

Proposition de synthèse

Design, Innovation et Créativité

Compétence : Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin

Connaissance(s) associée(s) : Innovation et créativité.

De nombreux objets techniques ont été créés par l'homme pour répondre à ses besoins, à toutes les époques. Ces objets sont le résultat de ses inépuisables capacités de **créativité** et d'**innovation** et ils sont en constante évolution.

INVENTION ou INNOVATION ?

- L'**invention** est la création d'un **nouvel objet** ou d'un procédé qui n'existait pas avant. Une invention est faite généralement à la suite d'une **découverte** technique ou scientifique ou, parfois de façon fortuite.

Exemple : 1941. Le Velcro, inventé par Georges de Mestral après l'observation au microscope des crochets naturels de la bardane.

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Velcro.jpg>



- L'**innovation** est le fait d'apporter une **nouveauté** à l'objet ou au procédé existant, dans le but de l'améliorer pour l'adapter à un besoin plus évolué.

Une innovation se réalise sur une invention, mais toute invention ne donne pas lieu à une innovation.

Exemple : 1984. La première souris d'Apple et ses améliorations successives

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Apple_Mouse.jpg



CREATIVITE

Un certain sens de **créativité** est indispensable dans le processus de création, que ce soit pour une invention ou pour une innovation :

- La **créativité** c'est la **capacité à imaginer ou à construire**, avoir les bonnes idées au bon moment pour inventer ou améliorer un produit ou un service.

Exemple : Steve Jobs (1955-2011), cofondateur d'Apple, est considéré comme un innovateur de génie, doté d'un grand potentiel de créativité : il présente l'iPad, le 27 janvier 2010



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Steve_Jobs_with_the_Apple_iPad_no_logo.jpg