

ENSEIGNER L'INNOVATION DIFFÉREMMENT



AITECH

AFNOR

COWORKING

LABO

afnor
NORMALISATION

| Le Défi d'Emma

LES OBJECTIFS GÉNÉRAUX



- › Faire comprendre les mécanismes et interactions, dans un processus d'innovation, entre la normalisation et les brevets
- › Déterminer en fonction des étapes de développement d'un projet quand et comment peuvent être utilisés la propriété intellectuelle (brevets, marques...) et la normalisation volontaire (participer/piloter les travaux collectifs de normalisation volontaire, s'appuyer sur le contenu des normes volontaires, les appliquer et le valoriser dans un contrat)

Défi d'Emma

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1

Savoir à quel moment et comment utiliser la normalisation volontaire/les brevets tout au long d'un processus d'innovation

2

Déterminer quelle stratégie / posture normative adopter en fonction de l'écosystème et des acteurs en présence : offensive, veille, informative

3

Savoir que les normes volontaires peuvent aider à la mise en place ou l'application d'un processus d'innovation

4

Se former au processus d'innovation

5

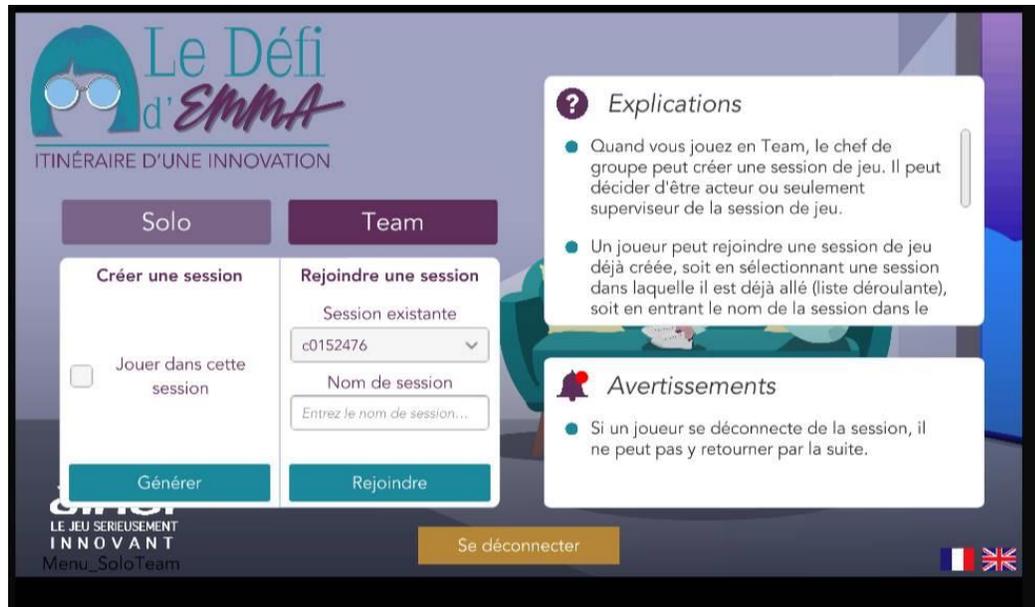
Acquérir les réflexes d'activation normalisation volontaire / brevet



Le jeu doit permettre de comprendre, non seulement ce qui se joue dans les travaux d'élaboration d'une norme au sein d'une structure de normalisation, mais aussi comment utiliser la normalisation volontaire dans le cadre d'une stratégie de dépôt de brevet, comment la normalisation volontaire peut favoriser le développement d'une innovation en tant qu'outil stratégique, les liens existants entre normalisation/innovation/brevet.

Le Défi d'Emma

LE MODE « TEAM » : A UTILISER EN CLASSE



- › Un outil pour les enseignants du supérieur qui préparent les futurs innovateurs dans la réflexion, la stratégie et l'organisation fonctionnelle à déployer dans un projet.
- › Le mode Team permet de donner la possibilité à tout un groupe / une classe de progresser dans le jeu de façon individuelle, puis de collaborer autour de la réalisation d'un exercice.

Le Défi d'Emma

MODE TEAM : LA CRÉATION DE SESSION

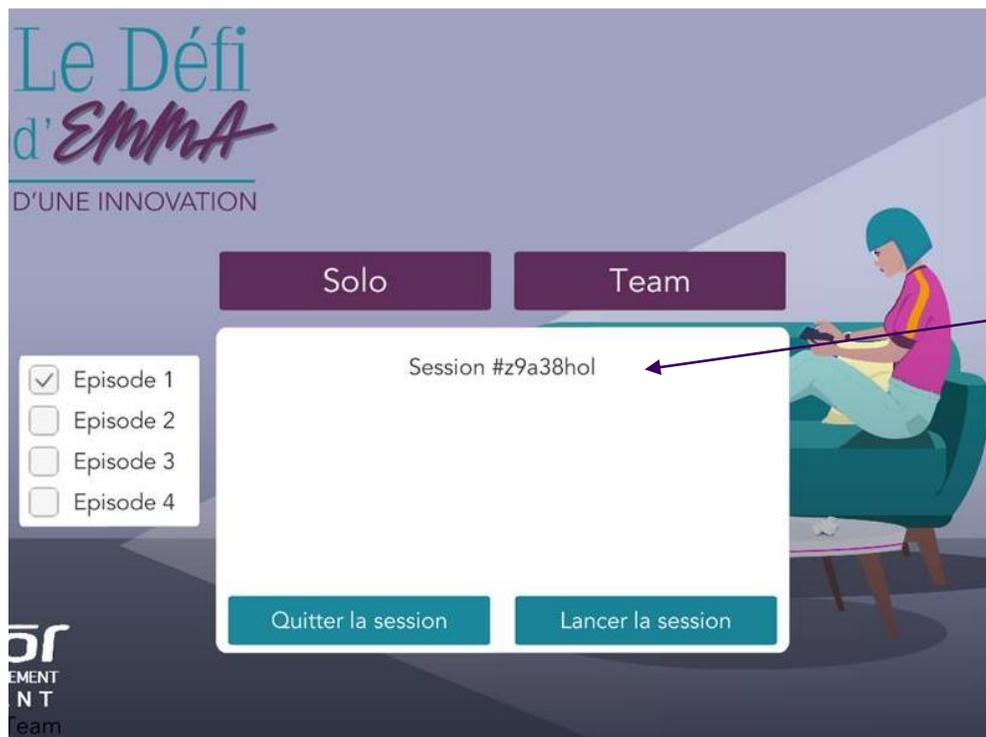


L'enseignant prend le lead et crée une « session », qui équivaut à générer un code qui permet de rejoindre cette session.

Décochez « jouer dans cette session » si vous ne souhaitez pas y jouer.

Le Défi d'Emma

MODE TEAM : LA CRÉATION DE SESSION

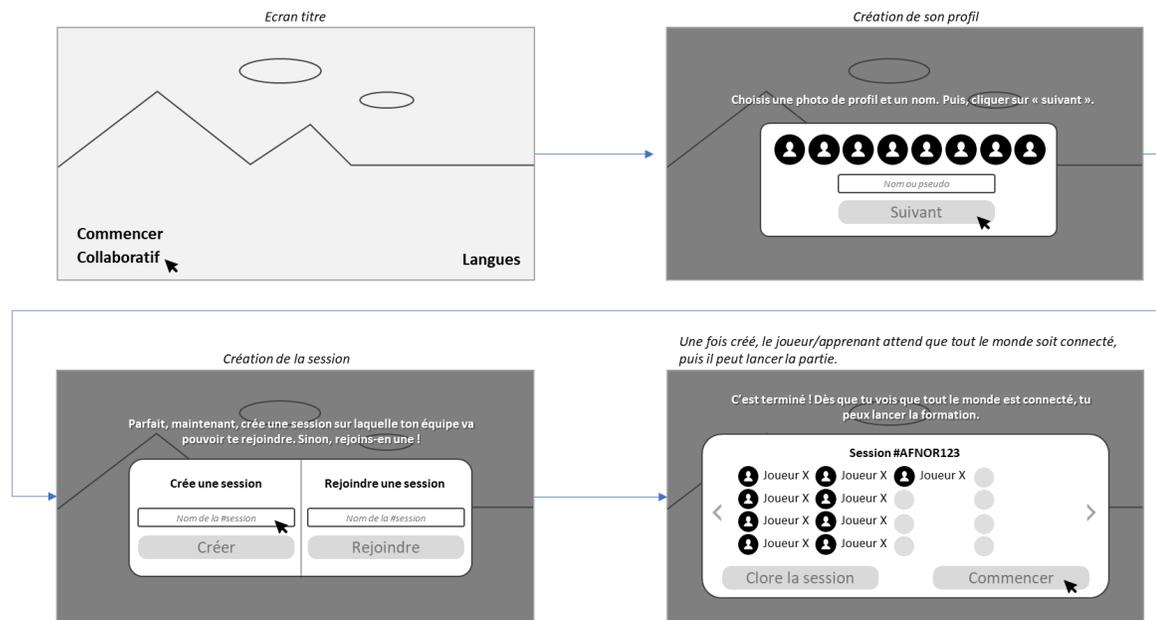


Attention :

Notez bien votre numéro de session et conseillez bien à vos étudiants / élèves de noter ce numéro de session ainsi que leurs identifiants et mots de passe

Le Défi d'Emma

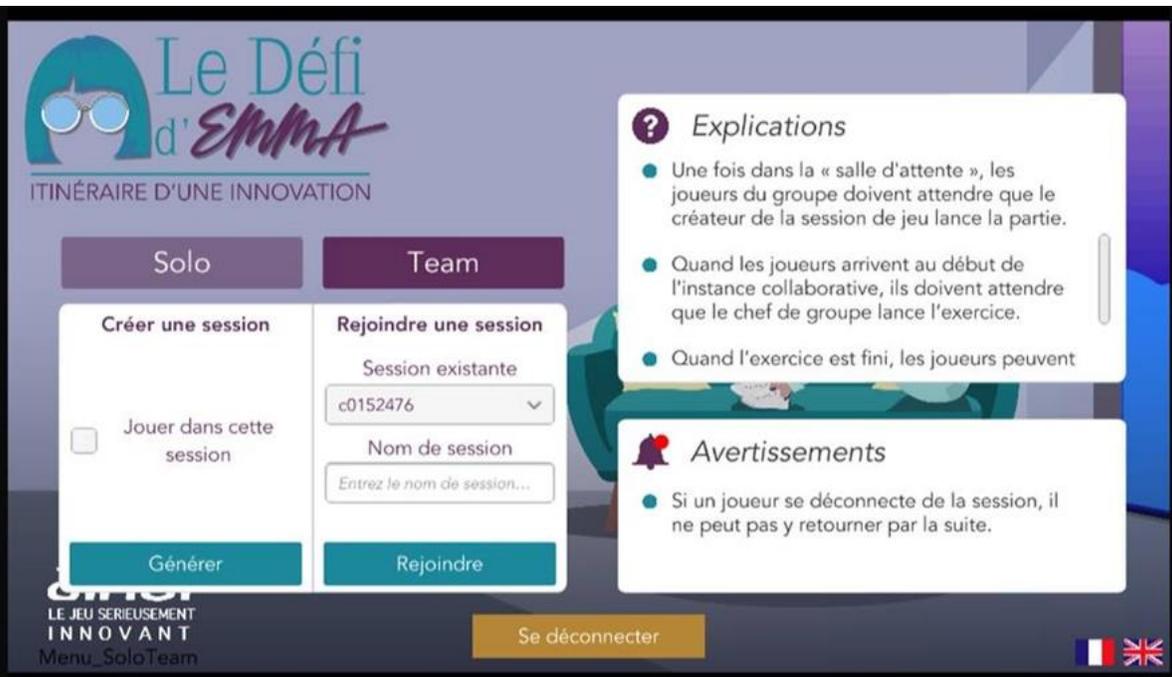
LE MODE « TEAM » : LA CRÉATION DE SESSION



Cheminement de la création du profil à la création d'une session.

Le Défi d'Emma

LE MODE TEAM : LES INSTANCES

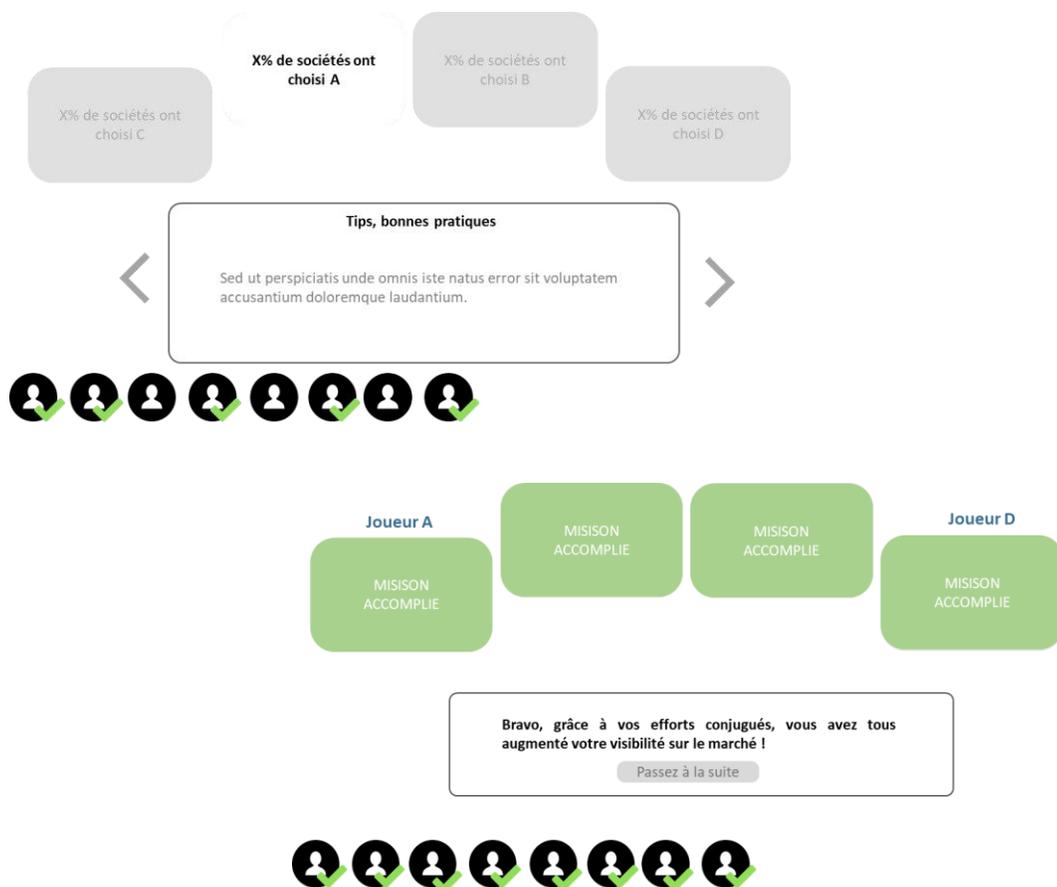


Collaboratives et compétitives à la fois, les instances permettent de définir une stratégie en tenant compte des acteurs du marché.

Tous les joueurs/apprenants de l'équipe prennent une décision pour continuer la formation.

Le Défi d'Emma

LE MODE TEAM : LE MÉCANISME DU JEU



Lors des phases collaboratives, tous les joueurs/apprenants vont devoir effectuer une mission individuelle qui est une brique d'une mission commune. Ils se retrouvent sur l'instance, et leur mission commune va leur être présentée, une fois tous les joueurs/apprenants arrivés.

Chacun sera ainsi dirigé automatiquement vers une mission, qui comportera plusieurs choix. Une fois les missions de chaque joueur/apprenant effectuées, ils se retrouveront dans l'instance qui mettra en lumière le résultat de chacun. Le total ainsi remporté sera annexé au score de chaque joueur/apprenant.

Ainsi, c'est par la réussite de chacun que la mission sera correctement accomplie. Si un ou plusieurs joueurs ont fait de mauvais choix, cela impactera alors le score global (et donc le score de chacun).

Le Défi d'Emma

LE MODE TEAM : LE MÉCANISME DU JEU

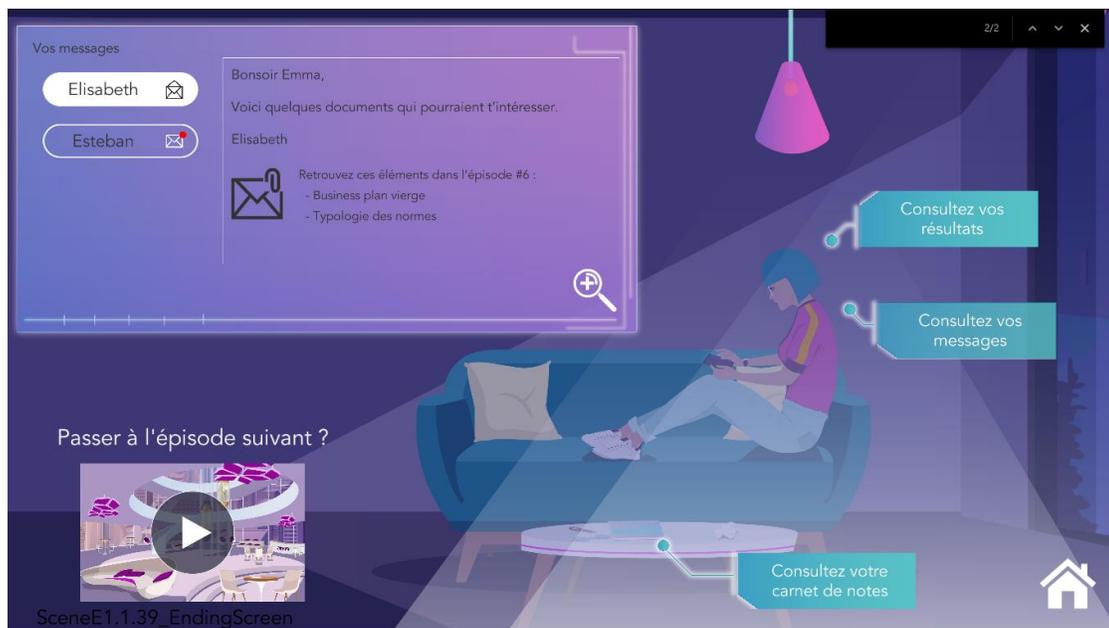


Quand tous les utilisateurs de l'instance ont fait un choix, le pourcentage de réponses par question apparaît, celui-ci correspond à un taux réel, stocké en base de donnée.

Cette mécanique collaborative est valable en mode Team, mais également en mode Solo, sans attente des collaborateurs pour ce dernier.

Le Défi d'Emma

LE MODE TEAM : LA FIN DE L'ÉPISODE



À la fin d'un épisode, le joueur/apprenant retrouve Emma chez elle, le soir, elle consulte son smartphone, sur lequel le joueur peut retrouver les messages des personnages rencontrés. |

Le Défi d'Emma

LE MODE TEAM : LA FIN DE L'ÉPISODE



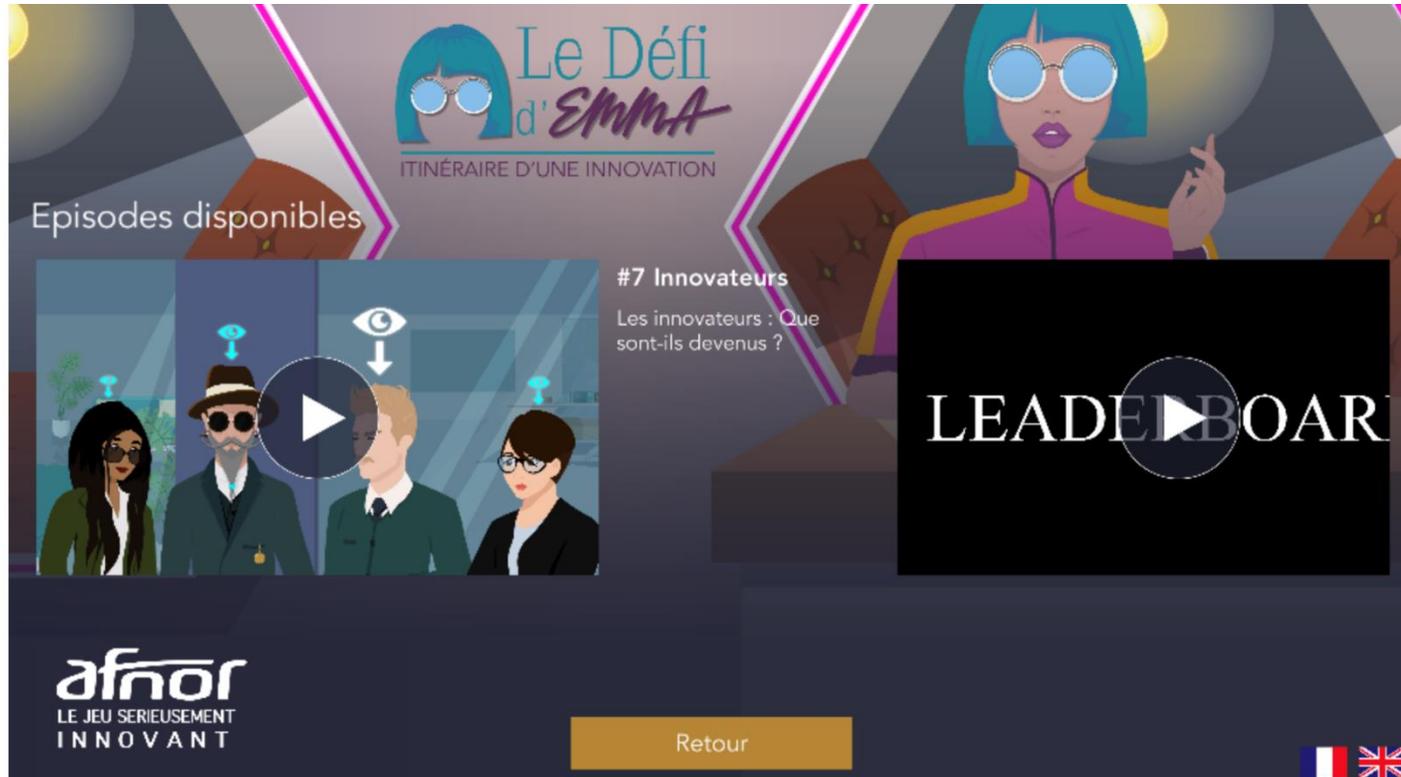
En fin d'épisode également, les embranchements possibles sont présentés sur l'écran géant d'Emma, avec les pourcentages de choix des autres joueurs ainsi que son classement.

En bas à droite, le « suivant » propose de passer à l'épisode suivant (comme sur les plateformes de vidéo en ligne).

Au début des épisodes 2, 3 et 4, un « précédemment », comme dans une série traditionnelle, fera un rappel de la situation.

Le Défi d'Emma

LES BONUS

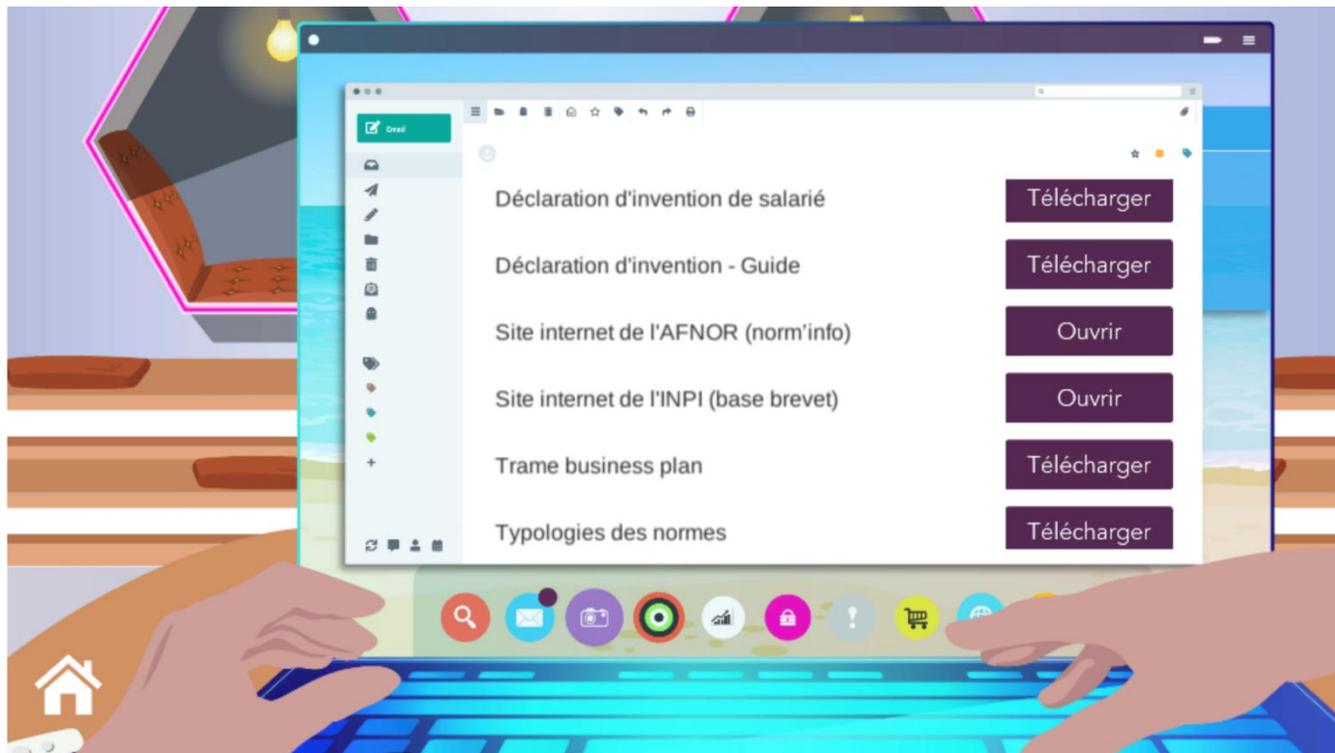


Un épisode « bonus » dans lequel nous découvrons ce que sont devenus les innovateurs rencontrés pendant le jeu.

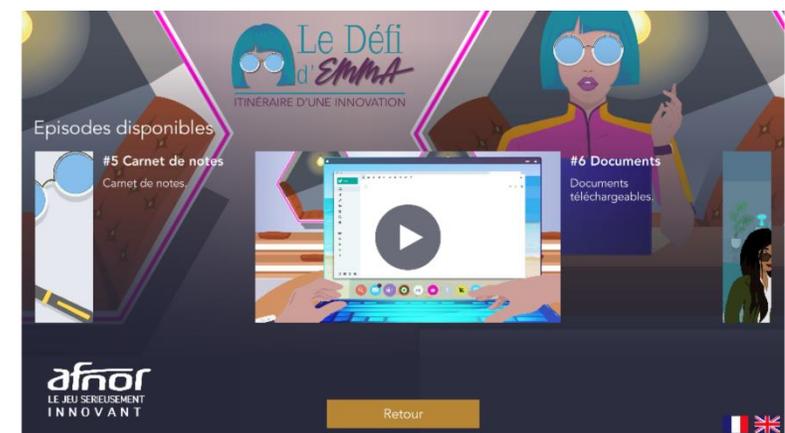
Le *leaderboard* pour découvrir le classement général

Le Défi d'Emma

LES BONUS PÉDAGOGIQUES

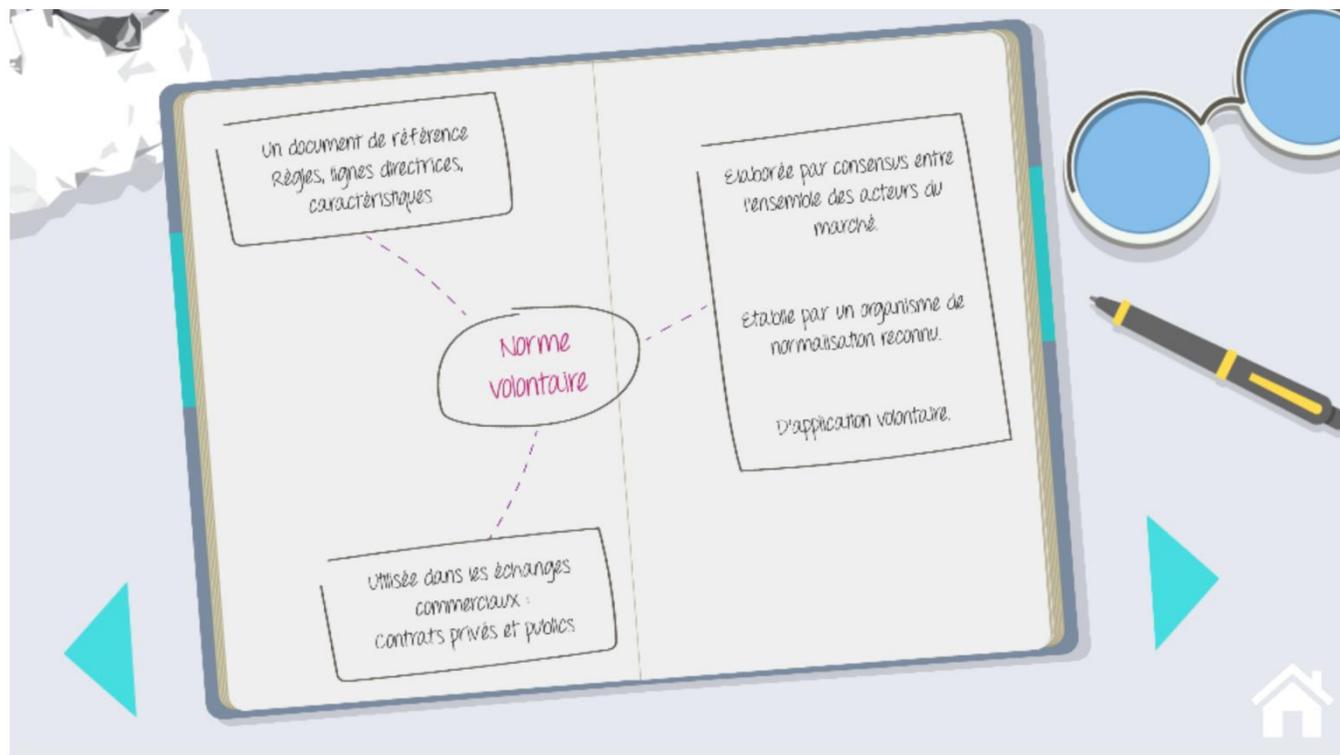


Un épisode dans lequel nous retrouvons l'ensemble des documents à télécharger : « outils de travail »



Le Défi d'Emma

LES BONUS PÉDAGOGIQUES



Le Carnet de note,
tel un « lexique »
pour retrouver
les termes et définitions

A screenshot of the 'Le Défi d'Emma' website interface. At the top, the logo 'Le Défi d'Emma' is displayed with the tagline 'ITINÉRAIRE D'UNE INNOVATION'. Below the logo, the text 'Episodes disponibles' is visible. The main content area features a grid of video thumbnails. One prominent thumbnail shows a notebook with a play button icon and the text '#5 Carnet de notes Carnet de notes.' Another thumbnail shows a person using a laptop. At the bottom left, the 'afnor' logo is present with the tagline 'LE JEU SÉRIEUSEMENT INNOVANT'. At the bottom right, there is a 'Retour' button and a small French flag icon.