

Outils de
réflexion pour les
modérateurs

Manuel

Informations sur le document :

Fichier : eviOne_02_00_DE.docx
Nom : Bernd Haussmann
Créé le : 03/09/2025 Imprimé le : 14/09/25
Version : 01/04/01 Statut : A Page 1/27
Distribution : Téléchargement – Espace client

Contenu

1 **INTRODUCTION** **3**
1.1 PRINCIPES FONDAMENTAUX 3
1.2 PAGE D'ACCUEIL 4
1.2.1 La barre d'en-tête 4
1.2.2 La barre de navigation 5
2 **ORGANISATION** **6**
2.1 ORGANISATION 6
2.2 COLLABORATEURS 7
2.3 AUTORISATIONS 7
2.3.1 Données de base – Rôles 7
2.3.2 Données de base – Devises 8
3 **LISTE DE PROJETS** **9**
3.1 ORGANISATION DU PROJET 9
3.1.1 Importer et exporter des projets 10
4 **PROJETS** **11**
4.1 DONNÉES INDUSTRIELLES DE BASE 11
4.2 ÉQUIPE ET ÉTAPES IMPORTANTES 12
4.3 MODIFICATIONS DU NOMBRE D'UNITÉS 14
4.4 PRODUIT 15
4.5 IDÉES 15
4.5.1 Dupliquer des idées, copier, importer/exporter 16
4.5.2 traitement des idées 17
4.6 STATUT 20
5 **LISTE D'IDÉES** **21**
6 **LISTE DES TÂCHES** **22**
6.1 ACCÉDER À D'AUTRES OBJETS 22
6.2 CONFIRMATION D'UNE TÂCHE 22
7 **EVI:INNO** **23**
7.1 GESTION DES CONNAISSANCES 23
7.2 CONNAISSANCES EXTERNES / PARCOURS VIRTUEL DU SALON 24
8 **PARAMÈTRES** **25**
9 **DEMO MANDANT** **26**
10 **RÉPERTOIRES** **27**
10.1 RÉPERTOIRE D'IMAGES 27

1 Introduction

L'optimisation des produits et des coûts est un élément fondamental de toute stratégie produit. Mais comment intégrer cette stratégie dans la phase de développement ?

Pour les utilisateurs de VAVE/TRIZ/LEAN ou DFMA, cette question a déjà trouvé sa réponse dans le cadre de l'optimisation des produits. Des événements d'équipe systématiques permettent de générer des idées qui sont ensuite évaluées et classées dans différentes catégories.

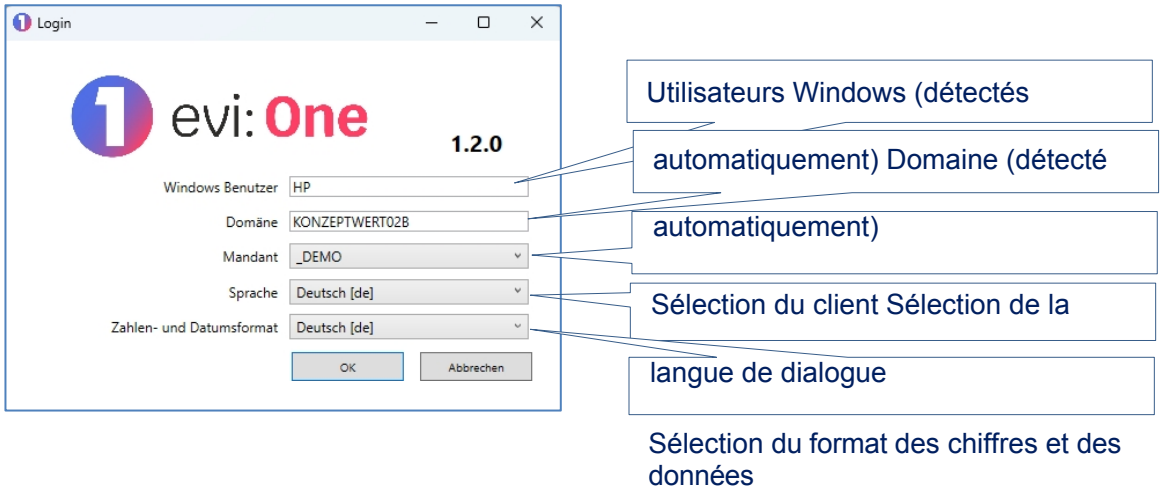
Au cours du projet, ces idées sont affinées, mises en œuvre ou complétées. Il en résulte un trésor d'idées qui peut être utilisé au sein de l'entreprise, mais qui peut également fournir des indications sur les domaines dans lesquels il convient de poursuivre le développement et la recherche afin de permettre d'autres optimisations.

Afin de soutenir cette approche, de fournir au modérateur un outil performant et pourtant facile à utiliser, et de pouvoir présenter les performances de l'équipe, evi:One est utilisé dans le cadre du travail d'équipe .

1.1 Principes de base

Afin de pouvoir être utilisé à l'échelle internationale, evi:One est **multilingue**. De plus, il permet de gérer plusieurs clients.

Cela signifie que tant les PME disposant d'un service de développement que les équipementiers internationaux ayant différents sites de développement peuvent promouvoir et gérer les progrès réalisés dans la recherche d'idées.



Les boîtes de dialogue sont généralement verrouillées pour modification. Pour modifier les données, deux boutons situés sous le menu permettent d'éditer et d'enregistrer.



1.2 Page d'accueil

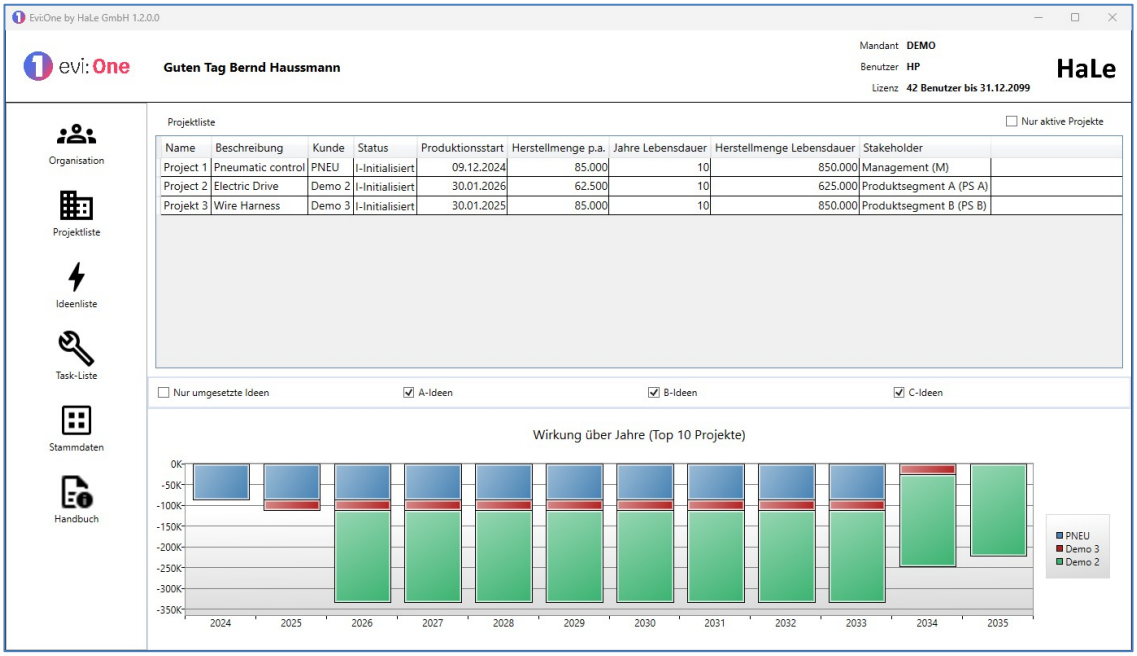


Illustration 1-1 Page d'accueil

La page d'accueil comporte quatre zones

- Labarre d'en-têteen haut
- Laliste de projets
- La barre de navigation à gauche
- Le graphique d'impact

1.2.1 La barre d'en-tête



Illustration 1-2 Barre d'en-tête

1.2.1.1 LOGO (fonction Admin)

Derrière le logo evi:One se cache une fonction destinée aux administrateurs ou aux situations dans lesquelles il est nécessaire d'accéder à des messages d'erreur potentiels lors de la maintenance à distance

. Pour l'utilisateur, cette fonctionnalité ne devrait jouer aucun rôle dans l'utilisation normale.

En cliquant sur le logo, une liste des différents messages collectés pendant le fonctionnement s'ouvre. La liste peut être filtrée par utilisateur, ordinateur et date afin de détecter de manière ciblée les éventuelles erreurs.

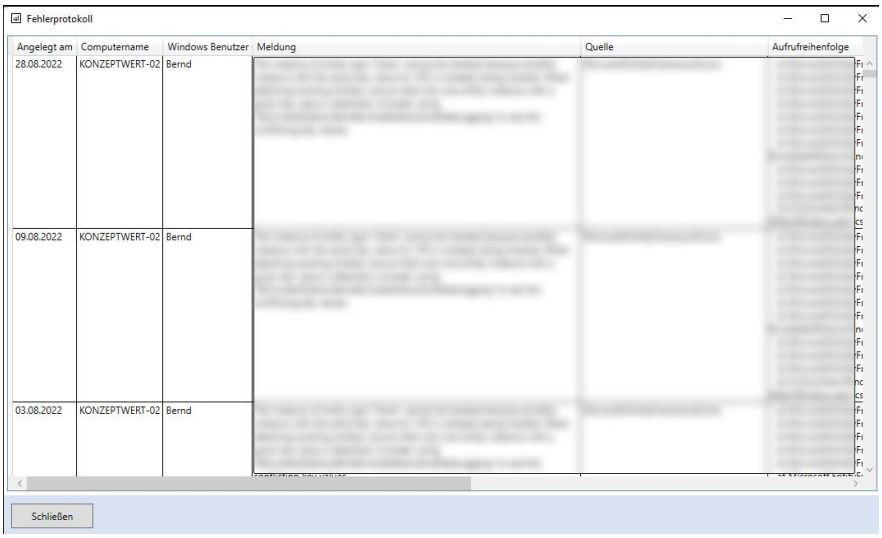


Illustration 1-3 Liste des erreurs

1.2.1.2 L'affichage de l'état



L'affichage d'état indique le mandant et l'utilisateur actuels. Il indique également la situation actuelle en matière de licence (dans l'exemple, 5 utilisateurs sont sous licence jusqu'au 30/09/2022 inclus).

1.2.2 La barre de navigation



La barre de navigation aide l'utilisateur à accéder directement aux boîtes de dialogue nécessaires au travail sur le projet. Les différentes boîtes de dialogue sont expliquées ci-après.

Les boîtes de dialogue les plus importantes pour l'utilisateur sont la liste des projets, la liste des idées et la liste des tâches.

L'organisation et les données de base sont réservées aux utilisateurs clés ou aux administrateurs, car ces données ont les mêmes effets pour tous les projets.

2 Organisation

Pour travailler rapidement avec evi:One, il est judicieux de saisir progressivement les principaux participants au projet, idéalement en préparation d'un atelier. Il est également possible d'importer un modèle de projet pré-configuré.

L'organisation (y compris le logo) peut ainsi être représentée étape par étape et les employés concernés peuvent être affectés aux unités organisationnelles.

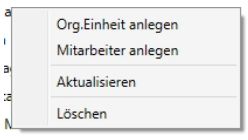
L'attribution des droits est également réglée par l'organisation au cours du processus.



Figure 2-1 Organisation

2.1 Organisation

L'organisation peut être créée, étendue ou modifiée à l'aide du clic droit de la souris dans l'arborescence organisationnelle. Une unité organisationnelle (UO) est toujours créée sous l'UO actuellement sélectionnée. Si aucune UO n'existe encore, l'en-tête est créé.



Au sein de l'organisation, les parties prenantes aux projets doivent également être prises en compte, car pour chaque projet (voir 4.1 Données industrielles de base, page 11), les parties prenantes sont également interrogées.

L'adresse postale peut également être indiquée pour chaque unité organisationnelle. Cela permet d'établir des rapports classés par attribut géographique (par exemple, potentiels de toutes les usines du nord, etc.).

Le logo peut être importé à partir d'un fichier graphique standard (JPG) en sélectionnant le fichier (bouton droit de la souris).

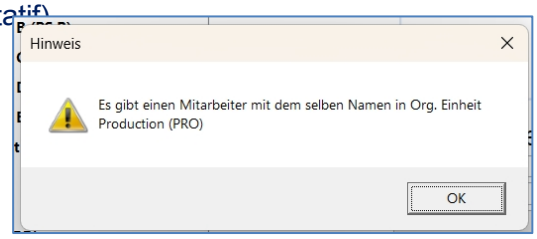
2.2 Collaborateurs

Les collaborateurs sont créés au sein de l'unité organisationnelle. (bouton droit de la souris)

Les employés peuvent être nommés librement, seul le champ « Utilisateur Windows » doit correspondre au nom d'utilisateur du système Windows afin de contrôler l'attribution des droits.

Étant donné que la plupart des données relatives aux collaborateurs sont gérées dans d'autres systèmes, il est recommandé d'en saisir le moins possible et autant que nécessaire. Si des tâches doivent être transférées vers un outil de gestion de projet JIRA, les mêmes identifiants (tels que l'adresse e-mail) doivent être utilisés (facultatif).

Si deux employés portant le même nom doivent être créés, un message correspondant (avertissement de doublon) s'affiche. Le nouvel employé peut toutefois être créé.



2.3 Autorisations

Un ou plusieurs rôles peuvent être attribués à chaque collaborateur. Chaque rôle confère des droits spécifiques à certains objets de dialogue.

Par exemple, l'employé de l'image (« Egon Toller ») a reçu les droits *Ingénieur* et *Réponse à la tâche* afin de pouvoir accéder, lire et/ou écrire dans les différents domaines.

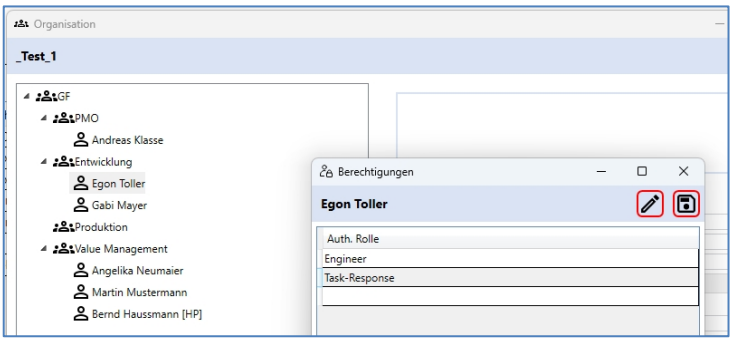


Illustration 2-2 Autorisations

Les autorisations et les rôles ne peuvent être créés/attribués que par l'administrateur.

2.3.1 Données de base – Rôles

[uniquement pour les administrateurs]

Les rôles peuvent être définis dans la section Données de base, **onglet « Rôle d'authentification »**. Chaque rôle décrit l'accès à un objet d'authentification (AO) et l'activité correspondante (AA).

Il existe quatre AO (« Projet », « Idée », « Tâche », « Organisation ») et deux AA (« Modifier », « Afficher »).

Les droits individuels d'un collaborateur résultent de l'attribution de ces rôles à son profil d'autorisation.

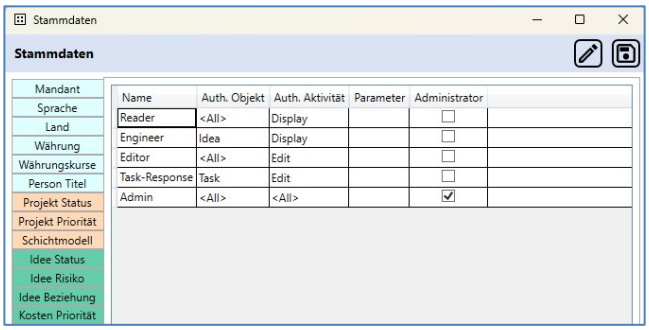
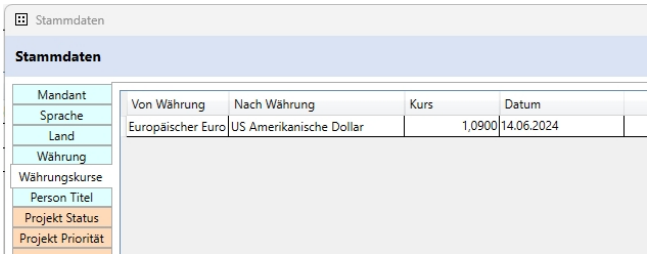


Illustration 2-3 Données de base Autorisations

2.3.2 Données de base – Devises

Afin de pouvoir réaliser des projets dans différentes devises, il existe un tableau de conversion. Ces entrées doivent être gérées par des collaborateurs formés à cet effet.

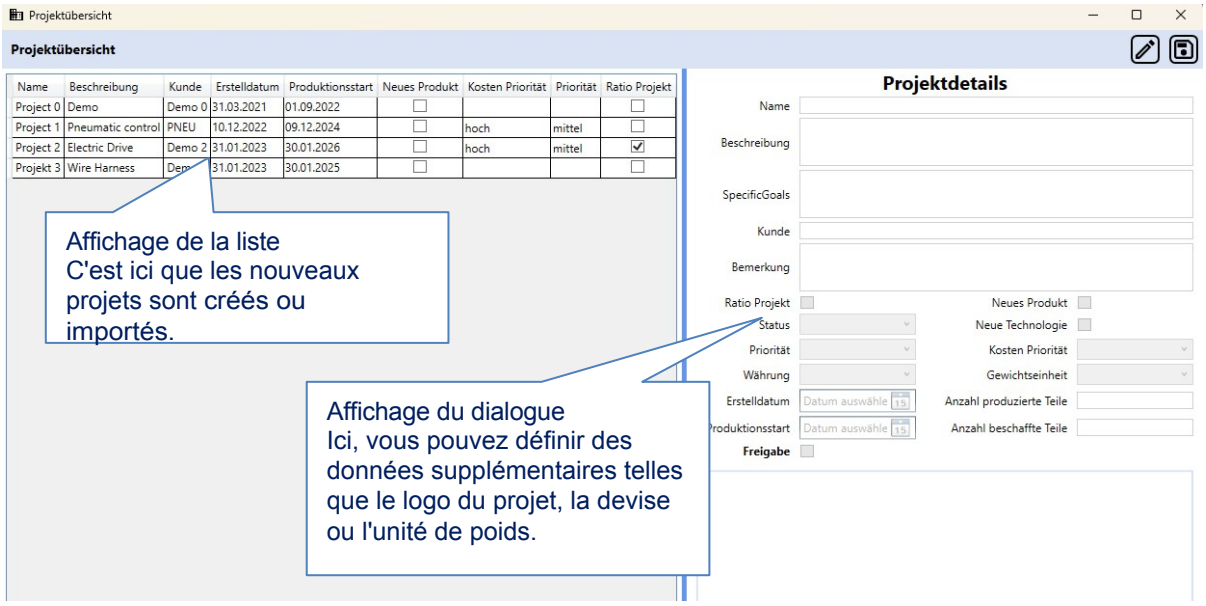
Un changement de devise en cours de projet **n'**entraîne **pas** la conversion de tous les montants.



3 Liste des projets

3.1 Organisation du projet

Chaque organisation réalise différents projets avec différentes priorités. Afin de présenter les priorités de manière coordonnée et de poursuivre la planification du projet, les projets actifs sont présentés dans une liste et à l'aide de données détaillées.

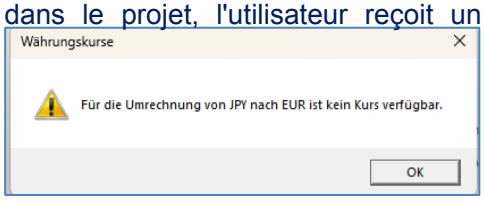


Cette application aide le coordinateur du projet ou le comité de pilotage à affecter les modérateurs et les experts aux projets. Chaque projet est décrit à l'aide d'indicateurs significatifs afin de faciliter l'entrée en matière des modérateurs et des experts dans le projet et de permettre d'estimer la durée de l'événement d'équipe.

De même, des paramètres détaillés tels que **l'unité de poids** et **la devise** sont définis dans l'aperçu du projet.

⇨ Un projet peut être créé dans n'importe quelle devise étrangère. La conversion s'effectue via une entrée dans les données de base.

⇨ Si une devise sans conversion est sélectionnée dans le projet, l'utilisateur reçoit un message correspondant.

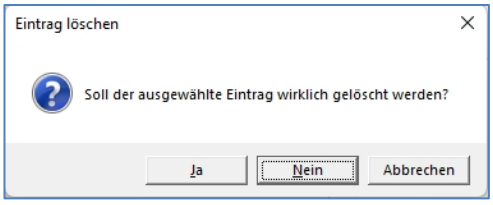


⇨ Si la devise du projet est modifiée ultérieurement, cependant,
Pas de conversion. Veuillez donc utiliser ce paramètre avec précaution.

⇨ Si l'unité de poids est modifiée au cours du projet, aucune conversion n'est effectuée.

En double-cliquant sur l'entrée du projet dans la liste, vous pouvez accéder directement au projet correspondant.

Vous pouvez également supprimer un projet à partir de cet emplacement. Un avertissement s'affiche, après quoi tous les éléments liés au projet sont supprimés.



Selon la licence, les entrées telles que les idées, les FMEA de projet, les FMEA de produit, les actions associées, etc.

3.1.1 Importer et exporter des projets

Dans cette boîte de dialogue, il est également possible d'importer ou d'exporter des projets. Cette fonction peut être utile, par exemple, lors de la préparation ou de l'application de projets modèles



.

Un projet modèle peut par exemple être prérempli avec des collègues d'équipe ou des séquences de réunion types, qui doivent ensuite être simplement adaptés à la chronologie.

Lors de l'importation, la devise et l'unité de poids sont également importées.

L'arborescence des produits est également importée.

4 Projets

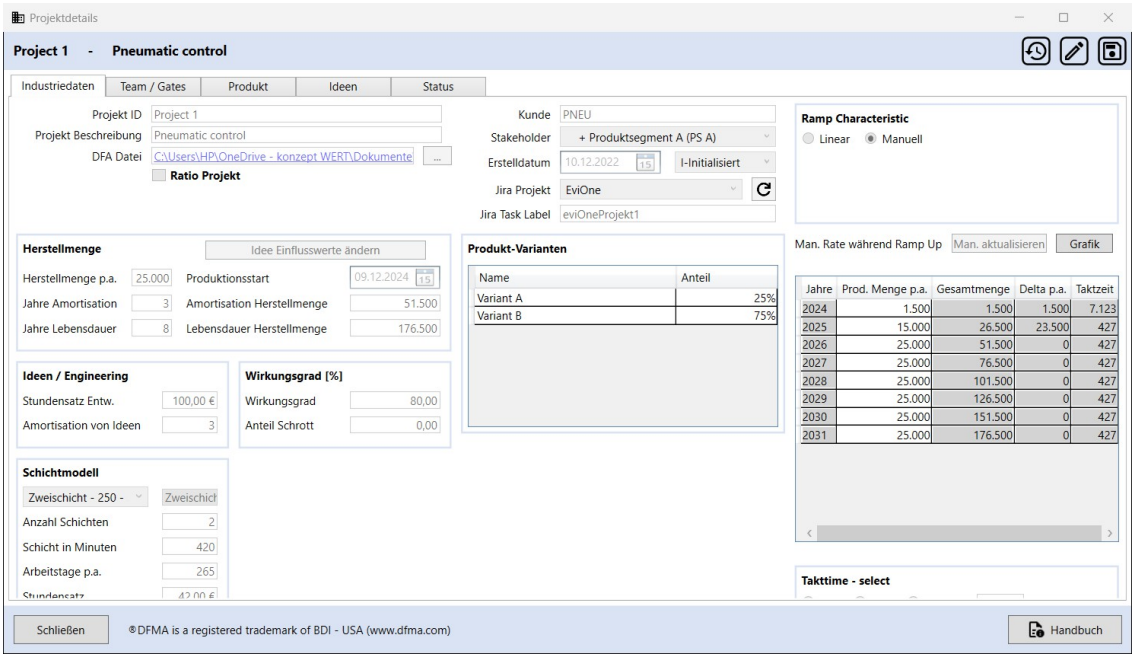
La base d'evi:One est le projet.

Chaque projet rassemble les données d'optimisation pertinentes pour le traitement et le suivi ultérieur des actions en cours concernant les idées ou les risques.

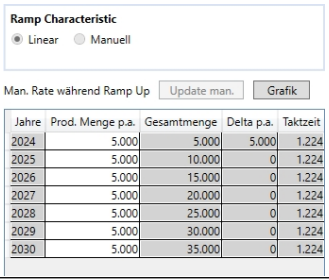
4.1 Données industrielles de base

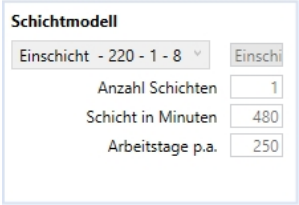
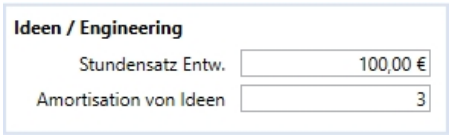
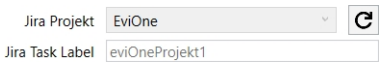
Chaque projet industriel comporte des indicateurs spécifiques qui influencent les « décisions » que l'équipe de projet ou le chef de projet doit/peut prendre.

Illustration 4-1 Détails du projet - Données industrielles



Les éléments suivants sont notamment importants pour les décisions relatives aux coûts.

a) les quantités produites du produit, sur son cycle de vie, mais aussi sur la durée d'amortissement.	
b) La répartition des quantités sur la durée de vie afin de protéger le temps de cycle du client (en secondes)	

c) Le modèle de travail posté et l'efficacité du système de production (pour déterminer le temps de cycle) Trois modèles sont disponibles et peuvent être ajustés manuellement.	 *Illustration 4-2 Modèle de travail posté*
d) Le taux horaire pour les ajustements imprévus nécessaires à la réalisation des idées	 *Illustration 4-3 Données de base Développement*
e) Une description des variantes afin de pouvoir attribuer les idées/scénarios à une ou plusieurs variantes, le cas échéant. Par exemple, « parts de marché » ou, dans le cas des automobiles, la part des « voitures avec conduite à droite ». Aucun contrôle de plausibilité n'est effectué.	 *Illustration 4-4 Variantes*
f) Connexion JIRA En cas de connexion (facultative) à JIRA, le projet JIRA correspondant peut être sélectionné après la configuration et doté d'un identifiant.	

4.2 Équipe et étapes clés

Chaque projet est réalisé par des personnes. Chaque membre du projet remplit un rôle spécifique, apporte ses compétences et son expérience et est responsable de certaines décisions spécifiques.

g) Il est possible de créer des listes de membres spécifiques pour les projets. Pour désigner les membres par leur nom, leur fonction/rôle peut être défini. h) Si des collaborateurs quittent le projet, il suffit de supprimer le clic « Actif ».	 *Illustration 4-5 Membres de l'équipe/rôles*
i) Les rôles du projet sont utilisés dans d'autres modules	

j) Chaque réunion d'équipe est documentée avec la date et le titre.

Datum	Besprechungstitel
29.08.2022	Loop 2
10.10.2022	Loop 3
26.09.2022	Preliminary Design Review
28.07.2022	Vorbesprechung
25.10.2022	Loop 4
16.08.2022	Loop 1

k) En double-cliquant sur une entrée individuelle, d'autres options de documentation s'affichent afin de pouvoir modérer les projets de manière optimale.
   l) Participants
   m) Ordre du jour
   n) Attentes
   o) Feedback
   p) Tâches à discuter
   q) Statut des idées
   r) Leçons apprises

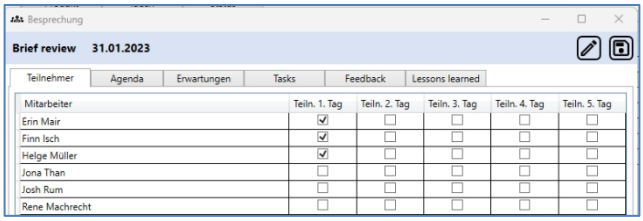


Illustration 4-6 Détails de la réunion Participants

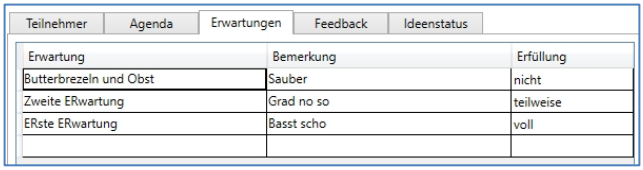


Illustration 4-7 Détails de la réunion Attentes

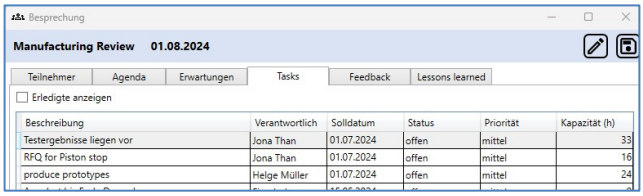


Illustration 4-8 Détails de la réunion Tâches

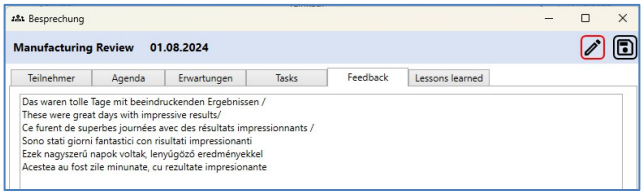


Illustration 4-9 Détails de la réunion - Retours

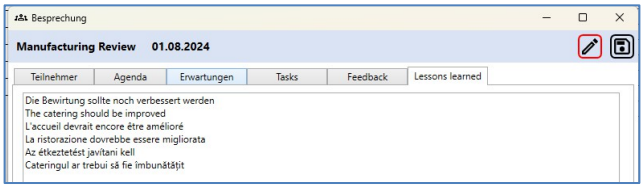


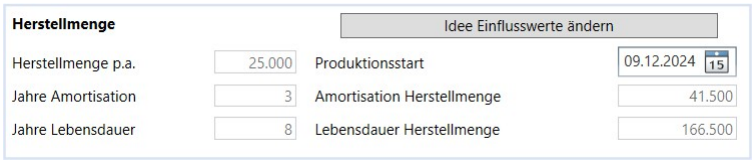
Illustration 4-10 Détails de la réunion Leçons apprises

Les détails de la réunion « Leçons apprises » ne sont mentionnés dans aucun rapport. Ils sont uniquement destinés à la réflexion du modérateur (ou de l'équipe de modérateurs).

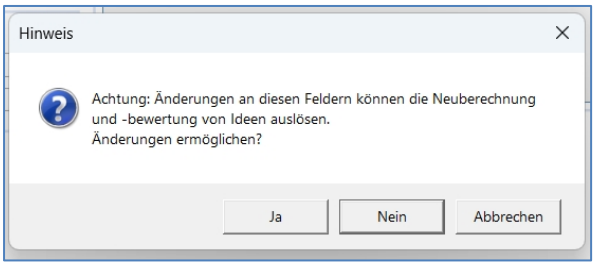
4.3 Modifications du nombre de pièces

Au cours d'un projet de développement, les scénarios de vente peuvent changer. La question se pose alors de savoir quelles idées générées sont encore rentables ou même deviennent négatives.

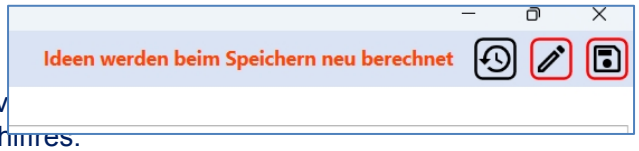
Le changement du nombre de pièces s'effectue à l'aide du bouton « Modifier les valeurs d'influence des idées ».



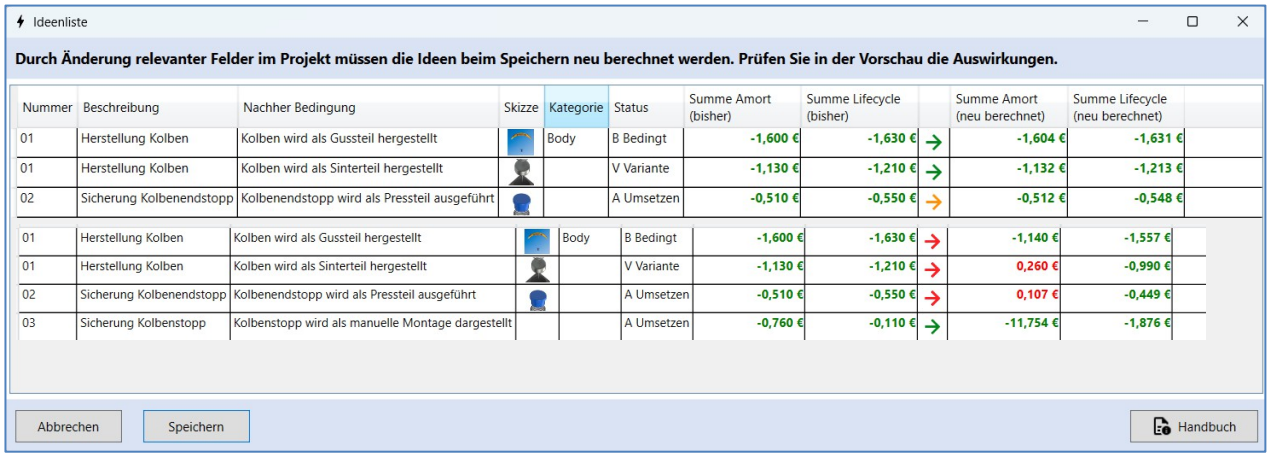
Les chiffres sous-jacents ne peuvent être modifiés qu'après cette « validation » et une notification correspondante.



Une fois les chiffres de base modifiés, l'avertissement s'affiche en haut à droite.



Après l'enregistrement, une boîte de dialogue s'ouv
qui affiche le calcul des idées avec les nouveaux chiffres.

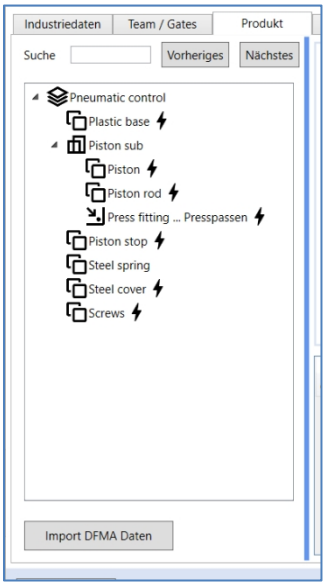


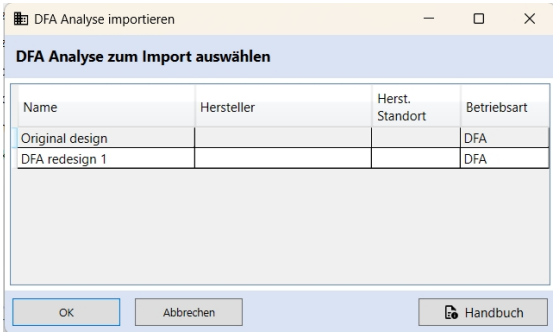
Pour chaque idée, les anciens chiffres et les nouveaux chiffres sont affichés. La flèche d'indication montre si une idée est modifiée et de quelle manière. (Rouge= : détérioration, jaune= : neutre, vert= : amélioration.

En enregistrant, les nouveaux chiffres sont pris en compte.

4.4 Produit

Lorsque vous travaillez avec DFMA, il est utile d'importer les données pour poursuivre le traitement des idées. En cliquant sur « Importer les données DFMA », la fenêtre de sélection s'ouvre pour sélectionner le fichier DFA approprié.





Une fois sélectionné et confirmé, les données sont importées en conséquence.

Les données sont désormais disponibles dans evi:One.

4.5 Idées

Le véritable cœur de tout atelier est la génération d'idées. La manière dont ces idées naissent est secondaire. Pour l'optimisation des produits et des coûts, les idées peuvent par exemple être générées à partir des questions de la méthodologie DFMA.

Dans evi:One, les idées peuvent être documentées, élaborées et gérées. Au sein d'un
Le projet comporte un registre « Idées » destiné au traitement des idées.

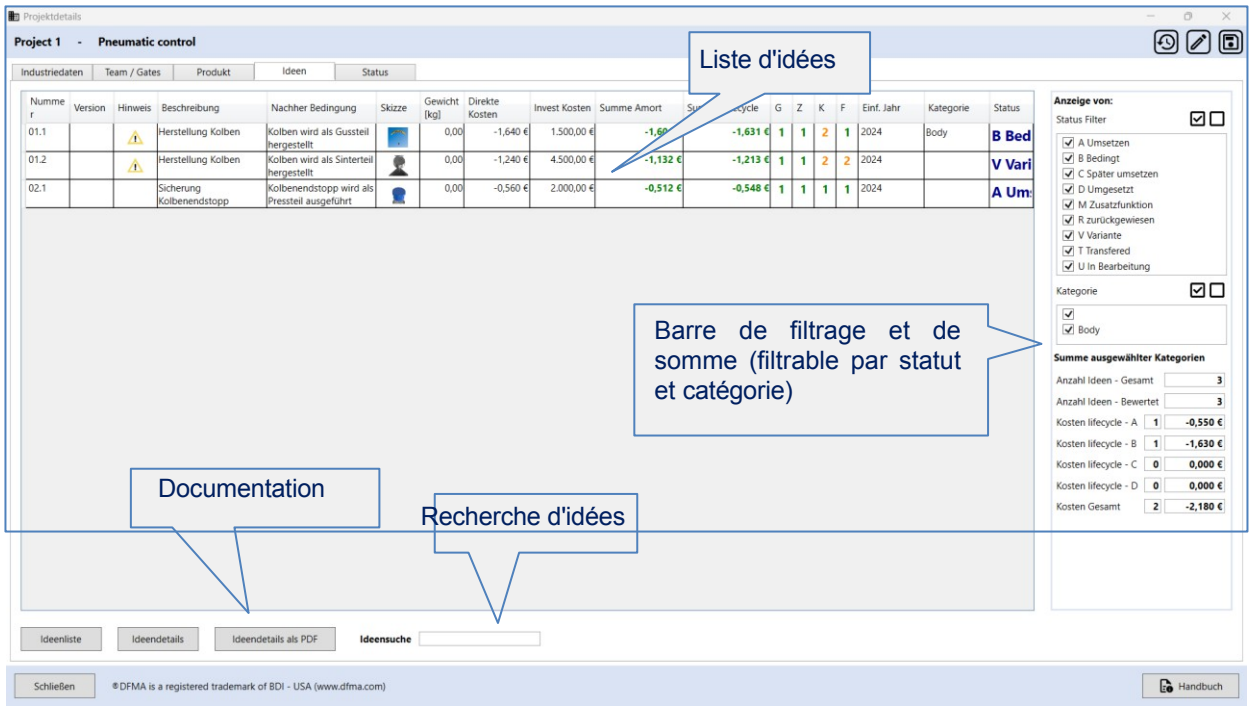


Illustration 4-11 Liste d'idées dans le projet

Chaque idée peut être soit simplement ajoutée à la **liste d'idées**, soit développée en détail.

Une simple entrée comprend les informations suivantes :

- Numéro (recommandé : consécutif)
- Version (pour plusieurs versions d'une même idée)
- Avant
- Perte de poids
- Modification des coûts d'investissement
- Statut
- Description (de l'idée)
- Après
- Modification Coûts directs
- Année d'introduction

Les champs « Somme amortissement » et « Somme cycle de vie » sont générés automatiquement

Les champs relatifs à la couverture des risques G (= poids), K (= coûts), Z (= temps), F (= fonction) sont disponibles lors du traitement détaillé des idées

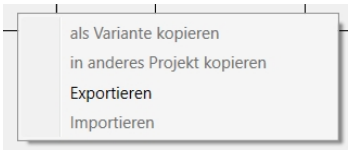
S'il existe plusieurs idées pour un produit spécifique (alors qu'une seule idée peut finalement être mise en œuvre), ces idées peuvent être associées à une version.

Un double-clic sur une entrée de la liste d'idées ouvre la fenêtre d'édition permettant d'élaborer l'idée en détail.

Si vous souhaitez rechercher ou filtrer des idées, vous pouvez utiliser la liste de sélection à droite et la recherche en texte libre. Cette fonctionnalité est interactive, ce qui signifie qu'il est possible de filtrer d'abord, puis de rechercher.

La barre de somme est contrôlée par les catégories.

4.5.1 Dupliquer, copier, importer/exporter des idées



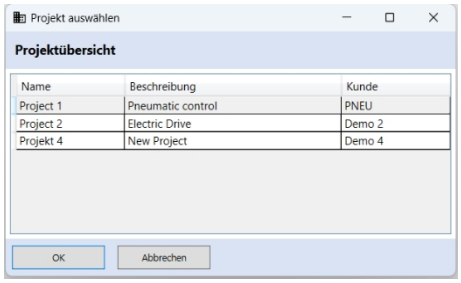
En cliquant avec le bouton droit de la souris sur une idée, il est possible de la dupliquer en tant que variante, de la copier dans un autre projet ou de l'exporter.

L'importation d'autres idées est également initiée ici.

a) Copier en tant que variante
Se termine par le message « La copie de l'idée a été enregistré
la mention « (copie) » dans la description.



b) Copier dans un autre projet
Répondre à l'aide du champ de sélection des autres projets actifs :



En cochant la case et en cliquant sur OK, l'idée est copiée dans le projet sélectionné.

c) Exporter
En cliquant sur Exporter, la boîte de dialogue Windows « Enregistrer sous » s'ouvre. En sélectionnant le répertoire et en nommant l'idée, celle-ci est alors disponible sous forme de fichier XML.

d) Importer
Lorsque vous cliquez sur Importer, la boîte de dialogue Windows « Ouvrir » s'ouvre. Le format de fichier est défini sur XML. Vous pouvez alors sélectionner et importer des idées individuelles.

4.5.2 Traitement des idées

4.5.2.1 Élaboration détaillée des idées

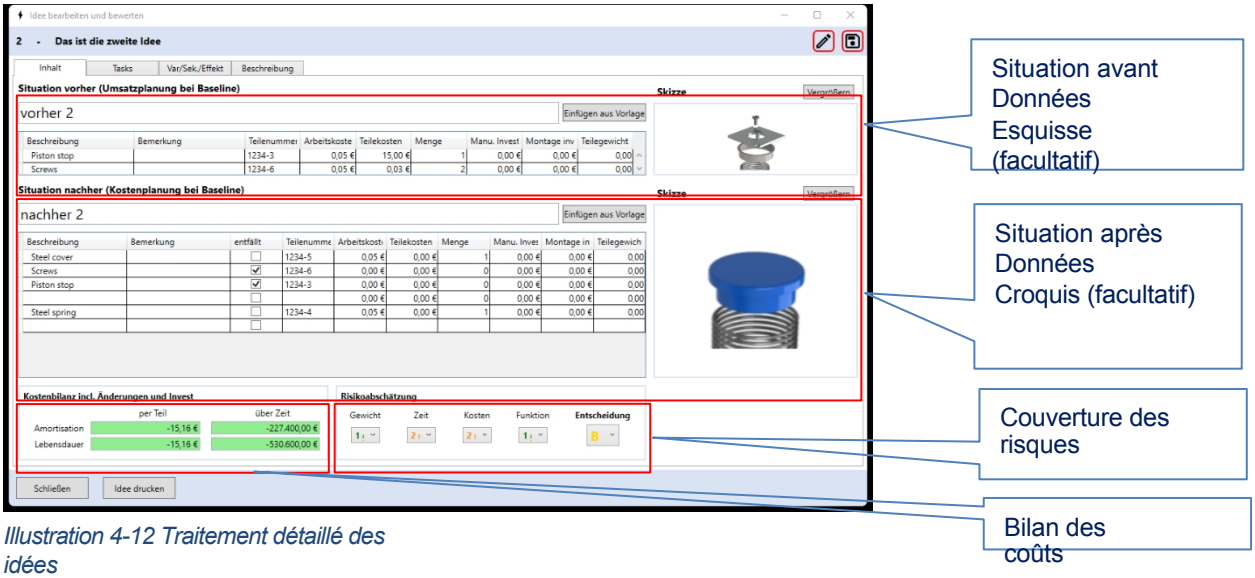
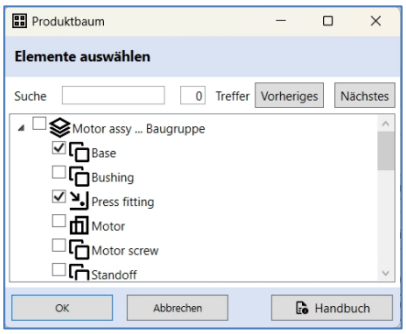


Illustration 4-12 Traitement détaillé des idées



Si le module « Producttree light » a été concédé sous licence, les données peuvent être sélectionnées dans l'arborescence des produits d'un simple clic et importées dans l'idée.

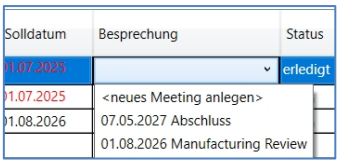
4.5.2.2 Tâches liées à l'idée

Nous ne voulons pas pratiquer la microgestion.

Les tâches doivent pouvoir être enregistrées avec la personne responsable afin de suivre leur progression et de pouvoir les gérer en cas d'événements particuliers (maladie, changement, démission, etc.).

Si la capacité nécessaire pour une tâche est estimée, il s'agit de ne pas surcharger la personne responsable.

La date cible est prédéfinie x jours après la date de saisie et peut être modifiée. (x peut être défini dans les paramètres). Il est également possible de sélectionner une réunion planifiée ou de planifier une nouvelle réunion en définissant une date et en sélectionnant « Créer une nouvelle réunion ».



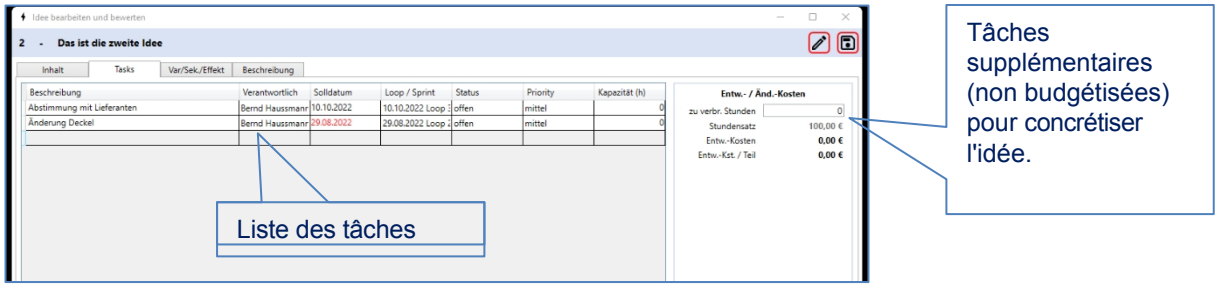


Illustration 4-13 Tâches liées à l'idée

4.5.2.3 Variantes / Effets secondaires

Lors de l'élaboration d'idées, trois possibilités peuvent se présenter.

1) L'idée est applicable à l'ensemble du projet
2) L'idée n'est applicable qu'à une partie définie de la portée du projet (soit aux variantes définies, soit à une restriction librement définissable)
3) L'idée est applicable à des produits supplémentaires (au-delà de la portée du projet).

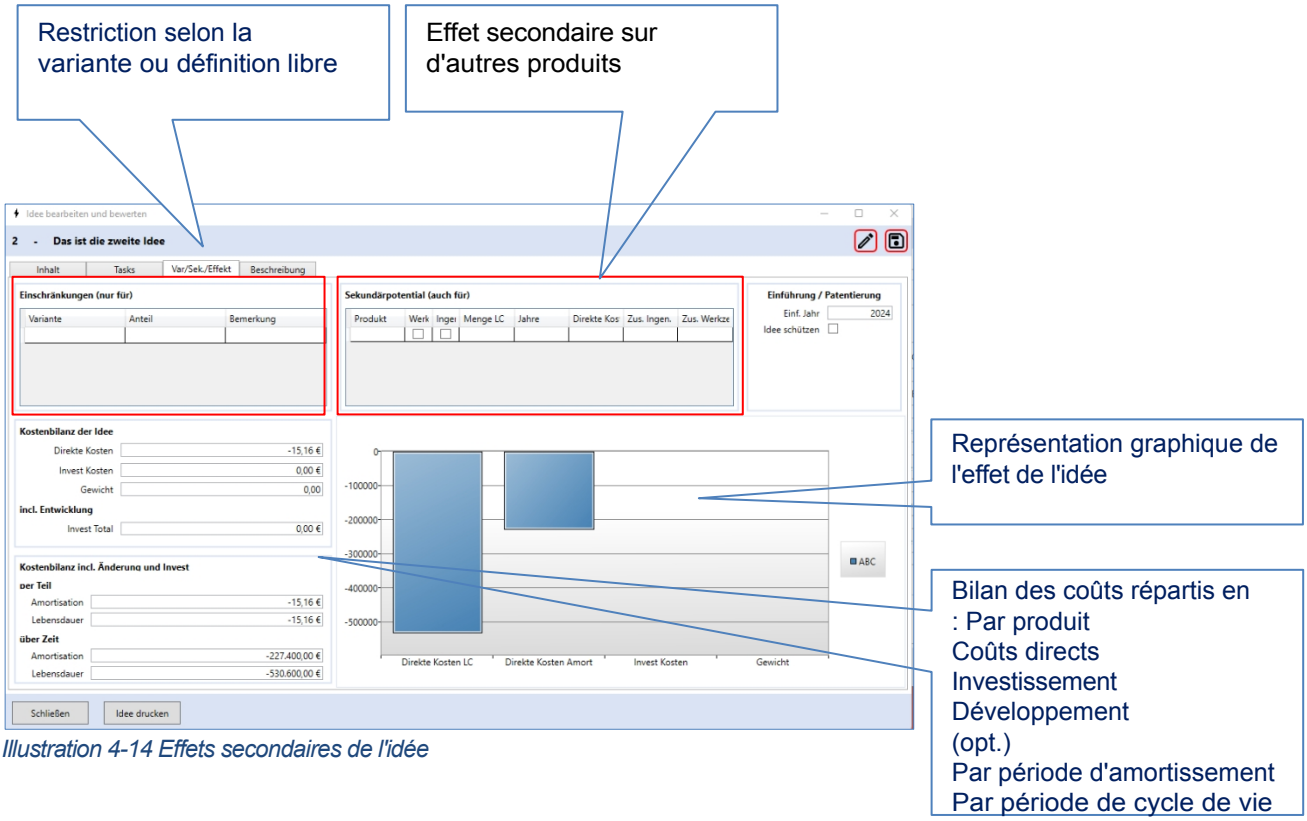


Illustration 4-14 Effets secondaires de l'idée

4.5.2.4 Description

Dans l'onglet « Description », vous pouvez ajouter des informations supplémentaires pour chaque idée.

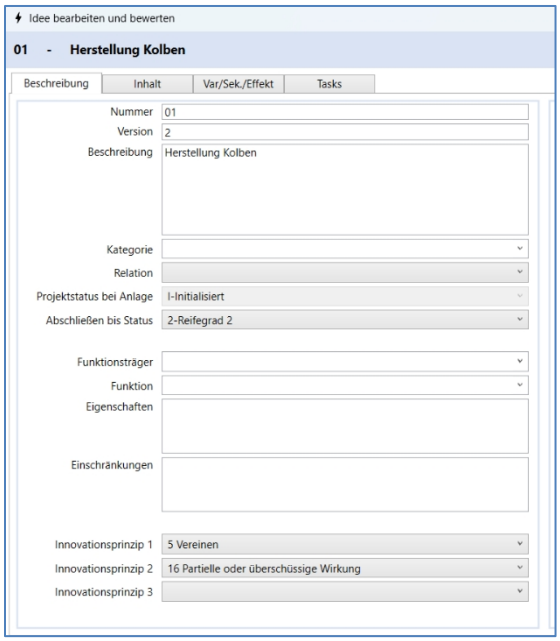


Fig. 4-15 Description et catégorie d'une idée

La description peut être complétée par les informations suivantes :

Catégorie pour regrouper les idées (classification libre possible)
Relation (s'agit-il d'une opportunité ou d'un risque)
Statut du projet dans lequel l'idée a été enregistrée (le réglage standard est initialement I = Initialisé)
Date prévue de finalisation de l'idée (dans evi:One-Basis, ce champ est ouvert)

Responsables fonctionnels : ici, les idées peuvent être attribuées à des responsables fonctionnels. (classification libre possible)

Fonction : ici, les idées peuvent être attribuées à des fonctions. (classement libre possible)

Propriétés : texte libre concernant l'idée

Restrictions : texte libre concernant l'idée

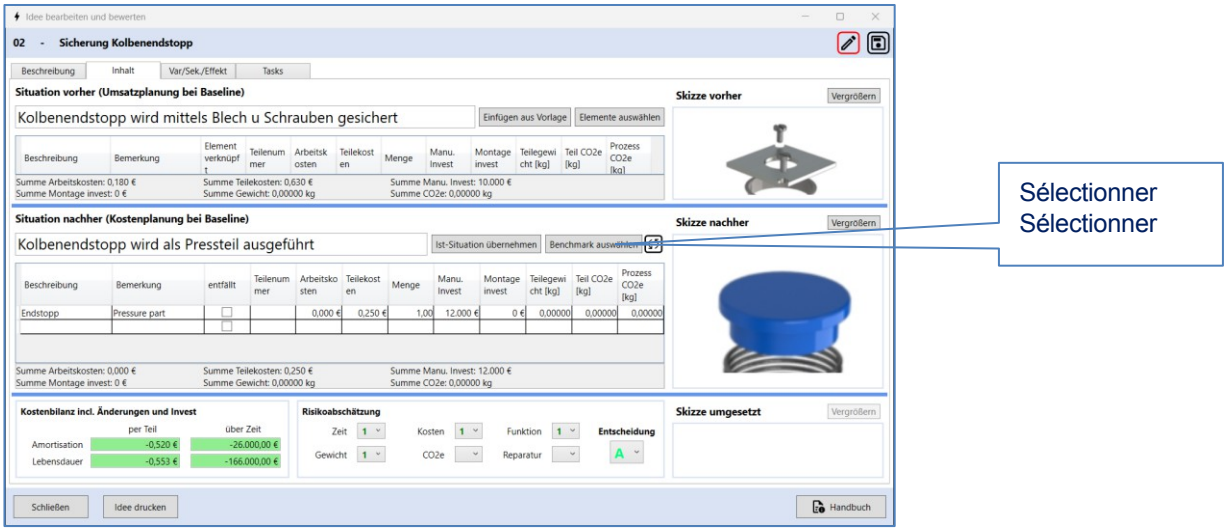
Principes d'innovation 1-3 : attribution aux principes d'innovation issus de la méthodologie TRIZ

4.5.2.5 Référence Fonctionnalité

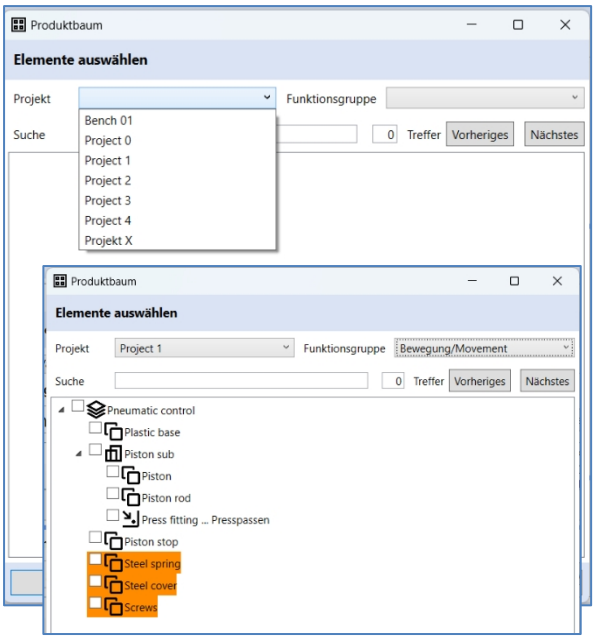
En particulier lorsque l'on travaille avec des porteurs de fonctions et des fonctions, il est possible de recourir à une fonction spéciale evi: pour générer et développer des idées.

Si les vecteurs de fonctions de deux produits doivent être comparés, les composants et les opérations appartenant à ce vecteur de fonctions peuvent être facilement générés.

Lors du traitement des idées, il est également possible de recourir aux composants d'autres projets.



En cliquant, une boîte de dialogue s'ouvre, permettant à l'utilisateur d'accéder à tous les projets et arborescences de produits.



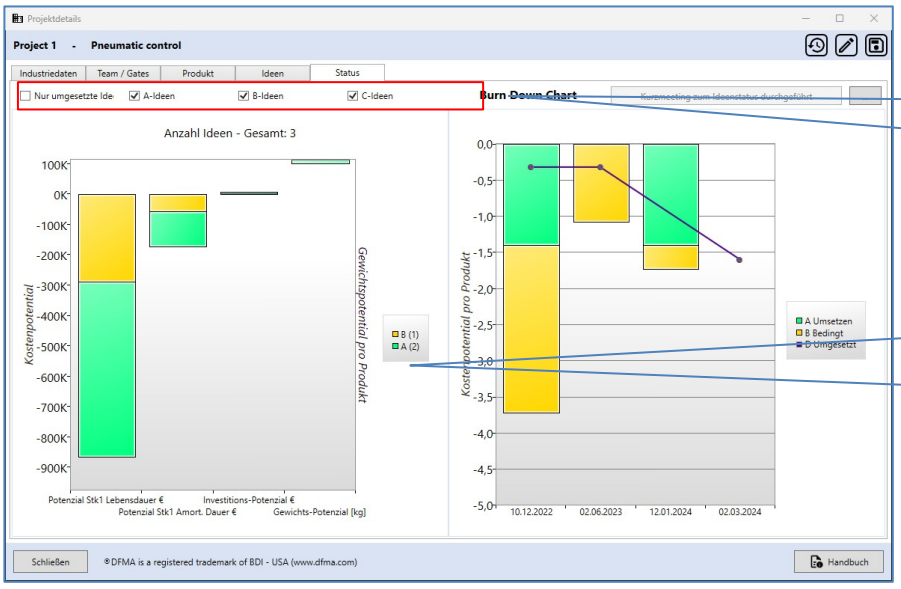
Cela permet notamment d'accéder efficacement aux différents composants et opérations lors de l'analyse de la concurrence et du marché.

Une fois le projet sélectionné, l'arborescence des produits est créée. Après avoir sélectionné le groupe de fonctions (synonyme de porteur de fonctions), tous les composants et opérations attribués à ce porteur de fonctions sont marqués en couleur.

En sélectionnant et en cliquant sur OK, les entrées sont copiées dans la situation cible de l'idée.

4.6 Statut

Au cours du traitement du projet, il est généralement important pour le chef de projet de connaître les possibilités qui s'offrent encore à son projet. Cet aperçu est disponible dans l'onglet « Statut ».



Sélection du groupe d'idées A, B, C ou idées déjà mises en œuvre

Représentation graphique de l'
effet des idées, additionné pour toutes les idées.
Classées par couleur selon le statut de l'idée.

Illustration 4-16 Statut des idées d'un projet

5 Liste d'idées

Pour faciliter la recherche et le traitement des idées sans avoir à ouvrir le projet à chaque fois, vous pouvez utiliser la liste des idées.

Avant le traitement, il y a d'abord la RECHERCHE.

La liste de toutes les idées peut être recherchée efficacement à l'aide des options suivantes.

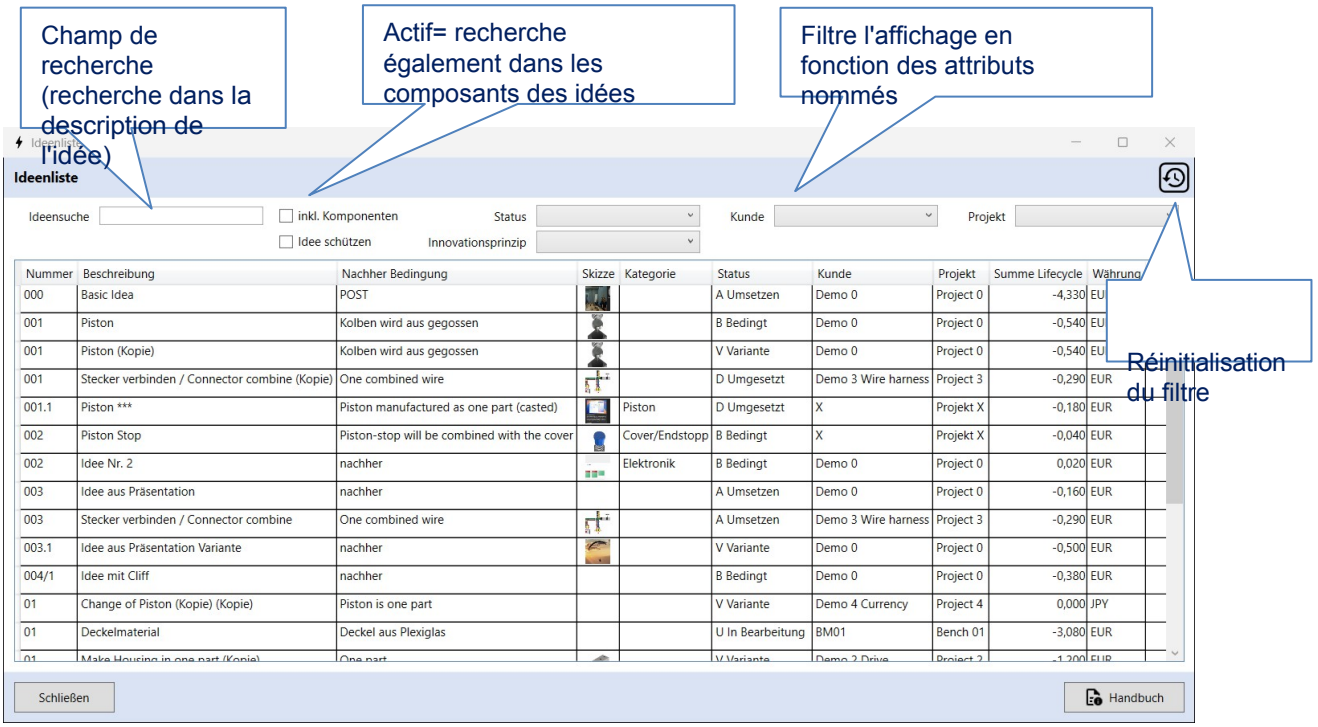


Illustration 5-1 Liste d'idées

Un double-clic sur une entrée ouvre directement l'idée sélectionnée.

Au fil du temps, une bibliothèque d'idées se constitue, qui constitue une aide précieuse, notamment pour les nouveaux collègues ou les plus jeunes.

6 Liste des tâches

Pour obtenir un aperçu des tâches documentées pour chaque idée, vous pouvez ouvrir la liste des tâches. Elle se divise en deux parties.

À gauche, l'**arborescence des tâches**, dans laquelle toutes les tâches de tous les projets sont affichées et peuvent être réduites efficacement à l'aide de la fonction de filtrage.

Sur le côté droit, il est possible d'ajouter des liens vers le statut de la tâche, l'objectif de traitement prévu et divers fichiers à titre de documentation.

C'est également là que s'effectue la confirmation.

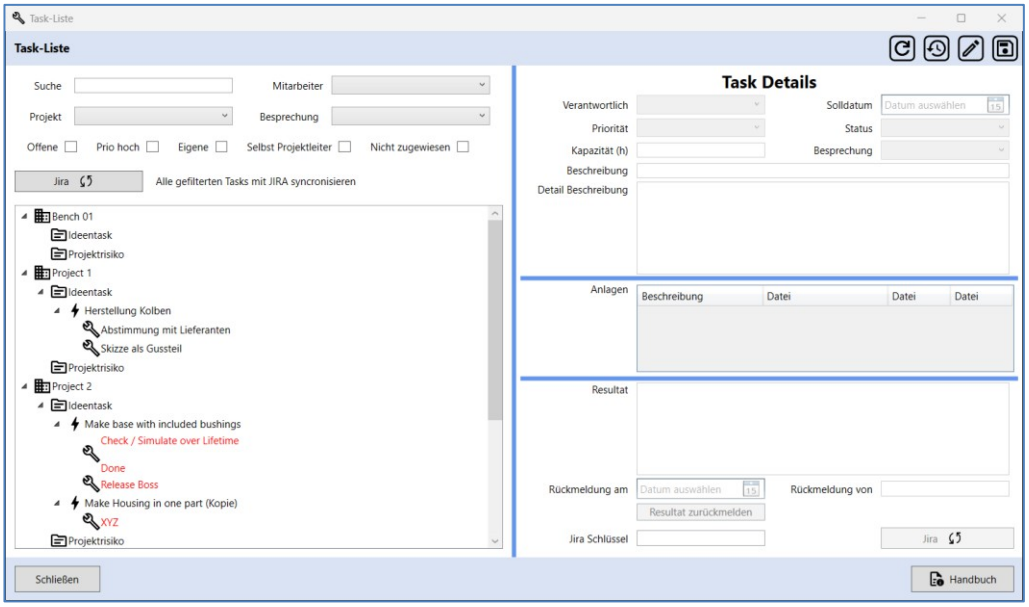


Illustration 6-1 Liste des tâches

Si la fonction **de connexion JIRA** a été activée, toutes les tâches sélectionnées par le filtre peuvent être synchronisées par lots.

Les paramètres pour la connexion JIRA sont traités séparément.

6.1 Accès à d'autres objets

En sélectionnant l'idée ou l'entrée de projet avec le bouton droit de la souris, vous avez la possibilité de passer directement à l'idée ou au projet.

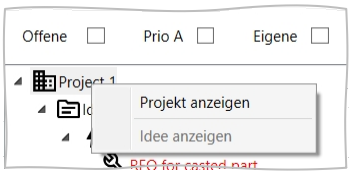


Illustration 6-2 Branchement

6.2 Confirmation d'une tâche

Chaque tâche est clôturée en sélectionnant le statut « terminé », un
commentaire de confirmation et la date de confirmation .

Des pièces jointes telles que des croquis, des images ou des PDF (par exemple, des devis) peuvent être ajoutées à chaque tâche.

7 evi:Inno

C'est précisément au début de la phase de conception, lorsque les contradictions techniques ou physiques se concrétisent, qu'il est possible de les résoudre grâce à des principes d'innovation appropriés. (TRIZ)

Les données mises à disposition dans evi:Inno sont constamment mises à jour grâce à une coopération sous licence avec Systematic Innovation® . Les explications ont été en partie rédigées en collaboration avec le TRIZ Consulting Group.

L'application de la contradiction créative sera expliquée plus en détail dans le cadre d'une formation.

En bref : la combinaison de caractéristiques améliorées et de caractéristiques détériorées permet d'afficher les principes d'innovation qui se sont avérés efficaces dans cette combinaison jusqu'à présent (déterminés à partir de l'analyse de millions de brevets). Ces principes peuvent ensuite être appliqués aux « ressources » du système. La force du principe d'innovation est générée à partir de l'ordre de désignation dans la matrice. Plus il est fort, plus il a été souvent désigné dans les brevets analysés.

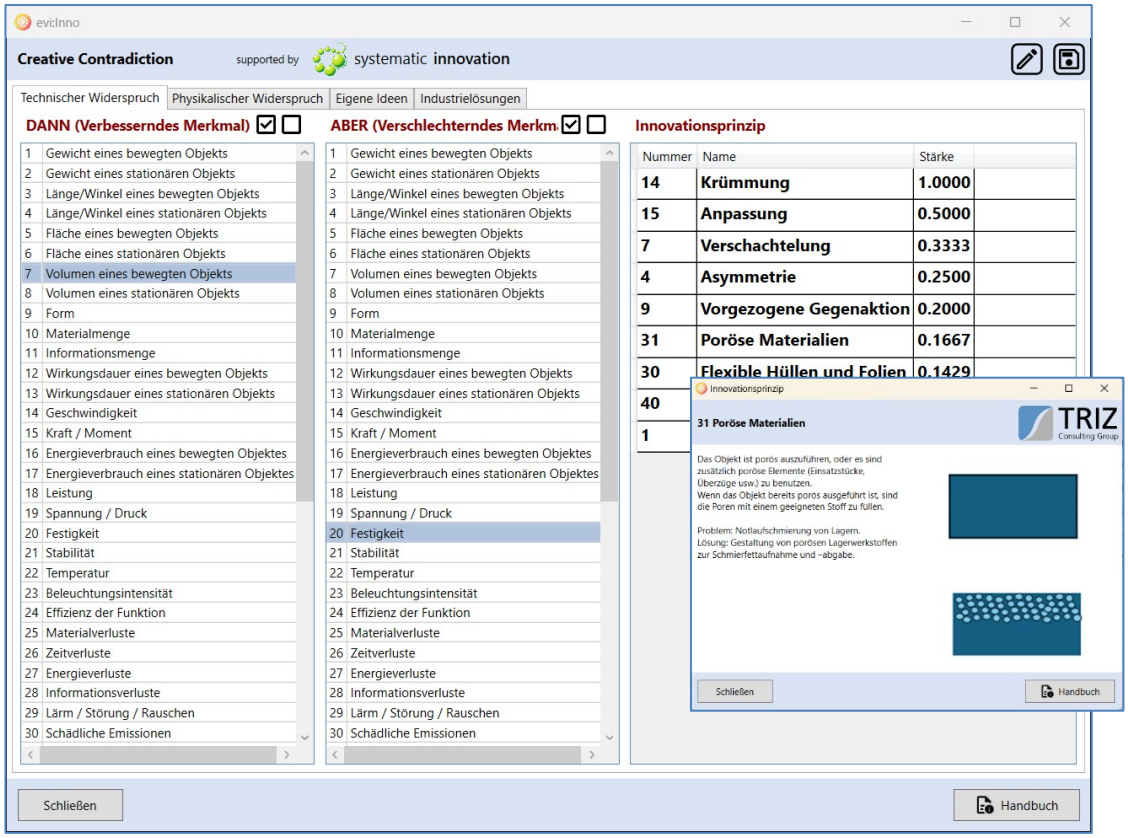
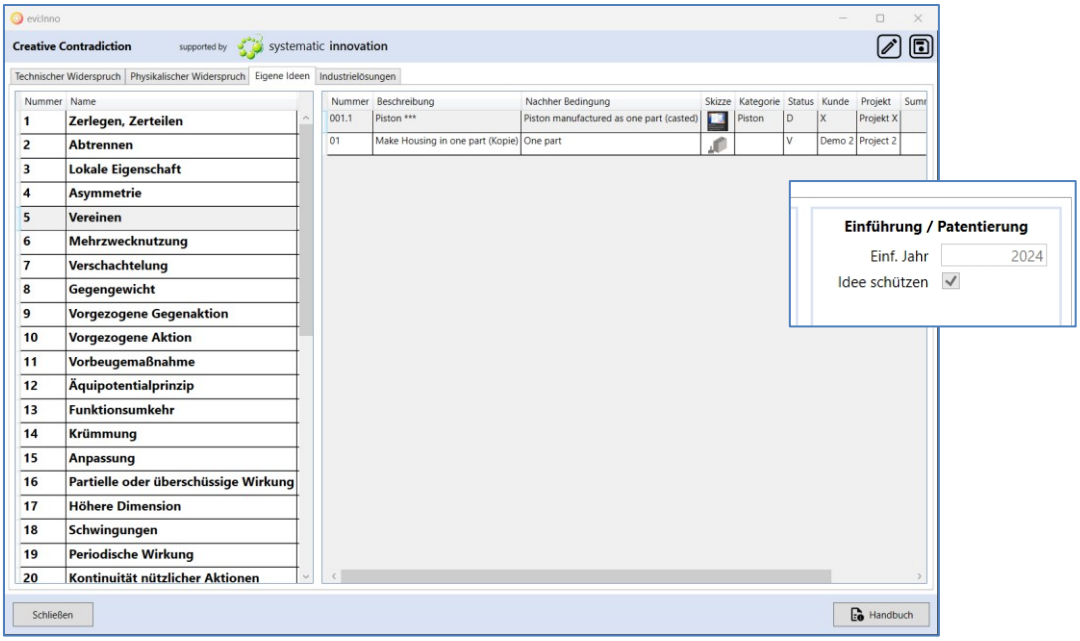


Illustration 7-1 Matrice des contradictions

7.1 Gestion des connaissances

Afin de stocker les bonnes idées de l'organisation et de les mettre à la disposition d'autres collègues, celles-ci peuvent être classées selon les principes d'innovation susmentionnés.

Pour ce faire, l'idée peut être déclarée comme « idée protégée » dans l'onglet « Var/Sek./Effekt » (Var/Sec./Effet). Il est alors possible d'attribuer l'idée à trois principes d'innovation dans l'onglet « Description ».

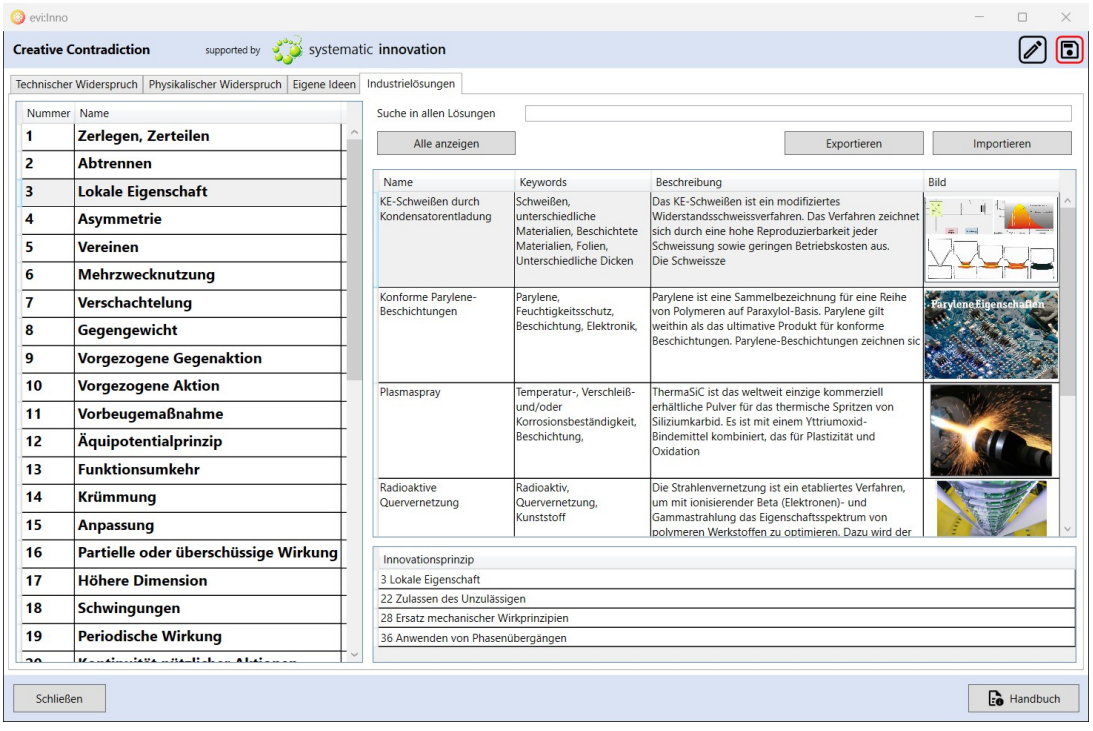


Un double-clic permet d'ouvrir l'idée.

Les « leçons apprises » sont ici activement organisées sous forme d'idées et d'expériences et utilisées pour le développement de l'organisation.

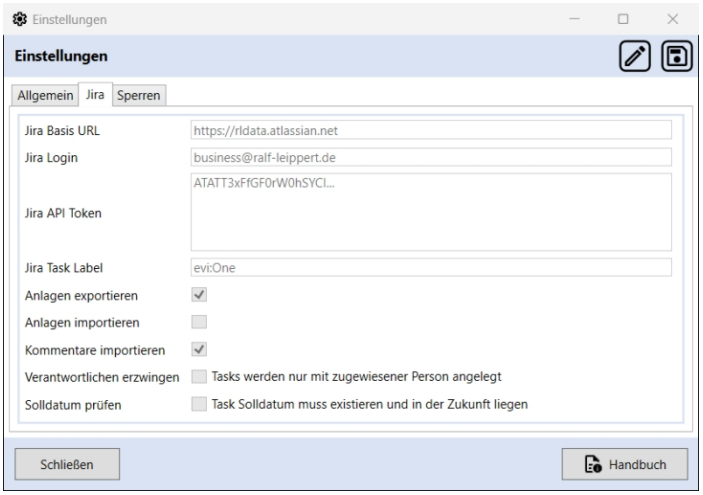
7.2 Connaissances externes / Parcours virtuel du salon

Les idées sont également générées en dehors de l'organisation. Lors de l'octroi d'une licence pour evi:Inno, les nouvelles technologies sont régulièrement synchronisées et classées selon les principes d'innovation.



8 Paramètres

Différentes fonctions peuvent être spécialement configurées pour les experts d'evi:One.

Généralités : variantes d'idées	L'addition des différentes variantes peut être réglée à l'aide de la logique de calcul.
Généralités : idées décimales	Définit le nombre de décimales dans l'idée.
Tâches : sélection standard	Si « VRAI », la tâche est automatiquement attribuée à la prochaine réunion de projet (sous-barré) Si « FAUX », la tâche est attribuée par le modérateur lui-même
Tâches : date cible standard	Pour les tâches, la date cible est la date du jour + le nombre défini est prérempli (sous-barré)
JIRA	
URL de base JIRA	Connexion à l'application JIRA
CONNEXION JIRA	Adresse de connexion à l'application JIRA
JIRA API Token	Identifiant de connexion à JIRA
Étiquette de tâche JIRA	Fourni lors de l'échange de la tâche afin d'identifier les tâches
Exporter les pièces jointes	Si « VRAI », les pièces jointes sont exportées depuis evi:One
Importer les pièces jointes	Si « VRAI », les pièces jointes sont importées de JIRA vers evi:One
Importer les commentaires	Si « VRAI », les commentaires sont importés depuis JIRA.
Imposer les responsables	Les tâches ne sont créées dans JIRA que si l'identifiant dans evi:One et JIRA est identique.
Vérifier la date prévue	La date prévue doit exister et être située dans le futur.
Utiliser les rapports intégrés	Si OUI, les rapports internes sont utilisés, si NON, les anciens rapports SQL sont encore utilisés.

9 Client de démonstration

Afin de pouvoir tester les différentes possibilités d'evi:One sans risque, un client DEMO est toujours installé.

Vous pouvez accéder au client DEMO via le masque de connexion en sélectionnant l'entrée correspondante.

In den Stammdaten wird der Demo-Mandant mit einem Flag versehen.



Illustration 9-1 Connexion au client de démonstration

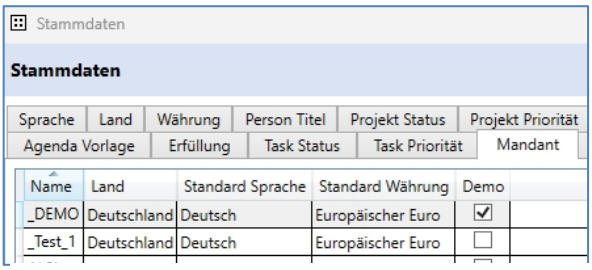


Illustration 9-2 Marquage du mandant DEMO

Le client de démonstration contient des projets avec des idées et des tâches qui peuvent être modifiées et supprimées à volonté.

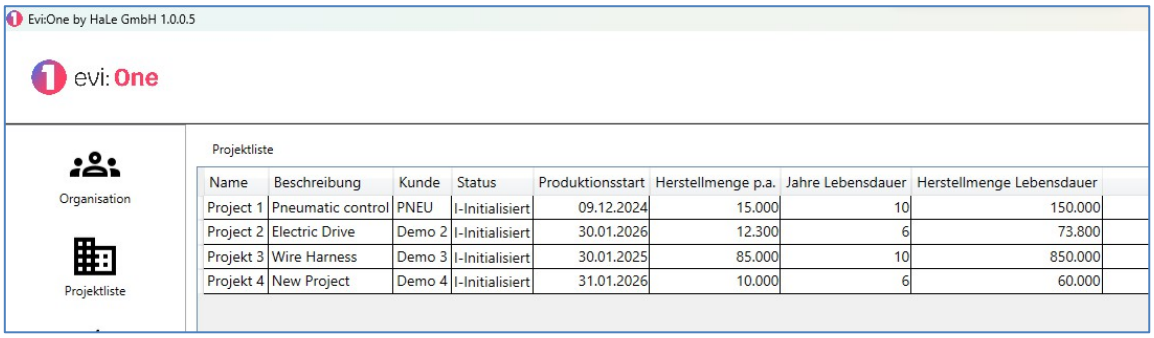


Illustration 9-3 Projets dans le client DEMO

10 Répertoires

10.1 Répertoire d'images

Illustration 1-1 Page d'accueil 4
Illustration 1-2 Barre d'en-tête 4
Illustration 1-3 Liste des erreurs 5
Illustration 2-1 Organisation 6
Illustration 2-2 Autorisations 7
Illustration 2-3 Données de base Autorisations 7
Illustration 4-1 Détails du projet - Données industrielles 11
Illustration 4-2 Modèle de couches 12
Illustration 4-3 Données de base Développement 12
Illustration 4-4 Variantes 12
Illustration 4-5 Membres de l'équipe/rôles 12
Illustration 4-6 Détails de la réunion Participants 13
Illustration 4-7 Détails de la réunion Attentes 13
Illustration 4-8 Détails de la réunion Tâches 13
Illustration 4-9 Détails de la réunion - Commentaires 13
Illustration 4-10 Détails de la réunion Leçons apprises 13
Illustration 4-11 Liste d'idées dans le projet 15
Illustration 4-12 Traitement détaillé des idées 17
Illustration 4-13 Tâches relatives à l'idée 18
Illustration 4-14 Effets secondaires liés à l'idée 18
Illustration 4-15 Description et catégorie d'une idée 19
Illustration 4-16 Statut des idées d'un projet 20
Illustration 5-1 Liste d'idées 21
Illustration 6-1 Liste des tâches 22
Illustration 6-2 Ramification 22
Illustration 7-1 Connexion au client de démonstration 26
Illustration 7-2 Identification du client DEMO 26
Illustration 7-3 Projets dans le client DEMO 26