

evi:one

Outils de réflexion pour animateurs
Thinktools
for facilitators

Manuel

Informations sur le document :
Fichier : EVI_Basis_01_03_DE.docx
Nom : Bernd Haussmann
Créé le : 15/02/2026 Imprimé le : 26-02-16
Version : 02.01.00 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 HABILITATIONS....7
2.3.1 Données de base - Rôles....7
2.3.2 Données de base - Devises....7
3 LISTE DE PROJETS....8
3.1 ORGANISATION DU PROJET....8
3.1.1 Importer et exporter des projets....9
4 PROJETS....10
4.1 DONNÉES INDUSTRIELLES DE BASE....10
4.2 ÉQUIPE ET ÉTAPES CLÉS/PORTES....11
4.3 MODIFICATIONS DU NOMBRE D'UNITÉS....13
4.4 PRODUIT....
4.5 IDÉES....
4.5.1 Dupliquer, copier, importer/exporter des idées....15
4.5.2 Traitement des idées....16
4.6 STATUT....19
5 LISTE D'IDÉES....20
6 PAQUETAGE....21
7 LISTE DES TÂCHES....22
7.1 BRANCHEMENT VERS D'AUTRES OBJETS....22
7.2 CONFIRMATION D'UNE TÂCHE....22
8 EVI:INN0....23
8.1 GESTION DES CONNAISSANCES....23
8.2 CONNAISSANCES EXTERNES / VISITE VIRTUELLE DU SALON....
9 PARAMÈTRES....25
10 DEM0 **MANDANT**....26
11 RÉPERTOIRES....27
11.1 LISTE DES 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.

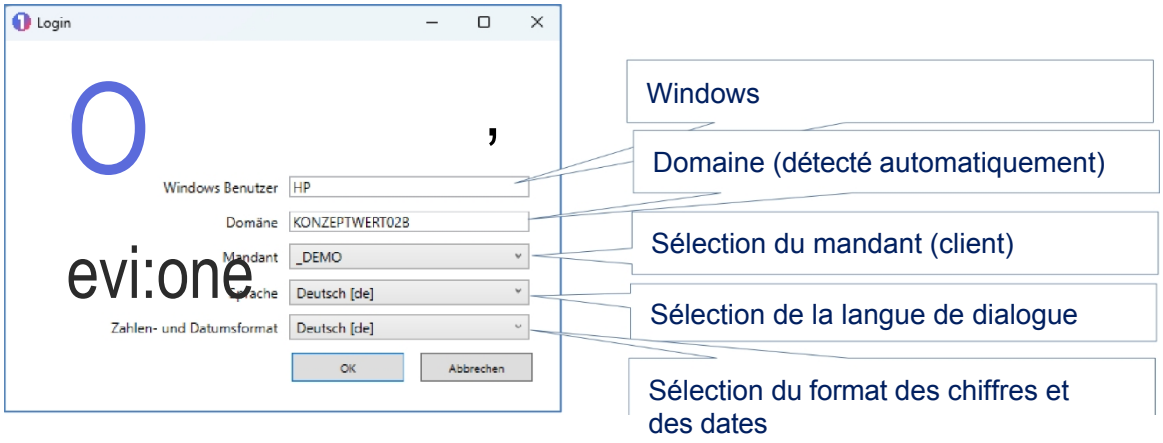
Au cours du projet, ces idées sont affinées, mises en œuvre ou complétées. Il en résulte un trésor d'idées qui peut être utilisé au sein de l'entreprise, mais qui peut également fournir des indications sur les domaines à développer et à étudier afin de permettre d'autres optimisations.

Afin de soutenir cette approche, de fournir au modérateur un outil puissant mais 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 fondamentaux

EVI:0NE est **multilingue** afin de pouvoir être utilisé à l'échelle internationale**.** 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, il faut

g deux boutons pour modifier et enregistrer apparaissent sous le menu.

1.2 Page d'accueil

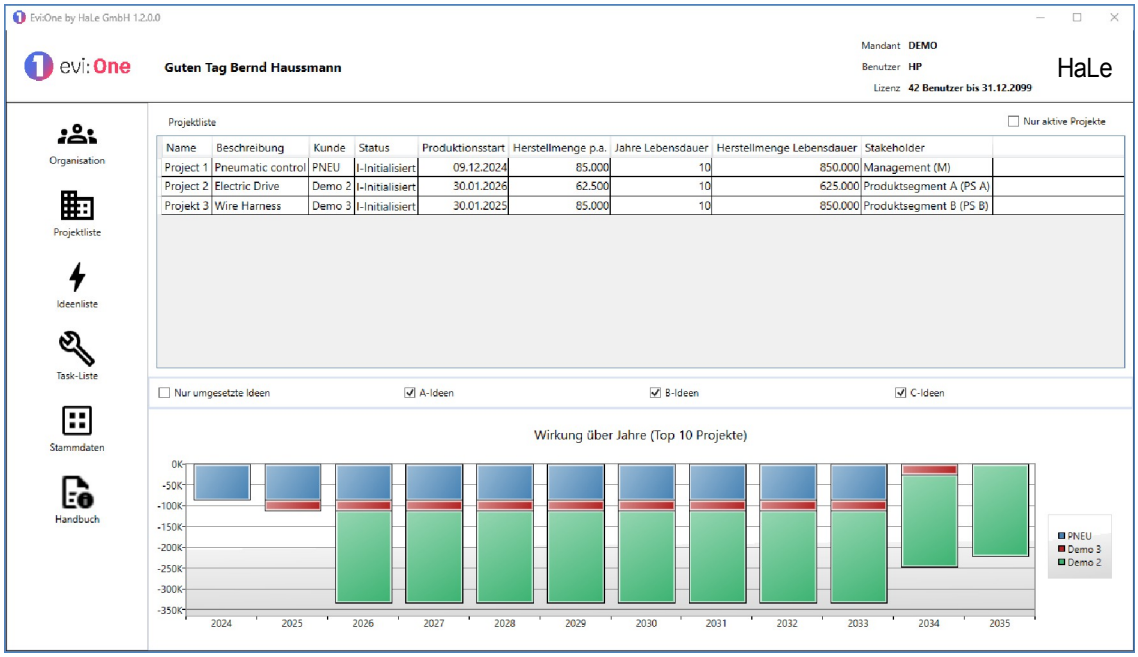


Illustration 1-15tortseile

La page d'accueil comporte quatre zones

- La barre d'en-tête en haut
- La liste des projets
- La barre de navigation à gauche
- Le graphique d'impact

1.2.1 La barre d'en-tête

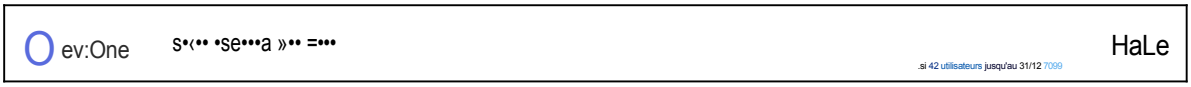
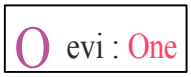


Illustration 1-2 Barre de connexion

1.2.1.1 L0G0 (fonction Admin)



Derrière le logo EVI:ONE se cache une fonction destinée aux administrateurs ou aux situations dans lesquelles des messages d'erreur peuvent apparaître lors de la maintenance à distance.

Il faut accéder aux messages. Pour l'utilisateur, cette fonctionnalité ne devrait pas avoir d'importance dans l'utilisation quotidienne.

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 erreurs éventuelles.

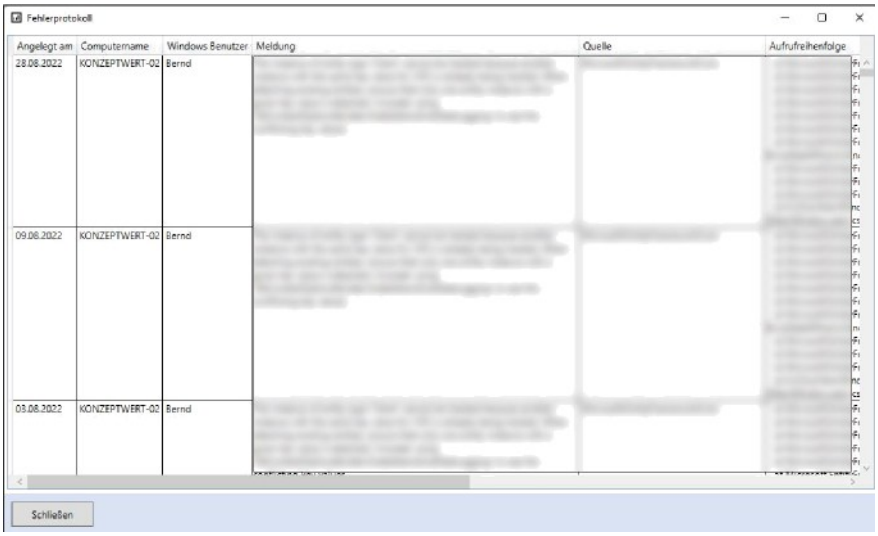


Illustration 1-3 Liste des erreurs

1.2.1.2 L'affichage de l'état

HaLe

42 Utilisateur b's 3 12.20g9

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.

Projektlis

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 généralement réservées aux utilisateurs clés ou aux administrateurs, car ces enregistrements ont les mêmes répercussions sur tous les projets.

2 Organisation

Um mit EVI:ONE schnell zu arbeiten ist es sinnvoll, die wichtigsten Projektteilnehmer schrittweise, idealerweise als Vorbereitung zu einem Workshop zu erfassen. Alternativ könnte ein vorbereitetes Vorlagenprojekt importiert werden.

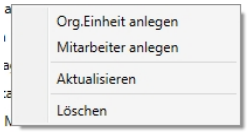
Die Organisation (incl. Logo) lässt sich so schrittweise darstellen und die jeweiligen Mitarbeiter zu den Organisationseinheiten zuordnen.

Auch die Rechtevergabe wird im weiteren Verlauf über die Organisation geregelt.



Abbildung 2-1 Organisation

2.1 Organisation



Die Organisation kann über den Organisationsbaum per rechter Maustaste angelegt, erweitert oder verändert werden. Eine Organisationseinheit (OE) wird immer unterhalb der OE angelegt, die aktuell markiert ist. Sollte noch keine OE existieren, wird der Kopf angelegt.

Innerhalb der Organisation sollte auch die Stakeholder für Projekte berücksichtigt werden, da zu jedem Projekt (Siehe 4.1 Industrielle Basisdaten Seite 10) auch der Stakeholder abgefragt wird.

Für jede Organisationseinheit kann auch die **postalische Adresse** angegeben werden. Dies ermöglicht das Reporting aufgeteilt nach geografischem Attribut (z.B. Potenziale aller Nordwerke o.ä.)

Das Logo lässt sich per Dateiauswahl (rechte Maustaste) aus einer üblichen Grafikdatei importieren.

2.2 Collaborateurs

Les collaborateurs sont créés dans la zone 0E. (bouton droit de la souris)

Les collaborateurs peuvent être nommés librement, seul le champ Utilisateur Windows doit correspondre au login du système Windows afin de contrôler l'attribution des droits.

Comme la plupart des données des 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).

2.3 Autorisations

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

Par exemple, l'employé de l'image (« Egon Toller ») a reçu les droits 6np/neerund *Task-Pesponse* afin de pouvoir accéder, lire et/ou écrire dans les différents domaines.

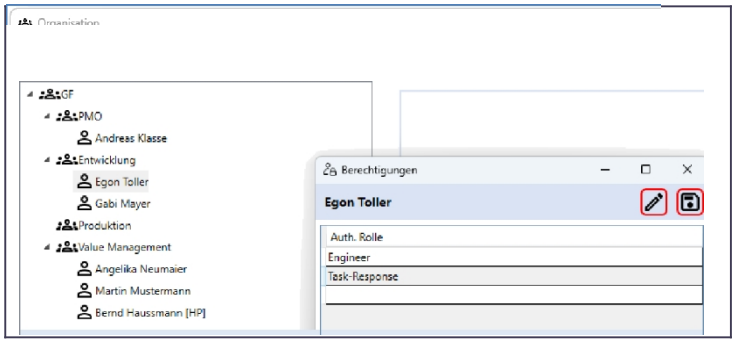


Illustration 2-2 Autorisations

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]

Dans la zone Données de base, onglet « Rôle d'authentification », vous pouvez définir les rôles. Chaque rôle décrit l'accès à un objet d'authentification (A0) et l'activité correspondante (AA).

Il existe quatre A0 (« Projet », « Idée », « Tâche », « Organisation ») et deux AA (« Modifier », « Afficher »).

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

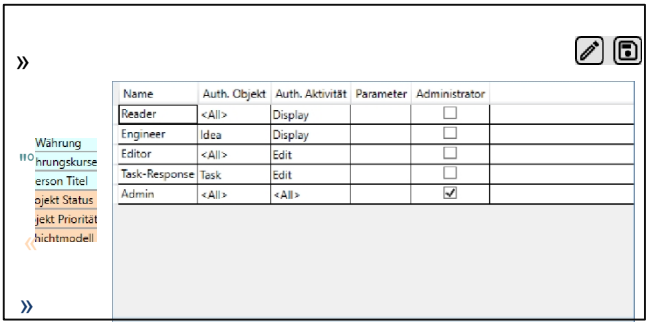


Illustration 2-3 Données de base Autorisations

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.

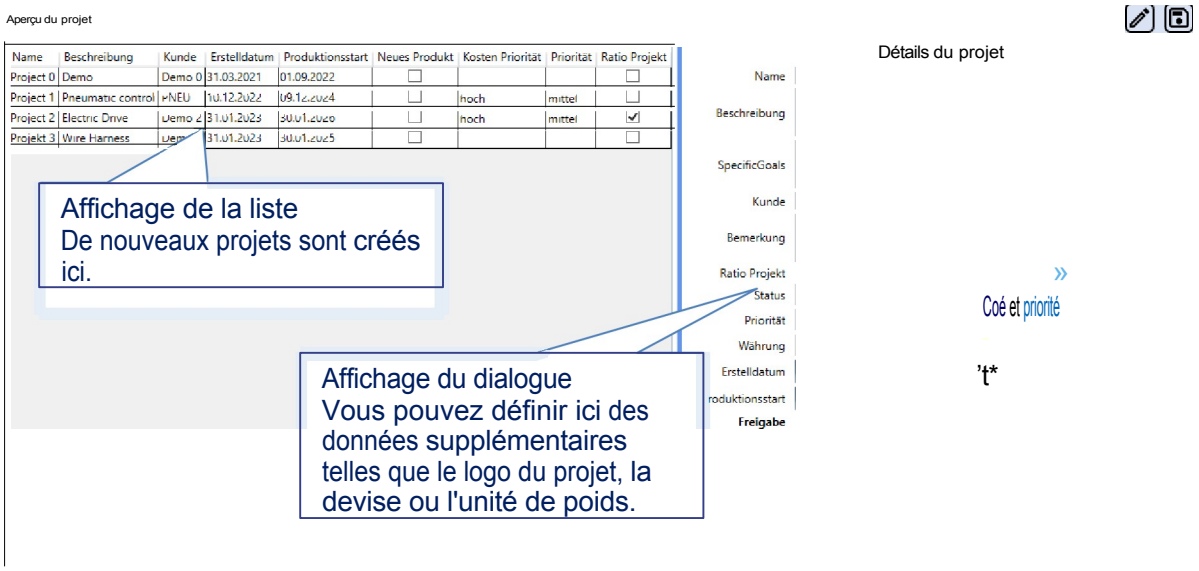
Un changement en cours de projet n'entraîne pas la conversion de tous les montants.



3 Liste des projets

3.1 Organisation du projet

Chaque organisation mène 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.

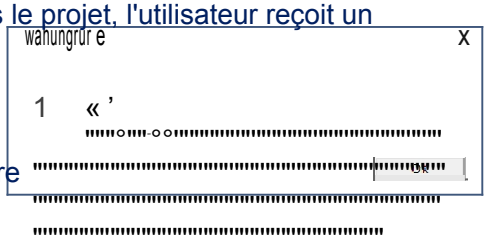


Cette application aide le coordinateur du projet ou le comité de pilotage à affecter les modérateurs et les experts aux projets. Chaque projet est décrit à l'aide d'indicateurs clés significatifs afin de faciliter l'intégration des modérateurs et des experts dans le projet et de permettre d'estimer la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

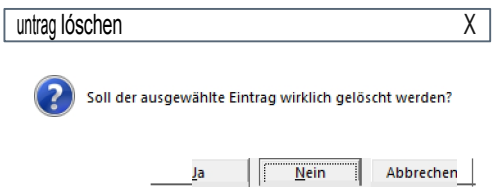


⇨ Si la devise du projet venait à être modifiée ultérieurement, il en résulterait toutefois
Pas de conversion. Veuillez donc utiliser ce paramètre avec précaution.

⇨ 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 ici. 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 types ou des séquences de réunion, qui doivent ensuite être simplement adaptées 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 organisationnelle d'EVI:0NE est le projet.

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

4.1 Données industrielles de base

Chaque projet industriel a des indicateurs spécifiques qui influencent la manière dont les « décisions » à venir doivent/peuvent être prises par l'équipe de projet ou le chef de projet .

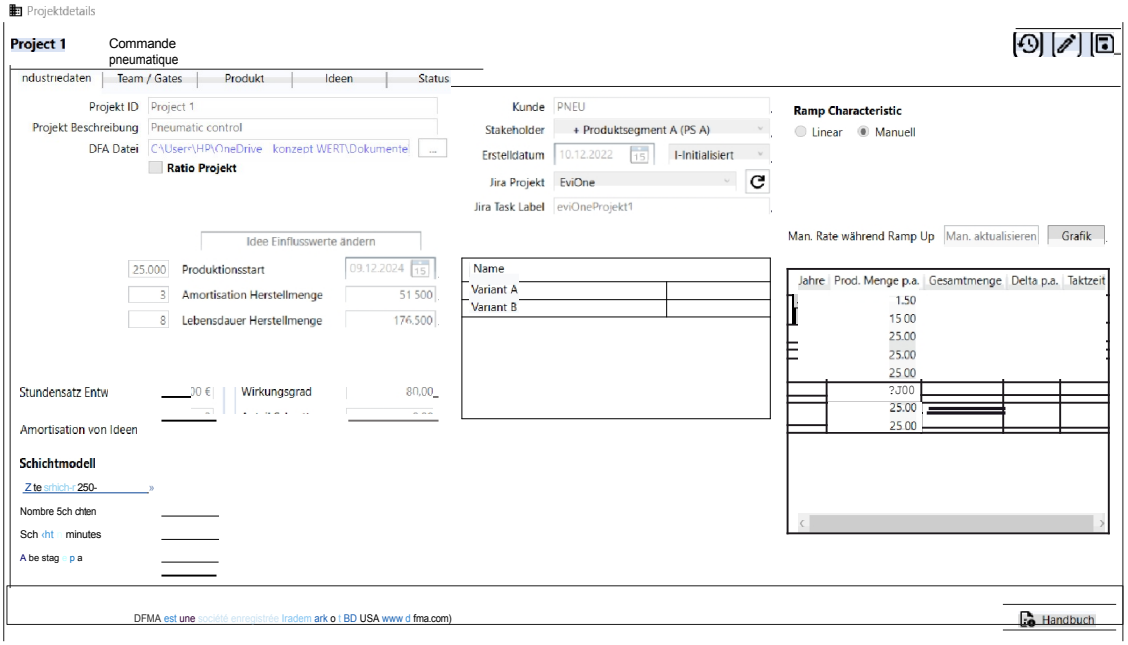
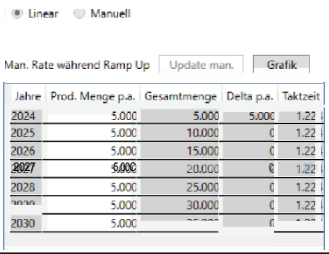


Illustration zi-IProjekfdefails - /ndusfriedalen

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

a) les quantités produites du produit, tout au long de son cycle de vie, mais aussi pendant la période d'amortissement.	
b) Répartition des quantités sur la durée de vie pour estimer le temps de cycle 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.	d l Équipe Nombre de équipes Équipe en minutes .S•beit•-zge p.a *Illustration J-2 Modèle à 5 couches*
d) Le taux horaire pour les ajustements imprévus nécessaires à la réalisation des idées	Idées / Ingénierie Taux horaire Enhv. 100,00 Amortissement des idées 3 *Illustration zi-3 Données de base Évolution*
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.	Varianten Name Anteil *Illustration zi-zi 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.	Projet Jira EviOne

4.2 Équipe et jalons/étapes

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) Des listes de membres spécifiques peuvent être créées 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 s u p p r i m e r le clic « Actif ».	Einkauf Vorentwicklung Fertigung Systementwicklung Qualitätssicherung DFMA Moderator *Illustration J-S 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.

Daum	Bepre‹ hun9sne1
	Loop 2
1010.2D22	Loop 3
2609.2022	Pre'mna DeignB'lw
28.07.2022	Vorbesprechung
25.10.2022	Loop 4
16.08.2D22	Boucle 1

k) En double-cliquant sur une entrée individuelle, vous accédez à d'autres options de documentation qui vous permettent de 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

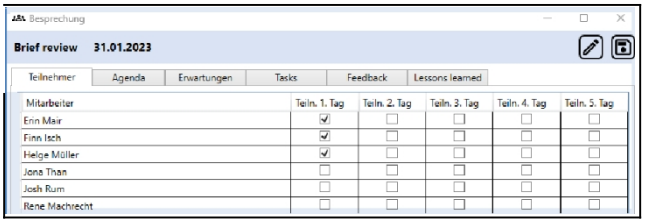


Illustration zi-6 Détails de la réunion Participants

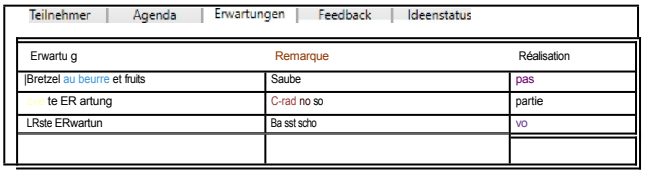


Illustration J-7 Détails de la réunion K-rw'aMungen

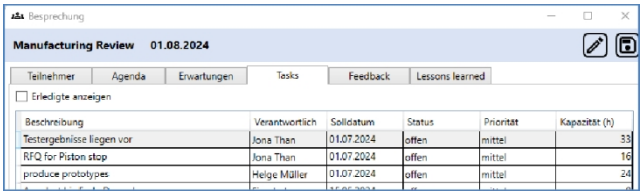


Illustration 4-8 Détails de la réunion Tâches

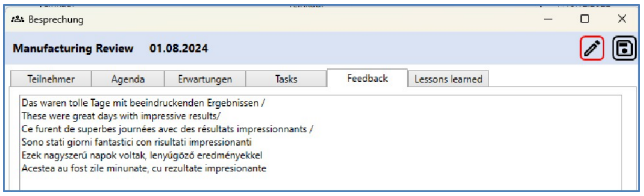


Illustration J-9 Détails de la réunion Commentaires

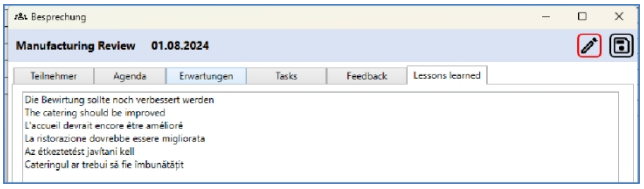


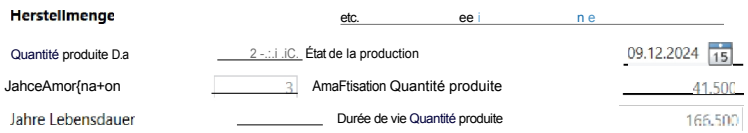
Illustration ü-10 Détails de la réunion Leçons apprises

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).

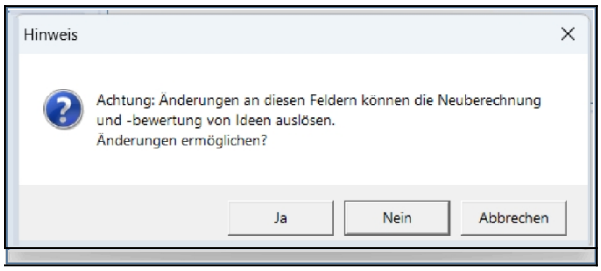
4.3 Modifications du nombre d'unités

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 si certaines sont même devenues négatives.

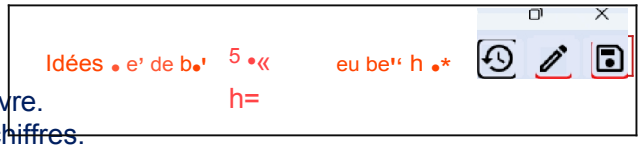
Le bouton « Modifier les valeurs d'influence des idées » permet de modifier le nombre d'unités.



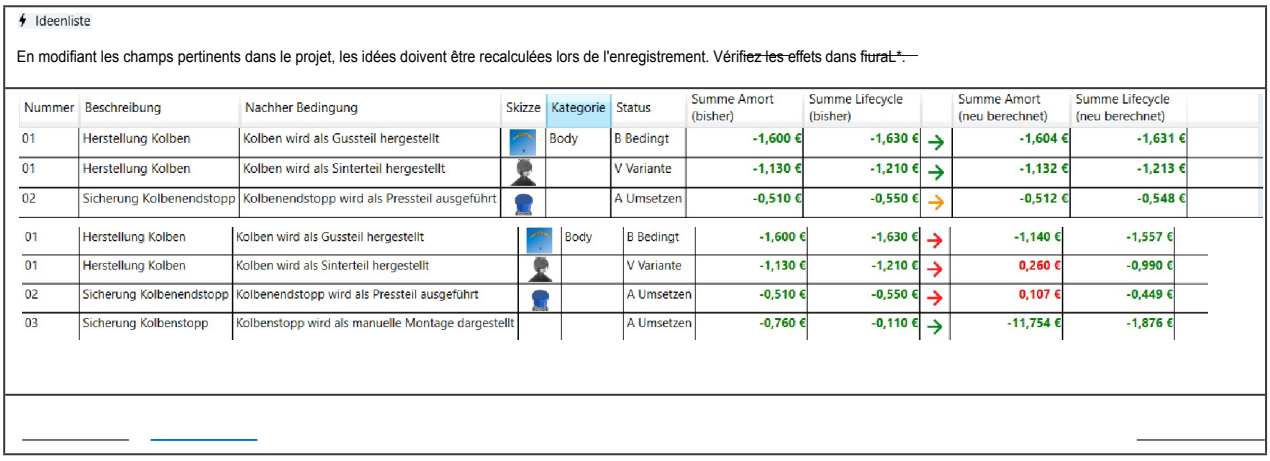
Les chiffres sous-jacents ne peuvent être modifiés qu'après cette « validation » et une notification correspondante.



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



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



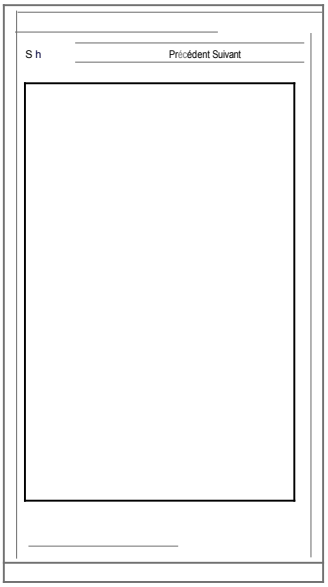
Nummer	Beschreibung	Nachher Bedingung	Skizze	Kategorie	Status	Summe Amort (bisher)	Summe Lifecycle (bisher)		Summe Amort (neu berechnet)	Summe Lifecycle (neu berechnet)
01	Herstellung Kolben	Kolben wird als Gussteil hergestellt		Body	B Bedingt	-1,600 €	-1,630 €	→	-1,604 €	-1,631 €
01	Herstellung Kolben	Kolben wird als Sinterteil hergestellt			V Variante	-1,130 €	-1,210 €	→	-1,132 €	-1,213 €
02	Sicherung Kolbenendstopp	Kolbenendstopp wird als Pressteil ausgeführt			A Umsetzen	-0,510 €	-0,550 €	→	-0,512 €	-0,548 €
01	Herstellung Kolben	Kolben wird als Gussteil hergestellt		Body	B Bedingt	-1,600 €	-1,630 €	→	-1,140 €	-1,557 €
01	Herstellung Kolben	Kolben wird als Sinterteil hergestellt			V Variante	-1,130 €	-1,210 €	→	0,260 €	-0,990 €
02	Sicherung Kolbenendstopp	Kolbenendstopp wird als Pressteil ausgeführt			A Umsetzen	-0,510 €	-0,550 €	→	0,107 €	-0,449 €
03	Sicherung Kolbenstopp	Kolbenstopp wird als manuelle Montage dargestellt			A Umsetzen	-0,760 €	-0,110 €	→	-11,754 €	-1,876 €

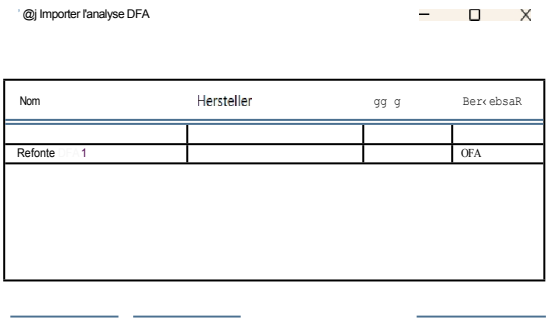
Les anciens et les nouveaux chiffres sont affichés pour chaque idée. La flèche d'indication indique si une idée change et de quelle manière. (Rouge = empire, jaune = reste neutre, vert = s'améliore.

Les nouveaux chiffres sont pris en compte lors de l'enregistrement.

».‹ 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 », une fenêtre de sélection s'ouvre pour vous permettre de sélectionner le fichier DFA approprié.





Après sélection et confirmation, les données sont importées en conséquence.

Les données sont désormais disponibles dans evi:One.

*S Idées

Le véritable objectif de tout atelier est de générer des idées. La manière dont ces idées voient le jour est secondaire. Pour optimiser les produits et les coûts, les idées peuvent par exemple être générées à partir des questions de la méthodologie DFMA.

Dans EVI:0NE, les idées peuvent être documentées, développées et gérées. Au sein d'un projet, il existe un onglet « Idées » pour le traitement des idées.

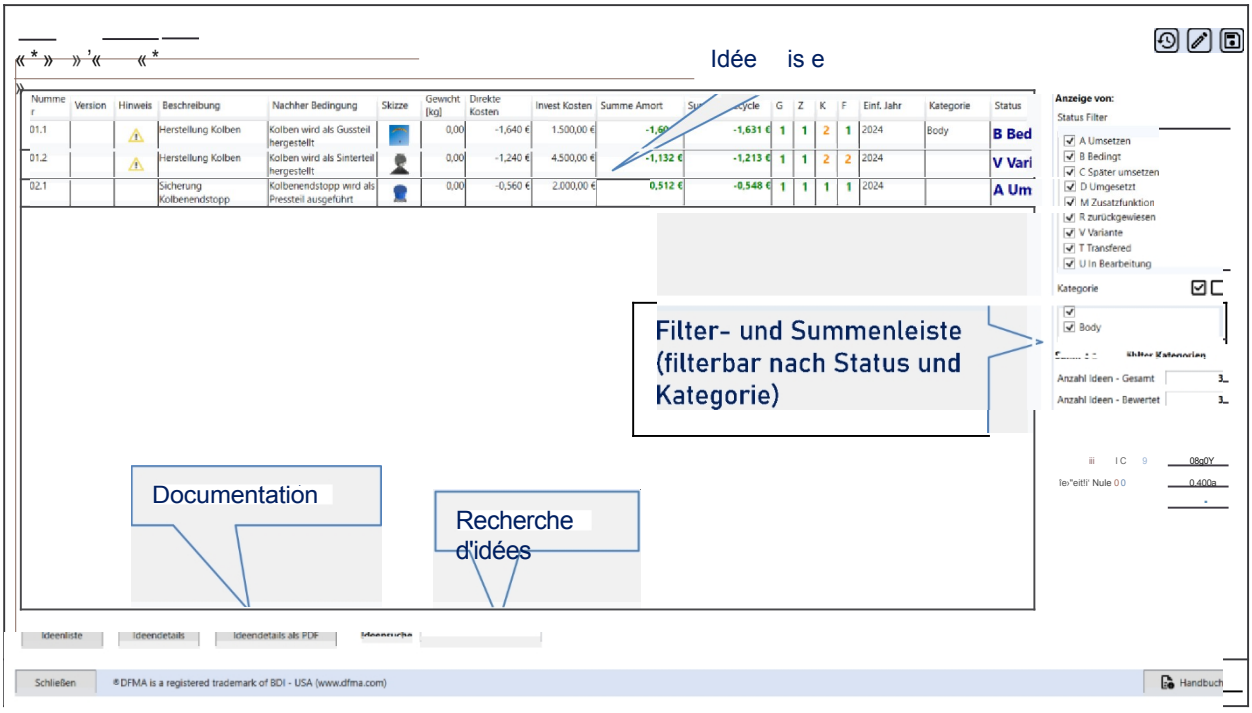


Abbildung 4-11 Ideenlistung im Projekt

Chaque idée peut être soit simplement ajoutée à la **liste des idées**, soit d é v e l o p p ée en détail.
Une simple entrée comprend les informations suivantes :

- Numéro (de préférence consécutif)
- Version
- Avant
- Modification du poids
- Modification des coûts d'investissement
- Statut
- Description (de l'idée)
- Après
- Modification des coûts directs
- Année d'introduction

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

Les champs d'évaluation des risques G (= poids), K (= coûts), Z (= temps), F (= fonction), C (= C02e) et R (= réparabilité) sont disponibles lors du traitement détaillé des idées.

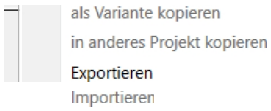
S'il existe plusieurs idées pour un produit spécifique (alors qu'une seule idée peut finalement être réalisée), ces idées peuvent être associées à une version.

Un double-clic sur une entrée de la liste d'idées ouvre la fenêtre d'édition pour l'élaboration détaillée de l'idée.

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, c'est-à-dire qu'il est possible de filtrer d'abord, puis de rechercher.

La barre de totalisation 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.

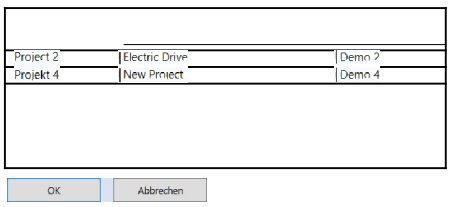
L'importation d'autres idées peut également être lancée ici.

a) Copier en tant que variante
L'opération se termine par un message indiquant que la copie de l'idée est complétée par la mention « (copie) » dans la description.



b) Copier dans un autre projet
La réponse s'affiche dans le champ de sélection des autres projets actifs :
z.....
copié dans
•••••• • •

En sélectionnant et en cliquant sur OK, le fichier Idee est 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 le fichier Idee, celui-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

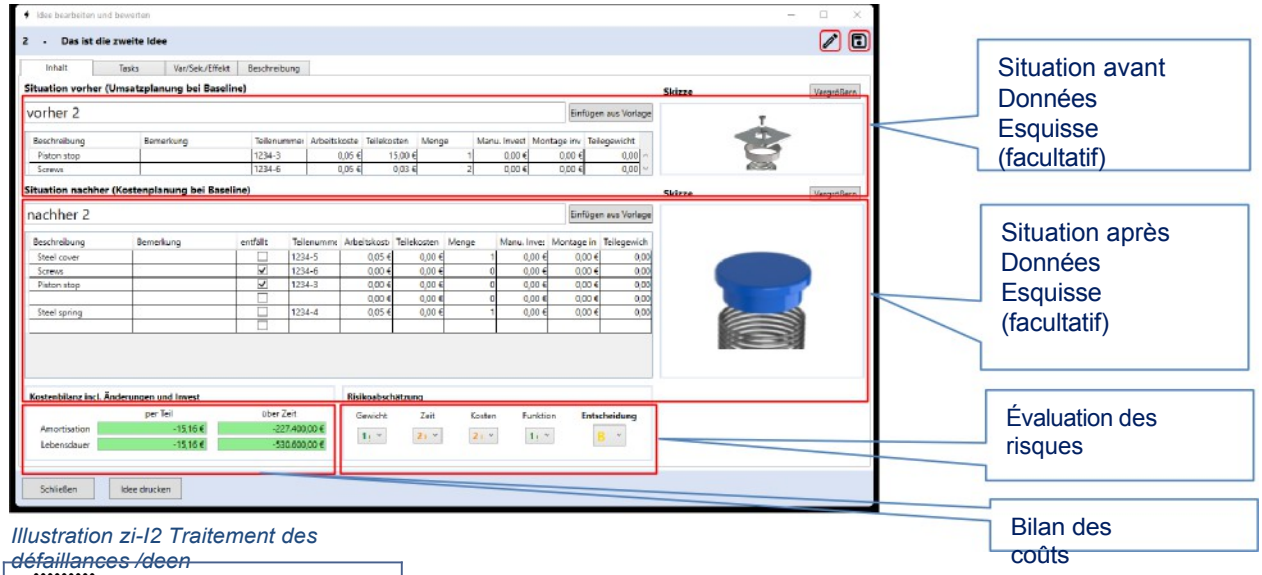
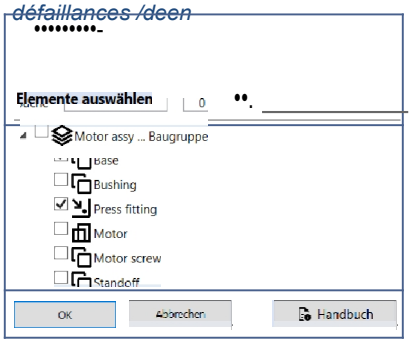


Illustration zi-I2 Traitement des défaillances /deen



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 relatives à l'idée

Nous ne voulons pas pratiquer la microgestion.

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

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

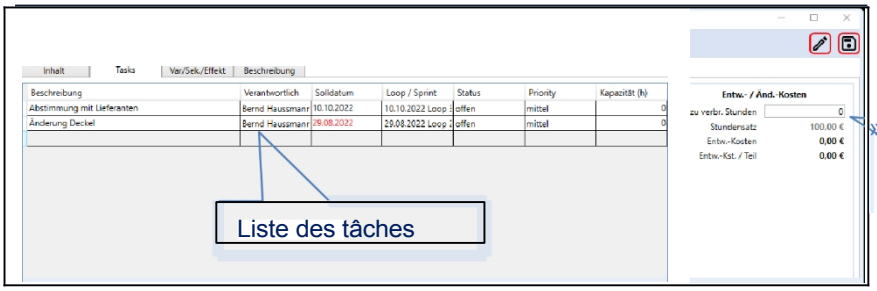


Illustration ü-13 Tâches liées à l'idée

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'IDEE 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'idee est applicable à des produits supplémentaires (au-delà de la portée du projet).

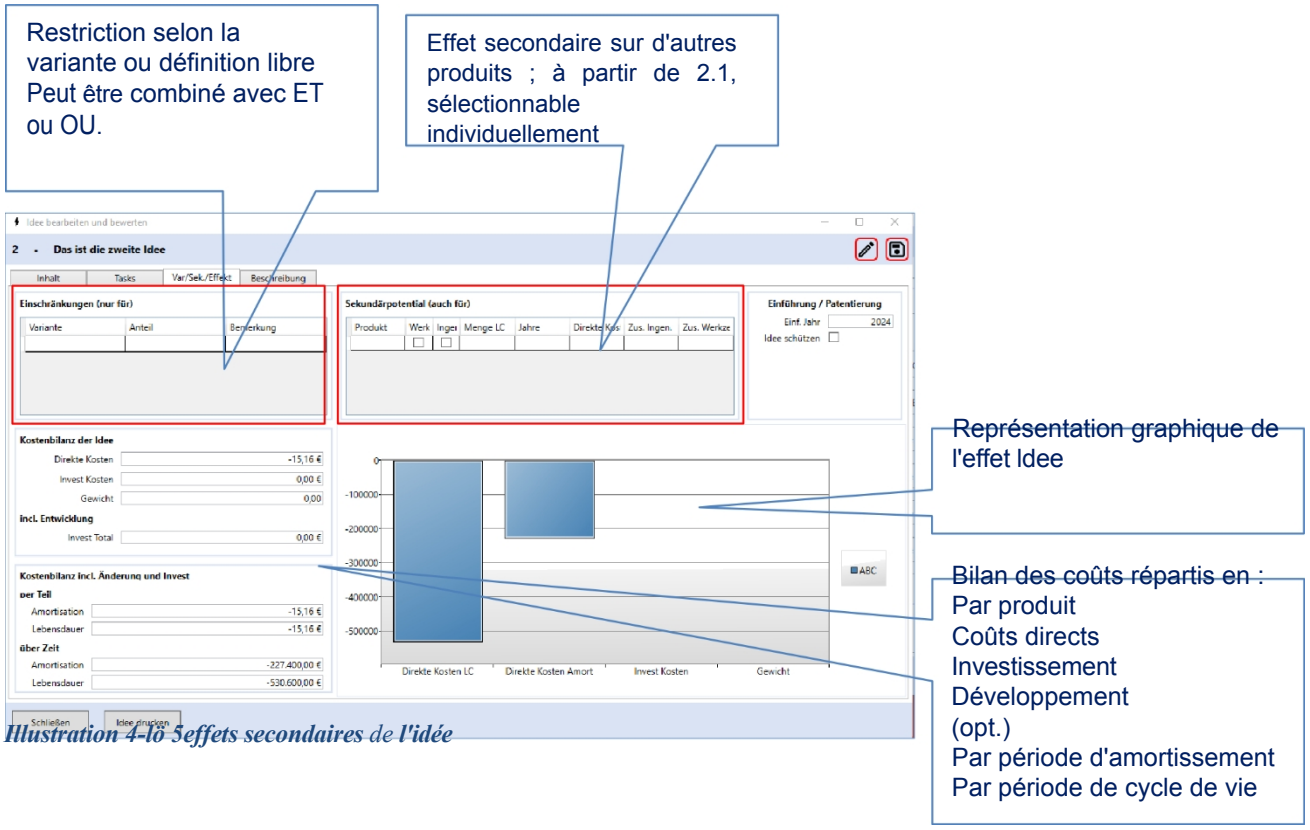


Illustration 4-lö 5effets secondaires de l'idée

4.5.2.4 Description

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

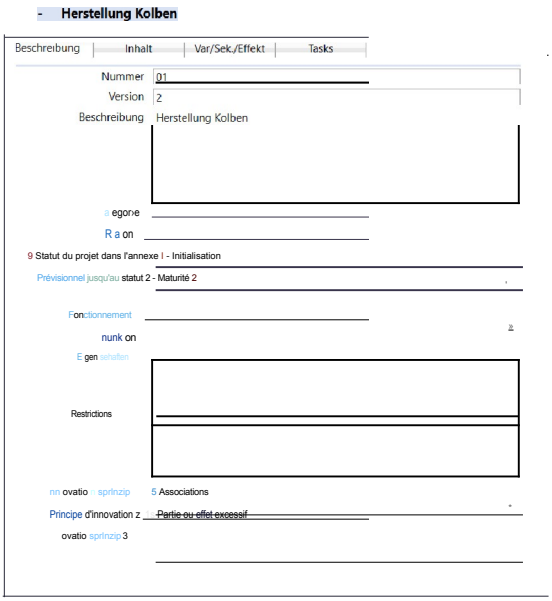


Fig. zi-IS Description et cafétéria d'une/dee

La description peut être complétée par les informations suivantes :

Catégorie pour le regroupement des 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 paramètre par défaut est initialement I = Initialisé)
Date prévue de fin de l'idée (dans EVI:ONE-Basis, ce champ est ouvert)

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

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

libre concernant l'idée Restrictions : texte libre

concernant l'idée

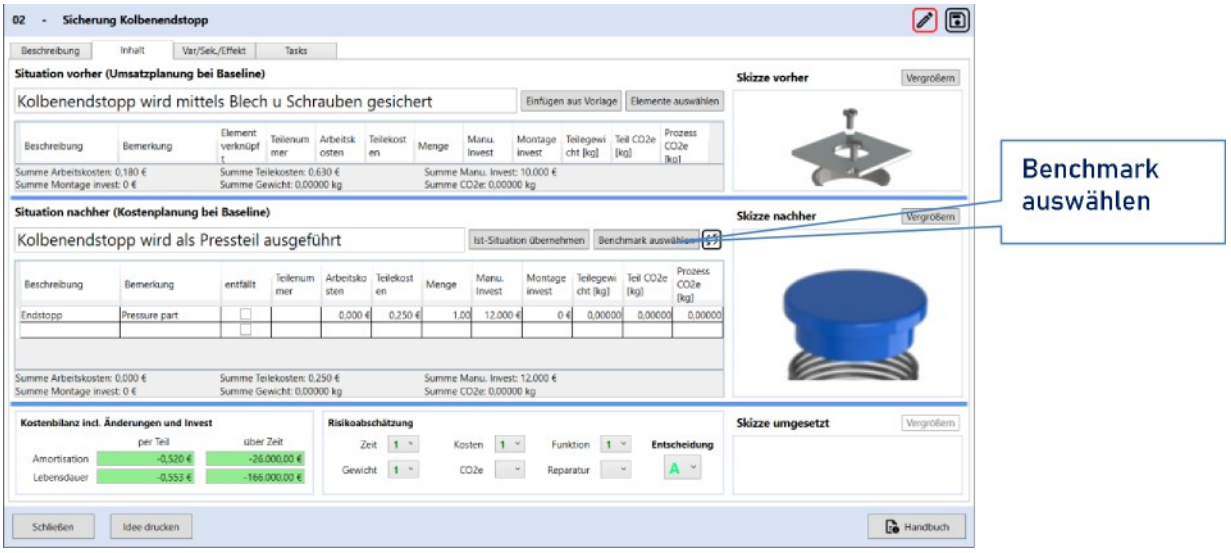
Principe d'innovation 1-3 : attribution aux principes d'innovation issus de la méthodologie TRIZ

4.5.2.5 Référence Fonctionnalité

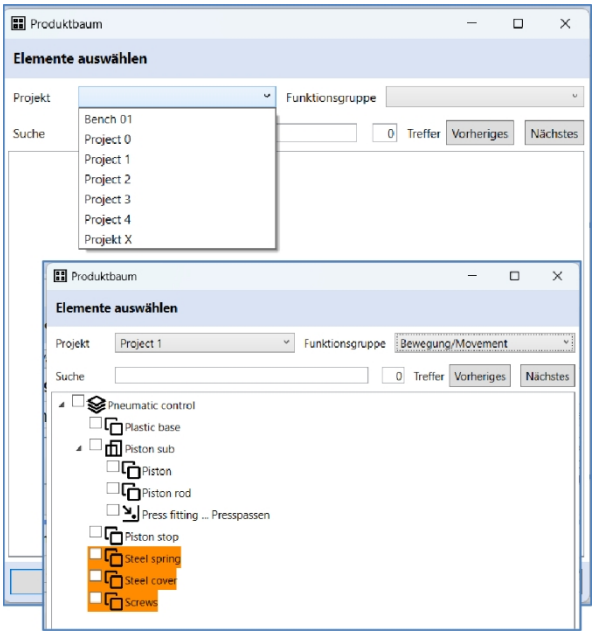
En particulier lorsque l'on travaille avec des porteurs de fonction et des fonctions, il est possible de recourir à une fonction evi spéciale pour générer et développer des idées.

Si les supports fonctionnels de deux produits doivent être comparés, les composants et les opérations appartenant à ce support fonctionnel 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.



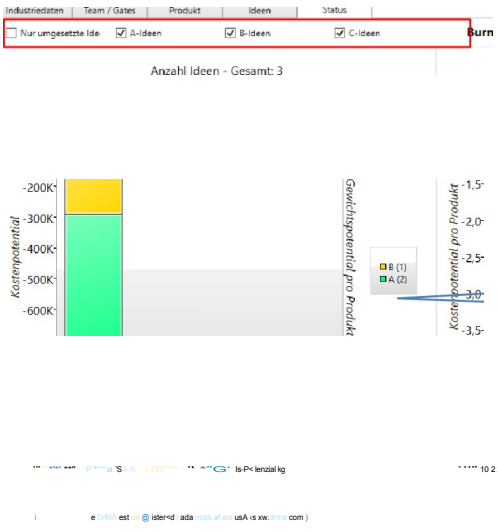
Cela permet notamment d'accéder efficacement aux différents composants et opérations lors de l'analyse de la concurrence et du marché.

Une fois le projet sélectionné, l'arborescence des produits est créée. Après avoir sélectionné le groupe de fonctions (synonyme de support de fonction), tous les composants et opérations attribués à ce support de fonction 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 d'

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, somme de toutes les idées.

Triées par couleur selon l'état des idées

.

Illustration zi-ló /deen-Sfafus d'un projet

5 Liste d'idées

Pour permettre 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 faut d'abord effectuer une RECHERCHE.

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

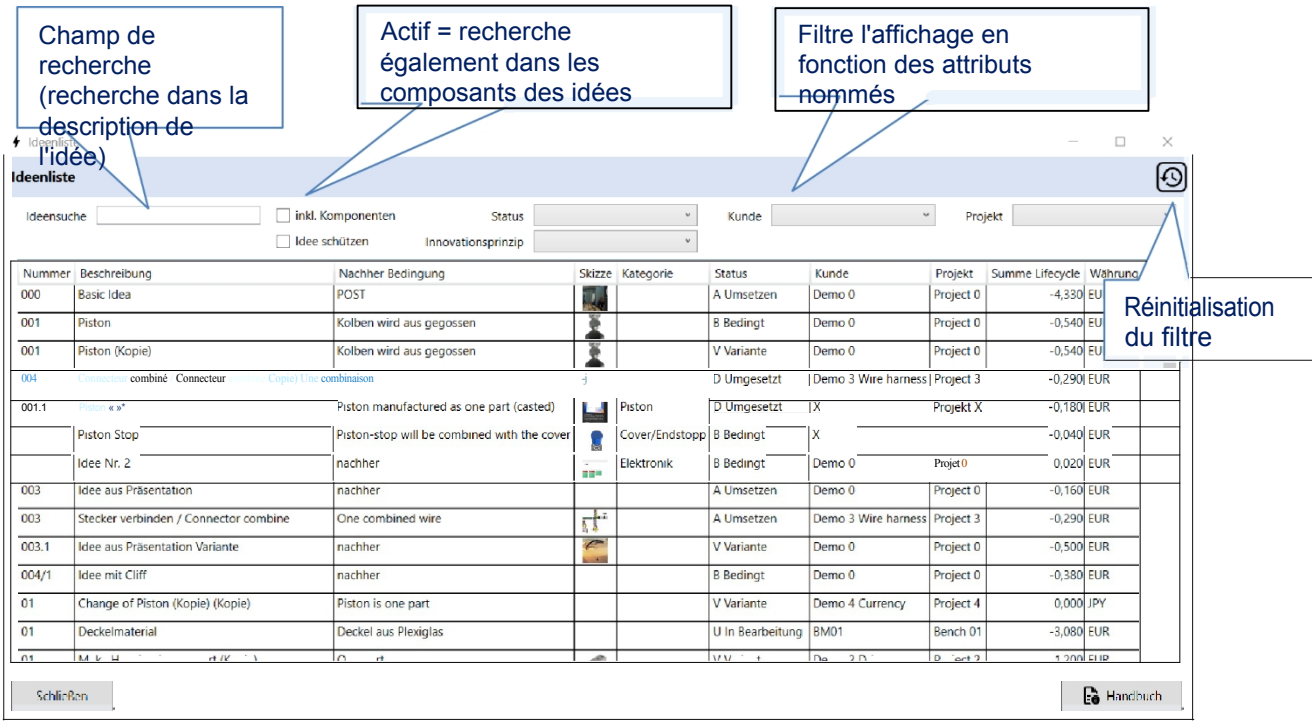


Illustration S-1 Liste des idées

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 Packaging

Dans de nombreux projets et dans les premières phases d'un projet, de très nombreuses idées sont générées. Il existe plusieurs directions de développement alternatives pour un problème ou une question, qui peuvent même s'exclure mutuellement.

Le module « Paquets d'idées » a été développé pour répondre à cette question.

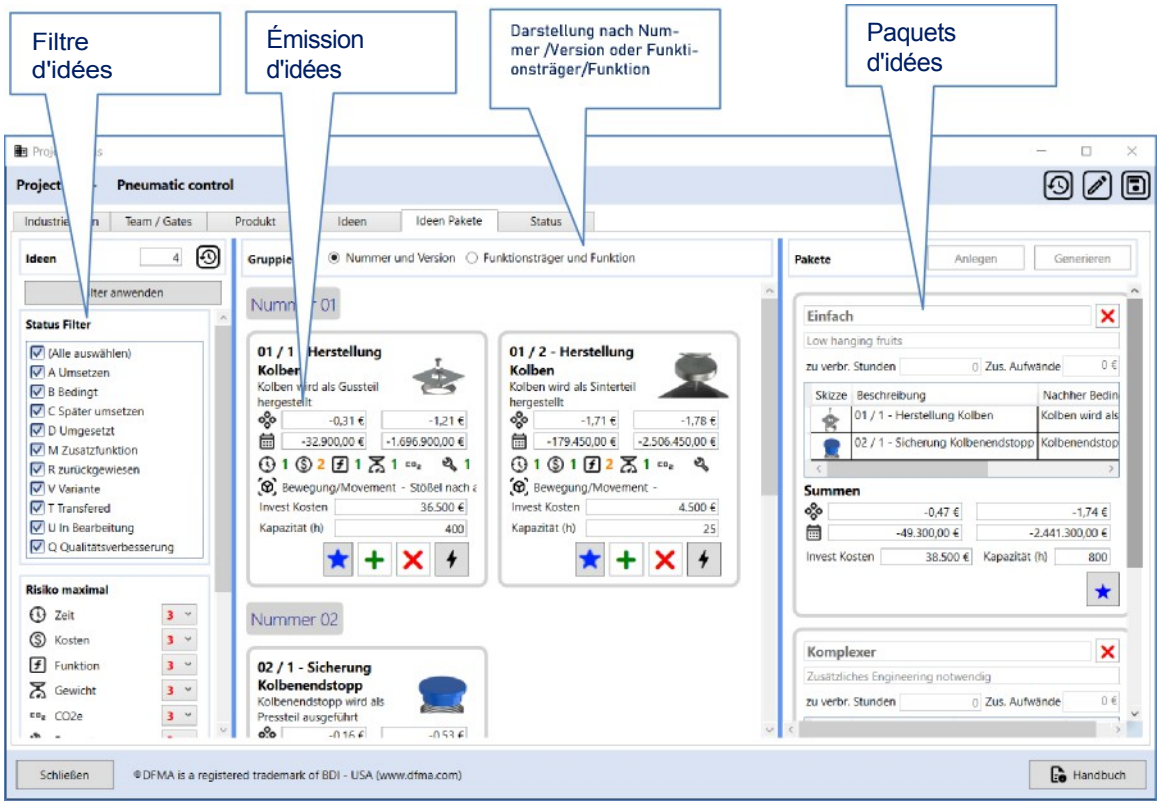


Illustration 6-1 - Mise en poche d'idées

L'application est très simple : un nouveau paquet est créé dans le mode modification sur le côté droit, puis cliquez sur (cadre orange). En cliquant sur /+/ permet d'attribuer l'idée au paquet. Les potentiels des valeurs d'idées sont additionnés dans le paquet.

Il est ainsi possible de générer et de comparer différents paquets.

Si des efforts supplémentaires sont nécessaires pour un paquet, ils peuvent être ajoutés au sein du paquet.

Une utilisation courante consisterait à combiner des idées à court, moyen et long terme.

La fonction « Générer » permet de créer automatiquement un nouveau paquet.

7 Liste des tâches

Pour obtenir une vue d'ensemble des tâches documentées pour chaque idée, il est possible d'ouvrir la liste des tâches. Celle-ci est divisée 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.

À droite, le statut de la tâche, l'objectif de traitement et divers fichiers peuvent être liés à titre de documentation.

C'est également là que se fait le retour d'information.

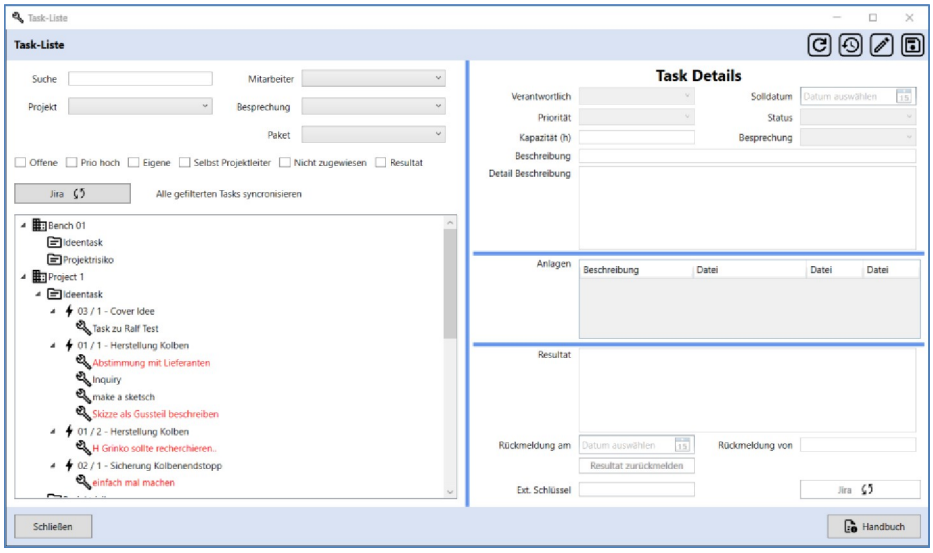


Illustration 7-1 Liste des tâches

Si la fonction **Task Management** a été concédée sous licence, toutes les tâches sélectionnées par le filtre peuvent être synchronisées par lots avec Microsoft Planner ou Atlassian JIRA.

Les paramètres de gestion des tâches sont traités séparément.

7.1 Accès à d'autres objets

En sélectionnant l'entrée Idee ou projet à l'aide de du bouton droit de la souris, vous avez la possibilité d'accéder directement à l' idée ou au projet.

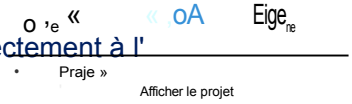


Illustration 7-2 Verzw'ai-

7.2 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 fichiers PDF (par exemple des devis) peuvent être ajoutées à chaque tâche.

8 evi:Inno

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

Les données mises à disposition dans ev'i.Inno sont actualisées grâce à un accord de licence avec Sysiema-tic Innovation « sieis ». Les explications ont été en partie rédigées en collaboration avec TPIZ Consuliinp Oroup.

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

En bref : la combinaison de caractéristiques améliorantes et de caractéristiques détériorantes permet d'afficher les principes d'innovation qui se sont avérés efficaces dans cette combinaison (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 fréquemment mentionné dans les brevets analysés.

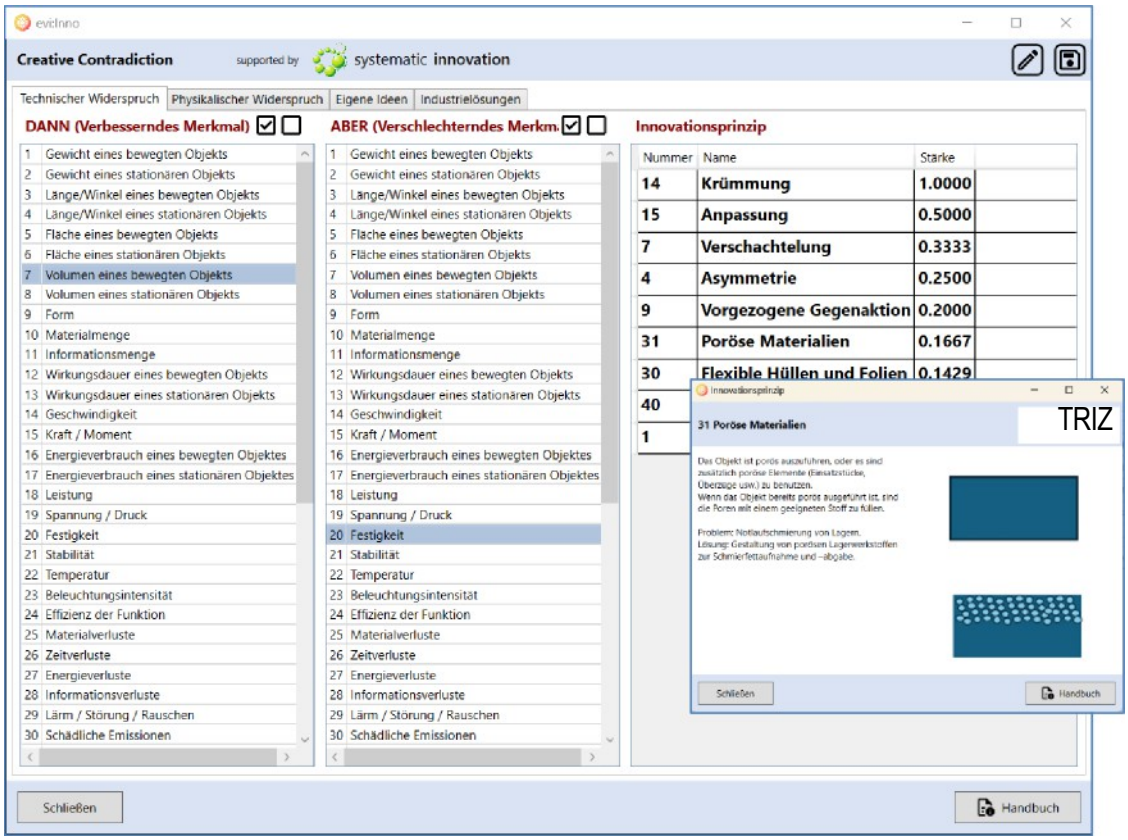
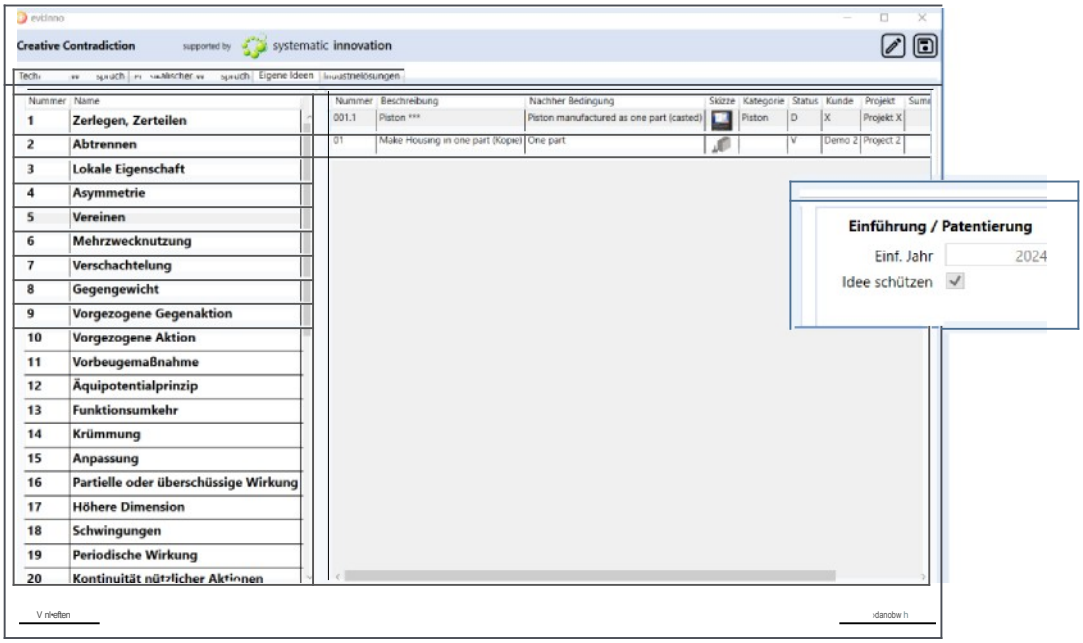


Illustration 8-1 Matrice des contradictions

8.1 Gestion des connaissances

Afin de conserver les bonnes idées de l'organisation et de les mettre à la disposition des 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 ». Il est alors possible d'attribuer l'idée à trois principes d'innovation dans l'onglet « Description ».

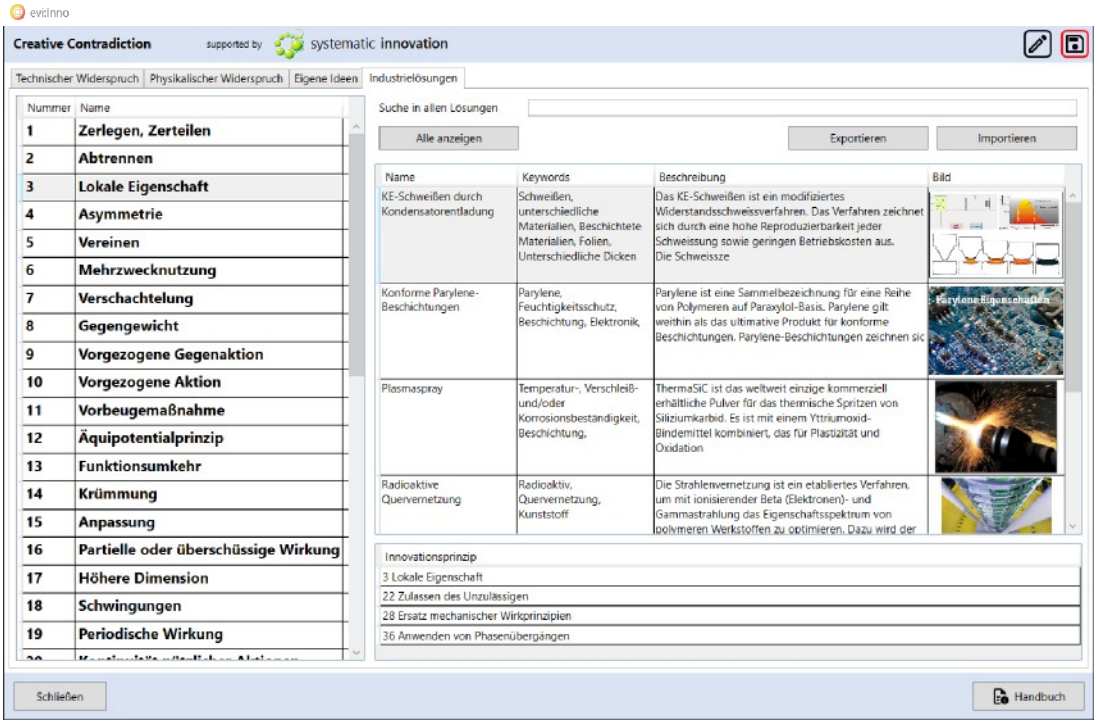


L'idée peut être ouverte en double-cliquant dessus.

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

8.2 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.



9 Paramètres

Différentes fonctions peuvent être spécialement configurées pour les experts d'evi:0ne.

Général

Affichage du graphique	Affichage des valeurs des idées soit en Amort soit en LC
Variantes d'idées	L'addition des différentes variantes peut être réglée à l'aide de la logique de calcul.
Décimales des idées	Définit le nombre de décimales dans l'idée.
Tâches : sélection standard	Si « VRAI », la tâche est automatiquement attribuée à la prochaine réunion de projet (modifiable). Si « FAUX », la tâche est attribuée par le modérateur lui-même.
Tâches : date cible par défaut	Pour les tâches, la date cible est la date du jour + le nombre défini (modifiable)
Réunion : déplacer les tâches vers la réunion modifiée.	Si VRAI, toutes les tâches liées à une réunion sont déplacées avec la date de la réunion.
Utiliser les rapports intégrés	Si OUI, les rapports internes sont utilisés, si NON, les anciens rapports SQL sont encore utilisés.

Plein écran

Vous pouvez définir ici quelles fenêtres s'affichent automatiquement en mode plein écran à l'ouverture.

Sélection	Sélection de la fenêtre correspondante

Gestion des tâches

Tous les paramètres relatifs aux systèmes PM respectifs sont configurés ici. Les premiers champs contiennent les liens et les entrées nécessaires.
La configuration spéciale evi0ne comprend les éléments suivants :

Imposer un responsable	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.
Exporter les pièces jointes	Si « VRAI », les pièces jointes sont exportées depuis evi:One.
Exporter les détails des idées	Les détails documentés dans l'atelier sont exportés.
Exporter les croquis d'idées	Les esquisses documentées dans l'atelier sont exportées.
Importer les pièces jointes	Si « VRAI », les pièces jointes sont importées depuis JIRA vers evi:One.
Importer les commentaires	Si « VRAI », les commentaires sont importés depuis JIRA.
Utilisateurs externes	Les utilisateurs externes qui ne sont pas encore créés dans evi0ne sont importés.

10 Client de démonstration

Afin de pouvoir tester les différentes possibilités d'EVI:ONE sans risque, un mandant DEM0 est toujours installé.

Vous pouvez accéder au mandant DEM0 via le masque de connexion en sélectionnant l'entrée correspondante.

Dans les données de base, le mandant de démonstration est marqué d'un drapeau.

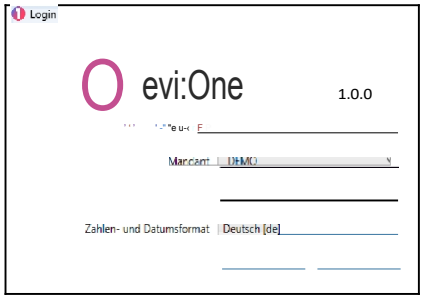


Illustration 10-1 Connexion au mandant de démonstration

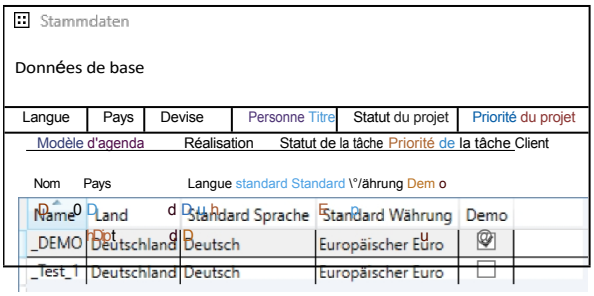


Illustration 10-2 Identification du mandant DElvt0

Le mandant de démonstration contient des projets avec des idées et des tâches qui peuvent être modifiés et supprimées à votre guise.

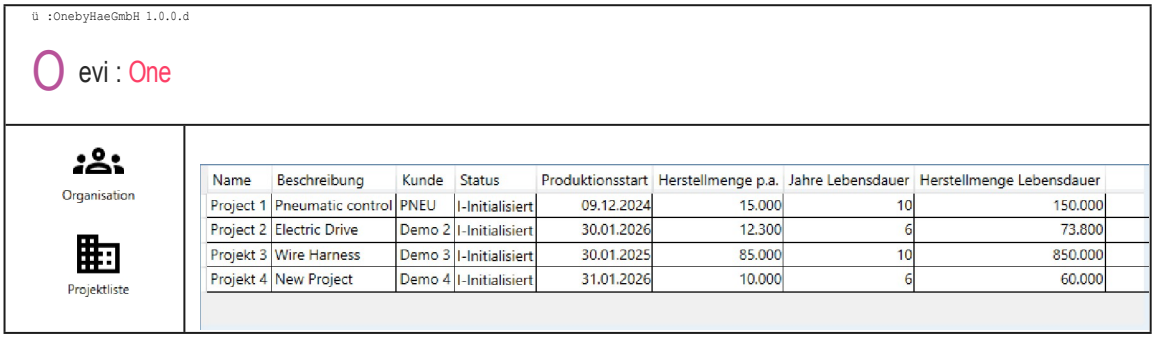


Illustration 10-3 Projets dans le mandant DK-1 IO

11 Répertoires

11.1 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....10
Figure 4-2 Modèle de couches....11
Illustration 4-3 Données de base relatives au développement....11
Illustration 4-4 Variantes....11
Illustration 4-5 Membres de l'équipe/rôles....11
Illustration 4-6 Détails de la réunion Participants....12
Illustration 4-7 Détails de la réunion : attentes....12
Illustration 4-8 Détails de la réunion Tâches....12
Illustration 4-9 Détails de la réunion : commentaires....12
Illustration 4-10 Détails de la réunion Leçons apprises....12
Illustration 4-11 Liste des idées dans le projet....14
Illustration 4-12 Traitement détaillé des idées....16
Illustration 4-13 Tâches relatives à l'idée....17
Illustration 4-14 Effets secondaires liés à l'idée....17
Fig. 4-15 Description et catégorie d'une Idee....18
Illustration 4-16 Statut des idées d'un projet....19
Illustration 5-1 Liste d'idées....20
Illustration 6-1 - Regroupement d'idées....21
Illustration 7-1 Liste des tâches....22
Illustration 7-2 Branchement....22
Illustration 8-1 Matrice des contradictions....23
Illustration 10-1 Connexion au client de démonstration....26
Illustration 10-2 Identification du mandant DEM0....26
Illustration 10-3 Projets dans le mandant DEM0....26