



**Développer l'offre de service
D'une cellule interne de design & d'innovation**

ESSILOR

MIEUX VOIR LE MONDE

Entreprise : **Essilor**
Période : **2019 – 2020**
Tuteur entreprise : **Marie-Virginie Berbet**
Lieu : **Créteil**

Essilor R&D

A propos d'Essilor

Essilor International (Compagnie Générale d'Optique) («Essilor») est le numéro un mondial de l'optique ophthalmique.

De la conception à la fabrication, le groupe élabore de larges gammes de verres pour corriger et protéger la vue. Sa mission est d'améliorer la vision pour améliorer la vie. Ainsi, le groupe consacre plus de 200 millions d'euros par an à la recherche et à l'innovation pour proposer des produits toujours plus performants. Ses marques phares sont Varilux®, Crizal®, Transitions®, Eyezen™, Xperio®, Foster Grant®, Bolon™ et Costa®. Essilor développe et commercialise également des équipements, des instruments et des services destinés aux professionnels de l'optique.

Essilor a réalisé un chiffre d'affaires net consolidé d'environ 7,5 milliards d'euros en 2017 et emploie 67 000 collaborateurs. Le groupe dispose de 34 usines, de 481 laboratoires de prescription et centres de taillage-montage ainsi que de 4 centres de recherche et développement dans le monde. Pour plus d'informations, visitez le site www.essilor.com.

Descriptif du projet / Méthodologie envisagée

Le service *Design & Innovation Methodologies* intégré à la R&D d'Essilor a été créé il y a 2 ans dans un contexte de changement : passer d'une culture de l'innovation fortement techno-centrée à une innovation centrée sur l'utilisateur.

La mission principale du service est d'accompagner ce changement en supportant opérationnellement le déploiement de nouvelles méthodes d'innovation (initialement le Design Thinking et l'« innovation by design ») au sein des équipes projet.

L'équipe *Design & Innovation Methodologies* fonctionne comme une agence de conseil interne en innovation. Elle reçoit des demandes de chefs de projet, qu'elle challenge et reformule avec eux. Elle conçoit ensuite une méthodologie de projet adaptée à leurs besoins et à l'étape de maturité du projet (prospectif ou dans le Stage Gate Process). Elle facilite la méthodologie (organise les différentes étapes de projet, conçoit les ateliers de travail pour faire avancer l'équipe projet sur son sujet...) et intègre des expertises complémentaires non présentes dans l'organisation en s'appuyant sur un réseau d'experts externes en innovation et design (freelance ou agences).



De par la dimension multidisciplinaire de ces approches, l'équipe *Design & Innovation Methodologies* travaille sur des projets transverses (développement d'un nouveau produit ou service, nouvelles applications de technologies existantes, développement de nouveaux business models...) impliquant d'autres fonctions que la R&D (marketing, opérations, supply chains, commerciaux...).

L'équipe entame une nouvelle phase de son développement. Elle doit transformer deux années en mode « test&learn » en une approche plus lisible et partageable dans l'organisation. Elle a amorcé un travail de structuration de son "offre" de services internes et de ses modes de fonctionnement qu'elle souhaite accélérer et enrichir avec l'aide de l'étudiant(e) en master PIC.

Elle intègre également dans son équipe de nouvelles compétences en recrutant notamment un designer. L'intégration d'un étudiant Master PIC s'inscrit dans cette logique multidisciplinaire pour apporter une dimension « business/management de l'innovation » aux projets soutenus. Nous privilégions un profil « business/économie » pour ce sujet.

La mission que l'équipe propose à l'étudiant(e) consiste en :

1/ une phase d'immersion par les projets pour :

- expérimenter de l'intérieur le travail méthodologique et collaboratif avec les équipes projets
- échanger avec elles sur leurs expériences passées et comprendre ce qui a fonctionné ou ce qui leur a manqué pour être impactantes
- apporter ses compétences (management de l'innovation, gestion de projet, business modeling & development...) aux projets en cours

En parallèle, un travail de veille et benchmark de ce qui est expérimenté/implémenté dans d'autres entreprises pourra être mené pour enrichir et ouvrir la réflexion.

2/ l'analyse et la prise de recul sur les approches observées pour :

- clarifier leurs impacts sur le processus projet dans son ensemble
- définir les éléments que les équipes ont assimilés, sur lesquels elles s'autonomisent et ce qui reste à développer

3/ la formulation de propositions pour :

- accélérer certains projets opérationnels
- aider l'équipe *Design & Innovation Methodologies* à formaliser et structurer son offre interne
- définir sa roadmap de développement pour rendre ses actions "scalables" et poursuivre le déploiement dans l'organisation de nouvelles méthodes d'innovation (profils/compétences à recruter, réseau externe à développer pour catalyser ses activités, actions à mener en R&D et au-delà comme formations, sensibilisation, partage d'expérience entre grands groupes ou collaborations avec des start-ups etc...)



Ces 3 grands temps, dans la pratique, se chevaucheront pour rester dans une logique d'expérimentation des idées. L'étudiant(e) sera encouragé(e) à rapidement formaliser ses propositions pour les tester sur le public cible et/ou dans un projet opérationnel.

Profil(s) recherché(s)

Pour ce stage, nous privilégions un profil « business » pour apporter la dimension associée aux méthodologies d'innovation utilisées et aux projets soutenus. L'intégration de cette compétence encore peu développée dans le service et en R&D s'inscrit dans la volonté de pouvoir apporter un support à « 360° » (techno/business/créativité).

Nous recherchons un esprit curieux, créatif et ouvert au travail collaboratif au sein d'une équipe multidisciplinaire (ingénieurs, designers).

Début du stage : avril ou juillet/septembre 2019, à évaluer avec l'étudiant et ses disponibilités.