

Caractéristiques	1. Plateforme créative	2. Solutionneur	3. Partenaire du changement	4. Co-designer systémique	5. Apprenant transformateur	6. Coordinateur "orienté mission"	7. Créateur d'écosystèmes
Objectif de l'innovation	Incuber de nouvelles idées	Améliorer les services, donner de la valeur publique	Faire évoluer les règles, procédures et structures qui font fonctionner le secteur public	Co-créer des solutions à des défis systémiques en travaillant avec la communauté	Ré-orienter la culture traditionnelle et les pratiques de la collectivité/de l'administration	Traiter de grands enjeux sociétaux sur un mode partagé	Collaborer en mode ouvert pour créer un réseau d'entités publiques qui ré-inventent l'action publique
Positionnement vis à vis de l'administration	La transversalité inter-directions est encouragée au sein de la collectivité ou de l'administration		Les partenariats sont encouragés entre la collectivité (ou l'administration) et des acteurs tiers, mais la transformation visée demeure interne à l'administration	La collectivité (ou l'administration) collabore avec des partenaires externes et co-crée des solutions à la fois internes et externes au secteur public	La transformation est d'abord personnelle, intérieure, pré-requis à un changement organisationnel et culturelle à l'échelle de la collectivité / administration	La collectivité/ l'administration coordonne ou contribue activement, à partir d'une finalité clairement partagée avec de multiples organisations	Une entité supra-administrative travaille étroitement avec une grande diversité de collectivités/administrations, et potentiellement d'autres types d'acteurs
Responsabilité	Les élu.es et/ou les décideurs de la collectivité / l'administration		Les élu.es et décideurs publics, l'administration et les agents, et les partenaires extérieurs	D'abord la communauté, puis la collectivité / l'administration	Personnelle, située, en co-apprentissage, les générations actuelles et futures	Des collaborations organisées autour de missions partagées	La stratégie et les activités sont définies par/pour le réseau, puis mis en œuvre et animés par le créateur d'écosystèmes
Méthodes prédominantes	Human-centered design	Human-centered design, sciences comportementales, politiques, par la preuve (evidence-)	Une large gamme de méthodes venues du design, du développement organisationnel, de la coopération...	Pratiques systémiques, innovation sociale, complexité, co-design	Développement des capacités personnelles des individus, des inter-relations, et du système pour appréhender la complexité	Collaboration structurée	Expérimentation et recherche-action avec de multiples collectivités/institutions ; création de réseaux structurés ; apprentissage collectif, création de connaissances par la pratique
Exemples dans le monde, inspirations (NB : les exemples français ont été ajoutés par la 27e Région)	Ex : la direction innovation du Val d'Oise (FR) jusqu'en 2021 ; Auckland Co-design Lab à sa création en 2015	Ex: De nombreuses villes soutenues dans le programme Innovation Teams (=des priorités décidées par le maire) ; La Fabrica (Ville de Renca au Chili)	Ex : la direction innovation du Val d'Oise (FR) depuis 2021 ; la Digital Agency for Public Innovation (Ville de Mexico)	Ex : Auckland Co-design lab depuis quelques années ; Vancouver Solutions Lab	Ex : Vancouver Solutions Lab	Inspirée par les travaux de l'économiste Mariana Mazzucato et son ouvrage "Mission Economy: A Moonshot Guide to Changing Capitalism" (2021)	Ex : Innovate Memphis à l'échelle d'un bassin ; SoCO, un réseau apprenant d'une douzaine de villes du sud (USA) ; Futurs Publics, La 27e Région, le réseau Riposte Créative (France)