

SAE Projet Innovation et Créativité	Semestre 6	Responsable : Marie Thilliez / Antoine Veyer
--	-------------------	---

Objectifs de la SAE en termes de compétences et d'acquis d'apprentissage visés

A l'issue de cette SAE, l'apprenant aura progressé sur les compétences suivantes du référentiel de la formation :

- BC 1.1 (Toutes spécialités) : Manager une équipe de collaborateurs et contribuer au développement des diverses compétences collectives et individuelles
- BC 1.2 (Toutes spécialités) : Travailler avec une grande diversité des équipes (pluridisciplinaires, internationales et multiculturelles) internes ou externes et capitaliser leur savoir-faire pour un progrès continu.
- BC 1.3 (Toutes spécialités) : Identifier les éléments de contexte d'un projet et les formaliser : besoins exprimés par un client, politique de l'entreprise, aspects réglementaires...
- BC 1.5 (Toutes spécialités) : Appliquer des stratégies de pilotage de projets en mettant en œuvre des démarches d'innovation et de créativité
- BC 1.8 (Toutes spécialités) : Effectuer une recherche documentaire

Plus précisément, il sera capable de :

- Mobiliser des outils et des techniques de management destinées à conduire des séances d'analyse de données, de créativité et à stimuler l'intelligence collective au sein d'une équipe-projet
- S'inscrire dans des démarches d'innovation et élaborer un concept innovant sous l'angle conjoint de considérations économiques et d'usage.

Description de la SAE

La situation d'apprentissage "Innovation et Créativité", appelée Créathon, est un dispositif original dédié à la sensibilisation à l'innovation des élèves de troisième année de l'INSA Hauts-de-France. Elle vise à cet effet à solliciter un registre très large de compétences parmi lesquelles la créativité et l'engagement de nos étudiants sont particulièrement recherchés.

Ce dispositif consiste en une semaine immersive construite autour d'une thématique principale portée par un ou plusieurs organismes extérieurs, et au cours de laquelle les étudiants sont réunis en plusieurs équipes. Invités à suivre une démarche de type design-thinking, les étudiants sont ainsi amenés à proposer et à défendre devant un jury un concept innovant où l'usager tient une place centrale et ceci en réponse à une problématique inscrite dans la thématique du Créathon.

L'originalité du Créathon tient également dans la formation des équipes reposant sur un brassage des différentes spécialités de l'école ainsi que dans la mise en place d'un accompagnement de ces équipes par des étudiants en management de l'IAE, favorisant particulièrement en cela le développement de compétences transverses.

Prérequis

Références
Lateral thinking E.De Bono ; Emotional Design Donald A.Norman ; Getting to Plan B John Mullins Randy Komisar ; Innovation Nouvelle Génération BPI France