

Créativité et innovation



Présentation

Code interne : PB6CRIVE

Description

Quelques soient les domaines, créativité et/ou développement s'appuient sur les techniques de gestion de projet. Ce troisième module permet d'en maîtriser les contraintes et les règles de fonctionnement. Il vise à :

- éveiller l'intérêt des étudiants à l'entrepreneuriat
- Développer une culture entrepreneuriale chez les étudiants
- Faire découvrir les étapes de la création d'entreprise
- Stimuler la créativité et la prise d'initiative

Pré-requis obligatoires

Cours de Gestion de Projet et les séminaires sur l'Entrepreneuriat, Marketing et Finances.

Syllabus

I-Le séminaire (8h) est un séminaire de créativité qui sensibilise à l'entrepreneuriat.

L'atelier de sensibilisation a pour objet le projet RDI.

8h00-9h30 : Présentation de l'entrepreneuriat

9h30-12h00 : Temps de travail avec les coaches dans les salles de TD sur les projets PJRDI des étudiants

Icebreaker

Atelier de créativité

Réalisation d'un SWOT

12h00-13h30 : Repas

13h30-17h : Temps de travail avec les coaches dans les salles de TD

Réaliser le business model Canevas du projet

Réaliser le poster A3 et préparer son pitch

Pitch de 3mn présentant les éléments du poster suivi de 5mn de questions réponses (coach + élèves) et de 5 mn de retours sur le Pitch



II-Conférences et présentations assurées par des intervenants du monde socio-économique :
-créativité (8h)
-innovation (3h).

Informations complémentaires

Entreprises, Métiers et Cultures

Modalités de contrôle des connaissances

Évaluation initiale / Session principale - Épreuves

Type d'évaluation	Nature de l'épreuve	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'épreuve	Note éliminatoire de l'épreuve	Remarques
Projet	Soutenance		1	1		

Infos pratiques

Contacts

Eric Astien

✉ Eric.Astien@bordeaux-inp.fr