

CRE1001 – FONDEMENTS DE LA CRÉATIVITÉ – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

Principes inhérents à la créativité et l'innovation. Construction des pensées créative et critique. Fondements de la créativité et des processus de résolution de problème misant sur la créativité. Processus de résolution créative de problème.

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- De comprendre les principes fondamentaux sous-jacents à la créativité appliquée ;
- D'accroître sa compréhension à l'égard de la créativité et de son propre potentiel créatif ;
- D'explorer un processus pragmatique de résolution de problème misant sur la créativité et l'application pratique d'outils et techniques supportant la créativité ;
- De développer des habiletés cognitives sous-tendues par ce processus.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- Expliquer les notions de créativité et d'innovation, de pensée créative et de pensée critique, de divergence et de convergence, de climat propice à l'expression de la créativité, et autres fondements de la créativité ;
- Décrire les phases fondamentales des processus de résolution de problèmes misant sur la créativité ainsi que leurs particularités
- Appliquer les phases et étapes du processus de résolution créative de problèmes (selon une version actualisée du modèle Osborn-Parnes) ;
- Utiliser diverses techniques supportant le processus de résolution créative de problèmes Étudiées et pratiquées pendant le cours ;
- Déterminer des champs d'application relatifs à sa propre expérience ;
- Expliquer les attitudes et les postures personnelles de chacun et comment elles favorisent ou freinent l'expression de la créativité individuelle et collective ;
- Évaluer ses propres préférences par rapport aux étapes du processus de résolution créative de problèmes.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Historique, définitions, fondamentaux et leviers
- Caractéristiques du climat qui favorisent la créativité et l'innovation
- Freins, mythes, croyances et perceptions associées à la créativité et à l'innovation
- Processus de résolution créative de problèmes (analyse de la situation, clarification des problèmes, transformation des problèmes en solution, planification de la mise en œuvre)
- Application d'outils et de techniques sur chacune des phases et des étapes du processus de résolution créative de problèmes
- Rôles clés : client, facilitateur, producteur d'idées, etc.
- Activités brise-glace, de réchauffement mental, de remise en forme et autres, ainsi que leur importance pour un climat créatif
- Instrument FourSight permettant d'évaluer ses préférences au niveau du processus CPS

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Exposés magistraux
- Présentations audio-visuelles
- Exercices en classe
- Possibilité de conférences d'invités
- Lectures
- Travail d'équipe en classe et à l'extérieur
- Productions individuelles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mini-examen (quiz)
- Production créative individuelle
- Travaux d'application pratique, en équipe
- Bilan individuel

CRE1002 – OUTILS ET TECHNIQUES DE RÉOLUTION DE PROBLÈMES – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

Outils et techniques favorisant l'expression de la créativité. Outils de convergence et divergence pour chacune des étapes du processus CPS. Outils de renforcement des idées. Autres approches de résolution de problème misant sur la créativité.

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- De comprendre et de pratiquer divers outils et techniques supportant le processus créatif et pouvant notamment être insérés dans le processus CPS, exploré au cours CRE 1001 ;
- D'appliquer quelques approches de créativité appliquée et de résolution de problème misant sur la créativité, autres que le CPS ;
- De comparer et d'évaluer les différents outils, techniques et approches mis en application afin de pouvoir faire des choix plus judicieux dans ses champs d'application ;
- De développer des habiletés cognitives sous-tendues par ces approches et outils.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- Décrire et appliquer au moins deux autres approches de résolution de problèmes misant sur la créativité ;
- Expliquer les similitudes et les différences entre les différentes approches de résolution de problèmes ;
- Discriminer une variété d'outils et de techniques facilitant l'expression de la créativité à chacune des étapes du processus CPS ;
- Appliquer et adapter lorsque requis ces mêmes outils et techniques à d'autres approches de résolution de problèmes ;
- Choisir de façon éclairée, selon le contexte et le type de défi ou problème, parmi diverses approches de résolution de problèmes et un ensemble de techniques et outils potentiels ;
- Identifier, dans son contexte professionnel, différents champs d'application pertinents du processus CPS et d'autres approches de résolution de problèmes ;
- Approfondir sa compréhension de ses préférences par rapport aux processus de créativité appliquée, aux outils et techniques supportant ces processus et aux attitudes et postures personnelles qui favorisent ou freinent l'expression de la créativité.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Retour sur les fondements de la créativité abordés en CRE1001 et approfondissement
- Présentation d'histoires de cas de résolution créative de problèmes ou défis
- Survol et application de 2 ou 3 approches additionnelles de résolution créative de problèmes parmi les suivantes : le « Design Thinking », le « Productive Thinking », le processus 8D (ou 8 Disciplines), l'approche Disney, l'approche « LEGO Serious Play », l'approche SIT/ASIT, l'approche Triz/Ariz, la ludification (ou « gamification »), l'innovation ouverte, un cycle de développement de produits éprouvé (comme celui de l'Institut de Développement de Produits), la Théorie C-K, l'approche « DO IT », ...
- Introduction de divers outils et techniques complémentaires à ceux du cours CRE1001 et mises en application

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Exposés magistraux
- Présentations audio-visuelles
- Application pratique en classe
- Travail d'équipe en classe et à l'extérieur
- Conférence(s) interactive(s) d'invité(s)
- Lectures

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mini-examens (quiz)
- Travail pratique individuel
- Travaux d'application pratique, en équipe

CRE2003 – CRÉATIVITÉ, INNOVATION ET GESTION DU CHANGEMENT – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

La séquence créativité, innovation, changement. Théories, concepts, modèles et pratiques en gestion du changement. Anticipation et gestion des changements résultant d'innovations. La créativité au quotidien en gestion du changement.

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- De comprendre les concepts et principes fondamentaux reliés à la gestion du changement organisationnel ;
- D'approprier de nouveaux modèles, concepts et pratiques en matière de changement, incluant les barrières au changement et le modèle des phases de préoccupation des individus sujets à un changement ;
- De mieux mettre à profit son potentiel créatif dans la mise en œuvre des changements et dans la résolution des imprévus, défis et problèmes inhérents à tout changement.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- Distinguer certaines approches en gestion du changement reconnues dans l'industrie ;
- Comprendre et identifier les différentes dimensions du changement individuel (soit les aspects psychologiques et organisationnels) et collectif ;
- Expliquer les différents rôles attendus en gestion du changement ;
- Identifier, comprendre, mieux prévenir et gérer les types de résistance au changement ;
- Sélectionner, dans un contexte organisationnel défini, la stratégie de changement qui lui semble la plus efficace au regard des objectifs ;
- Réaliser, en autonomie, les étapes et livrables clés en gestion du changement, ainsi que la mise en action concrète d'une démarche au sein d'une organisation ;
- Évaluer le degré d'avancement d'un projet de changement et en mesurer les impacts, avec des indicateurs qualitatifs et quantitatifs ;
- Identifier l'ensemble des approches de créativité, techniques d'animation, méthodes de collecte de données susceptibles d'être utilisées en gestion du changement ;
- Identifier les outils technologiques susceptibles de constituer une aide à la pratique en gestion du changement.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Histoire des changements et de la gestion du changement
- Fondements théoriques et éléments psychosociologiques du changement
- La gestion du changement organisationnel : finalités et objectifs
- Les différents modèles et approches en gestion du changement
- Les mécanismes, outils et leviers de la gestion du changement
- L'individu face au changement (préoccupations, résistance, ...)
- La gestion instrumentale du changement organisationnel
- Gestion du changement, compétences et leadership
- Mesures et indicateurs en gestion du changement
- Pratiques de gestion du changement en contexte de créativité et d'innovation

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Exposés magistraux
- Présentations audio-visuelles
- Exercices en classe
- Possibilité de conférences d'invités
- Lectures
- Travail d'équipe en classe et à l'extérieur
- Productions individuelles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mini-examen (quiz)
- Travaux d'application pratique, en équipe
- Examen final d'intégration

CRE2009 – CRÉATIVITÉ ET INNOVATION : INDIVIDU ET ORGANISATION – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

Facteurs humains (cognitifs, affectifs, conatifs) et environnementaux (économiques, sociaux, culturels, conjoncturels) de la créativité et de l'innovation. Moteurs et inducteurs dans diverses disciplines / contextes d'expression de la créativité.

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- De comprendre les composantes cognitives, conatives, affectives et environnementales qui influencent l'expression de la créativité par l'individu en organisation ;
- De connaître plusieurs instruments, inventaires et autres outils qui permettent de mesurer puis de développer les éléments sous-jacents à ces composantes ;
- De reconnaître et d'influencer les composantes environnementales de son contexte de travail impactant l'expression de la créativité ou l'innovation au sein de l'organisation ;
- D'accroître sa connaissance de soi par rapport à certaines de ces composantes.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- Décrire les principaux facteurs psychologiques à l'origine de la créativité ;
- Distinguer les conditions, les environnements, les attitudes, les postures et les comportements nuisibles à l'expression de la créativité de ceux qui lui sont favorables ;
- Comprendre certains facteurs motivationnels et diverses stimulations de la créativité, dont l'influence de la culture et du climat de l'organisation sur la motivation à mettre à profit sa créativité au travail ;
- Utiliser certains profils, inventaires et outils afin de connaître les préférences des individus et les caractéristiques du climat des contextes au sein desquels il est appelé à œuvrer ;
- Faire des choix éclairés parmi les différents modèles conceptuels ainsi qu'entre les nombreux profils, inventaires et outils disponibles ;
- Adopter une approche adaptée à chaque projet de changement et à chaque contexte qui mette à profit les forces des individus avec lesquels il œuvre tout en tenant compte des particularités de chaque intervenant et de l'organisation.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Retour sur les fondements liés à la créativité, à l'innovation, à l'individu, aux organisations
- Survol puis exploration des facteurs cognitifs, affectifs, conatifs et environnementaux
- Dimension Organisation :
 - Modèles d'analyse des organisations reliés au climat organisationnel et à son ouverture à la créativité et/ou à l'innovation
 - Survol de l'instrument SOQ (« Situational Outlook Questionnaire », version francisée) puis application, individuelle puis en équipe, de variantes de cet instrument
 - Dimensions positives ou négatives du climat et de la culture sur la créativité délibérée et l'application de processus tels le CPS
 - Exploration des freins, des leviers et aussi des facteurs cognitifs, affectifs, conatifs et environnementaux par une mise en application du processus CPS
 - Moteurs et inducteurs dans divers contextes de créativité et d'innovation
- Dimension Individu :
 - Composants de l'être humain ; difficultés, risques et avantages à tenter de décrire sa complexité ; liens entre la personne et l'environnement organisationnel
 - Distinctions des concepts clés, entre autres habiletés versus préférences
 - Concepts fondamentaux reliés aux profils, aux inventaires et aux autres outils
 - Survol de l'instrument KAI et activités d'exploration liées aux profils
 - Liens avec le climat organisationnel, le leadership et la diversité cognitive

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Exposés magistraux
- Présentations audio-visuelles
- Exercices en classe
- Lectures
- Productions individuelles
- Travail d'équipe, en classe et à l'extérieur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mini-examen (quiz)
- Travail individuel d'analyse réflexive
- Travail d'application pratique sur le terrain, en équipe, avec présentation en classe

CRE3015 – INNOVATION SOCIALE – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

Répondre à des enjeux humains sociaux, sociétaux, citoyens par l'innovation. Responsabilité sociale. Concilier forces et objectifs paradoxaux (tels que local vs global; croissance vs écologie; performance économique vs performance sociale; etc.).

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- De comprendre le rôle des différents types d'acteurs de l'innovation sociale ;
- D'apprivoiser les facteurs favorisant l'émergence et la pérennité de l'innovation sociale ;
- De connaître les bonnes pratiques en matière de mesure d'impact social.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- Décrire un besoin social nécessitant une solution plus adéquate que celles existantes ;
- Analyser l'écosystème d'un projet d'innovation sociale ;
- Identifier les principaux acteurs d'un projet d'innovation sociale ;
- Mobiliser des connaissances et des sources d'information pertinente pour circonscrire les paramètres d'un projet innovant ;
- Planifier les grandes étapes du développement d'un projet d'innovation sociale, de l'idéation à l'implantation ;
- Expérimenter les phases d'un processus d'innovation sociale, incluant l'identification et la mobilisation des ressources pertinentes pour son développement et sa mise en œuvre ;
- Proposer des indicateurs et mesures d'impact d'un projet d'innovation sociale ;
- Élaborer une réflexion critique sur le champ de l'innovation sociale.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Définitions, notions de bases et processus en innovation sociale
- Acteurs de l'innovation sociale : porteurs, partenaires, bailleurs de fonds et preneurs
- Historique de l'innovation sociale au Québec, déclaration québécoise de l'innovation sociale et composantes du modèle de l'innovation sociale
- Innovation sociale ici et ailleurs, convergences et similitudes
- Mesure d'impact de l'innovation sociale
- Schéma du processus d'innovation sociale, vision des différentes étapes et gestion de projet
- Écosystème de l'innovation sociale (entrepreneurs sociaux, économie sociale et solidaire, économie circulaire, etc.)
- Dilemmes, tensions et enjeux de l'innovation sociale

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Exposés magistraux
- Présentations audio-visuelles
- Exercices en classe
- Lectures
- Invités
- Productions individuelles
- Travail d'équipe en classe et à l'extérieur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mini-examen (quiz)
- Un journal de bord, en 2 volets
- Travail individuel résultant d'entrevues
- Travail pratique, en équipe, avec présentation en classe

CRE3031 – ANIMATION D'UN PROCESSUS CRÉATIF – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

Applications répétées de tout ou partie du processus créatif de résolution de problèmes CPS. Développement et renforcement des attitudes, habiletés et compétences d'animation. Auto-diagnostic des forces et pistes d'amélioration.

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- D'appliquer et d'animer à diverses reprises, parfois seul parfois avec d'autres, tout ou partie du processus créatif de résolution de problèmes (CPS) ;
- D'apprendre à faire des choix éclairés en matière d'outils, de techniques et d'activités complémentaires (servant de brise-glace, de réchauffement et de (re)mise en forme) ;
- D'évaluer et de rehausser ses attitudes, ses habiletés et ses compétences en animation.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- Analyser une demande d'animation, en comprendre les objectifs, particularités, enjeux et opportunités, et planifier la démarche créative (d'utilisation d'un processus créatif de résolution de problèmes) qu'il entend proposer ;
- Faire des choix judicieux pour cette même démarche créative, tant quant au choix du processus créatif de résolution de problèmes que des outils et techniques à utiliser ;
- Inclure des activités servant de brise-glace, de réchauffement et de (re)mise en forme aux moments opportuns de la démarche en veillant à ce que ces activités soient bien alignées sur sa démarche ainsi que sur la culture au sein de laquelle elle sera mise de l'avant ;
- Animer de façon efficace un atelier mettant à profit un processus créatif, incluant toute adaptation en cours de route à la lumière des réactions des participants ou de tout enjeu, défi ou opportunité qui émergerait ;
- Tenir compte de son profil créatif, de ses préférences, de son propre style et du contexte dans lequel il devra animer dans une perspective d'adaptation judicieuse de la démarche ;
- Planifier et animer une rencontre d'analyse rétrospective à la suite de l'animation d'un processus créatif de résolution de problème et en tirer les leçons qui s'imposent, tant sur le plan personnel que sur celui des pistes de développement et d'amélioration.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Éléments clés de l'analyse de la situation et de la préparation de l'animateur en fonction de cette analyse, du contexte au sein duquel l'animation aura lieu, des participants anticipés à l'activité, etc.
- Outils et techniques de créativité complémentaires à ce qui est abordé dans les cours CRE1001 et CRE1002, le tout enrichi d'outils et de techniques d'analyse de la situation
- Éléments clés de logistique pour un atelier de résolution créative de problème, couvrant entre autres la salle, sa taille, le mobilier et son aménagement, l'équipement audiovisuel, le matériel d'animation, le matériel à remettre aux participants, les accessoires utiles pour les activités visant le climat, etc.
- Techniques de base et leçons tirées de l'expérience de l'animation, de la gestion d'un groupe, de l'utilisation de l'espace, etc.
- Autodiagnostic des forces et pistes d'amélioration

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Présentations
- Lectures
- Exercices en classe
- Productions individuelles
- Travail d'équipe en classe et à l'extérieur
- Possibilité de conférences d'invités

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Travail d'individuel réflexif, en 2 parties, incluant un autodiagnostic et un plan d'action
- Animation individuelle d'une partie d'un processus créatif
- Animation, en équipe, d'une partie d'un processus créatif
- Animation, en équipe de 2 ou 3, d'un exercice collectif

CRE3032 – LEADERSHIP, MOBILISATION, CRÉATIVITÉ ET INNOVATION – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

Caractéristiques des organisations créatives. Contextes, influences et disciplines favorables aux innovations. Culture d'innovation ; gestion d'un environnement créatif et leviers d'actions ; leadership et communication. Styles de leadership.

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- De développer sa capacité à faciliter l'émergence de la créativité chez ses collègues ainsi qu'à proposer, à initier et à diriger des projets d'innovation ;
- D'accroître sa compréhension à l'égard du leadership, du leadership en contexte de créativité et d'innovation, et de ses habiletés en matière de mobilisation ;
- D'identifier des approches de mobilisation bien alignées sur les caractéristiques des organisations créatives et des cultures d'innovation.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- Identifier les conditions favorables à la créativité et la prise d'initiative, tant au niveau individuel que d'équipe ou même organisationnel ;
- Proposer, mettre en œuvre et évaluer diverses pratiques propres à stimuler sa créativité et celle d'une équipe et/ou de l'organisation (collaborateurs, clients, partenaires d'affaires), et ce, par la mise en place de conditions favorables et l'utilisation d'approches et d'outils pertinents ;
- Mobiliser les individus et les équipes auxquelles ceux-ci appartiennent, et ce, tant par la parole que par les attitudes démontrées et les gestes posés ;
- Organiser des activités de mobilisation et de veille sur les pratiques créatives et innovantes afin d'optimiser les pratiques dans les milieux au sein desquels il évolue ;
- Orienter les actions vers les zones d'innovation de l'organisation en tenant compte des risques inhérents et des moyens nécessaires pour assurer leur succès ;
- Communiquer efficacement et agir comme catalyseur pour mobiliser les individus, les équipes et les organisations vers plus de créativité et d'innovation ;
- Évaluer ses propres préférences et son style en matière de leadership par rapport aux attentes des individus et des organisations en matière de leadership créatif.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Fondements du leadership
- Développement du leadership
- Différents styles de leadership
- Pensée et compétence du leader
- Communication, collaboration et équipe
- Styles de leadership et performance
- Styles de leadership, culture et stratégie
- Quelques théories et modèles de mobilisation
- Mobilisation en contexte de créativité et d'innovation
- Leadership et créativité, leadership et innovation, leadership et changement
- Leadership transformationnel - réflexions sur les organisations d'aujourd'hui et de demain

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Exposés magistraux avec présentations audio-visuelles
- Ateliers pratiques suivi de discussions de groupe
- Lectures préparatoires aux séances
- Conférences d'invités
- Travail d'équipe en classe et à l'extérieur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mini-examens (quiz)
- Travail d'individuel réflexif, en 2 parties, incluant un autodiagnostic et un plan d'action
- Analyse de la mobilisation et du leadership d'une organisation, en équipe

CRE3050Z – ENVIRONNEMENTS DE CO-CRÉATION/CONCEPTION INNOVANTE – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

Approches sociales de collaboration créative. Approches de co-création et conception innovante. Créativité et innovation ouverte, frugale ou agile. Plateformes sociales, communautaires et numériques comme vecteurs de créativité et d'innovation.

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- Choisir et appliquer les approches sociales et mettre à profit les environnements favorisant la collaboration créative et l'innovation ;
- Savoir utiliser efficacement les approches et environnements de co-création supportant la conception innovation ;
- Mettre à profit les environnements sociaux et communautaires ainsi que les plateformes sociales et numériques comme vecteurs de créativité et d'innovation.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- Reconnaître l'influence, les enjeux et les opportunités propres aux environnements de co-création et de conception innovante au sein d'une démarche d'innovation ;
- Utiliser les approches sociales ainsi que les environnements socio-numériques pour favoriser l'adoption des nouveaux processus d'innovation et aider les équipes d'innovation à être plus agiles et plus efficaces ;
- Distinguer les avantages et les limites des environnements de co-création et de conception innovante ainsi que des plateformes socio-numériques facilitant la collaboration créative ;
- Cibler, adapter et utiliser efficacement diverses approches de co-création et de conception innovante, avec ou sans le numérique, susceptibles d'être utiles dans un contexte personnel et professionnel ;
- Cibler et utiliser efficacement divers environnements socio-numériques pour faciliter la génération d'idées, la collaboration créative, la validation avec le marché et la convergence vers des solutions.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Forum ouvert (Open Space ou Open Space Technology) : Structurer des conversations pour des groupes de 5 à 2000 participants
- World Café : Dialoguer en grand groupe
- Enquête appréciative (Appreciative Inquiry, ou Exploration Appréciative) : Mobiliser une équipe en considérant ce qui fonctionne et ce qui a été source de succès dans le passé (approche de résolution de problèmes à l'envers)
- Théorie C-K : Approche forçant la mobilisation des nouvelles connaissances pour faire émerger des concepts innovants (la théorie CK peut se pratiquer avec des équipes qui cohabitent ou qui sont géographiquement dispersées)
- Innovation frugale (ou Jugaad Innovation) : Approche sociale et agile basée sur la co-création avec des personnes de profils variés pour innover mieux avec moins
- Pensée Design (ou Design Thinking) : Approche à la fois analytique et intuitive qui s'appuie sur un processus de co-création avec l'utilisateur final
- Plateforme pour encadrer des ateliers collaboratifs et digitaux : Stormz
- Plateformes pour l'innovation ouverte (Open innovation) : Plateformes de crowdsourcing publiques (Innocentive, Hypios) et privées (Nasa, General Mills, Lego et autres)
- Outils pour supporter la conception : Simulation numérique, prototypage rapide, plateformes de validation marché (Inbe, Launchleap)
- Environnements socio-communautaires et plateformes socio-numériques (incluant blogs, forum, réseaux sociaux, communautés de pratique, etc.) comme vecteurs de créativité.

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Exposés magistraux avec présentations audio-visuelles
- Ateliers pratiques suivi de discussions de groupe
- Lectures préparatoires aux séances
- Conférences et présentations d'invités
- Travail d'équipe en classe et à l'extérieur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- 2 ou 3 mini-examens (quiz)
- 1 travail d'application pratique sur le terrain, en équipe, avec présentation en classe

CRE3060 – PROJET CRÉATIF – 3 CRÉDITS**DESCRIPTEUR DU COURS**

Planification, développement et mise en œuvre d'un projet exigeant l'élaboration et la mise en application rigoureuse d'un processus créatif de résolution de problèmes ainsi que d'approches, d'outils et de techniques acquis en cours de formation.

OBJECTIF GÉNÉRAL

De manière générale, le cours permet à l'étudiant :

- De faire l'intégration des apprentissages acquis en cours de formation dans le cadre du certificat en créativité et innovation ;
- De planifier et réaliser un projet dans un milieu communautaire ou professionnel exigeant la mise en application du processus créatif de résolution de problèmes (CPS) ou d'un autre processus créatif approprié au contexte ou au projet ;
- De faire un bilan de ses acquis au certificat afin d'évaluer et de rehausser ses attitudes, ses habiletés et ses compétences en créativité appliquée et innovation.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant sera apte à :

- De définir une problématique en regard de sa communauté ou son milieu professionnel ;
- D'identifier les ressources disponibles et les parties prenantes éventuelles en y associant des actions mobilisatrices concrètes ;
- D'élaborer une stratégie visant à appliquer dans un contexte réel un processus créatif de résolution de problème et des outils et techniques acquis en cours de formation ;
- D'appliquer de bout en bout et de façon rigoureuse le processus créatif de résolution de problème (CPS) et les outils et techniques choisis pour le projet afin, plus spécifiquement :
- De consolider les résultats de son application d'un processus créatif de résolution de problème en un plan de mise en œuvre de la solution élaborée ;
- De comparer et évaluer la pertinence du processus choisi ainsi que des méthodes, techniques et outils utilisés selon la problématique ciblée et son contexte ;
- De faire un bilan de ses acquis au certificat à la lumière de ce projet afin d'évaluer et de rehausser ses attitudes, ses habiletés et ses compétences en créativité appliquée et innovation, le tout par le biais d'un plan de développement personnel.

ÉLÉMENTS DE CONTENU

- Pistes de réflexion pour la formation des équipes
- Démarches pour cibler une problématique au sein d'une organisation ou d'un milieu
- Stratégies pour approcher et intéresser un client et son organisation
- Déontologie du consultant
- Réussir en équipe : éléments de collaboration fructueuse, répartition équitable du travail, contrat d'équipe, etc.
- Étapes d'une relation de collaboration avec un client
- Intervenir au sein d'une organisation : approches à privilégier, définition du mandat et de sa portée, clarification et dimensions qualitative et quantitative des biens livrables prévus, principes de base des interventions de consultation, gestion de la confidentialité, etc.
- Planifier l'intervention : analyse de la situation, préparer les rencontres avec le client, gérer les attentes, planifier la démarche et choisir les techniques, bien gérer le projet, etc.
- Développer un guide d'animation (contenu d'un guide, flexibilité et adaptabilité du guide, matériel de soutien, posture de l'animateur(trice) et rôle des membres de l'équipe, etc.
- Apprendre les uns des autres

PRINCIPALES APPROCHES PÉDAGOGIQUES

- Discussions en plénière ou tables rondes de réflexion sur différents aspects du projet à réaliser, le tout dans le but de faciliter les phases de planification et de mise en œuvre du projet d'intégration.
- Rencontres périodiques, individuelles et d'équipe, avec l'enseignant(e) permettant un suivi de la démarche entreprise, incluant des jalons spécifiques tel le choix de l'organisation et du projet, le plan de projet, la démarche détaillée d'intervention, etc.
- Courtes séances de travail en équipes par Skype, Zoom ou tout autre outil équivalent (avec possibilité de participation du superviseur de stage) en cours de processus.
- Rédaction d'un bilan de l'activité d'intégration afin de permettre à chaque étudiant(e) une meilleure prise de conscience de son positionnement professionnel, de ses forces et de ses opportunités de développement eu égard au champ de la créativité et de l'innovation.
- Échanges verbaux et écrits avec le(la) superviseur(e) de stage et les collègues tout au long du trimestre

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Travail individuel d'analyse réflexive, en 2 volets
- Travail d'intégration et d'application pratique au sein d'une entreprise, en équipe, avec différents documents à remettre, dont :
 - Choix de l'organisation et de l'objectif général (note d'équipe)
 - Plan de projet et démarche détaillée d'intervention (note d'équipe)
 - Guide détaillé d'animation (note individuelle seulement)
 - Rapport destiné au client (note individuelle et note collective)
 - Bilan de projet (note individuelle et note collective)