

DÉVELOPPER SA CRÉATIVITÉ

SYLLABUS

FANNY SIMON-LEE

Bienvenue dans la formation « Développer sa créativité ». Ce syllabus est conçu pour vous offrir une vue d'ensemble complète de la formation, en précisant ses objectifs, son programme et ses méthodes pédagogiques. Il joue un rôle essentiel en tant qu'outil de communication entre vous et l'équipe pédagogique, facilitant ainsi votre navigation et votre engagement tout au long du parcours.

Ce document a pour vocation de clarifier les contenus et les attentes, d'optimiser votre apprentissage et de renforcer le lien avec l'enseignant. Dans le contexte de cette formation en ligne et immersive, le syllabus devient une ressource incontournable, agissant comme une carte et une boussole pour vous guider. Il vous aide à comprendre le fondement et la structure du cours et vous oriente efficacement à travers chaque étape.

Nous vous invitons à consulter régulièrement ce syllabus pour exploiter pleinement toutes les ressources mises à votre disposition et enrichir votre expérience d'apprentissage dans ce parcours unique dédié à l'enseignement en extérieur.

INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	2
OBJECTIFS DE LA FORMATION.....	2
PROGRAMME.....	3
VALIDATION DE LA FORMATION.....	3
COMMUNICATION.....	3
BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE.....	4

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre du cours : Développer sa créativité

Date de la formation : se référer à la page d'inscription sur FUN

Volume horaire : 7 heures (5 h asynchrones et 2 h synchrones).



Fanny SIMON-LEE est Professeur des Universités en sciences de gestion à l'Université de Caen. Elle travaille au sein du laboratoire NIMEC. Elle a conduit des recherches sur la créativité dans différents types d'organisation : des entreprises technologiques, réseau de franchise, tiers-lieux. Elle enseigne le management de l'innovation et la stratégie et a publié de nombreux articles et un ouvrage sur la créativité.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Cette formation a pour ambition d'aborder les différentes étapes de la créativité de la génération d'idées à leur transformation en projets d'innovation afin d'adopter les postures et pratiques adéquates à chaque étape. À la fin, les participants devront être ainsi capables de :

Développer leur créativité personnelle

Les participants appréhenderont un ensemble d'outils pour développer leur créativité et ils comprendront les dynamiques relationnelles favorables à la créativité. Ils sauront comment enrichir les idées à partir d'informations externes.

Définir et comprendre toutes les étapes des processus créatifs

Les participants adapteront les méthodes en fonction du type de projet créatif et de l'étape du processus créatif. Ils comprendront les marches à suivre pour favoriser la genèse de nouvelles idées et les sélectionner. Ils feront la différence entre un prototype et un MVP et identifieront leur rôle dans la créativité

Créer les conditions favorables à la transformation des idées en projets d'innovation et solliciter les équipes

Les participants seront formés à composer leur équipe créative et à savoir utiliser un business model pour transformer leur(s) idée(s) en proposition(s) de valeur. En explorant les démarches pour obtenir du soutien, ils pourront ainsi optimiser le développement de ces idées.

PROGRAMME

La formation comprend deux semaines consécutives avec 4 thèmes par semaines, avec un effort de 3h30 par semaine en moyenne. Il est à noter qu'une visioconférence synchrone et un quiz auront lieu pour chacune des semaines.

Semaine 1 :

- Compétences créatives et processus
- Les différentes étapes
- L'idéation
- La sélection des idées

Semaine 2 :

- Le prototypage
- Sélectionner son équipe et le co-design
- Développer les compétences de ses collaborateurs
- Obtenir des ressources et du soutien

VALIDATION DE LA FORMATION

La validation de la formation est conditionnée par l'achèvement d'activités qui jalonnent le parcours et attesteront de son suivi. Ces activités sont :

- La réponse à l'exercice d'idéation de la semaine 1
- Les deux quiz de fin de semaine

De manière générale, l'esprit des évaluations est formatif et vise à accompagner le développement des participants, quelles que soient leurs connaissances et expériences antérieures.

COMMUNICATION

Pour communiquer avec le responsable pédagogique, un espace de forum est dédié pour des questions sur les thématiques de la semaine en cours ou encore des questions en prévision du live synchrone. La consultation est quotidienne avec des réponses sous trois jours maximum.

Pour des questions techniques relatives à la plateforme, un espace est également ouvert et permet aux participants de signaler des problèmes et d'entrer en contact avec l'assistance techno-pédagogique.

Naturellement, tous les échanges, avec l'enseignant, l'ingénieur pédagogique ou entre les participants doivent être respectueux et professionnels.

L'ensemble des contenus ont été développés avec un cahier des charges conforme au RGAA · Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité, v 4.1.2, en particulier avec un sous-titrage et une transcription téléchargeable des vidéos. Les participants peuvent à tout moment contacter le responsable pédagogique ou un tuteur pour signaler un problème d'accessibilité.

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

Amabile, T. (2011). *Componential theory of creativity* (pp. 538-559). Boston, MA: Harvard Business School.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers*. John Wiley & Sons.

Simon, F. (2022). *L'intelligence collective au cœur de la créativité: orchestrer le développement des talents individuels et expérimenter au sein des communautés d'innovation*. Éditions EMS.

Simon, F., & Tellier, A. (2008). Créativité et réseaux sociaux dans l'organisation ambidextre. *Revue française de gestion*, 187(7), 145-159.

Unsworth, K. (2001). Unpacking creativity. *Academy of management review*, 26(2), 289-297.