

# GDN231 - Innovation Ecosystems for the Creative Economy - Art, Créativité et Innovation

## Présentation

### Prérequis

Responsables de l'innovation - Porteur de projet de startup ou d'innovation numérique - Professionnels des industries créatives et culturelles - Artistes - Entrepreneurs / Intrapreneurs - Ingénieurs

Académiquement cette UE s'adresse plutôt à des apprenant.es de niveau Master ou Doctorat mais est ouverte à toute personne intéressée.

cette UE sera enseignée en anglais, sur l'espace d'une semaine (5 jours), en présentiel sur le site du Cnam Paris dans un premier temps.

### Objectifs pédagogiques

Apporter les clés de compréhension sur les écosystèmes d'innovation qui soutiennent cette économie de la création. Comme l'économie de la création, le concept d'écosystème d'innovation (EI) est devenu très populaire ces quinze dernières années (Grandstrand & Holgersson, 2020) et offre une approche plus large de toutes les parties prenantes concernées dans le soutien de l'innovation et de la performance d'innovation des entreprises, petites et grandes, évoluant dans un même écosystème. Dans le cadre de ce cours, nous nous attacherons aux acteurs, artefacts (produits, technologies...) et institutions qui constituent l'EI de l'économie de la création et quelles relations de collaborations et de compétitions mais aussi de complémentarités et de substitutions ces parties prenantes entretiennent entre elles afin de soutenir l'innovation.

## Programme

### Contenu

Les écosystèmes d'innovation de l'économie de la création

Les nouveaux business modèles des industries créatives

Le management de l'Innovation collaborative

Politique publique de l'innovation dans le champ culturel et créatif : le cas de la ville de Paris

Art Thinking, Design thinking and Wrong Thinking: un aperçu d'approches créatives pour penser différemment

Art, innovation et histoire : ce que les musées peuvent apporter à l'économie de la création

Ateliers d'expérimentations artistiques : « Innovation Theatre », « Creative movements », Visual arts, music, photography...

Learning expeditions dans des lieux emblématiques de l'écosystème d'innovation des ICC : incubateurs, tiers-lieux, pépinières, résidences d'artistes, musées, fablabs

### Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Mis à jour le 07-11-2022



**Code : GDN231**

Unité d'enseignement de type cours

4 crédits

Volume horaire de référence (+/- 10%) : **40 heures**

**Responsabilité nationale :**  
EPN16 - Innovation / 1

**Contact national :**

EPN16 - Innovation

31.2, 2 rue Conté

75003 Paris

01 58 80 87 57

Salima Chaïbi

[equipe.innovation@cnam.fr](mailto:equipe.innovation@cnam.fr)