GDN231 - Art & Innovation Responsable - Innovation Ecosystems for the Creative Economy

Mis à jour le 02-04-2025

Code : GDN231

Unité d'enseignement de type cours

4 crédits

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

Responsabilité nationale : EPN16 - Innovation / Anne BERTHINIER-PONCET

Contact national :

EPN 16 Innovation master Mici

2 rue conté
75003 Paris

mastermici@cnam.fr

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 est enseignée en français et en anglais avec notamment plusieurs intervenants anglophones. Afin de conserver la dimension expérientielle et immersive nécessaire à l'apprentissage du Art Thinking, cette UE a lieu en présentiel, en journée (4,5 jours d'affilée) au Cnam Paris.

Objectifs pédagogiques

Comment s'inspirer de l'Art et des artistes pour innover différemment et de façon plus responsable ? L'objectif de cette semaine intensive et immersive autour du Art Thinking est d'apporter des clés de lecture différentes pour renouveler nos façons de penser et de gérer l'innovation.

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 (Grandstrtand & 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.

Compétences

Curiosité, ouverture d'esprit, envie de sortir du cadre et d'expérimenter

Programme

Contenu

Art Thinking, arts-based initiatives, Art hacking: une plongée dans les différents modèles développés pour intégrer l'art dans le management, leadership, innovation et entrepreneuriat
Innovation Responsable : de quoi parle-t-on exactement ?
Les nouveaux business modèles des industries créatives et les écosystèmes d'innovation de l'économie de la création
Art, innovation et histoire : ce que les musées peuvent apporter à l'économie de la création
Ateliers d'expérimentations artistiques : Cinéma, Musique et Photographie
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)

Description des modalités de validation

La validation est en contrôle continu avec un premier travail collectif créatif présenté à l'issue de la semaine et un dossier plus complet rendu un mois après la fin du cours.