

## Mobilités sociétales : un voyage créatif

Thématique : Conduite de projets d'innovation

Codes : UCWOL - UCWOM

Responsable ETC : Carine DOMINGUEZ-PERY

Mail : carine.dominguez-pery@univ-grenoble-alpes.fr

## Organisation

**Nbre heures/semestre** : 22h +

évaluation de la session de rattrapage

capacité par groupe : 120

Nbre de groupes : 1

**Créneaux horaires**

(susceptibles d'être modifiés-cf. planning sur Léo !)

**5 jours février 2023 de 9h à 17h**

(une semaine banalisée ETC)

**ETC ouvert : S2**

**Public concerné : L1 L2 L3 M1 M2**

Nature : TD

## Evaluation

**Modalités contrôle de connaissances :**

Notation /20 - coef 1

Session 1 :

1 note assiduité (voir cadre suivant)

ORAL : Les restitutions des étudiants auront la forme d'une exposition de « petits chefs d'œuvre monumentaux » (équivalent de prototypes créatifs).  
les modes d'expression : numérique, arts plastiques, danse, théâtre, prototypage 3D...

ÉCRIT : (1 carnet de bord par équipe)

**Session rattrapage obligatoire :**

ORAL : Re proposer un petit chef d'œuvre monumental sur la base du vécu dans l'organisation d'accueil.

ÉCRIT: sur 3 jours à distance via Moodle, analyse d'articles et rédaction d'un devoir (approche réflexive sur sa propre expérience de travail collaboratif pluridisciplinaire).



## Pré-requis

Aucun

1 note correspondant à l'assiduité : Format de type « Challenge » nécessitant une règle d'assiduité adaptée et n'autorisant pas d'absence sur les 3 jours.

## Programme

- Description du module de type ETC : sur la semaine projet (27/02/23 au 03/03/23)
  - Jour 1 : Formation d'une journée avec sensibilisation à l'observation terrain, à la créativité, à l'empathie, à la posture anthropologique, à l'éthique, au savoir-être, à la communication orale, au story-telling, au prototypage...
  - Jour 2, 3 et 4 : 3 jours d'observation terrain en binômes pour les étudiants, dans un milieu en marge de leur réalité quotidienne (associations, collectivités, organisations privées ou publiques, autres).
  - Jour 5 : Prototypage d'une restitution sous la forme d'un « petit objet inédit » qui traduit ce que les étudiants ont vécu, leur regard sur l'organisation et en quoi celle-ci contribue à transformer le monde : œuvre ou performance artistique, objet concret, outil technique, installation, visuel, danse, théâtre.
- La restitution finale aura lieu le vendredi en fin d'après-midi sous la forme d'une présentation ou exposition ouverte au public (sur invitation).

NB :

Les trois journées sur le terrain, dans les organisations, prennent la forme d'une convention d'accueil.  
En plus de l'inscription administrative habituelle, les étudiants intéressés doivent s'inscrire impérativement via le formulaire fourni sur le site de Promising/Disrupt Campus.

## Compétences à acquérir

- S'ouvrir, mûrir, acquérir des soft skills au contact d'un milieu « inhabituel »
- Mobiliser et développer sa créativité à l'aide des bases du Design Thinking (story telling, prototypage)
- Développer l'observation
- Développer des qualités de restitution des observations dans un rendu proposant une analyse à la fois créative et structurée
- Développer son ouverture à soi et aux autres, son adaptabilité face à des organisations « inhabituelles »
- Savoir communiquer avec différents supports (dessins ou 3D, numérique, danse, théâtre, vidéo, photos etc.)
- Développer des qualités relationnelles, un comportement éthique et un savoir-être en adéquation avec l'organisation d'accueil