

## MASTER 2

---

# INNOVATION ET MANAGEMENT DES TERRITOIRES

ENTREPRENEURIAT, CREATIVITE ET DESIGN  
THINKING

### ENSEIGNANT :

Nom : de Sousa Cardoso  
Prénom : Cyril  
Mail : [cyrildesousacardoso@gmail.com](mailto:cyrildesousacardoso@gmail.com)

### OBJECTIFS DE L'ENSEIGNEMENT :

L'objectif de ce cours est de livrer aux participants une approche globale et une boîte à outils complète permettant de développer les pratiques de créativité et de Design Thinking au service de l'entrepreneuriat.

Le cours, qui alternera entre présentation théoriques, études de cas et exercices pratiques permettra aux élèves de :

- Comprendre ce qu'est l'économie quaternaire et en quoi elle se caractérise par une ère de l'expérience.
- S'approprier le principe de résonance ou comment être centré sur « l'expérience client » pour identifier les besoins et problèmes à adresser afin de favoriser la désirabilité psychologique d'un produit ou service et sa diffusion sociale.
- Découvrir, s'approprier et expérimenter la logique et les différentes approches et étapes du Design Thinking et des méthodes dérivées telles que le Design Sprint de Google.
- Comprendre ce qu'est la créativité et ses mécanismes cognitifs.
- Découvrir un ensemble des techniques pratiques permettant de stimuler, au regard d'un objectif, la production d'idées nouvelles.
- Découvrir et comprendre la philosophie de gestion de projets Agile et en quoi les processus de développement itératifs favorisent le Design Thinking.
- Comprendre comment des entrepreneurs majeurs se sont appropriés l'ensemble de ces réflexions au service de leurs projets d'entreprises.

## PRE-REQUIS :

Ce cours ne nécessite pas de pré requis.

## PLAN / SOMMAIRE :

Chapitre	Contenu (et modalités pédagogiques)
<b>Partie 1 : L'ère de l'expérience (5 heures)</b>	
<b>Qu'est-ce que l'économie quaternaire ?</b>	<b>Cours :</b> Présentation par l'intervenant construite sur des exemples concrets et modernes permettant d'illustrer comment l'émergence du digital a posé les bases d'une nouvelle économie dite « quaternaire ».
<b>La carte empathique</b>	<b>Workshop :</b> Expérimentation par les élèves d'un premier outil de Design Thinking permettant de formaliser une expérience client : la carte empathique.
<b>Business Process ?</b>	<b>Workshop :</b> Etudes de cas invitant les participants à identifier et comprendre ce qu'est un « Business Process ». <b>Cours :</b> Principe de résonance psychologique et sociologique et stratégies de conception produit et/ou service.
<b>Partie 2 : Le Design Thinking et la créativité en action (7,5 heures)</b>	
<b>Qu'est-ce que le Design Thinking et le Design Sprint ?</b>	<b>Cours :</b> Histoire du Design Thinking et présentation des différentes approches.

<b>Expérimentation du processus de Design Thinking</b>	<b>Workshop :</b> Etape par étape et en sous-groupes, les participants seront conduits à expérimenter en accéléré un processus complet de Design Thinking, de la phase d'inspiration, au prototypage rapide, en passant par les phases d'empathie, de formulation de problématiques ou encore d'idéation.
<b>La boîte à outils du Design Thinking</b>	<b>Cours :</b> Chaque étape du workshop sera l'occasion pour les participants d'expérimenter un outil concret, mais également de découvrir toutes les alternatives possibles pour chaque séquence.
<b>Partie 3 : Créativité et Design Thinking au service de la conduite de projets entrepreneuriaux (2,5 heures)</b>	
<b>Agilité ?</b>	<p><b>Workshop :</b> Mise en situation des élèves au sein d'une expérimentation leur permettant de vivre une conduite de projet Agile et d'en saisir les clés de compréhension.</p> <p><b>Cours :</b> Historique et fonctionnement des méthodes de gestion Agile.</p>
<b>L'entrepreneur-Innovateur</b>	<p><b>Workshop :</b> étude de cas permettant aux élèves d'identifier en sous-groupe la manière dont les entrepreneurs-innovateur anciens et récents ont mis en œuvre les principes évoqués lors du cours.</p> <p><b>Cours :</b> Au cœur des entrepreneurs-innovateurs de la Silicon Valley, étude de cas et enseignement à tirer d'exemples tels qu'Elon Musk, Jeff Bezos ou encore Steve Jobs.</p>

## ELEMENTS BIBLIOGRAPHIQUES :

Cyril de Sousa Cardoso est auteur sur les thèmes de la créativité, de l'innovation et de l'intelligence collective. Il a publié trois ouvrages sur les thèmes de la créativité, de l'innovation et de l'intelligence collective, « L'Art de l'Innovation » (Eyrolles), « Innover comme Elon Musk, Jeff Bezos et Steve Jobs » (Odile Jacob) et « 121 Outils pour développer le Collaboratif ». Directeur associé d'Audalom et Président du mouvement associatif Innovation Commando, il est également impliqué dans le développement de startups telles que Le Petit Martin (Chatbot spécialisé dans l'univers RH) et SunnyCare (1ère borne de prévention active contre les risques du soleil).