

Pourquoi cette UE ?

L'UE Développement Personnel et Professionnel de l'Apprenti (DPPA) vise à amener l'apprenti à analyser ses savoir-faire et savoir-être pour développer ses compétences d'ingénieur. Elle inclut des séances collectives (cours, exercices, soutenances) et individuelles (débriefings, rencontres), ainsi que la production d'écrits (rapports, articles, mémoires). Ces activités aident l'apprenti à prendre du recul pour analyser son travail. Un ensemble de missions est confié à l'apprenti, évaluées chaque semestre dans le cadre du module associé. Référence : Livret DPPA (R-FIA-47-Livret-DPPA).

Éléments constitutifs de l'UE

		coefficient
INFRES_6_7-1 Séminaire créativité		0
INFRES_6_7-2 Mission 2 : Responsabilité sociétale de l'ingénieur		1
Volume d'heures d'enseignement encadré	Volume d'heures de travail personnel	Nombre d'ECTS
12	0	1

Alignement curriculaire

Parmi les compétences visées par la formation, lesquelles sont développées dans cette UE ?

BC1	L'UE ne contribue pas à ce bloc de compétences
BC1	L'UE contribue à ce bloc de compétences
C1	Compétence non adressée dans cette UE
C1	Compétence mise en œuvre dans cette UE
C1	Compétence enseignée dans cette UE
C1	Compétence évaluée dans cette UE
C1	Compétence enseignée et évaluée dans cette UE

INFRES_6_7 Développement Personnel et Professionnel de l'Apprenti	INFRES
INFRES_6_7-1 Séminaire créativité	S6

Contexte et enjeux de l'enseignement

Dans un contexte de mondialisation affirmée l’innovation constitue un des facteurs majeurs de développement et de création de valeurs pour les entreprises. La source de l’innovation est l’idée. Lors de leur scolarité nos élèves acquièrent des outils et des comportements qui leur permettront d’être performants au sein des entreprises en matière de gestion de projet. La formation entrepreneuriale de l’école ne serait pas complète si nos ingénieurs n’étaient pas sensibilisés et porteurs d’une culture en créativité. L’ingénieur du 21ème siècle sera aussi, à n’en pas douter, un ingénieur créatif capable de faire émerger des idées, des concepts sources d’innovation. Les entreprises ont besoin de gens rigoureux, méthodiques et qui sachent aussi sortir du contexte pour travailler efficacement, que ce soit lors de la résolution de problèmes ou lorsqu’il va falloir imaginer, créer, rêver à des projets dont ils seront les porteurs et/ou les initiateurs. Au-delà des techniques de créativité afin de faire émerger et gérer les idées nos ingénieurs doivent être porteurs d’une posture créative. A partir de ce constat il semble nécessaire de mettre en place un enseignement dans le domaine de la c

Prise en compte des dimensions socio-environnementales

Prérequis
Aucun

Modalités d'enseignement et d'évaluation

	Nb d'heures
Cours	
Cours intégré (cours + TD)	
TD	
TP	
Projets	12
Travail en autonomie encadré	
Contrôles et soutenances	
Travail personnel	

Objectifs pédagogiques

(à la fin de cet enseignement, l'étudiant sera capable de ...)

Prendre conscience de son potentiel créatif et du processus créatif (phases de divergence, convergence, préférences cérébrales).
Comprendre que chacun dispose de capacités de créativité et qu’un groupe formé d’ensemble de personnes est généralement plus créatif qu’une personne seule.
Être capable d’animer un groupe dans une démarche créative.
Acquérir une posture créative propice au développement personnel et au management.

Activités

(CM, TD, TP, projet, sortie terrain, etc.)

Séminaire de 2 jours piloté par des professionnels du domaine.

Évaluations et retours faits aux élèves

(évaluations qui comptent pour la note ou qui permettent à l'étudiant de se situer, corrigés, feedback personnalisé...)

Non évalué

INFRES_6_7 Développement Personnel et Professionnel de l'Apprenti	INFRES
INFRES_6_7-1 Séminaire créativité	S6

Plan de cours

L'enseignement en créativité est organisé en 2 phases :

- Être sensibilisé à la créativité par un séminaire créativité sur 2 jours. L'exercice séminaire de créativité semble le plus approprié. Il consiste à faire se rencontrer nos élèves et des personnalités passionnées chargées de soutenir et d'insuffler la créativité dans leur entreprise industrielle. L'objectif de cette rencontre n'est pas seulement une acquisition des techniques de créativité mais plutôt de leur faire découvrir un autre monde dans lequel se côtoient le plaisir, l'évasion, le rêve, l'ouverture, la liberté, le travail en groupe, pour obtenir un foisonnement d'idées parmi lesquelles on trouvera sûrement celle(s) que l'on pourra exploiter de manière concrète et adaptée à un milieu industriel. Nos élèves appréhendent un autre mode de pensée auquel ils ne sont pas du tout habitués et prennent conscience de leur potentiel créatif. Cette rencontre débute par une conférence débat autour du thème : « créativité - innovation, de l'idée à sa concrétisation », s'en suivent des ateliers auxquels participent des groupes d'une dizaine d'élèves et animés par nos conférenciers. Les animateurs font travailler nos élèves sur des thèmes propres à l'entreprise en utilisant des méthodes et outils qui peuvent être différents d'un atelier à l'autre. Nos partenaires industriels sont habituellement La Poste, La SNCF, Areva, Melox, DBApparel, GRDF, La Lyonnaise des Eaux, Faurecia, Decathlon, Legrand, Sopra et des PME et start-up innovantes... En tout pas moins d'une trentaine d'animateurs.
- Être actif dans un processus créatif par un challenge créativité sur 5 à 6 semaines. Ce challenge amène les élèves à découvrir et mettre en œuvre quelques techniques de base de créativité sur un sujet réel posé par une entreprise qui assurera une partie du suivi pédagogique du projet. Chaque groupe d'élèves sélectionnera un ou plusieurs outils de créativité qu'il aura à analyser et mettre en œuvre. Cet exercice porte le nom de challenge

Ressources et références

Les supports pédagogiques sont disponibles en ligne sous Campus

INFRES_6_7 Développement Personnel et Professionnel de l'Apprenti	INFRES
INFRES_6_7-2 Mission 2 : Responsabilité sociétale de l'ingénieur	S6

Contexte et enjeux de l'enseignement	Prise en compte des dimensions socio-environnementales	Modalités d'enseignement et d'évaluation
		Nb d'heures
		Cours
		Cours intégré (cours + TD)
		TD
		TP
		Projets
		Travail en autonomie encadré
		Contrôles et soutenances
		Travail personnel

Objectifs pédagogiques	Activités	Évaluations et retours faits aux élèves
(à la fin de cet enseignement, l'étudiant sera capable de ...)	(CM, TD, TP, projet, sortie terrain, etc.)	(évaluations qui comptent pour la note ou qui permettent à l'étudiant de se situer, corrigés, feedback personnalisé...)

INFRES_6_7 Développement Personnel et Professionnel de l'Apprenti	INFRES
INFRES_6_7-2 Mission 2 : Responsabilité sociétale de l'ingénieur	S6

Plan de cours

Ressources et références