

Pr -requis

Etre Inscrit en Master ou Doctorat

Objectifs g n raux

- ▶ D couvrir et comprendre la d marche entrepreneuriale d'un porteur de projet.
- ▶ Etre sensibilis    la culture et aux valeurs entrepreneuriales.

Objectifs sp cifiques

-   D couverte des  tapes de la cr ation d'entreprise
-   Ouverture   l'entrepreneuriat pour les doctorants
-   Approche et d finition de l'innovation, la strat gie d'entreprise et la communication
-   Mise en pratique lors d'une s ance de cr ativit  et de jeu d'entreprise

Moyens p dagogiques

R troprojecteur, acc s internet.

P dagogies compl mentaires : Intervenants ext rieurs professionnels, cours magistraux, participation active des  tudiants, mini-cas, jeu d'entreprise....

D marche p dagogique

- 5 Cours magistraux sur les parties th oriques (15H)
- 2 Ateliers participatifs pour la mise en pratique (10h)

Evaluation

Evaluation  crite (10 points) :  valuation portant sur l'ensemble des cours magistraux.

Oral (10 points) :pr sentation du projet lors du jeu de simulation de Cr ation d'entreprise.

Organisation s ance par s ance

-   S ance 1 (3H) : « Les  tapes de la cr ation d'entreprise »
 -   Retour sur les 8 grandes  tapes du porteur de projet : valider son id e / analyser son march  / mettre des hypoth ses financi res /trouver des financements / choisir un statut juridique / choisir un statut fiscal:/choisir un statut social et installer son entreprise.
-   S ance 2 (3H) : « Introduction   l'Innovation »
 -   Introduction de l'innovation au c ur de l'histoire et du d veloppement  conomique et au r le de l'innovation en entrepreneuriat.
 -   d finition de l'innovation comme facteur majeur de la concurrence et de la comp titivit 
-   S ance 3 (3H) : « Introduction   la Strat gie d'entreprise»
 -   Notion de Cr ation de valeur de diff renciation
 -   D finition du mod le  conomique et  tude de cas
-   S ance 4 (5h): Atelier / « Cr ativit  » -
 -   Introduction th orique au m canisme de la cr ation et aux postulats de la cr ativit .
 -   Travail en  quipe sur l' mergence d'une id e.
-   S ance 5 (3H): « Communication » -
 -   R le de la communication dans la strat gie d'entreprise
 -   Etapes et concepts cl s en communication (cible, objectifs...)
 -   Panorama des techniques de communication on-line et off-line pour l'entreprise.
-   S ance 6 (5H) / Atelier « Jeu d'entreprise »
 -   Mise en pratique par un jeu de simulation d'entreprise : r flexion en  quipe sur la construction du mod le  conomique de leur id e ( merg e lors de la s ance cr ativit ).
-   S ance 7 (3H) / Atelier « Recherche et entrepreneuriat »
 -   S ance r serv e aux doctorants : lien entre la recherche et la cr ation d'entreprise.

Programme 2020-2021

🕒 Session 1^{ier} semestre (novembre/décembre 2020)

Modules	Date	Horaires
Création d'entreprise	Mercredi 04 novembre	18h - 21h
Recherche & entrepreneuriat	Lundi 09 novembre	18h – 21h
Créativité	Samedi 14 novembre	9h - 14h
Innovation	Mercredi 18 novembre	18h – 21h
Stratégie	Mercredi 25 novembre	18h - 21h
Communication	Mercredi 02 décembre	18h - 21h
Jeu d'entreprise	Samedi 7 décembre	9h - 14h

🕒 Session 2^{ème} semestre (janvier/février 2021)

Modules	Date	Horaires
Création d'entreprise	Mercredi 13 janvier	18h - 21h
Recherche & entrepreneuriat	Lundi 18 janvier	18h – 21h
Créativité	Samedi 23 janvier	9h - 14h
Innovation	Mercredi 27 janvier	18h – 21h
Stratégie	Mercredi 03 février	18h - 21h
Communication	Mercredi 10 février	18h - 21h
Jeu d'entreprise	Samedi 13 février	9h - 14h