FIŞA DISCIPLINEI[1]

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	**Universitatea „Alexandru Ioan Cuza” din Iaşi**
1.2 Facultatea	**Facultatea de Economie şi Administrarea Afacerilor**
1.3 Departamentul	**Contabilitate, Informatică economică și Statistică**
1.4 Domeniul de studii	**Administrarea Afacerilor**
1.5 Ciclul de studii	**Master**
1.6 Programul de studii / Calificarea	**Managementul Proiectelor**
1.7 Anul universitar de studii	**2018/2019**

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei			***Creativitate și inovare în managementul proiectelor***				
2.2 Titularul activităților de curs			**Cs. dr. Sorin Mazilu**				
2.3 Titularul activităților de seminar			**Cs. dr. Sorin Mazilu**				
2.4 An de studiu	**2**	**2.5** Semestru	**3**	**2.6** Tip de evaluare	**EP**	**2.7** Regimul disciplinei	**OB**

* *OB – Obligatoriu / OP – Opțional*

3. Timpul total estimat (ore pe semestru și activități didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	**3**	din care:	curs	**1**	seminar/laborator	**2**
3.2 Total ore din planul de învățământ	**42**	din care:	curs	**14**	seminar/laborator	**28**
3.3 Distribuția fondului de timp						ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și altele						**30**
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren						**20**
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, proiecte și eseuri						**50**
Tutoriat						
Examinări						**8**
Alte activități.....						

3.4 Total ore studiu individual	**108**
3.5 Total ore pe semestru	**150**
3.6 Număr de credite	**6**

4. Precondiții (dacă este cazul)

4.1 De curriculum	Recomandate, nu obligatorii: Managementul proiectelor
4.2 De competențe	Utilizare instrumente TIC, competențe de documentare științifică și de elaborare a referatelor și proiectelor academice, lucrul în echipă

5. Condiții (dacă este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	Nu este cazul

[1] Cu actualizare la începutul semestrului de studiu

5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	Nu este cazul

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	*Cunoașterea tehnicilor de analiză a mediului economico-social;* *Însușirea de metode de cercetare cantitativă și calitativă, pentru identificarea și valorificarea ideilor creative și inovative;* *Utilizarea tehnicilor de elaborare a rapoartelor, studiilor, rezultatelor și comunicarea lor celor interesați;* *Utilizarea unor metode adecvate pentru realizarea planului proiectelor (definirea activităților, responsabilităților, jaloanelor, resurselor, competențelor, bugetului în condiții de calitate);* *Apelarea la criterii şi metode de analiză a inovării si creativității în managementul proiectelor;* *Utilizarea tehnologiilor informaționale ca agent al schimbării, în conformitate cu obiectivele strategice ale afacerii sau ale proiectului;* *Utilizarea instrumentelor de cercetare în concordanță cu cerințele interdisciplinare ale domeniului;* *Utilizarea analizelor de business pentru a găsi soluții inovative.* *Dezvoltarea gândirii critice, în vederea examinării tendințelor de piață și identificării de nișe ce pot fi valorificare prin noi abordări.*
Competențe transversale	*Capacitatea de a găsi soluții și a lua decizii într-un mediu aflat în continuă schimbare;* *Capacitatea de a comunica, negocia și colabora în echipe și cu stakeholderii implicați.*

7. Obiectivele disciplinei (din grila competențelor specifice acumulate)

7.1. Obiectivul general	*Dezvoltarea capacității de recunoaștere și stimulare a potențialului creativ individual și organizațional, precum și valorificarea acestora prin intermediul proiectelor.*
7.2. Obiectivele specifice	La finalizarea cu succes a acestei discipline, studenții vor fi capabili să: ▪ Cunoască şi folosească adecvat concepte precum: creativitate, inovație, economie creativă, industrii creative, inclusiv termeni teoretici asociați; ▪ Identifice și să dezvolte resursele creative individuale și organizaționale; ▪ Găsească modalități de valorificare a creativității prin proiecte, raportându-se la dinamica pieței și la progresul tehnologic; ▪ Realizeze analize de prognoză pe baza inferenței creative; ▪ Identifice, să studieze și să analizeze surse bibliografice relevante domeniului de interes.

8. Conținut

8.1	**Curs**	**Metode de predare**	**Observații** (ore și referințe bibliografice)
1.	Capitolul 1. ***Repere în „era creativității”***	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, brainstorming, brainwriting, explozia stelară	2 ore: Suport de curs, 1, 3, 4, 10, 11, 15, 18, 19, 37
2.	Capitolul 2. ***Creativitatea: de la resursă individuală la componentă***	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, joc de rol	2 ore: Suport de curs, 1, 3, 4, 10, 11, 15, 31

	socială și de piață		
3.	Capitolul 3. ***Creativitatea, precursor al dezvoltării. Economia ideilor.***	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, studiu de caz	2 ore: Suport de curs, 2, 9, 12, 14, 16, 28, 36, 37
4.	Capitolul 4. ***Introducere în economia creativă. Industrii creative***	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, studiu de caz, explozia stelară	4 ore: Suport de curs, 2, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 17, 22, 23, 32,
5.	Capitolul 5. ***„Creative futures": metodă de prognoză creativă a riscurilor proiectelor***	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, studiu de caz, brain writing	2 ore: Suport de curs, 24, 27, 29, 30, 34
6.	Capitolul 6. ***O perspectivă europeană asupra culturii și creativității***	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, studii de caz	2 ore: Suport curs, 25, 26, 33

8.2	**Seminar / Laborator**	**Metode de predare**	**Observații** (ore și referințe bibliografice)
1.	Identificarea principalelor concepte cu care operează disciplina (creativitate, inovație), analizarea contextului socio-economic actual și comparație între creativitate și managementul proiectelor	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz	2 ore: 1, 18, 19, 15
2.	A patra revoluție tehnologică și semnificațiile sale asupra societății	Exercițiu practic, lucru în echipă, joc de rol, simulare VR	2 ore: 12, 31
3.	Definirea creativității și a formelor sale de exprimare. Identificarea resurselor creative individuale și cultivarea unei atitudini constructive față de acestea	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic	2 ore: 1, 3, 4, 10, 12, 18, 25
4.	Studierea relației creativitate-societate-piață.	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz	2 ore: 3, 9, 12, 14
5.	Creativitatea, factor de dezvoltare. Teorii ale creșterii bazată pe creativitate	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz, exercițiu practic	2 ore: 9, 15, 23
6.	Economia ideilor.	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, joc de rol, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz, exercițiu practic	2 ore: 14, 21
7.	Perspective asupra economiei creative.	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic	2 ore: 2, 5, 6, 7, 8, 9, 32
8.	Industrii creative, culturale și ale experienței.	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare	2 ore: 5, 13, 17, 21

		material video tematic, studii de caz	
9.	Industrii culturale de bază.	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic	2 ore: 13, 20, 21
10.	„Zborul” clasei creative.	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic	2 ore: 7, 8
11.	„Creative futures”: exercițiu de prognoză creativă a riscurilor unui proiect	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, exercițiu practic	2 ore: 24, 27, 29, 30, 34
12.	„Creative futures”: rezistență, reziliență, responsivitate	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, exercițiu practic	2 ore: 24, 27, 29, 30, 34
13.	Sectorul cultural și creativ în UE	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz	2 ore: 20, 21, 23, 33
14.	Creative Europe: programul Uniunii Europene pentru încurajarea activităților creative	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz, exercițiu practic	2 ore: 20, 21, 23, 33, 35

Referințe bibliografice:

1. Brown, B. (2013), *Darurile imperfectiunii*, Adevăr divin.
2. Crossick, G. (2006*). Knowledge transfer without widgets: the challenge of the creative economy*. London: Goldsmiths.
3. Csikszentmihalyi Mihaly *, A systmes Perspective on Creativity*, Handbook of Creativity, pp. 313-315, Cambridge, Cambridge University Press.
4. De Bono, E. (2015), *Serious Creativity: How to be creative under pressure and turn ideas into action*, Ebury Publishing.
5. Flew, T. (2002). *Beyond and hocery: Defining creative industries. Cultural Sites, Cultural Theory, Cultural Policy*, The Second International Conference on Cultural Policy Research.
6. Flew, T. (2005). *Creative economy*. Blackwell.
7. Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books.
8. Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. New York.
9. Florida, R. (2009). *Entrepreneurship, Creativity and Regional Development*. în D. M. Hart, The Emergence of Entrepreneurship Policy (p. 40). Massachusetts: Harvard University.
10. Gilbert, E. (2015), *Lecții de magie*. Cum să-ți cultivi creativitatea, Humanitas;
11. Glaveanu V.P.(2017), *Thinking Through Creativity and Culture: Toward an Integrated Model*, Routledge.
12. Goller, I., Bessant, J., (2017), *Creativity for Innovation Management*, Routledge;

13. Hesmondhalgh, D. (2007). *The Cultural Industries*. Sage Publications.
14. Howkins, J. (2007). *The Creative Economy: How people makes money from ideas*. Penguin.
15. Jim Shorthose, Neil Maycroft (2017), *What Is Creativity?: A Multi-Disciplinary Approach*, Routledge.
16. Johansson, C. K. (2008). *Knowledge, Creativity and Regional Development*. CESIS.
17. John, H. (2005) , *Creative Industries*, ISBN: 978-1-4051-0147-9, 2005, Wiley-Blackwell.
18. Johnson, S. (2011). *De unde vin ideile bune. Istoria naturală a inovației,* Publica.
19. Johnson, S. (2017), *Wonderland. Cum a creat jocul lumea modernă*, Publica.
20. KEA European Affairs. (2006). *The economy of culture in Europe*. Brussels.
21. Kea. (2008). *The contribution of culture to creativity*. Brussels: European Commision.
22. Landry, C. (2008). *The creative city : a toolkit for urban innovators*. London: Earthscan.
23. Loo, S. (2016), *Creative Working in the Knowledge Economy*, Routledge;
24. Montuori, A. (2010), *Beyond postnormaltimes:The future of creativity and the creativity of the future*, Elsevier.
25. Nussbaum, B. (2005). *Get Creative! How to build innovative companies* . Preluat pe 06 2, 2012, de pe www.businessweek.com: http://www.businessweek.com/magazine/content/05_31/b3945401.htm
26. O'Connor, J. (2004). *A special Kind of city knowledge. Inovative clusters, tacit knowledge and the "Creative city"* no. 112 , 131-149.
27. Ogilvy, J. (2002), *Creating Better Futures*, Oxford University Press, New York.
28. Page, S. (2007). *The Difference: How the Power of Diversity Creates Better Groups*, Firms, Schools and Societies. Princeton: Princeton University Press
29. Sardar, Z., *Welcome to Postnormal times*, Futures 42(5) 435–444.
30. Taleb, N. (2007),*The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable*, Random House.
31. Tapscott, D.,Tapscott, A., (2017) *Revoluția Blockchain. Despre felul în care tehnologia aflată la baza bitcoinului transformă banii, afacerile și lumea*, ACT si Politon.
32. Throsby, D. (2001). *Economics and culture*. U.K.: Cambridge University Press.
33. Tinagli, R. F. (2004). *Europe in the Creative Age*. Europe: Demos. UK dep. for Culture, M. a. (2003). www.culture.gov.uk.
34. Wallerstein, I. (1998), *Uncertainty and creativity*, American Behavioral Scientist 42 320–322.

Resurse web:

35. http://www.europa-creativa.eu
36. http://en.unesco.org/creativity
37. https://www.weforum.org/agenda/archive/creative-economy/
38. http://www.worldcreative.org/
39. https://www.creativeassociatesinternational.com/

9. Coroborarea conținutului disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității, asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi din domeniul aferent programului

Disciplina se adresează unui domeniu relativ nou, aflat în proces de cristalizare, cel al economiei creative. Prin conținuturile sale, ea furnizează necesarul de competențe și abilități specifice celor care doresc să dezvolte proiecte ce înglobează activități bazate pe creativitate.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere în nota finală (%)
10.4 Curs	Cunoștințe dobândite pe parcursul semestrului și gradul de înțelegere a problemelor	1 eseu argumentativ pe teme sugerate la începutul semestrului (30 p)	40%
10.5 Seminar/ Laborator	Parcurgerea capitolelor prevăzute în planul proiectului și predarea la termen	4 fișe de documentare individuale pe baza bibliografiei disciplinei (4 x 2.5 p = 10p) 1 plan individual de dezvoltare (0 p/ facultativ) 1 proiect individual *„Creative Business*”(30 p) 1 proiect de echipă *„Creative Futures”*(20 p)	60%
10.6 Standard minim de performanță			
Minim 8 prezențe la orele de curs și seminar. *Minim nota 5 la eseul argumentativ.* *Minim nota 5 la proiectul individual*			

DETALIEREA CONDIȚIILOR DE EVALUARE

A. **Fișe de documentare.** Fișele de documentare se realizează pe parcursul semestrului, prin studierea lucrărilor din bibliografia disciplinei sau a altor lucrări, pe aceeași tematica. Acestea trebuie întocmite după structura prezentată la ore, conținând referințele de identificare a lucrărilor, ideile principale desprinse în urma studiului și o serie de citate reprezentative. Realizarea fișelor se punctează în urma susținerii lor la orele de seminar.

B. **Eseu argumentativ**. Eseul argumentativ se întocmește după structura prezentată la curs, având subiect la liberă alegere, dar inclus în tematica generală a cursului. Eseul se predă doar în format scris (electronic), la finalul semestrului, pe 7 ianuarie 2019. Nu există restricții cantitative în ce privește forma de realizare a eseului.

C. **Plan de dezvoltare personală**. Planul este realizat după structura prezentată la seminar, prin aplicarea principiilor generale de realizare a unui proiect la nivel individual, cu scopul valorificării resurselor creative individuale. Planurile sunt evaluate în timpul semestrului, însă nu sunt punctate, realizarea lor fiind valorificată indirect prin întocmirea proiectului individual „Creative Business”.

D. **Proiect „Creative Business”.** Proiectul se realizează individual, după o structură prezentată la seminar la începutul lunii decembrie și vizează valorificarea unui talent individual prin conturarea unei idei creative de afaceri. Criteriile de evaluare vor fi explicate la seminar și vor ține cont de coerența logică a proiectului, fezabilitatea sa, caracterul său inovativ și maniera creativă de prezentare a sa. Proiectul se preda in format electronic și tipărit și se prezintă la prima întâlnire de după vacanța de iarnă, pe 9 ianuarie 2019.

E. **Proiect de echipă *„Creative Futures”.*** Proiectul va fi realizat în echipe formate din aproximativ 5 studenți și va viza un proces de prognoza creativă a riscurilor ce pot amenința realizarea unui proiect. În acest sens, echipele vor întocmi hărți ale unor viitoruri succesive, după instrucțiunile prezentate la seminar, și vor dezvolta instrumente bazate pe rezistență, reziliență și responsivitate pentru întâmpinarea riscurilor identificate. Proiectul se realizează la curs, în ultimele întâlniri din semestru (sătămâna 14-18 ianuarie 2019).

Data completării 28.IX. 2018	Titular de curs Cs. dr. Sorin Mazilu	Titular de seminar Cs. dr. Sorin Mazilu

Data avizării

Director de departament
Prof. univ. dr. Florin DUMITRIU