



FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea “Alexandru Ioan Cuza” din Iași
1.2 Facultatea	Facultatea de Economie și Administrarea Afacerilor
1.3 Departamentul	Management, Marketing și Administrarea Afacerilor
1.4 Domeniul de studii	Administrarea Afacerilor
1.5 Ciclu de studii	Master
1.6 Programul de studii / Calificarea	Managementul Proiectelor

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Creativitate și inovare în managementul proiectelor				
2.2 Titularul activităților de curs	lect. dr. Patricea Berteș				
2.3 Titularul activităților de seminar	lect. dr. Patricea Berteș				
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	3	2.6 Tipul de evaluare	EVP
				2.7 Regimul disciplinei	OB

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	28

Distribuția fondului de timp

Studiul 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 și eseuri	50
Tutoriat	
Examinări	8
Alte activități	0

3.7 Total ore studiu individual	108
3.8 Total ore pe semestru	150
3.9 Numărul de credite	6

4. Precondiții (acolo unde 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 r...

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	
-------------------------------	--

5.2	De desfășurare a seminarului/laboratorului	
-----	--	--

6. Competențe specifice acumulate

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

7. Obiectivele disciplinei (reieșind 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 și 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; ▪ Proiecteze și să realizeze un produs caracterizat de inovativitate; ▪ Identifice, să studieze și să analizeze surse bibliografice relevante domeniului de interes.

8. Conținuturi (Se introduc tabele cu Copy Paste, inclusiv Nr. de ore)

8.1 Curs

8.1	Curs	Metode de predare	Observații (ore și referințe bibliografice)
1	Definiții ale Creativității	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, brainstorming, brainwriting, explozia stelară	2 ore
2	Etapele procesului creativ: Prepararea, Incubarea, Iluminarea și Elaborarea	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, joc de rol	2 ore
3	Blocaje ale Creativității	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, studiu de caz	2 ore
4	METODE pentru stimularea CREATIVITĂȚII	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, studiu de caz, explozia stelară	2 ore
5	METODE pentru stimularea CREATIVITĂȚII	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, studiu de caz, brain writing	2 ore
6	Design Thinking Workshop	Prelegere interactivă, vizionare material video tematic, studiu de caz, brain writing	4 ore
Bibliografie			

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): 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. Roș Viorel (2019). *Proprietate intelectuală*. Legislație, Jurisprudență și repere bibliografice.
30. Sardar, Z., *Welcome to Postnormal times*, Futures 42(5) 435–444.
31. Taleb, N. (2007), *The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable*, Random House.
32. Tapscott, D., Tapscott, A., (2017) *Revoluția Blockchain. Despre felul în care tehnologia aflată la baza bitcoinului transformă banii, afacerile și lumea*, ACT și Politon.
33. Throsby, D. (2001). *Economics and culture*. U.K.: Cambridge University Press.
34. Tinagli, R. F. (2004). *Europe in the Creative Age*. Europe: Demos. UK dep. for Culture, M. a. (2003). www.culture.gov.uk.
35. Wallerstein, I. (1998), *Uncertainty and creativity*, American Behavioral Scientist 42 320–322.

Resurse web:

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

8.2	Seminar / Laborator	Metode de predare	Observații (ore și referințe bibliografice)
1.	Seminar introductiv - despre creativitate	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz	
2.	Definiii ale creativității	Exercițiu practic, lucru în echipă, joc de rol, simulare VR	
3.	Etape ale procesului creativ - identificare probleme	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic	
4.	Etape ale procesului creativ - definirea problemei.	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz	
5.	Etape ale procesului creativ - incubarea și elaborarea	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz, exercițiu practic	
6.	Etape ale procesului creativ - elaborarea- metode analitice	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, joc de rol, explozia stelară, vizionare material video tematic, studiu de caz, exercițiu practic	
7.	Etape ale procesului creativ - elaborarea metode analitice.	-Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic	
8.	Etape ale procesului creativ - elaborarea - metode intuitive	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic. studii de caz	

		video tematic, studiu de caz	
9.	Etape ale procesului creativ - elaborarea - metode intuitive	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic	
10.	Design thinking	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic	
11.	Design Thinking	Problematizare, Brainstorming, brainwriting, explozia stelară, vizionare material video tematic, exercițiu practic	
12.	Prezentari/Invitati		
13.	Prezentari proiecte		
14.	Prezentari proiecte		

Bibliografie

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): 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. Roș Viorel (2019). *Proprietate intelectuală*. Legislație, Jurisprudență și repere bilbiografice.
30. Sardar, Z., *Welcome to Postnormal times*, Futures 42(5) 435–444.
31. Taleb, N. (2007), *The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable*, Random House.
32. Tapscott, D., Tapscott, A., (2017) *Revoluția Blockchain. Despre felul în care tehnologia aflată la baza bitcoinului transformă banii, afacerile și lumea*, ACT și Politon.
33. Throsby, D. (2001). *Economics and culture*. U.K.: Cambridge University Press.
34. Tinagli, R. F. (2004). *Europe in the Creative Age*. Europe: Demos. UK dep. for Culture, M. a. (2003). www.culture.gov.uk.
35. Wallerstein, I. (1998), *Uncertainty and creativity*, American Behavioral Scientist 42 320–322.

Resurse web:

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

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității, asociațiilor profesionale și angajatori 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 (Se introduc tabele cu Copy Paste, inclusiv Nr. de ore)

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere în nota finală (%)
10.4 Curs	Activitati conform fisa evaluare	proiect individual	50%
10.5 Seminar/ Laborator	Proiect de echipa - identificare problema si solutii aplicand metodele studiate	proiecte echipa	50%

10.6 Standard minim de performanță

Minim nota 5 la curs

Minim nota 5 la seminar

Data completării

28.09.2023



Titular curs

lect. dr. Patricea Berteza

Titular de seminar

lect. dr. Patricea Berteza

Data avizării în Departament

28.09.2023



Director de Departament

prof. univ. dr. Mircea Asandului

