Méthodologie projet du voyage d'études

ECTS : 3

Description du contenu de l'enseignement :

Il s'agit pour les e´tudiants de de´velopper, au travers de ce module, une meilleure compre´hension du design d'un voyage d'e´tudes et de ses vertus en matie`re d'apprentissage. Concevoir un voyage d'e´tudes suppose une recherche pre´alable sur le territoire a` explorer, ses singularite´s et de mener une analyse de ses e´cosyste`mes d'innovation et d'entrepreneuriat. Il s'agit e´galement de concevoir des modalite´s d'interaction originales avec ces acteurs locaux, au travers d'expe´rimentation, d'afterwork ou de se´minaires par exemple.
Afin d'exploiter tout le potentiel d'apprentissage et d'enseignement d'une learning expedition, les e´tudiants sont amene´s, a` l'issue de ce voyage, a` re´aliser un retour d'expe´rience. Ce retour d'expe´rience prend la forme d'un Book du voyage d'e´tudes, conc¸u inte´gralement par les e´tudiants.

Compétence à acquérir :

- Concevoir une expédition apprenante
- Explorer l'écosystème entrepreneurial et d'innovation en France ou à l'étranger
- Intégrer les spécificités culturelles de l'entrepreneuriat et de l'innovation
- Appréhender l'influence contextuelle (sociale, politique, démographique, etc.) des dynamiques entrepreneuriales et d'innovation

Mode de contrôle des connaissances :

Conception d'un guide de découverte de l'écosystème exploré