

CITÉ DE L'INNOVATION  
ET DES SAVOIRS  
AIX-MARSEILLE

---

**Diplôme universitaire**  
*Innovations sociétales et technologiques*

*CFVU du 8 juillet 2024*

*Charlie BARLA, VP délégué à la valorisation et à  
l'innovation*

*Yaël ZERBIB-DUCATILLION, Chargée de projet  
Formations CISAM+*



# Objectifs

Indicateurs par mission			2022 (rapport ANR)	2023 (engagement)	2023 (réalisée)	2025	2028	2032
Formation Innovations sociétales et technologiques	Formation initiale	Sensibilisation: UE PI + UE Innovation DU IST SNEE (étudiants entrepreneurs)	M: 395, D: 48 77	2000	M: 590, D:62 138	500	1250	2500
		Spécialisation (nombre d'étudiants)	DronAMU: 58 ExosqAMU: 23	100	95	5000	8000	12000
	Formation Design	Module Design	0	200	39	700	1500	4000
	Formation continue	nombre employés académiques	40	30	UE Design thinking: 22 UE Techniques hors DU: 61	50	60	80
		nombre employés privés	6	100	0	500	1500	3000
Soutien aux innovations		nombre de partenaires du monde socio-économique et culturels accompagnés	5	20	22	50	90	180
		nombre d'étudiants entrepreneurs Pépîte accompagnés	0	20	12	50	90	180
Open Innovation	Immobilier	Nombre de nouvelles CISAM inaugurées	0	2, 1350m <sup>2</sup>	1, 1980m <sup>2</sup>	2, 2400	3, 11300	-
		Startups	Startups créées	0	6	0	10	18
	Taux de survie à 5ans		NA	80%	NA	82.5%	85%	90%
	Collaborations avec des partenaires MSEAC	nombre de collaborations lancées	5	10	115 rencontrés, 64 mises en relation, 41 accompagnements 30 ( 4 collaborations de recherche, 26 prestations de service)	50	100	160
			Taux de satisfaction	NA	85%	87,5% (ecole de saison)	85%	90%

- Une offre de formation construite collectivement avec la création d'un GT Formation en mai 2022, composé de représentants des 18 composantes d'AMU.
- Un diplôme CISAM+ inspiré des formations à l'innovation existantes au niveau européen, et fondé sur une complémentarité avec les parcours de formation déjà proposés à AMU et l'identification des besoins en innovation grâce à la réalisation d'entretiens.
- Une maquette de formation en approche par compétence (APC) réalisée grâce aux fiches RNCP existantes de France Compétences, et en collaboration avec le CIPE.
- Création d'un Diplôme Universitaire ouvert à tous les étudiants d'AMU (L2 à M2) en complément à la formation initiale disciplinaire et en cohérence avec la stratégie de formation d'AMU, en lien étroit avec les autres projets structurants France 2030 (Dream-U, IDeAL, Tiger).



**Lancement d'un AAP Nouvelles Formations d'ici fin 2024 pour créer de nouvelles formations appliquées au sein des composantes en s'appuyant sur certaines UE du DU CISAM+**

# Maquette en APC

## Domaine de ressources

### Bloc de compétences

#### 1. Innover

Dans un contexte socio-économique contraint, de manière responsable, durable et engagée, en s'appuyant sur la technologie et dans le cadre d'un travail collaboratif interdisciplinaire

#### Niveaux de développement

#### Acquis d'apprentissage

		Introduction aux innovations sociétales et technologiques	L'innovation au service de la société	Propriété intellectuelle	Méthodologie de l'innovation	Hackathon	Ateliers de design	Devenir entrepreneur	Ergonomie	Projet tutoré interdisciplinaire
<b>Elémentaire</b>	<b>Identifier les enjeux de l'innovation</b> Distinguer les différents types et degrés d'innovation et les règles de propriété intellectuelle qui les régissent. Identifier les différents acteurs de l'innovation. Connaître l'écosystème et le territoire de l'innovation. Définir les grands principes de l'innovation comme un moteur de changement sociétal	■	■	■	□	□	□	□	□	□
<b>Intermédiaire</b>	<b>Concevoir un projet d'innovation</b> Créer un projet innovant en mobilisant des compétences en design et en méthodologie de l'innovation. Mettre en œuvre des veilles sur son environnement afin d'identifier les besoins en innovation de produits, de process, de service. Communiquer auprès d'un public son projet d'innovation	□	□	□	■	■	■	□	□	□
<b>Avancé</b>	<b>Elaborer une stratégie de l'innovation</b> Concevoir et piloter une stratégie de projet innovant dans un cadre collaboratif et interdisciplinaire en s'appuyant sur la méthodologie du design et sur un réseau d'acteurs.	□	□	□	□	□	■	■	■	■

## Diplôme universitaire – L2 au M2

### *Innovations sociétales et technologiques 240 heures – 24 ECTS*

Modules e-learning

Introduction aux innovations sociétales et technologiques 8h	Degrés et types d'innovation	Ecosystème de l'innovation			
L'innovation au service de la société 20h	Economie sociale et solidaire	Innovation sociale	Transition écologique	RSE	
Méthodologie de l'innovation 22h	Cahier des charges	Design Thinking	Gestion de projets innovants	Veilles stratégiques (brevet, biblio, concurrence, marché, réglementaire, ..)	Intégrité scientifique
Propriété intellectuelle 8h	Propriété industrielle : brevets, marques, dessins	Propriété littéraire et artistique : droits d'auteur, logiciels			
Ergonomie 8h	Ergonomie de produits	Ergonomie cognitive			
Devenir entrepreneur 10h					

Présentiel

Initiation au design 30h	Bases du dessin	Design graphique	Typographie
Renforcement en Design 60h	Design de produits	Design de services	
Hackathon 14h			
Projet tutoré interdisciplinaire 60h			

## Diplôme universitaire – L2 au M2

### *Innovations sociétales et technologiques 240 heures – 24 ECTS*

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Introduction aux innovations sociétales et technologiques 8h - 1 ECTS	Propriété intellectuelle 8h - 1 ECTS	Ergonomie 8h - 1 ECTS	Devenir entrepreneur 10h - 1 ECTS
L'innovation au service de la société 20h – 2 ECTS	Méthodologie de l'innovation 22 h – 2 ECTS	Renforcement en design 40 h – 4 ECTS	
Initiation au design 30 h - 3 ECTS	Renforcement en design 20 h – 1 ECTS	Projet tutoré interdisciplinaire 60h - 6 ECTS	
	Hackathon 14 h – 2 ECTS		