Tinjauan Mata Kuliah

Mata kuliah Kreativitas dan Inovasi lahir karena secara akademik terdapat kebutuhan untuk mempelajari dan melatih lebih dalam tentang peran pemikiran kreatif dan inovasi sebelum diproses menjadi suatu ide perancangan solusi/produk yang tidak hanya menarik, namun juga menjawab permasalahan di masyarakat.

Mata kuliah ini memberikan pemahaman yang mendalam dan keterampilan tentang adanya kebutuhan akan kreativitas dan inovasi yang diuraikan dalam definisi, konsep dasar, tantangan, proses, serta model yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan kreativitas dan inovasi. Dengan demikian, setelah mempelajari mata kuliah ini, Anda diharapkan mampu berpikir kreatif sehingga mampu menghasilkan inovasi/kebaruan dalam suatu produk baik barang maupun jasa. Kemampuan ini akan dapat Anda peroleh dengan menguasai kompetensi-kompetensi khusus berikut ini.

1. Mampu menjelaskan konsep kreativitas dan menjelaskan sumber, kegunaan, dan tantangan dalam berpikir kreatif.
2. Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan *tools* dan teknik kreativitas yang dapat digunakan dalam *Fortuitous Scan*. Dalam hal ini *SCAMPER, morphological matrix, analogies*, dan *mind map*.
3. Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan *tools* dan teknik kreativitas yang dapat digunakan untuk berpikir secara lateral. Dalam hal ini *six thinking hat, the creative pause, harvesting* (*checklist*), dan lainnya.
4. Mampu menerjemahkan pemikiran-pemikiran kreatif menjadi ide-ide yang melatarbelakangi perancangan solusi/produk.
5. Mampu menjelaskan konsep, tantangan, dan tipe dari inovasi.
6. Mampu menjelaskan proses suatu inovasi serta yang terlibat dalam proses tersebut.
7. Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan model-model inovasi.
8. Mampu menjelaskan manajemen inovasi dan penerapannya.
9. Mampu mengorganisasi peran kreativitas dan inovasi dalam kewirausahaan melalui perancangan solusi/produk.

Untuk mencapai tujuan sebagaimana dikemukakan di atas, materi mata kuliah ini disusun dalam 9 modul berikut.

Modul 1: Konsep kreativitas serta sumber, kegunaan, dan tantangan dalam berpikir kreatif.

Modul 2: *Tools* dan teknik kreativitas yang dapat digunakan dalam *fortuitous scan*.

Modul 3: *Tools* dan teknik kreativitas yang dapat digunakan untuk berpikir secara lateral.

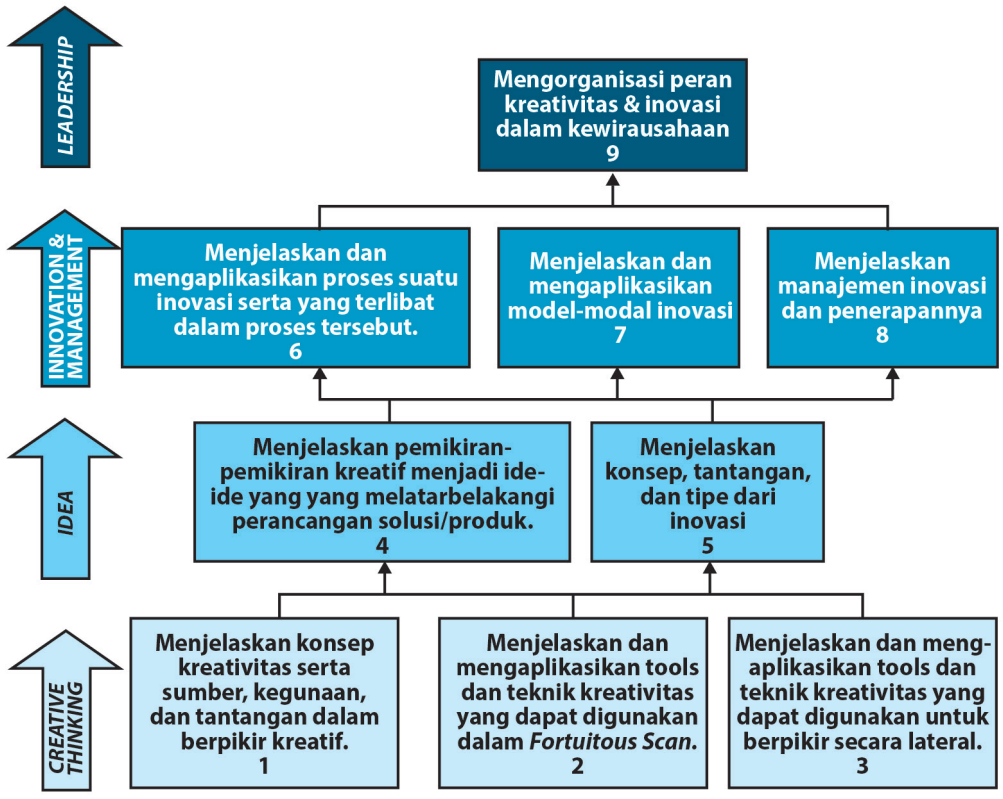
Modul 4: Pemikiran-pemikiran kreatif menjadi ide-ide yang melatarbelakangi perancangan solusi/produk.

Modul 5: Konsep, tantangan, dan tipe dari inovasi.
Modul 6: Proses suatu inovasi serta yang terlibat dalam proses tersebut.
Modul 7: Model-model inovasi.
Modul 8: Manajemen inovasi.
Modul 9: Organisasi peran kreativitas dan inovasi dalam kewirausahaan.

Mata kuliah ini berbobot 3 (tiga) sks sehingga Anda harus menyediakan waktu paling sedikit 1,5 jam/hari untuk mempelajarinya agar mendapatkan hasil belajar yang optimal. Di samping itu, supaya Anda berhasil menguasai materi-materi sebagaimana dikemukakan di atas, ikutilah petunjuk belajar berikut.

1. Baca pendahuluan setiap modul dengan cermat sebelum membaca materi kegiatan belajar.
2. Baca materi kegiatan dengan cermat.
3. Kerjakan latihan sesuai petunjuk/rambu-rambu yang diberikan. Jika tersedia kunci latihan, janganlah melihat kunci sebelum mengerjakan latihan.
4. Baca rangkuman, kemudian kerjakan tes formatif secara jujur tanpa terlebih dahulu melihat kunci.
5. Laksanakan tindak lanjut sesuai dengan prestasi yang Anda peroleh dalam mempelajari setiap kegiatan belajar!
6. Jika petunjuk tersebut diikuti dengan disiplin, Anda akan berhasil.

Selamat Belajar!

Kompetensi yang diharapkan oleh mata kuliah Kreativitas dan Inovasi dapat dicapai dengan mengikuti alur pikir sebagaimana dapat Anda cermati pada bagan berikut.

Peta Kompetensi
Kreativitas dan Inovasi/FSAB4309/3 SKS