

	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	1/13

FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICĂ ȘI MICROELECTRONICĂ
DEPARTAMENTUL INFORMATICĂ ȘI INGINERIA SISTEMELOR

APROBATĂ

la ședința DIIS

nr. ____ din ____

Șef DIIS

Viorica Sudacevschi, conf. univ.,dr.

APROBATĂ

la ședința Consiliului FCIM

nr. ____ din ____

Președintele Consiliului FCIM

Ciorbă Dumitru, conf. univ., dr.

Program de studiu: 0714.7 Robotică și mecatronică
Denumirea disciplinei: Psihoinventica
Beneficiari: Studenții anului II, învățământ cu frecvență
Ciclul de învățământ: Studii superioare de Licență, ciclul I

Numărul de credite ECTS: 2 (30 ore în auditoriu și 30 ore de activități individuale ale studentului, 1 credit = 15 ore de activități în auditoriu și 15 ore de activități individuale ale studentului)

Titularul disciplinei:

semnătura titularului de curs

 UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	2/13

	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	3/13

I. PRELIMINARII

Disciplina „**Psihoinventică**” se înscrie în categoria cursurilor de formare a competențelor transversale, fiind orientată spre dezvoltarea potențialului creativ, cognitiv și emoțional al studenților din domeniul ingineriei și tehnologiilor informaționale. Scopul principal al cursului este de a forma o mentalitate inventivă și inovativă, necesară pentru abordarea originală a problemelor complexe din mediul tehnic, științific și organizațional. Într-o lume în care inovația reprezintă motorul progresului, psihoinventica urmărește să îmbine principiile psihologiei cognitive, ale neuroștiințelor, ale gândirii sistemice și ale creativității aplicate pentru a dezvolta la studenți o gândire orientată spre soluții și un comportament inventiv, bazat pe reflecție critică, flexibilitate mentală și intuiție constructivă.

Cursul oferă o bază teoretică solidă asupra mecanismelor psihologice ale creației și descoperirii, analizând factorii cognitivi, afectivi și motivaționali care determină apariția ideilor noi, a soluțiilor originale și a formelor inovative de expresie tehnologică. Prin studiul acestei discipline, studenții vor înțelege cum pot fi activate și dezvoltate resursele interne ale gândirii – imaginația, atenția, memoria creativă, inspirația și motivația intrinsecă – și cum pot fi acestea coordonate prin instrumente științifice de autoobservare, autoreglare și autoeficacitate.

Un accent deosebit se acordă procesului de formare a gândirii inventive în context tehnologic, unde analiza psihologică a actului creativ este corelată cu metode ingineresti de rezolvare a problemelor și cu principiile gândirii sistemice (TRIZ, analogii structurale, brainstorming științific). Astfel, psihoinventica nu se limitează la dezvoltarea potențialului creativ individual, ci oferă o abordare aplicativă pentru identificarea, formularea și soluționarea originală a sarcinilor din domeniile roboticii, electronicii, informaticii și automatizărilor. Prin corelarea dimensiunilor cognitive, emoționale și motivaționale, disciplina contribuie la formarea specialiștilor capabili să îmbine gândirea logică cu cea intuitivă, să gestioneze eficient stresul creativ și să valorifice erorile ca surse de învățare și inovație.

În plus, cursul urmărește dezvoltarea gândirii divergente și laterale, oferind studenților instrumente psihologice și metodologice pentru a genera multiple perspective de soluționare a aceluiași probleme. Activitățile didactice includ exerciții de imaginație aplicată, simulări de procese inventive, studii de caz inspirate din istoria marilor descoperiri și experimente cognitive care stimulează creativitatea de grup și colaborarea interdisciplinară. Prin intermediul acestor activități, studenții vor învăța să recunoască propriile stiluri de gândire, să-și evalueze potențialul creativ și să adopte o atitudine proactivă și responsabilă față de inovație.

Disciplina pune accent și pe dimensiunea etică a invenției, analizând modul în care factorii psihologici și valorici influențează deciziile inovatorului. În epoca tehnologiilor emergente – inteligență artificială, robotică, biotehnologii – este esențial ca viitorii ingineri să înțeleagă nu doar cum să creeze, ci și de ce și pentru ce creează. Astfel, psihoinventica încurajează formarea unei conștiințe reflexive și morale privind impactul invențiilor asupra mediului social și asupra dezvoltării umane.

Disciplina „**Psihoinventică**” nu reprezintă doar un set de tehnici de stimulare a creativității, ci o filosofie a gândirii constructive și a descoperirii, o disciplină care educă mintea să vadă dincolo de convențional, să unească rațiunea cu imaginația și să transforme potențialul psihologic într-o forță reală de inovație. Ea contribuie la formarea unui profil de specialist capabil să abordeze provocările complexe ale lumii contemporane prin inventivitate, empatie cognitivă, gândire strategică și spirit creator.

 UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	4/13

II. PRECONDIȚII DE ACCES LA DISCIPLINĂ/MODUL

Pentru însușirea conținutului disciplinei, studenții trebuie să posede noțiuni elementare de logică, psihologie generală și comunicare. Cunoștințele dobândite anterior în domeniile „Filozofie”, „etică și integritate academică” și „Inteligență artificială” facilitează o mai bună integrare a conceptelor psihoinventicii.

III. REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII CARE URMEAZĂ A FI ATINSE

Conform Matricei corelării rezultatelor învățării și a competențelor formate în cadrul programelor de studii din domeniul Calculatoare, Informatică și Microelectronică, disciplinei Psihoinventica îi sunt atribuite competențele generale și profesionale, și respectiv, rezultatele învățării prezentate în Tabelul 1.

Tabelul 1. Competențele generale/profesionale și rezultatele învățării

Competențe generale/profesionale	Rezultate ale învățării conform nivelului CNC Absolventul/candidatul la atribuirea calificării poate:
CG 1. Utilizarea în activitatea profesională a conceptelor, teoriilor și metodelor științelor fundamentale.	1. identifica metodele de analiză și modelare matematică, legăturile fizice pentru formularea, explicarea și argumentarea problemelor și soluțiilor uzuale din domeniul electronică și automatizări 2. elaborează proiecte în domeniul electronică și automatizări, aplicând metodele științelor fundamentale specifice domeniului
CP 4. Utilizarea metodelor și tehnicilor inovative în proiectarea sistemelor robotice și mecatronice.	16. identifica metode și tehnici inovative în conformitate cu obiectivele și cerințele specifice ale sistemului proiectat 17. utilizează algoritmi de inteligență artificială și instrumentații virtuale pentru a crește eficiența, flexibilitatea și adaptabilitatea sistemelor proiectate

IV. ADMINISTRAREA DISCIPLINEI

Cod	Anul	Semestrul	Numărul de ore					
			Curs	Seminar	Lucrări de laborator	Lucrări practice	Lucrul individual	Proiectare
L.A.005	II	Învățământ cu frecvență						
		IV	30				30	

	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	5/13

V. REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII, CONȚINUTURI ȘI METODE DIDACTICE APLICATE

Rezultatele învățării	Conținuturi	Metode de predare, evaluare, control	Realizarea în timp (ore)
			Învățământ cu frecvență
			Curs
Rezultatul învățării 1 Cunoștințe: K1. Legități fizice și mecanice care descriu funcționarea sistemelor naturale și tehnice. K2. Metode de analiză și modelare matematică. K3. Modele matematice ale proceselor și sistemelor. Aptitudini: S1. Stabilește noțiunile, legile și teoriile fundamentale din fizica clasică și modernă. S2. Identifică și descrie metodele de analiză și modelare matematică pentru soluționarea problemelor ingineresti. S3. Descrie principalele modele matematice ale comportamentului proceselor fizice și ale sistemelor.	Tema 1. Introducere în psihoinventică. Obiective și domenii de aplicare <i>Tema prezintă esența și scopurile psihoinventicii ca știință aplicată a gândirii creative, subliniind relația sa cu psihologia cognitivă, filosofia minții și procesele inovative din domeniul tehnic. Sunt analizate principalele direcții de aplicare în inginerie, educație și dezvoltare personală.</i>	Pentru prelegere: - Prezentări Power Point - Expuneri - Conversații - Discuții interactive	4
Rezultatul învățării 2 Cunoștințe: K1. Metode de analiză și modelare matematică aplicate în studiul proceselor cognitive. K3. Metode de analiză probabilistă și calcul numeric. K6. Principii constructiv-funcționale ale structurilor mecanice și analogii cognitive. Aptitudini: S1. Aplică modelarea matematică pentru descrierea comportamentului	Tema 2. Mecanisme psihologice ale gândirii inventive <i>Se examinează structura procesului creativ, interacțiunea dintre gândirea convergentă și divergentă, precum și rolul subconștientului în generarea ideilor originale. Tema pune accent pe corelația dintre</i>	Pentru prelegere: - Prezentări Power Point - Expuneri - Conversații - Discuții interactive	4

	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	6/13

proceselor cognitive și creative. S3. Utilizează metode probabilistice și statistice în interpretarea datelor despre gândirea inventivă. S5. Descrie algoritmi și modele de gândire bazate pe teoria grafurilor și logica rețelelor cognitive.	<i>procesele cognitive și intuiția creativă.</i>		
Rezultatul învățării 5 Cunoștințe: K1. Principii de management al proiectelor și motivației personale. K3. Bazele macroeconomiei și microeconomiei – aplicate în psihologia motivației profesionale. K6. Principiile managementului calității bazat pe dezvoltarea personală și performanță. Aptitudini: S1. Elaborează documentația tehnică și psihologică privind dezvoltarea personală și profesională. S4. Planifică modul de utilizare eficientă a resurselor cognitive și emoționale. S5. Stabilește corelarea dintre obiective personale și performanța creativă.	Tema 3. Structura personalității inventive <i>Tema analizează trăsăturile de personalitate care favorizează comportamentul inventiv: curiozitatea cognitivă, nonconformismul, perseverența și toleranța la ambiguitate. Sunt discutate modele psihologice ale personalităților creatoare și modalități de autoevaluare a potențialului inventiv.</i>	Pentru prelegere: - Prezentări Power Point - Expuneri - Conversații - Discuții interactive	4
Rezultatul învățării 16 (CP4) Cunoștințe: K1. Tehnici de inteligență artificială și analogii între gândirea umană și cea artificială. K2. Algoritmi de învățare automată. K3. Modele și algoritmi de rețele neuronale utilizate ca suport pentru modelarea creativității. Aptitudini: S1. Identifică tehnici inovative pentru stimularea gândirii laterale și generarea de idei. S2. Selectează și aplică metode de învățare automată conceptuală pentru creșterea flexibilității cognitive.	Tema 4. Tehnici de stimulare a creativității <i>Sunt prezentate metode practice de generare a ideilor – brainstorming, sinectică, SCAMPER, gândire laterală și analogii creatoare – aplicabile în domeniul tehnic și educațional. Studenții învață cum să aplice aceste tehnici în rezolvarea problemelor ingineresti complexe.</i>	Pentru prelegere: - Prezentări Power Point - Expuneri - Conversații - Discuții interactive	4

	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	7/13

S3. Utilizează modele de rețele neuronale ca instrumente conceptuale pentru analiza creativității.			
Rezultatul învățării 6 Cunoștințe: K3. Strategii de formare și dezvoltare a personalului creativ. K5. Principii de management organizațional și de comunicare constructivă. K7. Strategii de îmbunătățire a calității activității creative. Aptitudini: S1. Interpretează cauzele psihologice și organizaționale ale blocajelor în gândire. S3. Organizează activități care favorizează motivația și deschiderea cognitivă. S5. Aplică metode de management al calității mentale pentru depășirea obstacolelor creative.	Tema 5. Blocaje psihologice și de mediu în procesul creativ <i>Tema abordează cauzele interne (frica de eșec, rigiditatea cognitivă) și externe (presiunea socială, norme instituționale) care inhibă creativitatea. Se propun strategii psihologice de depășire a barierelor cognitive și emoționale în activitatea inventivă.</i>	Pentru prelegere: - <i>Prezentări Power Point</i> - <i>Expuneri</i> - <i>Conversații</i> - <i>Discuții interactive</i>	4
Rezultatul învățării 17 (CP4) Cunoștințe: K1. Principii de inginerie mecanică, electrică și software – corelate cu gândirea sistemică. K4. Tehnici și algoritmi de învățare automată, rețele neuronale și deep learning. K5. Tehnologii IoT și aplicații Cloud utilizate în simularea proceselor inventive. Aptitudini: S1. Utilizează o abordare multidisciplinară pentru analizarea contradicțiilor tehnice. S3. Aplică instrumente de proiectare și modelare pentru elaborarea soluțiilor inventive. S4. Dezvoltă algoritmi conceptuali pentru optimizarea procesului de rezolvare a problemelor.	Tema 6. Gândirea sistemică și rezolvarea inventivă a problemelor (TRIZ) <i>Se analizează principiile gândirii sistemice și metodologia TRIZ elaborată de Genrich Altshuller, utilizată în inginerie pentru descoperirea soluțiilor inovative. Tema pune accent pe identificarea contradicțiilor tehnice și aplicarea principiilor inventive universale.</i>	Pentru prelegere: - <i>Prezentări Power Point</i> - <i>Expuneri</i> - <i>Conversații</i> - <i>Discuții interactive</i>	4
Rezultatul învățării 6 Cunoștințe:	Tema 7. Creativitatea colectivă și lucrul în echipă	Pentru prelegere:	2

	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	8/13

K2. Principii de management al proiectelor în echipă. K3. Strategii de formare a echipelor creative și de distribuire a rolurilor. K8. Indicatori de evaluare a calității colaborării și sinergiei. Aptitudini: S3. Organizează și evaluează activitățile specifice lucrului creativ în grup. S4. Optimizează utilizarea resurselor cognitive și sociale în activități de echipă. S7. Monitorizează calitatea proceselor de colaborare și comunicare interdisciplinară.	<i>Tema evidențiază importanța interacțiunii sociale și a sinergiei în procesul de inovație. Sunt discutate rolurile membrilor unei echipe creative, mecanismele colaborării eficiente și metodele de facilitare a brainstormingului colectiv.</i>	- Prezentări Power Point - Expuneri - Conversații - Discuții interactive	
Rezultatul învățării 5 Cunoștințe: K1. Legislația și principiile managementului proiectelor inovative. K4. Concepte și indicatori ai eficienței psihologice și organizaționale. K7. Prevederile standardelor ISO privind sistemele de management al calității. Aptitudini: S2. Aplică prevederile normative și principiile managementului în activități creative. S3. Elaborează planuri de organizare a procesului inovativ. S6. Estimează costurile psihologice și resursele emoționale în implementarea inovațiilor.	Tema 8. Managementul psihologic al inovației <i>Sunt analizate factorii emoționali, cognitivi și motivaționali care influențează procesul de inovare și implementare a ideilor. Tema include aspecte privind autoeficacitatea, autoreglarea emoțională și gestionarea stresului creativ în activitatea profesională.</i>	Pentru prelegere: - Prezentări Power Point - Expuneri - Conversații - Discuții interactive	2
Rezultatul învățării 6 Cunoștințe: K1. Acte normative și standarde etice aplicabile domeniului tehnologic. K5. Principii de management organizațional responsabil. K7. Strategii de îmbunătățire a calității în corelație cu valorile morale. Aptitudini: S2. Apreciază modul în care activitățile inovative respectă cerințele etice și legale. S5. Identifică și implementează metode de evaluare a impactului social al invențiilor.	Tema 9. Etica invenției și responsabilitatea socială <i>Tema examinează dimensiunea morală a procesului creativ și impactul invențiilor asupra societății. Sunt discutate dilemele etice ale inovației tehnologice și principiile responsabilității profesionale ale inventatorului modern.</i>	Pentru prelegere: - Prezentări Power Point - Expuneri - Conversații - Discuții interactive	2

	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	9/13

S6. Implementează proceduri de responsabilitate etică în procesele de proiectare.			
Rezultatul învățării 17 (CP4) Cunoștințe: K1. Principii de inginerie mecanică, electrică și software aplicabile în construcția ideilor inovative. K3. Medii și instrumente de proiectare creativă și prototipare. K6. Algoritmi de realitate virtuală și augmentată pentru simularea conceptelor inventive. Aptitudini: S3. Utilizează limbaje și instrumente de proiectare pentru dezvoltarea ideilor inventive. S5. Implementează tehnologii IoT și aplicații Cloud în prezentarea conceptelor inovative. S7. Integrează tehnologiile și principiile psihologice pentru realizarea unui proiect psihoinventiv complet.	Tema 10. Sinteza psihoinventivă și aplicații practice <i>Tema finalizează cursul prin integrarea conceptelor teoretice și aplicative studiate. Studenții elaborează un mini-proiect inventiv, aplicând metode de gândire creativă, analiză sistemică și evaluare etică a ideii propuse.</i>	Pentru prelegere: - <i>Prezentări Power Point</i> - <i>Expuneri</i> - <i>Conversații</i> - <i>Discuții interactive</i>	2
Total			30

 UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI	CURRICULUMUL DISCIPLINEI		Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA		Pagina	10/13

VI. SUGESTII PENTRU ACTIVITATEA INDIVIDUALĂ A STUDENȚILOR

Nr. crt.	Temă	Conținut activitate individuală	Durata, ore		Forma de control	Termeni de control (perioada)
			frecvență a la zi			
1	2	3	4	5	6	7
1	T 1	Însușire material teoretic	2		Verificare la examen	Examen
		Pregătire referat Reflecție scrisă privind rolul psihoinventicii în formarea gândirii creative și inovative.	2		Verificare la examen	Examen
2	T 2-3	Însușire material teoretic	2		Verificare la examen	Examen
		Pregătire referat Analiza etapelor procesului creativ și completarea unui jurnal personal al ideilor generate prin tehnici de gândire divergentă.	2		Verificare la examen	Examen
3	T 4-5	Însușire material teoretic	2		Verificare la examen	Examen
		Pregătire referat Aplicarea practică a uneia dintre metodele de stimulare a creativității	2		Verificare la examen	Examen
4	T6-7	Însușire material teoretic	2		Verificare la examen	Examen
		Pregătire referat Principalele obstacole cognitive și emoționale care îi afectează procesul de gândire creativă	2		Verificare la examen	Examen
5	T 8-9	Însușire material teoretic	2		Verificare la examen	Examen
		Pregătire referat Mini-plan personal de dezvoltare a motivației și autoreglării emoționale în contextul activităților inovative	2		Verificare la examen	Examen

 UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI	CURRICULUMUL DISCIPLINEI		Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA		Pagina	11/13

Nr. crt.	Temă	Conținut activitate individuală	Durata, ore		Forma de control	Termeni de control (perioada)
			frecvență a la zi			
6	T 10	Însușire material teoretic	2		Verificare la examen	Examen
7		Pregătire pentru discuții și reflecții individuale	2		Evaluare continuă	Pe parcursul semestrului
8		Pregătirea pentru testele din cadrul evaluării curente	2		Verificare la examen	Săptămânile 13–14
9		Pregătirea pentru examen	4		Examen final	Examen
Total			30			

VII. UTILIZAREA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE GENERATIVĂ

Permisuni de utilizare	Utilizarea IA generative în cadrul temelor și proiectelor este permisă, cu condiția ca studenții să respecte următoarele reguli: - IA generativă poate fi utilizată pentru generarea de idei, structuri de text sau cod, dar toate materialele generate trebuie să fie revizuite și ajustate de către student pentru a se asigura că acestea corespund cerințelor academice. - Orice utilizare a IA generative trebuie să fie declarată în secțiunea de appendice a fiecărei lucrări, folosind fraza: "În timpul pregătirii acestei lucrări, autorul a utilizat [NUME INSTRUMENT / SERVICIU] în scopul [MOTIV]. După utilizarea acestui instrument/serviciu, autorul a revizuit și editat conținutul după cum a fost necesar și își asumă întreaga responsabilitate pentru conținutul lucrării."
Restricții de utilizare	- Studenții nu trebuie să considere IA generativă ca o sursă de încredere pentru informații, deoarece nu oferă referințe clare sau surse documentate. - Nu este permisă citarea directă a conținutului generat de IA în lucrările academice ca și cum ar fi sursă primară. - Este interzisă utilizarea IA la evaluări intermediare și finale

 UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	12/13

VIII. CRITERII DE EVALUARE

Tip de evaluare	Modul de desfășurare, standard minim de performanță	Nota generală	Pondere pe componente de conținut
Evaluare curentă	Participare activă la prelegeri, implicare în discuții, formularea de opinii proprii și răspunsuri argumentate; prezență minimă 50%.	Nota semestrială	100%
		Cu frecvență	Dual
Studiu individual	Lecturi tematice și reflecții scrise scurte asupra conținuturilor abordate la curs. Prezentarea ideilor principale și analiza critică în cadrul discuțiilor.	100%	50%
	Pregătirea unui eseu reflexiv (2–3 pagini) pe o temă din curs	100%	50%
Evaluare periodică (test intermediar)	Test grilă/eseu scurt de verificare a cunoștințelor teoretice	60%	50%
Evaluare periodică (reflecție aplicată)	Conceperea și prezentarea unui mini-proiect psihoinventiv propriu	60%	50%
Examen semestrial	Probă scrisă/orală (întrebări teoretice + aplicative).	Evaluare finală	100%

^A Note:

Nota semestrială se calculează ca medie aritmetică între:

- nota pentru evaluarea curentă (20%)
- nota pentru evaluarea periodică (30%)
- nota pentru studiul individual (50%).

Nota finală se obține pe baza:

- 60% activitate pe parcurs
- 40% examen final.

*Promovarea se realizează cu minimum **nota 5 (cinci)**.*

IX. LISTA DE SUBIECTE PENTRU EVALUĂRI

Subiectele pentru evaluări vor fi elaborate anual, ținând cont de dezvoltarea disciplinei.

X. REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

Obligatorii

1. Altshuller, Genrich. Research and Practice on the Theory of Inventive Problem Solving (TRIZ). Springer, 2016. Link: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-31782-3>

 UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI	CURRICULUMUL DISCIPLINEI	Cod:	CD - 8.1
	PSIHOINVENTICA	Pagina	13/13

2. Walesh, Stuart G. Introduction to Creativity and Innovation for Engineers. Pearson, 2016. Link: (exemplu) <https://www.amazon.com/Introduction-Creativity-Innovation-Engineers-Stuart/dp/013358707X>
3. Sawyer, R. Keith (ed.). Explaining Creativity: The Sciences of Human Innovation. Oxford University Press, 2012. Link: <https://global.oup.com/academic/product/explaining-creativity-9780199737572>
4. Martin, Roger L. The Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage. Harvard Business Press, 2009. Link: <https://www.amazon.com/Design-Business-Thinking-Competitive-Advantage/dp/1422177807>
5. de Bono, Edward. Lateral Thinking: A New Way of Thinking (sau varianta în română mai jos). Versiunea originală 2005+; în traducere română în 2019.
6. Gabora, Liane. Psychology of Creativity: Cognitive, Emotional, and Social Processes. Springer, 2013. Link: <https://www.springer.com/gp/book/9781489989454>

Suplimentare

7. Sim, Siang Kok & Duffy, Alex H. B. Creativity in Product Innovation. Cambridge University Press, 2017. Link: <https://www.cambridge.org/core/books/creativity-in-product-innovation/99264A4A64BCBD92EE20E855AED518D8>
8. **De Bono, Edward.** Gândirea laterală: o introducere. Traducere română, Editura Curtea Veche, 2019. Link: <https://www.curteaveche.ro/p/gandirea-laterala-o-introducere-2019>