

ATELIERS

23-24

ARTEM

ARTEM nancy ŒUVRE depuis plus de vingt ans pour réunir ARTISTES, CRÉATEURS, INGÉNIEURS ET MANAGERS AUTOUR DE PRATIQUES PÉDAGOGIQUES TRANSDISCIPLINAIRES INNOVANTES. C'EST DANS CE CADRE QUE SONT ORGANISÉS CHAQUE ANNÉE AVEC LES ÉCOLES DE L'ALLIANCE ARTEM [ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN DE NANCY - ENSAD NANCY-, ICN BUSINESS SCHOOL ET MINES NANCY] LES ATELIERS ARTEM. CES ATELIERS SONT DE VÉRITABLES LABORATOIRES D'ÉCHANGE OÙ PLUS DE 300 ÉTUDIANTS DES TROIS ÉCOLES PARTENAIRES APPRENNENT À TRAVAILLER ENSEMBLE À RAISON D'UNE JOURNÉE PAR SEMAINE DE SEPTEMBRE À AVRIL (22 SÉANCES DE 6h).

LES ATELIERS ARTEM PROPOSENT UNE PÉDAGOGIE DU PROJET CENTRÉE SUR DES ENJEUX TRANSVERSAUX. ILS OFFRENT AUX ÉTUDIANTS UNE OUVERTURE À LA CULTURE, AUX CONNAISSANCES ET AUX DISCIPLINES DES AUTRES ÉCOLES AINSI QU'UNE EXPÉRIENCE LONGUE DU FAIRE ENSEMBLE. LES PROJETS PÉDAGOGIQUES DÉVELOPPÉS AU SEIN DES ATELIERS ARTEM PRENNENT APPUI SUR DES APPORTS THÉORIQUES, MÉTHODOLOGIQUES ET PRATIQUES PERMETTANT LA RÉALISATION DE PROJETS INTERDISCIPLINAIRES FAVORISANT L'APPORT DE RÉPONSES INNOVANTES À DES QUESTIONS TECHNOLOGIQUES, ÉCONOMIQUES, SOCIÉTALES ET ENVIRONNEMENTALES.

LES ATELIERS ARTEM SONT ARTICULÉS AUTOUR DES 6 THÉMATIQUES DÉVELOPPÉES AU SEIN DU PROJET ARTEM2030 QUI SONT LES SUIVANTES :

- MATÉRIAUX DURABLES ET USAGES DES RESSOURCES NATURELLES,
- ARTS, CULTURE ET SOCIÉTÉ,
- ÉCONOMIES DURABLES ET RESPONSABLES,
- TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION ET DIGITALISATION,
- ENVIRONNEMENTS ET AMÉNAGEMENTS,
- SOIN ET BIEN-ÊTRE.

GRÂCE AUX ATELIERS ARTEM LES ÉTUDIANTS DÉVELOPPENT LEUR CAPACITÉ À ANALYSER ET À PORTER UN REGARD CRITIQUE SUR DES SITUATIONS, DES PROPOS ET DES ATTITUDES DE FAÇON RÉFLÉCHIE ET ARGUMENTÉE [ÉCOUTE ET ESPRIT CRITIQUE]. ILS SONT ENCOURAGÉS À FAIRE VALOIR LEUR POINT DE VUE MAIS ÉGALEMENT À APPORTER DES POINTS DE VUE INATTENDUS ET À « SORTIR DU CADRE » [AFFIRMATION ET CRÉATIVITÉ]. LES ATELIERS ARTEM PERMETTENT ÉGALEMENT AUX ÉTUDIANTS DE S'INVESTIR DANS UN PROJET OU CELUI D'UN GROUPE, D'AGIR, DE DÉPLOYER ET DE MOBILISER DES RESSOURCES [ENGAGEMENT]. ILS SE METTENT ALORS AU SERVICE D'UN PROJET COLLECTIF QUI STIMULE LES INTERACTIONS PRODUCTIVES, L'ÉCHANGE D'INFORMATIONS, LE PARTAGE DE RESSOURCES ET PERMET L'ADHÉSION À DES OBJECTIFS COMMUNS [COOPÉRATION ET ASSIDUITÉ]. *in fine*, LES ÉTUDIANTS PRÉSENTENT ET VALORISENT LE PROJET MENÉ AU COURS DE L'ATELIER ARTEM [VALORISATION].

CES ATELIERS SONT RENDUS POSSIBLE GRÂCE À L'INVESTISSEMENT DE L'ASSOCIATION ARTEM nancy, DE L'ENSAD nancy, D'ICN BUSINESS SCHOOL, DE MINES nancy MAIS AUSSI GRÂCE AU SOUTIEN DE LA MÉTROPOLÉ DU GRAND nancy ET DU CONSEIL DÉPARTEMENTAL DE MEURTHE-ET-MOSELLE.

SOMMAIRE —

01 – 2004-2024, design thinking : infiltration ou confusion... MOLITOR #1	p.4
02 – ABCD WEB	p.5
03 – ANTICIPATION ET CRÉATION POUR UN DESIGN CIRCULAIRE	p.6
04 – CINDYNIQUES, SCIENCE DU DANGER	p.7
05 – CINÉMA ET ANTICIPATION	p.8
06 – CONCEPTION INNOVATION PRODUCTION - CIP	p.9
07 – DEDANS ET DEHORS : FAIRE FACE AUX HANDICAPS	p.10
08 – DESIGN THINKING FOR SUSTAINABLE CHANGE	p.11
09 – DISPOSITIFS SCÉNIQUES, ÉCONOMIES ET POLITIQUES CULTURELLES - DIFFUSION DE FORMES LYRIQUES SUR LES TERRITOIRES	p.12
10 – DYNAMIQUES TERRITORIALES ET VILLE DU FUTUR	p.13
11 – ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE	p.14
12 – LA MUSIQUE AU CŒUR DE L'ENTREPRENEURIAT	p.15
13 – L'HUMAIN ET SON ENVIRONNEMENT AUGMENTÉ : DE L'INNOVATION AU PROTOTYPE	p.16
14 – MÉMOIRE ET DROITS HUMAINS : UNE HISTOIRE CITOYENNE À PARTAGER	p.17
15 – NUDGE MUSIC MANAGEMENT	p.18
16 – SCIENCE, VULGARISATION SCIENTIFIQUE ET DÉMARCHE ARTISTIQUE	p.19

2004-2024, design thinking : infiltration ou confusion... MOLITOR #1 —

RESPONSABLE : CATHERINE GEEL – ENSAD NANCY

L'Atelier MOLITOR consiste en la création d'un media de diffusion de la pensée critique dans les domaines du design appréhendé depuis une approche interdisciplinaire. Pour cette première saison, l'Atelier s'attache à analyser de façon critique les différentes méthodologies nées des théories du *design thinking*. Comme dans un roman de Jane Austen, l'observation des usages du *design thinking* est un lieu d'oscillation permanente d'où constater une grande confusion des sentiments. L'Atelier propose de regarder ce qu'a fait et ce que pourrait faire le *design thinking*. Cette approche de la co-construction, à l'origine construite pour la démarche entrepreneuriale est, souvent aujourd'hui, un moyen d'animer des « séquences de créativité » dans une grande diversité d'environnements (professionnels, associatifs, du commerce à l'ingénierie ou à l'éthique) dans le cadre d'une méthode qui a presque 20 ans (2004-2024). Rationalisation des métiers de la conception ou recette de la co-création, le *design thinking* vient de l'université (USA, années 1950/60), en sort, est adoptée dans le monde entier (2004-2014) et a aujourd'hui ses adeptes mais aussi ses critiques. Quel chemin depuis les *designs methods* des années 1950 aux diverses démarches de management, de conceptions, de projections employées aujourd'hui ? Quels futurs en matière de politiques publiques où le design semble appeler à jouer un rôle (legal design, design des instances, simplification administrative, écologie) ? Quelles fusions ou quelles hybridations entre UX, wicked problems, médiation et communication, co-design ou design fiction ? Quelle production de dispositifs à venir selon quels principes ? Ces différentes études et analyses seront présentées dans MOLITOR, le premier media numérique d'Artem sous forme de textes, de vidéos, de podcasts, d'animations, etc.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Des interventions de spécialistes, tant dans le champ de la théorie que de la pratique des méthodologies du design, de la création graphique web ou imprimée, sont programmées tout au long de l'Atelier. Elles alimenteront les connaissances et compétences des étudiants pour parvenir à la production d'un média (web et/ou imprimé) permettant la diffusion des analyses réalisées au cours de l'Atelier.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences principales acquises peuvent permettre de :

- mobiliser des savoirs hautement spécialisés comme base d'une pensée originale ;
- développer une conscience critique des savoirs à l'interface de plusieurs domaines ;
- élaborer un projet artistique : analyser la problématique et les besoins, concevoir et expérimenter ;
- conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires ;
- se servir des outils numériques avancés.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés a lieu à la fin de l'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes comme la production d'un média (web et/ou imprimé) permettant de diffuser une pensée critique interdisciplinaire sur les enjeux du design.

Abcd web —

RESPONSABLES : OLIVIER AGERON & BART LAMIROY – MINES NANCY

Au sein de cet atelier, les étudiants sont invités à analyser et comprendre les technologies numériques et à en mesurer leurs enjeux mais aussi leurs impacts sur la société. Cela couvre à la fois des introductions aux technologies accessibles à tous les profils, une analyse de l'impact du design, la conception visuelle et l'expérience utilisateur s'agissant de l'appropriation du numérique mais avant tout un approfondissement des divers enjeux posés par le numérique. Les enjeux et impacts étudiés peuvent concerner, de façon non exclusive ni restrictive l'impact des usages du numérique sur les ressources naturelles, les transformations, opportunités et risques dans les arts et la culture mais aussi dans le domaine des économies durables et responsables etc. L'Atelier s'appuie, tout au long des deux semestres, sur la réalisation de projets en équipes sur une thématique spécifique qui est le fil rouge de l'année : des projets concrets et ayant de vrais enjeux sont proposés en lien avec des partenaires extérieurs. Les étudiants s'immergent ainsi dans le projet et apprennent à en maîtriser la complexité et à produire des résultats.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Pour accompagner les étudiants, leur donner l'opportunité de travailler en équipe et les faire évoluer tout au long de l'année, les enseignements délivrés alternent :

- conférences ou cours théoriques sur des problématiques liées au numérique et des exposés courts présentés par les étudiants.
- mise en place de projets. Les différents membres du groupe se retrouvent tout au long de l'année pour travailler sur leur projet, en respectant des phases, des jalons et bien entendu des rendus en lien avec les partenaires du projet et les responsables de l'Atelier. Les projets sont encadrés par les responsables de l'Atelier.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier permet aux étudiants :

- d'acquérir une compréhension des concepts du numérique et de prendre des décisions dans la vie professionnelle ;
- d'avoir une meilleure connaissance globale des technologies du numérique ;
- de maîtriser l'ergonomie et des outils du numérique ;
- d'être sensibilisé à l'art dans le multimédia et aux enjeux liés à la transformation digitale ;
- de savoir gérer un projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. L'évaluation fait ainsi l'objet d'un suivi permanent, de rendus, de soutenances collectives et d'un rapport final avec remise d'un projet.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

ANTICIPATION ET CRÉATION POUR UN DESIGN CIRCULAIRE —

responsable : vincent guimas – ENSAD nancy

L'Atelier propose d'aborder la problématique des matériaux à travers une démarche de design. En effet, nous savons que les matériaux et produits d'origine fossile mettent fondamentalement en péril notre santé, nos écosystèmes et notre capacité à maintenir la vie sur terre. Et si les matériaux tels que les plastiques étaient sains et non nocifs pour le monde qui nous entoure ? Et si nous étions capables de produire des matériaux à partir de ressources accessibles en ville ? Depuis des milliards d'années, la nature a réussi à créer de vastes quantités de matériaux sans décharge ni déchet. Il est temps que nous prenions conscience de cet état de fait. La prochaine génération de matériaux ne produira pas de déchets, sera régénératrice et circulaire. La prochaine génération de produits accompagnera les clients - qui ne sont plus considérés comme des consommateurs - à retrouver une relation durable avec les objets qui les entourent. De nombreux réseaux professionnels locaux, nationaux et internationaux seront activés tout au long de l'Atelier pour développer les projets : New European Bauhaus labs, Materiom, Opeo-conseil.fr, Re-use.fr, Fab.city, Distributeddesign.eu, Re-label.eu, Centrinno.eu. reflowprojet.eu

CONTENU PÉDAGOGIQUE

L'atelier est organisé autour de trois ressorts pédagogiques :

- *inspirer* en partant à la découverte d'une forme de design fiction-réalité à travers un voyage vers un monde des matériaux qui reprend du sens. Vous serez en 2050 où l'on ne dépend plus des combustibles fossiles. De nouveaux outils et matériaux ont vu le jour permettant de fabriquer les produits dont nous avons besoin, tout en enrichissant le monde qui nous entoure au lieu de lui nuire ;
- *expérimenter* en testant la production et la création de nouveaux matériaux, objets, mobiliers, etc. à partir de ressources locales issues du réemploi ;
- *activer* en identifiant des partenaires locaux liés au thème de l'Atelier et en les inscrivant directement ou indirectement en lien avec la démarche de l'Atelier. Les projets réalisés entrent ainsi dans une réalité économique et sociale.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences principales acquises peuvent permettre :

- de mieux comprendre l'écosystème d'une *Ville Fabricante* mais aussi les enjeux liés à l'économie circulaire ;
- d'acquérir des compétences pour proposer des opportunités à une ville qui souhaite développer une meilleure relation entre production et consommation ;
- de développer des capacités à tester et prototyper des matières et des formes : expérimenter en concevant et produisant des matériaux, des formes et des concepts ;
- de construire un réseau professionnel : découvrir les pôles de développement de la ville fabricante.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. L'initiative, la capacité à collaborer mais aussi la créativité des rendus sont pris en compte.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés a lieu à la fin de l'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes (*wunderkammer* ou cabinet de curiosités, objets, etc.) à partir des expériences menées au cours de l'année.

cindyniques, science du danger —

RESPONSABLE : RASOOL MEHDIZADEH – MINES NANCY

La problématique des risques a pris dans nos sociétés une importance considérable qui se traduit au quotidien par la mise en œuvre de mesures et méthodes d'évaluation mais aussi de prévention destinées à en limiter les conséquences potentielles sur l'homme, les biens, l'environnement, l'activité économique et la société. En parallèle, prendre des risques est le propre du manager, de l'artiste, de l'ingénieur et de tout un chacun dans certains actes de la vie quotidienne. L'objectif de l'atelier est donc d'apporter des éléments pour appréhender les risques dans le monde incertain et complexe d'aujourd'hui. Les enseignements proposés alternent théorie, méthodes, visites et activités de projet dans un esprit orienté vers la pratique de l'évaluation et de la gestion des risques.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Plusieurs modes pédagogiques et organisations sont mises en œuvre :

- conférences hebdomadaires, étude de cas ou visites de terrain,
- séances de travail hebdomadaires par groupe de projet,
- restitutions périodiques sur l'état d'avancement des projets.

De nombreux intervenants professionnels présentent leur expertise dans les domaines de l'industrie, de la médecine, de la psychologie, des assurances, etc.). La problématique de la « gestion de crise » représente également une partie significative du programme. Le projet prend une place très importante. Il est mené pour répondre à une demande industrielle ou sociétale avec un ou plusieurs partenaires extérieurs. Outre les réalisations pratiques qui mettent en œuvre des méthodes de gestion de projet et en particulier des outils de travail collaboratif, une valorisation des projets est réalisée auprès du grand public.

COMPÉTENCES ACQUISES

Au terme de cet atelier l'étudiant doit être capable de :

- savoir reconnaître et caractériser des situations à risque dans la vie quotidienne, dans l'activité économique et dans la société ;
- maîtriser les concepts à la base des sciences du risque ;
- prendre conscience des forces et des faiblesses individuelles ou dans un groupe en position de gérer des situations accidentelles graves ;
- savoir conseiller une organisation sur les méthodes de prévention des risques et des crises.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. L'évaluation repose essentiellement sur le travail réalisé durant le projet (rapports intermédiaires et final, soutenance finale) et sur des activités menées en cours d'année.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

CINÉMA ET ANTICIPATION —

RESPONSABLE : PIERRE PAULIN – ENSAD NANCY

L'Atelier aborde tant les enjeux de transformation de production dans le domaine du cinéma en lien avec les technologies contemporaines (robotique, Intelligence artificielle -IA-, drone, réalités virtuelles et augmentées, etc.) que les enjeux de narration et de récits induits par ces technologies (anticipation, science-fiction, etc.). Au sein de l'Atelier, on pourra produire des films posant la question de l'anticipation de façon polysémique. Comment anticiper l'impact des révolutions techniques à l'œuvre dans la production des images contemporaines ? Comment fabrique-t-on des films aujourd'hui ; des capteurs analogiques aux capteurs numériques, à une production basée sur des IA génératives ? Comment raconter les transformations du monde à l'aide de ces technologies ? La littérature, le cinéma et le champ de l'art ont constamment produit de la pensée et de l'imaginaire sur les sciences et les technologies. Comment renouer avec cet espace de circulation des savoirs et des imaginaires entre les arts et les sciences dans le contexte des technologies actuelles ?

CONTENU PÉDAGOGIQUE

L'Atelier est accompagné par un professeur en cinéma et médias numériques avec la participation des responsables de l'atelier vidéo de l'Ensad Nancy. Les premières séances de l'Atelier permettront de se familiariser avec du matériel et des techniques de production de qualité professionnelles. Après des analyses et commentaires de films, de romans, d'expositions, etc. mais aussi enjeux économiques, écologiques et techniques liés à la production de films, il s'agira de passer à l'écriture, la réalisation, le tournage, le montage, etc. de films dans les ateliers vidéo de l'Ensad Nancy, puis d'en assurer leur diffusion, au sein du Campus Artem comme dans d'autres lieux de diffusion régionaux, nationaux, transfrontaliers, européens, etc.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences principales acquises peuvent permettre de :

- identifier les problématiques et enjeux contemporains pour la création ;
- identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution dans le champ de l'art et de la société ;
- se servir de façon autonome des outils numériques avancés ;
- conduire un projet vidéo (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) ;
- élaborer un projet artistique : analyser la problématique et les besoins, concevoir et expérimenter (maquettes, prototypes, etc.) ;
- élaborer un langage plastique singulier et sensible et articuler la conception d'une production avec sa réalisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité avec un accent mis sur la qualité du cahier des charges et du synopsis du film et la qualité de la réalisation du film produit.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés a lieu à la fin de l'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes comme la réalisation de plusieurs films en groupes, projetés à l'issue de l'Atelier.

CONCEPTION, INNOVATION, PRODUCTION — cip

RESPONSABLES : ABDESSELAM DAHOUN & FRANCK CLEYMAND – MINES NANCY

L'Atelier vise à développer chez les étudiants la motivation et la compétence pour piloter avec succès un projet de développement de nouveaux produits ou de création d'entreprise. Il associe dans une approche transversale les notions complémentaires de créativité, de fonctionnalité et de gestion. L'objectif est de stimuler l'esprit créatif en s'exerçant à analyser un produit selon toutes ses fonctionnalités et en identifiant pour chacune d'entre elles la valeur que le client lui attribuera. Cette démarche passe par une découverte historique, sociologique et technologique du design industriel. Chaque séance porte sur un sujet donné avec la mise en œuvre d'une étude de cas concrète. Des intervenants extérieurs, ingénieurs et entrepreneurs, participent ponctuellement à l'Atelier. Il s'accompagne d'un projet visant la conception, la production et la commercialisation d'un produit innovant. Les groupes de projets travaillent en autonomie et ont pour tâche essentielle d'imaginer le produit qu'ils veulent mettre sur le marché.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les séances comportent systématiquement :

- des apports théoriques autour de problématiques et sujets divers. Sont notamment abordés les questions liées aux produits (concepts et attributs), aux dessins 2D, au logo, à la créativité, à l'innovation, à la propriété industrielle, à l'analyse fonctionnelle (coûts et risques) ou encore au marketing à travers la gestion et la stratégie marketing d'un produit. Après chaque cours, les étudiants travaillent en groupes pour résoudre une étude de cas liée à la thématique du jour.
- une mise en place de projets. Les étudiants se retrouvent tout au long de l'année pour travailler sur un projet et mettre en application les apports théoriques acquis.

COMPÉTENCES ACQUISES

L'étudiant est initié et/ou approfondi ses connaissances s'agissant particulièrement :

- des principes fondamentaux de l'innovation et de la créativité ;
- des notions de base du design,
- de la gestion et conduite de projet innovant ;
- des brevets,
- de la communication,
- du travail d'équipe,
- de la transversalité.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. Des soutenances orales et des rapports de projet sont également au programme.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

DEDANS ET DEHORS : FAIRE FACE AUX handicaps —

RESPONSABLE : dominique BENMOUFFEK – MINES nancy

Cet atelier vise à comprendre et chercher des solutions à tous ces empêchements du « bien vivre ensemble » et du « bien vivre » tout court. Il pose les questions de la différence, de l'acceptation, de la responsabilité sociétale pour s'emparer des problèmes en mettant en façade le relationnel et l'humain, l'empathie, l'écoute et l'attention. Mais pour bien s'ouvrir aux différences, il faut mieux se connaître, corps et esprit. Des interventions seront proposées par des professionnels du handicap, un psychologue de l'autisme et une philosophe pour comprendre ce que les textes nous enseignent dans le domaine du lien entre corps et esprit, valides et empêchés.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

La pédagogie proposée alterne entre enseignement théorique et pratique ancré dans le réel d'un établissement accueillant des jeunes porteurs de handicap dont l'autisme.

Les interventions proposées alimenteront en matière les projets qui pourront être multifformes. Les étudiants seront ainsi amenés à produire des outils numériques d'aide aux jeunes porteurs de handicap pris en charge par l'Association JB Thiéry à Maxéville comme un scénario de réalité virtuelle (*la réalité de l'empêchement sera sublimée dans un espace virtuel ou augmenté*) ou une série d'activités programmée pour un robot humanoïde et/ou un spectacle d'expression corporelle chorégraphié avec un petit groupe de jeunes porteurs de handicap.

COMPÉTENCES ACQUISES

Au terme de l'Atelier l'étudiant est en capacité de :

- connaître son corps, son esprit, ses capacités et ses empêchements,
- connaître les enjeux de l'intégration des personnes atypiques dans le milieu professionnel ;
- comprendre les enjeux de la responsabilité sociétale ;
- appliquer des méthodes de gestion de projet,
- analyser les forces et les faiblesses de chacun,
- développer des compétences d'écoute, d'acceptation de la différence.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. Des soutenances orales et des rapports de projet sont également au programme.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

design thinking for sustainable change

workshop MANAGER: KRISTA FINSTAD-MILION – icn business school

Using the Design Thinking (DT) Approach you are challenged in multicultural transdisciplinary teams to reframe key company sustainability problems and co-design desirable, viable and feasible solutions. A recent trend in business innovation, DT is a human centric problem-solving approach. Not only used in conceptualising and marketing products, DT can be applied to all sorts of domains, from design, production, human resources and management as well as creative thinking. It is thus a crucial skill for future engineers, designers, artists and managers, concerned with leading or contributing to collaborative intelligence. Companies today worldwide face great challenges in embracing change in a sustainable way. Sustainable change means not only providing products and services that continue to satisfy the customer or user but doing so while respecting the environment and operating in a socially and economically responsible way.

TEACHING METHOD

Sessions are conducted in English with on-site visits to meet key stakeholders committed to putting sustainability values into practice.

Student teams design a meaningful project on a real-world problem by interacting with people who resist change and people who have a transition mindset and who advocate for change.

Creativity-enhancing learning methods compliment field visits to provide curious students with collective intelligence competences, critical for team working required in today's workplace.

This ARTEM workshop, designed by an international teaching team, alternates interactive conferences and hands-on work sessions, using visual thinking, research, digital and agile project management tools. Teams collect and share key information, conducting on-site interviews, map project progress, consult e-date banks to carry out strategic business research.

ACQUIRED skills

Acquired skills are theoretical knowledge and critical hands-on skills in Sustainable Development, DT problem-solving approach, partnership-building, visual thinking, project management, storytelling, creative visual presentations in English, leadership and followership, intercultural teamwork.

ASSESSMENT PROCEDURE

The items used to assess students are: listening and critical thinking; assertion; commitment; creativity; cooperation; ability to mobilise resources and value the project; attendance and the project carried out in its entirety. The assessment is based on personal commitment and contribution to teamwork through individual reflection reports but also a midway and final project presentation as a team.

WORKSHOP'S RESTITUTION

A restitution presenting the work carried out by the students during the year takes place at the end of the workshop. It can take various forms based on the projects carried out.

dispositifs scéniques, ÉCONOMIES ET POLITIQUES CULTURELLES – diffusion de FORMES LYRIQUES SUR LES TERRITOIRES —

RESPONSABLE : thibault sinay – ENSAD nancy

Proposée en coopération avec l'Opéra national de Lorraine à Nancy, l'Atelier interroge les modes de diffusion et imagine les transformations du spectacle de scène dans les territoires éloignés des grands centres urbains. En effet, depuis quelques années les modèles de diffusion du spectacle vivant sont régulièrement questionnés. L'évolution de ces modèles nécessite de l'envisager à travers des enjeux multiples et complémentaires : économiques, écologiques, politiques de programmation et de diffusion, choix de production et de création, enjeux des politiques publiques permettant d'organiser et de proposer une offre culturelle publique sur des territoires en déprise. Dans un premier temps, l'Atelier aborde ces problématiques croisées à travers l'intervention de différents spécialistes du milieu du spectacle. Dans un second temps, il est envisagé de simuler la mise en place de nouveaux dispositifs en l'appliquant au cas type qu'est l'opéra. Ce type de production nécessitant de très nombreux intervenants et métiers pour aboutir, elle se prête particulièrement bien à une dynamique collective susceptible d'orienter des propositions.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Des interventions de spécialistes sont programmées tout au long de l'Atelier autour des enjeux contemporains du spectacle scénique : histoire des dispositifs scéniques (théâtre, opéra, scènes mobiles) ; des enjeux écologiques liés au spectacle (décors et matériaux, transports, énergie) ; des débats actuels sur les politiques de diffusion ; de la gestion d'un projet scénique flexible ; des questions scénographiques (matérielles/dématérialisées ; visuelles/sonores), etc. afin d'alimenter les connaissances, les compétences et les réflexions sur le thème de l'Atelier. Il s'agira également d'imaginer de nouvelles modalités de diffusion et de production de formes lyriques pour les territoires éloignés des grands centres de diffusion avec la particularité de réunir un spectacle sur scène avec chanteurs, chœurs, orchestre, etc.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences principales acquises permettent de :

- connaître l'écosystème de diffusion du spectacle de scène ;
- conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires ;
- conduire une analyse réflexive et distanciée pour proposer des solutions innovantes ;
- élaborer un projet artistique (analyser la problématique et les besoins, concevoir et expérimenter, etc.) et un cahier des charges ;
- inscrire sa démarche dans une pratique éthique, éco-responsable ;

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité avec un accent mis sur la qualité des propositions.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution a lieu à la fin de l'Atelier Artem. Elle peut prendre des formes comme la présentation des propositions avec éventuellement des maquettes et prototypes et/ou une synthèse des échanges avec les experts sous forme d'un « livre blanc ».

dYNAMIQUES TERRITORIALES ET VILLE du FUTUR —

responsable : david gegonne – icn business school

Dans cet atelier à très forte dimension partenariale, les projets sont structurés autour de « fils rouges » imaginés et choisis par les étudiants à l'issue des trois premières séances consacrées à la créativité et à l'intelligence collective. La dimension prospective tient une place importante dans l'élaboration des projets : Quels services dans la ville d'après demain ? Quels objets ? Quels aménagements ? Quels nouveaux usages avec quelles technologies, etc. Au fil des séances, les projets retenus sont nourris par des intervenants sélectionnés au cas par cas et font toujours l'objet d'au moins un partenariat, à des fins opérationnelles, avec une organisation concernée directement ou indirectement (entreprise, collectivité, association etc.). Au-delà des séances du vendredi, l'Atelier bénéficie d'une plate-forme collaborative qui permet de faciliter le travail en équipe et, sous condition de reporting, d'accorder une part d'autonomie aux étudiants. Une attention particulière est portée au développement durable et à la responsabilité sociale et environnementale.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les séances comportent systématiquement :

- l'apport de contenus transversaux (intervention d'experts, témoignages de professionnels) qui permettent de mobiliser des connaissances variées au service de la conduite des projets. Les intervenants (élus, urbanistes, spécialistes du développement territorial, des smart cities et de la gestion de projets complexes etc.) sont sélectionnés au fil de l'eau, en fonction des projets choisis et des besoins identifiés.
- un travail en groupe permet de faire avancer des idées et de concrétiser progressivement les objectifs fixés collégialement.
- Des visites « terrain » en équipe sont encouragées.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier permet aux étudiants :

- d'acquérir une méthodologie de prospective et de diagnostic territorial ;
- d'être dans la gestion de projets complexes,
- une compréhension fine des jeux d'acteurs liés au développement territorial dont l'interfaçage « puissance publique / acteurs privés » ;
- de comprendre l'UX Design,
- de découvrir des enjeux liés aux technologies émergentes et à la RSE.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. Il est à préciser que l'évaluation est également basée sur une soutenance intermédiaire et une soutenance finale.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE —

RESPONSABLE : OLIVIER MIRGAUX – MINES NANCY

Cet atelier a pour objectif de former des « écocitoyens » en les immergeant au sein des problématiques complexes et transverses du développement durable. Partant d'un état des lieux de la situation actuelle, l'atelier s'attache à proposer aux étudiants une approche diversifiée et pluriculturelle de cette thématique, en s'appuyant sur des considérations scientifiques, sociétales et humaines. Le large éventail de sujets abordés va leur permettre d'acquérir une réelle culture de l'environnement et du développement durable (E&DD). L'implication et la participation des étudiants sont sollicitées tout au long de l'atelier notamment au travers de discussions et de débats avec des professionnels et par la conduite d'un projet en groupe.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

L'atelier est organisé autour de six ressorts pédagogiques :

- **connaître** les périls de la biodiversité, les défis de l'agriculture pour nourrir 10 milliards d'individus, les mutations de l'habitat, le fonctionnement d'une Organisation non gouvernementale [ONG], le mécanisme du réchauffement climatique, la finance carbone, les schémas économiques alternatifs (économie circulaire, de la fonctionnalité, du partage) ;
- **comprendre** la complexité du défi lancé à la planète ; les défis scientifiques, humains et sociétaux sous-jacents ;
- **appliquer** les connaissances acquises au travers d'études de cas, de débats, de visites ou directement à travers le travail de projet ;
- **analyser** l'information dont nous sommes submergés sur ce sujet et être capable de faire le tri ;
- **synthétiser** les connaissances acquises sur les différents thèmes abordés ;
- **évaluer** en étant capable de prendre position de façon argumentée sur des sujets d'actualité liés au développement durable.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants de :

- comprendre les enjeux de développement durable ;
- se forger un esprit critique dans ce domaine.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. Il est à préciser que l'évaluation est également basée sur le projet mis en œuvre (soutenance et rapport).

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

LA MUSIQUE AU CŒUR DE L'ENTREPRENEURIAT

responsable : janine JACQUET – icn business school

Cet Atelier Artem va permettre aux étudiants de comprendre la nécessité de la prise en compte simultanée de la créativité, de la rigueur et de l'humain dans la conduite de toute activité humaine : art, technique ou management. Il a pour objectif principal de montrer à travers l'exemple concret de la pratique musicale in situ que la prise en compte simultanée de ces trois éléments constitue une véritable richesse et une compétence indispensable pour le travail d'un groupe dans une structure donnée (entreprise privée ou publique, association ou tout autre collectif).

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les étudiants, répartis en groupes, auront à franchir différentes étapes de réflexion et d'action à partir du fil conducteur de la musique jazz.

Des temps dédiés seront consacrés au travail avec deux musiciens animateurs mais aussi à des rencontres avec des acteurs de l'univers musical (responsables de structures artistiques, musiciens, chercheurs, acousticiens, etc.). Ces propositions viendront alimenter les projets et les travaux des étudiants.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences acquises permettent :

- le développement de l'écoute active au sein d'un groupe ;
- l'aptitude à improviser,
- la mise en œuvre concrète du triptyque : créativité, technique, culture/humain.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. Il est à souligner que l'évaluation des compétences se fera par groupe et individuellement sur base des travaux rendus tout au long de l'année.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants à lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

L'HUMAIN ET SON ENVIRONNEMENT AUGMENTÉ : DE L'INNOVATION AU PROTOTYPE —

RESPONSABLE : JEAN-PHILIPPE JEHL — icn business school

Cet Atelier fait participer des étudiants à des projets pluripartenariaux (experts sportifs, psychologues, nutritionnistes, bio mécaniciens, data scientist, etc.) et multidisciplinaires (design, ingénierie, santé, économie, etc.). Des problématiques sont abordées autour des questions du bien-être et du soin en lien avec l'activité physique adaptée à la haute performance. Les étudiants accompagneront des sportifs valides ou paralympiques de haut niveau (JO Paris 2024) en participant à des projets de recherches de solutions. Le centre CARE [Centre d'accompagnement de recherche & d'expertise] Grand Est où se déroulera en partie l'Atelier est en charge de l'accompagnement de vingt sportifs de haut niveau du Grand Est. Cet accompagnement inclut des suivis à la fois technologique (solution d'ingénierie d'amélioration ou d'innovation), physiologique (analyse biomécanique), psychologique et/ou nutritionnel.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les sujets proposés nécessitent une approche pluridisciplinaire. Ils suivront une méthodologie commune nécessitant une analyse fonctionnelle ; une recherche de solutions matérielles ou non ; la gestion de la propriété intellectuelle/industrielle et la préparation de l'industrialisation. Les solutions innovantes imaginées par les équipes d'étudiants traduiront les attentes des utilisateurs/clients en termes de design, de coûts (achat et utilisation) et de solutions technologiques.

À titre d'exemple, des étudiants de l'Atelier ont créé les années passées une orthèse à destination d'un sportif handicapé, un protocole d'évaluation et de détection de la fatigue (i.e. fatigue profonde VS fatigue en activité), etc.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier permet aux étudiants :

- de participer à une équipe projet,
- de travailler en équipe pluridisciplinaire avec un partage de compétences (par opposition à une juxtaposition de connaissances) ;
- d'appréhender les différentes étapes de l'innovation : idée > propriété intellectuelle > brevet > licence d'exploitation > solutions viables et commercialisables ;
- réaliser une démarche de « Qualité By Design ».

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. Il est à préciser que l'évaluation est également basée sur une auto-évaluation et une évaluation de groupe.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier (oral de restitution, etc.).

MÉMOIRE ET DROITS HUMAINS : UNE HISTOIRE CITOYENNE À RACONTER —

RESPONSABLE : MARIE-FRANCE CLERC-GIRARD - icn business school

L'atelier propose un thème axé sur les droits humains avec pour objectif de porter une réflexion autour des valeurs humanistes, de leurs mémoires, de la transmission et de l'enseignement. Les droits humains portent-ils des notions qui nous dépassent ? Où pouvons-nous nous les approprier pour partager une culture diverse et universelle, partager des notions académiques et transdisciplinaires et porter des enjeux citoyens et managériaux ? Nancy et sa région sont ancrées dans la défense des droits fondamentaux même si cette mémoire est parfois oubliée. Elle a vu émerger de grands personnages historiques et a été le lieu de hauts faits de résistance. Terre de brassage de populations, ville universitaire jumelée et attachée par des liens solidaires avec des cités du monde entier, Nancy a souvent manifesté à travers son histoire des qualités de tolérance et d'humanisme. L'enjeu de cet Atelier est de rappeler et d'illustrer les faits, leur histoire et communiquer autour de messages de paix et de combats pour les libertés ; porter cette mémoire, assurer son passage pour la revivifier ; rappeler que nous devons nous reconnaître autour de valeurs communes pour garantir des liens et porter ensemble des projets « du vivre ensemble ».

CONTENU PÉDAGOGIQUE

La gestion de projets complexes, fil rouge de cet atelier traduit la pédagogie initiée : contextualiser un projet en portant le regard au-delà d'un cadre strictement professionnel pour développer prise de hauteur et bonne compréhension des enjeux sociétaux, prise en compte d'éléments culturels, politiques et sociologiques en appuyant la démarche sur des méthodologies de mises en problématique, management de la complexité et mise en œuvre de projets en situation réelle. Les étudiants vont ainsi travailler aux côtés d'historiens, de spécialistes de conduite de projets innovants, de professionnels de l'audiovisuel et des médias sociaux, de communicants, de responsables politiques, d'associations engagés dans la défense des droits humains et de la mémoire pour construire et défendre un projet d'ambition locale à retombées et impact national voir transfrontalier. Des apports complémentaires de culture générale, de méthodologie d'analyse sociologique, d'idéations, d'outils numériques appuieront les temps opérationnels et de rencontres.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences acquises permettent aux étudiants de conduire des projets en situation réelle dans un cadre de développement de compétences transverses et pluridisciplinaires (histoire, animation coopérative, communication, marketing, évènementiel, stratégie, jeux de rôles, etc.) en décalant les problématiques vers des sujets de société en cohérence avec les enjeux sociétaux actuels.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. Il est à préciser que l'évaluation est également basée sur des évaluations *peer to peer*, une soutenance finale orale accompagnée d'un dossier écrit, etc.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

nudge music MANAGEMENT —

RESPONSABLE : CHRISTOPHE RÉTHORÉ – icn business school

Dans cet atelier interactif, les étudiants participent à la mise en musique d'une nouvelle discipline, nouvel art de manager et de se manager : le Nudge Music Management. Il vise à enchanter l'expérience collaborateur à travers une logique de management bienveillant ; accompagner les entreprises dans leurs stratégies et leurs problématiques de qualité de vie au travail [QVT], d'engagement, de culture d'entreprise et de développement de marque-employeur ; affiner les stratégies de marque-client ; utiliser la musique plus efficacement. Cet atelier place la musique au carrefour des sciences du management (leadership, ressources humaines, économie, marketing...), des sciences comportementales et des neurosciences. Cette approche holistique replace l'humain au cœur du projet économique. L'atelier Nudge Music Management permet aux étudiants d'enrichir leur culture générale, managériale et musicale. En développant leur inspiration créative, les étudiants apprennent concrètement comment faire pénétrer l'air du temps musical dans le futur d'un environnement de travail inspirant et humaniste.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les enseignements proposés au sein de cet atelier alternent théorie (cours, lectures et projets de recherche) et pratique.

Les étudiants mènent une réflexion sur le travail, notion remise en question à la suite de la crise sanitaire Covid19, tout en développant leurs talents de managers musiciens à travers diverses créations musicales. Aucun prérequis en matière de connaissance et pratique musicale est nécessaire. L'Atelier est ouvert à tous. Des apports théoriques (nudge, management, marketing, culture musicale...) viennent soutenir les recherches et les travaux pratiques des étudiants sur les bénéfices de la musique dans l'environnement de l'entreprise et du travail. Enfin, la musique, diffusée, jouée ou compilée, vient rythmer, inspirer, et harmoniser le groupe d'étudiants dans un esprit studio et forum studieux : création de playlists, sound design, règlement intérieur musical, caractéristiques de l'hymne d'entreprise, modélisation des KPI (indicateurs clés de performance), QVT, utilisation de la data, etc.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants de :

- comprendre le nudge,
- renforcer leur culture musicale (spécificités de chaque genre) ;
- appliquer les principes d'intelligence émotionnelle ;
- valoriser leur talent créatif,
- découvrir les applications de la musique au travail ;
- créer des playlists managériales,
- s'entraîner au sound design.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. L'évaluation est notamment basée sur l'élaboration d'un dossier/création musicale qui donne lieu à un oral tenant compte notamment de la pertinence playlists et sound design.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

SCIENCE, VULGARISATION SCIENTIFIQUE ET DÉMARCHE ARTISTIQUE —

responsable : hélène fischer – mines nancy

Cet atelier est centré sur le développement d'actions de vulgarisation consacrées à certaines découvertes scientifiques, soutenues par le développement d'une démarche artistique au service de la démarche scientifique. L'objectif est de concevoir des actions fortes invitant le public à « expérimenter la science en train de se faire » selon une célèbre expression de Jean Perrin, prix Nobel de physique en 1926, créateur du Palais de la découverte en 1938. L'atelier « Science, vulgarisation scientifique et démarche artistique » est ainsi le lieu d'un partage de connaissances, d'un travail transdisciplinaire et collectif de réflexion et de création, où chaque spécialité des écoles de l'alliance Artem doit trouver sa place. Les sujets scientifiques illustrés dans cet atelier traitent essentiellement des notions de lumière et de magnétisme, et de leur rôle central pour relever les défis actuels de notre société.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les activités menées sont très variées et impliquent des compétences très différentes, l'idée ultime étant de créer un produit de vulgarisation, résultat d'une émulation au sein du groupe. Ces activités ont eu pour objectif en 2022-2023 de créer un jeu de plateau sur le magnétisme, le but étant d'apprendre en jouant, et de découvrir le rôle primordial du magnétisme dans la transition énergétique en cours et dans les technologies de l'information, sans oublier de se pencher sur la problématique matériaux associée (problématique terres rares, cobalt, etc.). Ce jeu n'étant pas terminé, le sujet de l'atelier 2023-2024 serait de prolonger et terminer le superbe travail commencé par les élèves de l'atelier 2022-2023. La création de ce jeu implique une immersion dans la science par des lectures, des enseignements, des visites au laboratoire, une démarche expérimentale, pour engendrer la création de nouveaux contenus, la conception et la réalisation de nouvelles maquette nécessitant une initiation à l'utilisation des machines disponibles au TechLab, la conception de nouveaux supports graphiques, l'écriture de textes, la création d'une iconographie, le développement d'un design propre. L'aboutissement de ces activités nécessite une démarche de vulgarisation scientifique au sein même de l'atelier, ce qui contribue à en créer la cohésion. Le but ultime de la démarche est d'utiliser ce jeu pour animer des ateliers de vulgarisation scientifique sur le thème du magnétisme avec des classes ou des groupes d'étudiants.

COMPÉTENCES ACQUISES

La finalité du travail à conduire est de permettre à l'étudiant de développer ses compétences en termes de travail en autonomie, d'organisation du travail, d'initiative, de réactivité, de créativité, de conceptions multiples, d'expression orale et écrite.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les items utilisés pour l'évaluation des étudiants sont : l'écoute et l'esprit critique ; l'affirmation ; l'engagement ; la créativité ; la coopération ; la capacité à mobiliser des ressources et à valoriser le projet mené ; l'assiduité et le projet réalisé dans son intégralité. Il est à préciser que le travail effectué permet d'évaluer particulièrement l'investissement personnel de l'étudiant, son engagement, sa persévérance, sa créativité et sa contribution au travail de groupe. L'évaluation se fait donc sur du contrôle continu tout au long de l'année, ainsi que, si nécessaire, sur un exposé et/ou un rapport.

MODALITÉS DE RESTITUTION

Une restitution présentant les travaux réalisés par les étudiants a lieu en fin d'Atelier Artem. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

ARTEM
nancy

école
supérieure d'ART ET DE
design
NATIONALE
de nancy


business school
ARTEM


MINES nancy
ARTEM

métropole
GrandNancy

DEPARTEMENT
MEURTHE
MOSELLE