

ATELIERS

24-25

ARTEM

ARTEM NANCY ŒUVRE depuis de nombreuses années 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 près de 250 étudiants des trois écoles partenaires apprennent à travailler ensemble à raison d'une journée par semaine d'octobre 2024 à mars 2025 (21 séances de 6 heures).

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,
- Soins 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 possibles grâce à l'investissement de l'Association ARTEM Nancy, de l'ENSAD Nancy, de l'ICN Business School, de Mines Nancy mais aussi grâce au soutien de la Métropole du Grand Nancy et du Conseil Départemental de Meurthe-et-Moselle.

SOMMAIRE —

ATELIERS ARTEM 24-25	p 4
01 – abcd web	p 5
02 – ART MUSICAL & MANAGEMENT	p 6
03 – cindyniques, science du danger	p 7
04 – conception, innovation, production	p 8
05 – CREATIVE PROCESS FOR SUSTAINABLE INNOVATION	p 9
06 – dedans ET dehors : FAIRE FACE AUX handicaps	p 10
07 – EAU : ENJEU DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE pour un DÉVELOPPEMENT SOUTENABLE	p 11
08 – ÉCRITURES CRÉATIVES	p 12
09 – film/opéra : MUSIQUES, clip ET CINÉMA	p 13
10 – HABITER LA VILLE : RÉINVENTION DE NOS ESPACES PARTAGÉS	p 14
11 – (im)possible SPACES: MACHINE LEARNING FOR VISUAL ART	p 15
12 – INNOVATION ENTREPRENEURIALE ET VILLE DU FUTUR	p 16
13 – LA TRANSMISSION DE LA MÉMOIRE, UN PROJET CITOYEN	p 17
14 – L'HUMAIN ET SON ENVIRONNEMENT AUGMENTÉ	p 18
15 – SCIENCE, VULGARISATION SCIENTIFIQUE ET DÉMARCHE ARTISTIQUE	p 19
CALENDRIER DES ATELIERS ARTEM 24-25	p 20

Ateliers Artem proposés par l'Ensad Nancy

Ateliers Artem proposés par ICN Business School

Ateliers Artem proposés par Mines Nancy

ATELIERS ARTEM 24-25

01_ 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 (social, économique, technologique). 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.

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, l'implication personnelle mais aussi le projet réalisé dans son intégralité. L'évaluation fait ainsi l'objet d'un suivi continu, 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

O2_ ART MUSICAL & MANAGEMENT —

responsable : janine jacquet – icn business school

Cet Atelier a pour objectif de donner aux étudiants les moyens et les compétences de concevoir et de réaliser un projet artistique consacré à la musique jazz et son histoire. Les étudiants participent en tant qu'acteurs à la restitution finale du projet (concert, stage ou autres formes à définir).

Durant l'Atelier, l'accent est mis sur les compétences individuelle et collective des étudiants à comprendre un univers musical précis et à manager entièrement un projet artistique destiné à le valoriser. Ces compétences rassemblent des éléments d'ordre techniques, créatifs et managériaux.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

L'Atelier est géré par un pianiste professionnel. Chaque séance s'organise autour de morceaux musicaux, rassemblant pianiste, batteur et contrebassiste. Chaque prestation musicale illustre de façon concrète les principales composantes de la musique jazz et permet aux étudiants de s'immerger dans cet univers artistique. Un expert en gestion de projet et en management accompagne le pianiste afin de guider les étudiants dans l'élaboration de leurs travaux. Le travail en équipe est soutenu régulièrement par l'ensemble des intervenants.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les principales compétences développées au cours de l'Atelier et les aptitudes attendues sont les suivantes :

- écoute active et concentration,
- improvisation,
- compréhension interculturelle,
- créativité,
- gestion du travail de groupe,
- affirmation de soi.

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 se fera par groupe et individuellement tenant compte des compétences acquises et des aptitudes développées mais aussi de la qualité de la restitution finale.

MODALITÉS DE RESTITUTION

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

03_ 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.

04_ conception, innovation, production —

responsable : ABDESSELAM DAHOUN – 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, aux ressorts de la créativité, à la propriété intellectuelle, à l'analyse fonctionnelle (coûts et risques), à l'analyse de la valeur, aux choix des matériaux, au cycle de vie et de recyclage de produits, aux outils de simulation de mise en forme de matières plastiques et la stratégie marketing d'un produit, etc. Après chaque cours, les étudiants travaillent en groupes pour résoudre une étude de cas liée à la thématique du jour ;
- une mise en application des apports acquis dans le cadre du projet.

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 et l'implication dans le travail de groupe ; 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.

05_ CREATIVE PROCESS for SUSTAINABLE innovation —

workshop MANAGER: KRISTA FINSTAD-MILION – icn business school

Companies today worldwide face great challenges in embracing change in a sustainable way. 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. 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. This highly successful workshop has been successfully running over 15 years and has made a real impact on its broad range of organizational partners ranging from firefighters, chamber of agriculture and farmers, and top of the range made in France manufacturers in textile and cooking ware, allowing the students to discover a workplace they are largely unfamiliar with. New partners will join us for the coming year!

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 regularly interacting with people who have a transition mindset and who advocate for change, as well as people who resist 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 and delivered by an international teaching team composed of researchers, consultants, project managers, and artists 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, interview techniques, field observation, agile project management, critical thinking, building convincing fact-based arguments, visual presentation skills, oral presentation skills.

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.

06_ 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 sont 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. L'Atelier est orienté cette année notamment vers l'organisation de rencontres et de défis pour mieux mettre en réseau tous les acteurs du handicap et valoriser leurs actions. Le sport et la danse sont des moyens de passer au-delà des différences et des empêchements.

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 alimentent en matière les projets qui peuvent être multiformes. En 2024/2025, les projets portés par l'Atelier peuvent consister à organiser une rencontre sportive de natation en Sport Adapté dans la région Grand Est ; organiser une olympiade pour les jeunes accueillis au sein de l'association Jean-Baptiste Thiéry pour l'accompagnement des personnes en situation de handicap en proposant des pratiques adaptées ; coordonner un challenge pour agréger -sous forme de vidéos- le maximum d'activités organisées dans le Grand Est pour le handicap ; aménager un jardin extraordinaire et sensoriel dans une unité d'enseignement pour enfants autistes de J. B. Thiéry ; produire un spectacle chorégraphique imaginé par Sosana Marcelino, chorégraphe et interprète, autour de l'autisme ; réaliser des séquences éducatives pour les jeunes autistes autour de décors réels ; etc. Des coopérations vont être nouées en 2024/2025 avec l'association Handi'Mines, la Faculté des Sciences du Sport de Nancy, la fédération de Sport Adapté et le club Handisport du Grand Nancy.

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,
- améliorer ses performances pour organiser un événement, rechercher des sponsors, fédérer les énergies,
- 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 et des initiatives des étudiants.

07_ EAU : ENJEU DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE POUR UN DÉVELOPPEMENT SOUTENABLE —

RESPONSABLE : philippe SESSIECQ – MINES nancy

La question de l'eau est essentielle. L'eau est au cœur des organisations, politiques, économiques, sociétales et environnementales. Un territoire c'est d'abord et avant tout un ensemble de liens hydrographiques, un ensemble de bassins-versants interdépendants. Cet Atelier a pour objectif de former des « écocitoyens » en les immergeant au sein des problématiques complexes et transverses de la problématique EAU. 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. Cet Atelier apporte des connaissances fondamentales permettant de se familiariser avec les enjeux liés aux ressources et usages de l'eau ainsi qu'avec les grands principes des modalités de gestion de l'eau, stratégies et pratiques de gestion durables pour assurer la disponibilité et la qualité de cette ressource vitale à l'échelle mondiale. Restaurer des écosystèmes dégradés, dépolluer des milieux, créer des continuités écologiques, développer une agriculture plus respectueuse de l'environnement, sont autant de défis qui se posent aujourd'hui à nous. Les étudiants abordent des réflexions de l'ingénierie écologique, solutions que l'on dit "basées sur la nature". Le large éventail de sujets abordés va leur permettre d'acquérir une réelle culture sur la problématique de l'eau. Des discussions et débats avec des professionnels favorisent, par la conduite d'un projet interdisciplinaire en groupe, l'apport de réponses innovantes à des questions technologiques, économiques sociétales et écologiques.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

L'Atelier est organisé autour de cinq ressorts pédagogiques :

- connaître le petit et le grand cycle de l'eau, les acteurs et les politiques, la gestion des ressources, qualité quantité, assainissement, les enjeux et contraintes de la réutilisation, les défis de l'eau dans l'agriculture, l'ingénierie écologique en milieu aquatique ;
- comprendre les enjeux de la gestion territoriale et mondial de l'eau la complexité des défis : les défis scientifiques, écologique et sociétaux ;
- appliquer les connaissances acquises au travers d'études de cas, de débats, de visites ou directement à travers le travail de projet ;
- analyser les informations et 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 à l'eau.

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.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet Atelier va permettre aux étudiants de comprendre les enjeux multiples de l'eau ; se forger un esprit critique dans le domaine ; conduire 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 permettant de diffuser une pensée critique interdisciplinaire sur les enjeux de l'eau.

08_ ÉCRITURES CRÉATIVES —

RESPONSABLE : JULIE SAS – ENSAD nancy

Cet Atelier d'écriture a pour but d'accompagner chaque participant à l'élaboration d'un ou plusieurs petits textes littéraires au cours des séances d'écriture, de lecture et d'analyse d'œuvres. De l'écriture théâtrale à la poésie, en passant par le texte en prose – de la science-fiction au journal intime –, l'Atelier est un lieu d'initiation à l'écriture ou d'accompagnement à un projet déjà en cours. Animées par une écrivaine, alternant lectures collectives, discussions de groupe, temps d'écriture, questions de méthodes, et points théoriques, ces séances contribuent à la maîtrise d'un processus créatif expérimental et des enjeux littéraires propres à l'expression personnelle. La finalité de cet atelier est de proposer une publication imprimée ainsi qu'une lecture collective publique au sein du campus Artem.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Contributif et participatif, l'Atelier est organisé autour trois étapes :

- la lecture et l'écriture avec au besoin des rendez-vous individuels,
- la sélection, le montage et la mise en page d'une publication imprimée,
- la restitution avec l'initiation à la mise en voix performative de ses propres textes en vue d'une lecture publique.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet Atelier va permettre aux étudiants de développer des compétences qui sont notamment les suivantes :

- l'apprentissage de bases conceptuelles et méthodologiques permettant de mettre en place un protocole de recherche en littérature créative ;
- l'acquisition d'une culture artistique et littéraire contemporaine portant sur les enjeux esthétiques et critiques de l'écriture expérimentale ;
- le développement d'une capacité d'interprétation et de problématisation de faits, de données, de méthodes de recherche en littérature ;
- la maîtrise de formes ouvertes d'écriture présentant une dimension formelle et expérimentale : poésie, prose, fiction, théâtre, essai, journal, etc.
- l'approfondissement conceptuel et technique de productions littéraires,
- le développement de capacités d'analyse d'œuvres littéraires, vidéographiques, documentaires et acquisition d'un sens critique porté sur des enjeux socio-politiques contemporains ;
- l'initiation aux pratiques performatives de mise de voix,
- l'initiation aux pratiques du montage, du cut-up et de la mise en page éditoriale,
- l'inscription des réalisations des étudiants dans un format de publication imprimée leur permettant de se confronter aux enjeux de monstration publique ainsi qu'à un auditoire.

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 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.

09_ film/opéra : MUSIQUES, clip ET CINÉMA —

RESPONSABLE : PIERRE PAULIN EN LIEN AVEC VINCENT VICARIO – ENSAD NANCY

Cet Atelier aborde la production d'un objet multimédia - production audiovisuelle inspirée du livre *Hollywood Babylone* du cinéaste Kenneth Anger -, comprenant l'écriture scénaristique, la composition musicale ainsi que la production audiovisuelle (son et image). En s'appuyant sur le livre *Hollywood Babylone*, qui regorge d'anecdotes à propos de l'histoire cachée du cinéma occidental, il s'agit d'interroger la manière dont nous produisons des contenus audiovisuels aujourd'hui, c'est-à-dire via l'ordinateur personnel et le téléphone portable.

En prenant appui sur de nombreux exemples d'opéras expérimentaux comme celui de Robert Ashley *Perfect Lives*, et les expérimentations de Laurie Anderson et Tony Conrad, nous développerons une écriture musicale en s'interrogeant sur l'impact poétique des révolutions technologiques et culturelles récentes : Comment l'histoire d'Hollywood peut-elle nous permettre de raconter les transformations technologiques et culturelles d'aujourd'hui ? Comment l'histoire cachée d'Hollywood annonçait-elle déjà les nouveaux modes de célébrité et d'être des technologies connectées d'aujourd'hui ?

L'Atelier se déroule en trois étapes : écriture du scénario et de la musique/production son, voix off et image/montage et restitution.

N.B. : Il est nécessaire d'avoir au moins quelques notions dans l'un de ces domaines : écriture, musique, création d'image en mouvement en 3D, montage, utilisation d'une caméra, prise de son.

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 permettent 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 des 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 :

- d'identifier les problématiques et enjeux contemporains pour la création,
- d'identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution dans le champ de l'art et de la société ;
- de se servir de façon autonome des outils numériques avancés,
- de conduire un projet vidéo (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) ;
- d'élaborer un projet artistique : analyser la problématique et les besoins, concevoir et expérimenter (maquettes, prototypes, etc.) ;
- d'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. Il est à préciser que l'évaluation est également basée sur le projet mis en œuvre.

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.

10_ HABITER LA VILLE : RÉINVENTION DE NOS ESPACES PARTAGÉS —

RESPONSABLE : CAMILLE VIALLET – ENSAD NANCY

Cet Atelier propose un travail expérimental autour des nouvelles formes d'interventions urbaines. Inspirés par le travail de l'architecte Ugo La Pietra, dans l'Italie des années 60, une réflexion sera engagée en lien avec la notion d'individualité et de collectivité dans la ville en se concentrant sur la place publique, au sens traditionnel de l'agora ou du forum de la Grèce et la Rome antique. Alors que nos villes sont organisées en priorité selon une logique fonctionnelle de flux de déplacements, ce qui en fait un espace de transition, comment redonner un sens collectif à nos espaces urbains ? Sous quelle forme pouvons-nous ramener la vie au centre de nos places publiques ?

Au cours de cet Atelier, la théorie, observation et pratique seront mêlées pour explorer diverses notions liées à la ville : celle du quartier, des ressources naturelles (telles que l'eau), du sport, du débat public et de l'événement. Le travail sera réalisé localement, en utilisant la ville de Nancy comme un laboratoire d'expérimentation de réflexion. Design, architecture, arts visuels, écriture, étude de terrain : toutes les formes de médiums sont encouragées pour questionner et inventer de nouveaux scénarios d'usage, qu'ils relèvent du réalisme ou de la fiction. L'expérience personnelle de la ville de chaque étudiant constitue le socle de recherche de l'Atelier, alternant réflexion de groupe et sensibilité individuelle.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Une attention particulière est portée à l'analyse et à la qualification des espaces collectifs, qu'ils soient intérieurs ou extérieurs, dès lors que leur typologie s'approche de celle de la place publique. Il s'agit, dans un premier temps, de dresser un état des lieux afin d'imaginer les usages et les expériences collectives de la ville de demain. De ces observations sociologiques et formelles doivent naître un esprit critique et un nouvel imaginaire de nos villes. La question de la vie collective en ville est à bien cerner en abordant diverses problématiques contemporaines. Urbanisme, architecture, design, illustration, photographie, écriture, podcast, événement : toutes ces formes d'expression sont possibles pour dialoguer collectivement autour de la question de la ville.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet Atelier va permettre aux étudiants :

- d'analyser les enjeux contemporains liés notamment à l'habitat en ville et aux espaces partagés ;
- de mieux comprendre l'écosystème d'une ville,
- d'expérimenter et inventer des scénarios d'usage,
- de développer un esprit critique, etc.

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 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.

11_ (im)possible spaces: MACHINE LEARNING for VISUAL ART —

WORKSHOP MANAGER: IVAN YAKUSHEV – ENSAD NANCY

This course explores the application of generative tools in visual arts, focusing on open-source technologies. Students will create visual representations of (im)possible spaces - worlds where physical or social norms are altered. Beginning with a premise that challenges our understanding of reality, perception, or human interactions, they will expand this concept into a comprehensive fictional setting. Using generative models, students will construct detailed environments from initial concepts, exploring how technology can bring abstract ideas to life. This lets us create logically consistent yet physically impossible worlds that challenge visual conventions or serve as reflections on real-world social issues by illustrating environments where these aspects are altered. The course mainly focuses on time-based media like video but also explores other forms of sequential art. Students will learn to use generative techniques to create immersive and consistent environments in their chosen medium. During the course, students will develop their artistic voice within generative art. We will explore how to use tools beyond training data reproduction, but for genuine expression. The goal is to create new visual languages that expand the possibilities of digital art. Open-source tools create new connections between artists, scientists, and developers, fostering interdisciplinary collaboration. The curriculum is flexible, incorporating new technologies as they emerge throughout the year.

TEACHING METHOD

Sessions are in English, focusing on hands-on use of generative tools and exploration of (im)possible spaces ideas. Students work in teams to create projects challenging basic assumptions about reality. The course includes workshops on open-source techniques and analysis of key works in experimental cinema, digital art, speculative design. Students will also use new technologies and methods, including the use of large language models for idea development.

ACQUIRED SKILLS

Acquired skills are:

- proficiency in using open-source generative tools and techniques,
- analysis and application of experimental visual languages,
- exploration of contemporary generative art and its implications,
- integration of traditional art skills with digital tools,
- developing artistic projects that challenge perceptions, invent new visual paradigms, and explore societal implications of altered realities;
- understanding and appreciating the ethics and values of open-source software in creative practices,
- ability to articulate and present complex artistic concepts,
- teamwork and effective communication.

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.

12_ INNOVATION ENTREPRENEURIALE ET VILLE DU FUTUR —

RESPONSABLE : david gegonne – icn business school

Dans cet Atelier à très forte dimension partenariale, mené en collaboration avec *Grand Nancy Innovation* -incubateur d'entreprises innovantes- 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 (interventions d'experts, témoignages de professionnels) qui permettent de mobiliser des connaissances variées au service de la conduite des projets. Les intervenants (élus, chefs d'entreprise, 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 avec une approche 360° d'un projet de création d'entreprise innovante ;
- mise en commun et organisation de compétences diverses, internes ou externes à l'Atelier,
- des visites « terrain » en équipe sont encouragées.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet Atelier permet aux étudiants :

- une immersion avec des experts en gestion de projets innovants, des managers d'entreprises innovantes,
- d'acquérir une méthodologie de prospective et de diagnostic territorial ;
- d'être dans la gestion de projets complexes en équipe,
- 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 Responsabilité sociétale des entreprises (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 en présence notamment d'experts techniques et d'élus de la Métropole du Grand Nancy. Elle peut prendre diverses formes à partir des projets menés au cours de l'Atelier.

13_ LA TRANSMISSION DE LA MÉMOIRE, UN PROJET CITOYEN —

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.

14_ l'humain ET SON ENVIRONNEMENT AUGMENTÉ —

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 en participant à des projets de recherches de solutions. Le centre CARE [Centre d'accompagnement de recherche & d'expertise] Grand Est où se déroule 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 suivent 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.).

15_ SCIENCE, VULGARISATION SCIENTIFIQUE ET DÉMARCHE ARTISTIQUE —

RESPONSABLE : HÉLÈNE FISCHER – MINES NANCY

Cet Atelier s'inscrit dans la continuité pédagogique des Ateliers des années précédentes : son intention est centrée sur le développement simultané d'une démarche de vulgarisation scientifique et d'une démarche de création artistique sur des thèmes complexes et abstraits des sciences exactes. L'objectif est de captiver le public par des créations qui éclairent et inspirent, et de rendre la science accessible de tous. L'Atelier est ainsi le lieu d'un partage de connaissances, d'un travail transdisciplinaire et collectif de réflexion et de création, associant des élèves scientifiques et artistes, et ayant pour objectif la réalisation de dispositifs 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.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les activités menées sont très variées et impliquent des compétences très différentes, le rendu pouvant prendre des formes diverses en fonction de l'appétence du groupe d'étudiants. Il peut consister à créer des éléments d'exposition illustrant par l'expérience, ou par des représentations graphiques, ou par une démarche théâtrale, des résultats scientifiques historiques ou en cours. Pour ce faire, ces activités peuvent concerner la création de nouveaux contenus, la conception et la réalisation de nouvelles maquettes nécessitant une utilisation des machines disponibles au TechLab de Mines Nancy, la conception de nouveaux supports graphiques, numériques ou audiovisuels, l'écriture de textes (français/anglais) ou de dialogues, la création d'une iconographie, le développement d'un design propre ou d'éléments de scénographie, l'apprentissage d'une gestuelle. Le développement des activités proposées est le résultat de l'émulation qui doit naître de la rencontre au sein même de l'Atelier d'étudiants de cultures différentes, scientifique et artistique.

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'investissement personnel, d'engagement, de persévérance, d'initiative, de réactivité, de créativité, d'expression orale et écrite, et d'esprit de groupe.

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 la réalisation d'un produit de vulgarisation et sur un exposé à mi-parcours qui explique les démarches scientifiques et artistiques menées.

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 comme par exemple le test avec du public des projets imaginés.

CALENDRIER ATELIERS ARTEM 24-25

ATELIERS ARTEM 2024/2025			
N° SEMAINE	VENDREDIS 2024/2025	N° SÉANCE	OBSERVATIONS
40	04-oct	1	
41	11-oct	2	
42	18-oct	3	
43	25-oct	4	
44	01-nov		VACANCES UNIVERSITAIRES 28/10 AU 03/11/2024
45	08-nov	5	
46	15-nov	6	
47	22-nov	7	
48	29-nov	8	
49	06-déc	9	
50	13-déc	10	BILAN INTERMÉDIAIRE AVEC ÉVALUATION/NOTATION
52	27-déc		VACANCES UNIVERSITAIRES 21/12/2024 AU 05/01/2025
1	03-janv		
2	10-janv	11	
3	17-janv	12	
4	24-janv	13	
5	31-janv	14	
6	07-févr	15	
7	14-févr	16	
8	21-févr		VACANCES UNIVERSITAIRES 28/10 AU 03/11/2024
9	28-févr	17	
10	07-mars	18	
11	14-mars	19	
12	21-mars	20	
13	28-mars	21	BILAN FINAL AVEC ÉVALUATION/NOTATION/RESTITUTION

