

2016

ARTEM

ATELIERS 2016-17

Depuis 2000, ont été mis en place les ateliers Artem, véritables laboratoires d'idées, carrefours d'échanges, où les étudiants des trois écoles de l'Alliance Artem (École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, ICN Business School et Mines Nancy) apprennent à travailler ensemble et à écouter leurs différences.

En 2016-2017, 27 ateliers sont proposés aux étudiants des 3 écoles de l'Alliance Artem. Ils concernent l'ensemble des étudiants en avant-dernière année de formation en master pour ICN Business School et Mines Nancy (respectivement 450 et 150 étudiants) et dans les deux dernières années de formation à l'École nationale supérieure d'art et de design (environ 50 étudiants). Au total, 650 étudiants s'engagent ainsi chaque année dans ces enseignements partagés et transverses.



SOMMAIRE



| | |
|----|---|
| 3 | ABCDweb |
| 4 | Anglo-Saxon Project Management |
| 5 | Care |
| 6 | Cindyniques (ou sciences du danger) |
| 7 | Cinéma plasticien |
| 8 | CIP: conception innovation production |
| 9 | Collection NEW |
| 10 | Cube |
| 11 | D.I.Y. – Paisley Park – |
| 12 | Dynamiques territoriales NEW |
| 14 | Entreprendre autrement |
| 15 | Environnement et développement durable |
| 16 | Forme(s) de lecture, lecture(s) de forme – Paisley Park – |
| 18 | Histoire d'Artem NEW |
| 19 | Intelligence économique et prise de décision |
| 20 | Le manager cré'Actif |
| 21 | L'expo qui colle au frigo! NEW |
| 22 | L'humain augmenté |
| 24 | Living Consulting |
| 26 | Management des systèmes d'informations innovants |
| 27 | Marketing d'enseigne & innovation commerciale |
| 28 | Médecins-et-managers 2014-2017 |
| 29 | Modélisations financières |
| 30 | Organisational Best Practices (OBP) |
| 32 | Smart Economies NEW |
| 33 | Tranches de ville NEW |
| 34 | We are the robots |

Chaque atelier occupe la journée du vendredi pendant plus d'un semestre. Cette journée se déroule généralement en deux temps: une séance de conférence suivie d'un temps de travail en équipe-projet plurielle. Les thèmes des ateliers sont variés et évolutifs (développement durable, médias interactifs, conception et design, modélisation financière...).

Les ateliers sont ouverts aux entreprises qui détachent des conférenciers, proposent des thèmes ou des projets pour les étudiants.

Certains projets ont été primés dans des concours d'entrepreneuriat et ont généré des créations d'entreprises. Ils donnent aux étudiants une opportunité unique en France d'accéder à près de 180 heures de formation singulière à la transversalité et au travail en équipe.

Également espaces d'échange entre les professeurs des trois Écoles qui développent avec les étudiants des problématiques originales de Recherche et de Création, les ateliers sont des lieux de production, de maturation de nouvelles problématiques de recherche ou d'expérimentation en lien étroit avec le monde économique et le territoire.



SOMMAIRE



Abcd web



Méthode pédagogique

- les compétences acquises doivent permettre, par une compréhension des concepts du numérique, de prendre des décisions dans la vie professionnelle ;
- une connaissance globale des technologies du web ;
- savoir créer un site web ;
- en maîtriser l'ergonomie ;
- être sensibilisé à l'art dans le multimédia et aux enjeux liés à la transformation digitale ;
- savoir gérer un projet.



Évaluation

L'évaluation est basée sur les méthodes de contrôle continu de Mines Nancy et prend en compte l'investissement personnel, des exposés, des comptes rendus de séances, des tests écrits de connaissance, et bien sûr le projet réalisé en équipe. Pour le projet, l'évaluation du travail collectif est celle du groupe. Elle fait l'objet d'un suivi permanent, d'examen des livrables, de soutenances collectives et d'un rapport final, avec remise d'un produit, objet du projet. L'évaluation du projet est complétée par la mesure *peer-to-peer* de l'implication individuelle de chaque élève, pour reconnaître la diversité des talents.

Thématique

Pour se développer et innover, l'entreprise utilise les outils du numérique dans ses processus internes et externes. L'entreprise se dématérialise, ouvre des canaux d'interaction avec ses clients, fournisseurs et partenaires, et ainsi s'expose sur internet, dans tous les sens du terme car la transparence va de pair avec des soucis de sécurité.

La révolution de la transformation digitale change la façon de s'organiser et de commercer, avec de nouvelles technologies et de nouveaux concepts : c'est l'entreprise en temps réel où l'information circule rapidement. Internet a bouleversé pour toujours la façon de travailler !

Construire un site Web ou une application ne sont pas que des challenges techniques, l'attractivité visuelle va de pair avec la qualité du contenu, car l'efficacité d'un site dépend d'abord de son ergonomie. Le Webdesign structure l'information. L'atelier s'appuie tout au long des deux semestres sur un projet conduit en équipes. Le projet, étude de problèmes réels, accompagne une entreprise ou un organisme dans son évolution vers des pratiques internet, et peut déboucher sur la création d'une activité Web ou internet, un produit, un service e-business.

Les élèves s'immergent dans la réalité d'un projet réel, apprennent à en maîtriser la complexité, à produire. Pas de prérequis, à part savoir utiliser un navigateur Web.
<http://abcdweb.fr>

Anglo-Saxon PROJECT MANAGEMENT

The specific objectives are:

- to tutor students in a professional project involving the introduction onto an Anglo-Saxon market of a new product or service;
- to introduce students to the business environment and the culture in countries where the Anglo-Saxon influence is, or historically has been, strong;
- to introduce students to aspects of business culture in the target country;
- to introduce students to the theories, models and practices pertaining to conducting business outside of France;
- topics covered will include: Canadian culture and business, Australian culture and business, US culture and business, Irish culture and business, UK culture and business, project management, business plan, creativity, contract management.

Learning objectives

The teaching method is based on a mixture of theory and interaction.

- to enhance students' awareness of the characteristics of the business environment and the culture of the five Anglo-Saxon countries studied;
- to develop an operational awareness of enterprise creation via the launch of a new product, concept, project or service in one of the five countries;
- to develop competence and confidence in the language of English for business.

Prerequisites

Students opting for this workshop should possess a level of English appropriate to understanding the lectures, and communicating with staff, other students, and colleagues abroad.

Assessment

- semester 1:
 - written exam (2 hours) 20 %,
 - initial proposal report 30 %,
 - initial proposal presentation (20 mns) 50 %
- semester 2: written exam (2 hours) 20 %, final project report 30 %, final project presentation (30 mns) 50 %.

CARE

Thématique

Ce projet rend possible une immersion des étudiants au contact de la réalité du territoire. À l'échelle régionale, la mise en valeur de compétences croisées permettra d'identifier des pratiques innovantes. Le projet sur le Care situe le travail mené avec la Maison d'accueil spécialisée Huntington à Cuvry dans le contexte plus large de ce que l'on appelle la pensée du Care, compris comme attitude de soin et de sollicitude. S'inscrivant aussi bien dans la réflexion actuelle sur le statut des usagers que sur les nouvelles formes de gouvernance depuis la délégitimation de l'État-providence, la philosophie du care prend en compte le point de vue du destinataire du service qui devient coauteur et cocréateur du projet. Aujourd'hui, nombre d'institutions sont animées du souci de repenser les formes de la prise de décision: plutôt que de situer le destinataire du service au terme d'un processus de réflexion nourri de seules représentations, il s'agit de lui faire une place à l'intérieur du processus à partir de ses désirs réels. Qu'ont à échanger ensemble des entendeurs de voix qui ne veulent pas être considérés pour autant comme schizophrènes, des porteurs de gènes déficients qui ne veulent pas être traités comme des malades, des malades qui ne veulent pas être réduits à leur seul handicap, et des personnalités politiques, des médecins, des architectes et des designers qui veulent exercer leurs compétences autrement que comme donneurs d'ordre? La capacité pour chacun de construire, au sein de ce qu'il est par son état et son identité, une capacité d'action et d'interaction personnelles susceptibles de nourrir la réflexion sur de nouvelles formes possibles de citoyenneté.

Méthode pédagogique

L'objectif de l'atelier est d'appréhender des milieux complexes afin de pouvoir établir un diagnostic par une approche créative. Nous espérons développer un savoir-faire nouveau sur les questions médico-sociales, mettant en valeur des enjeux humains, une conscience du monde et de ses mutations. Résultats attendus: implication dans le projet, une réponse reflétant une bonne compréhension des spécificités du milieu abordé et de ses enjeux.

Évaluation

Semestrielle: qualités des recherches, assiduité, capacité à comprendre et appréhender un milieu, pertinence des hypothèses de travail et de la proposition finale, engagement tout au long du projet.

— cindyniques (ou sciences du danger)

— Thématique

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 et 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 et de tout un chacun dans certains actes de la vie quotidienne.

Ce terme renvoie donc à la fois à l'idée d'une perte potentielle ou d'une opportunité.

L'objectif du module est donc d'apporter aux étudiants des éléments méthodologiques pour appréhender les risques dans le monde incertain et complexe d'aujourd'hui en croisant l'expertise de l'ingénieur, l'approche du manager et le regard de l'artiste.



— Méthode pédagogique

Les enseignements délivrés alternent théorie, méthodes, visites et activités de projet dans un esprit orienté vers la pratique de l'évaluation et de la gestion des risques. De nombreux intervenants professionnels présentent leur savoir-faire en la matière (industrie, médecine, psychologie, armée, assurance, art). La problématique de la « gestion de crise » représente également une partie significative du programme, notamment au second semestre. 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 sa réalisation pratique qui met en œuvre des méthodes de gestion de projet et en particulier des outils de travail collaboratif, nous veillons également à en assurer la promotion auprès du grand public par des actions de communication diverses. Il permet ainsi aux élèves de se frotter à la réalité de la problématique des risques et des crises.

— cinÉMA PLASTICIEN

— Thématique

L'atelier proposé est un lieu d'expérimentation du langage du cinéma dans un contexte de création et de réflexion sur les images plurielles. Il s'appuie principalement sur la question de l'espace, dont sont tirées les dimensions narratives et dramaturgiques propres au cinéma. Il aboutit à des films de courte durée convoquant simultanément notre intérêt pour les images inédites, pour le code fictionnel du septième art, et pour la mise en question de ses conventions.

Le cinéma plasticien dont nous souhaitons proposer l'investigation aux étudiants n'est pas basé comme le cinéma classique sur un scénario dialogué, et ne cherche pas, de manière générale, un réalisme qui permettrait au spectateur de s'identifier psychologiquement et d'oublier ainsi la mise en scène. Il assume pleinement, au contraire, son statut de représentation.

Dès lors, les espaces représentés sont des composantes primordiales de son langage et de sa poétique, et nombre d'œuvres relevant de ce genre consistent avant tout en mises en scène de personnages particuliers dans des espaces particuliers.

Plus que simples éléments de décor, espaces et architectures seront ainsi pour nous des éléments propices à l'inspiration de situations fictionnelles et à l'exploration de possibilités inédites de découpage des séquences dans le temps mais aussi dans l'espace de l'écran. À partir de ceux-ci, les étudiants pourront nourrir et exprimer des imaginaires aussi divers que ceux qui sont liés à la ville, à l'habitation, à la sphère de l'industrie, à la dérive, à la mythologie, à la ruine, au paysage, à la science-fiction, au jeu vidéo, à l'Internet...



— Évaluation

Évaluations individuelles basées sur la qualité de la participation à l'atelier, la qualité artistique des propositions et des apports, l'implication dans le travail d'équipe et dans la réalisation pratique.

— cip: conception innovation production

— Thématique

L'atelier CIP vise à développer chez des élèves la motivation et la compétence pour piloter avec succès un projet de développement de nouveaux produits et/ou de création d'entreprise. Il associe dans une approche transversale les notions complémentaires de créativité, de fonctionnalité, de qualité et de rentabilité. Dans ce premier semestre, 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 et met en jeu une étude de cas concrète. L'atelier CIP met en jeu des intervenants extérieurs, ingénieurs et entrepreneurs. Il s'accompagne d'un projet visant la conception d'un produit innovant et la création (fictive ou réelle) d'une entreprise. Dans l'atelier, les groupes de projets travaillent en autonomie et ont pour tâche essentielle d'imaginer le produit qu'ils veulent mettre sur le marché et d'en analyser les fonctionnalités de manière détaillée et exhaustive.



— Méthode pédagogique

Contenu/programme:

- le produit, concept et attributs;
- analyse de l'architecture « Art nouveau » à Nancy, 1900;
- les ressorts de la créativité;
- le *Brainstorming*;
- présentation du concours « Entreprendre »;
- analyse fonctionnelle;
- analyse de la valeur;
- la sécurité des produits;
- l'hyperchoix des matériaux;
- conception des structures mécaniques par éléments finis;
- cycle de vie et recyclage des produits;
- outils de simulation de mise en forme des matières plastiques;
- le brevet – stratégie de propriété intellectuelle des entreprises;
- CAO et prototypage rapide;
- le marketing direct;
- du produit à la création d'entreprise.

Le projet d'atelier CIP donne lieu à une synthèse en fin de d'année avec présentation d'un clip vidéo montrant les fonctionnalités et les avantages du nouveau produit. Cette présentation est donnée devant un jury composé de chefs d'entreprise et d'enseignants.



— Évaluation

Contrôle continu

— collection **NEW**

— Thématique

L'atelier Electroshop explore depuis plusieurs années le rôle du numérique en art, sous de multiples formes : expositions, éditions, créations interactives ou scéniques, etc. Ses projets donnent chaque fois lieu à des diffusions publiques : Ballet de Lorraine, Musée des beaux-arts de Nancy, NaMiMa, etc. Le projet *Collection* consiste à créer une micro-exposition et une publication légère tous les mois, en exposant des travaux d'étudiant-e-s de l'Ensad Nancy (niveau master). Il vise également à constituer une collection, en recherchant des financeurs (y compris par financement participatif) et proposer l'acquisition de certaines œuvres par Artem, afin d'aboutir ainsi à la création inédite d'une « Collection Artem ». Ce principe permettra d'expérimenter de manière répétée et variée tout le processus de décision et création d'une exposition et d'une collection. Chaque semaine aura lieu un rendez-vous de présentation d'œuvres, en invitant des étudiant-e-s de l'école. L'équipe de l'atelier rencontrera les artistes et sélectionnera les travaux. Une fois par mois, elle les exposera, les documentera et publiera une affiche recto-verso et un *Tumblr*. Cinq expositions et éditions seront donc produites.



— Méthode pédagogique

Ce projet s'adresse aux étudiant-e-s Ensad des trois options (art, communication, design) et aux étudiants de Mines Nancy et d'ICN Business School. Les étudiant-e-s des trois écoles sont invité-e-s à participer à la totalité du processus de conception et réalisation de cette édition, sans spécialisation de leur intervention.



— Évaluation

Notation de l'implication dans l'atelier et qualité du travail réalisé, à la fois à titre individuel et collectif. La présence régulière à toutes les séances est indispensable. Trois absences sont éliminatoires.

—
Thématique

Le *Cube* se veut un atelier de création et de curiosité, où les élèves se réunissent pour imaginer en toute liberté un projet qui leur ressemble, qui contienne leurs aspirations, avec les trois aspects de leur formation: les sciences, l'art ou le design et le marketing. Chaque équipe de projet inclura au moins un élève de chaque composante. Sa mixité fera sa force!

Le lieu est atypique et vierge en octobre; il se nourrira grâce aux demandes et aux besoins exprimés des élèves, véritables acteurs du début à la fin. Nous voulons qu'ils s'approprient le *Cube* et le projet qu'ils soutiendront et mèneront à une issue d'octobre 2016 à mai 2017, pour les mettre dans une situation proche de leur future vie professionnelle. Les premières séances seront un temps d'amorçage pour mieux se connaître, former des synergies, fédérer des énergies pour imaginer ensemble un projet par petits groupes. Des séances animées par une danseuse chorégraphe et un jongleur de mots seront organisées pour que les masques tombent et que chacun puisse reconnaître l'autre pour ce qu'il est.

Le *Cube* générera 3 ou 4 projets en fin d'année, avec des effectifs variables et des thématiques à ce jour inconnues. Selon leurs compétences, certains membres pourront interférer sur plusieurs projets. L'équipe pédagogique saura s'effacer pour laisser place à la libre-pensée des élèves, ou être plus présente quand il le faudra, pour conseiller ou donner un avis neutre. Ainsi, la responsable pédagogique fera appel à des spécialistes du design pour accompagner certains projets quand ils en auront besoin. Les élèves seront tour à tour construits, puis déconstruits, déstabilisés, puis rassurés.



Méthode pédagogique

Le *Cube* est un atelier singulier, car l'étudiant est au centre de ses propres apprentissages et acteur de sa formation. Il devra constituer son équipe pluridisciplinaire, monter un projet original, déterminer son calendrier propre, se former à de nouvelles compétences, contacter des participants extérieurs éventuels, réaliser et promouvoir son travail. Les responsables pédagogiques agiront comme supports et comme ressources, capables d'organiser des temps forts autour de notions utiles mais non maîtrisées, à la demande des élèves. Chaque projet est libre de déterminer ce qu'il produira comme résultat à l'issue de l'atelier.



Évaluation

Par projet, avec une partie d'autoévaluation et d'évaluation par les pairs, complétée par l'avis de l'équipe pédagogique. Le travail au sein d'un groupe hétérogène, la prise en compte des individualités, des différences de culture, de formation, d'ambition devront être évalués, pour chacun des membres du projet, avec différents regards: l'élève lui-même, son groupe et finalement l'équipe pédagogique. La réalisation finale pour laquelle le groupe de projet s'est engagé dès le début du parcours sera bien évidemment jugée.



Méthode pédagogique

À l'issue de l'atelier, les étudiants auront produits une exposition (ou le cas échéant une performance) et se seront impliqués à chacune des étapes du processus. La promotion 2016-2017 travaillera plus spécifiquement autour de la notion de costumes. Le vêtement est ici à entendre dans son acception la plus artistique — de la marque japonaise *Comme des Garçons* au performer Leigh Bowery —: il est un signe identitaire fort, quasi politique. Chaque étudiant sera noté sur l'assiduité, l'implication et sur la pertinence de ses interventions. Il est recommandé d'avoir une connaissance liée au vêtement à la fois historique et pratique ainsi qu'une habileté et une pertinence dans l'élaboration de formes visuelles. Il est entendu que ces compétences techniques souhaitées pourront être compensées par une envie et une curiosité que l'étudiant communiquera dans sa lettre de motivation. L'atelier est un projet de recherche, il demande un niveau d'exigence et d'engagement qui va au-delà du simple exercice et s'accompagne d'un sens aigu du collectif. Afin d'accéder à l'atelier, il sera demandé aux élèves une lettre de présentation et motivation, ainsi qu'un travail complémentaire et préparatoire. Plus d'informations quant à ces éléments seront communiqués ultérieurement.

Thématique

Pour la troisième année consécutive, l'atelier D.I.Y. se fait en collaboration avec le CCN Ballet de Lorraine. L'axe de recherche est ainsi plus clairement défini: il y sera notamment question du rapport entre mouvements, costumes et corps. Il sera demandé aux étudiants de travailler sur ces trois notions en investissant tour à tour les rôles de commissaire d'exposition, de créateur et de performer. Par le biais de la pratique curatoriale, les participants à l'atelier D.I.Y. seront amenés à se positionner. Cette initiation leur permettra de se confronter aux différentes étapes qui ponctuent l'exposition: de la conceptualisation d'une idée à l'accrochage des œuvres, en passant par la budgétisation d'une telle manifestation.

Afin de mener cette recherche, l'atelier s'associe avec l'atelier *Lecture(s) de forme, forme(s) de lecture* de Brice Domingues pour des séances croisées. La réunion de nos axes de recherches revêt le sous-titre de *Paisley Park*. Le projet prend comme prétexte et source documentaire la mythologie pop développée par l'artiste et musicien Prince. Une mythologie construite à partir de ses films, albums, collaborations et de son studio d'enregistrement et de répétition, *Paisley Park*, véritable condensé de l'univers artistique de Prince, comparable au célèbre *Neverland*. Il s'agira de réinvestir par la fiction tout en questionnant l'élaboration des mythes issus de la culture populaire.

Le projet aboutira à un rendu commun sous la forme d'une performance convoquant à la fois musique, danse, mode et arts visuels avec la collaboration de musiciens professionnels et les danseurs du Ballet de Lorraine.

Thématique

Les dynamiques territoriales reposent sur une combinaison de logiques politiques, économiques, technologiques, sociologiques. De nombreux outils d'analyse quantitatifs et qualitatifs sont disponibles pour repérer les forces et les faiblesses d'un territoire pour en proposer des évolutions. Cet atelier Artem vise à comprendre les enjeux de développement territorial, à utiliser les outils de diagnostic existant et, au travers des projets proposés, à tenter de suggérer des pistes d'évolution pour poser l'humain dans toutes ses dimensions au cœur des dynamiques territoriales. Comment parvenir à l'agilité territoriale en inventant de nouvelles modalités de collaboration favorisant les interactions entre les acteurs et entre les outils d'analyse ? En s'appuyant sur des problématiques proposées par des partenaires de l'atelier (collectivités, entreprises, associations) cet atelier doit permettre de découvrir et d'appréhender les dynamiques territoriales sous toutes leurs dimensions en :

1. explicitant le « polygone des forces en tension » (matérielles, organisationnelles & institutionnelles, marchandes et non-marchandes, identitaires, symboliques...) sous-jacentes aux projets;
2. réalisant un diagnostic à l'aide d'outils quantitatifs, qualitatifs et artémisés (culture, histoire, sensorialité...) afin de repérer les enjeux de développement associés à chacune des dimensions identifiées (géographiques, politiques/gouvernance, patrimoniales, démographiques, socio-économiques etc.);
3. élaborant des préconisations originales et ajustées autant que possible à un environnement caractérisé par des interactions fortes, la rigidité des contraintes et la fluidité des ressources à capter.



Parcours pédagogique

La formation se déroule sur 20 séances (de septembre 2016 à début mars 2017) et s'organise le vendredi de 10 h à 18 h. Les enseignements délivrés comprennent des cours, conférences, études de cas ou visites ainsi que la réalisation d'un projet, tout au long de l'année, réalisé en équipe et en partenariat avec un ou plusieurs commanditaires.

Cet atelier accordera une part importante à la découverte des questions liées :

- aux ressorts de l'attractivité territoriale, incluant notamment l'identification des signaux faibles et la montée en puissance des territoires numériques (digitalisation)
- à la construction de l'Image d'un territoire (processus complexe de « pixellisation » continue de l'image d'un territoire donné) laquelle est à la fois un déterminant et une résultante de la mise en projet.
- à l'imbrication des échelles d'intervention (Région, Conseil départemental, villes, métropoles, Europe...) et à l'intrication des jeux d'acteurs (interface public / privé notamment)
- aux conditions de mise en œuvre des politiques publiques et de l'agencement des ressources (inertes, activées, en devenir ou à inventer / créer).

Exemples de projets :

- événementiels « attracteurs » et territoire (Chambley, biennale de l'image, Le Livre sur la Place)
- technopôles et redynamisation socio-économique
- Verdun : évolution du mémorial,
- territoires en reconfiguration : Esch, Charleroi
- territoires quête d'image et sociologie : Saint-Denis

Partenaires envisagés (liste non exhaustive) :

- Métropole du Grand Nancy, municipalités, conseils départementaux, Région Grand Est;
- agences de développement et d'urbanisme (Aduan), Agences d'attractivité (Agence d'attractivité de l'Alsace, Invest in Reims...);
- associations d'entreprises (commerçants, clusters Cinétics à Épinal, Nancy Numérique, etc.);
- centre de congrès Prouvé, Nancy Tourisme & Événements;
- chambre régionale de commerce et d'industrie, chambres des métiers;
- organisateurs d'événements à fort potentiel de rayonnement;
- associations d'habitants (Conseils citoyens);
- grands groupes délégataires de services publics (Véolia, Vinci...);
- think thanks;
- villes de Liège et Karlsruhe.

Mots-clés :

Approche systémique, attractivité, Marketing territorial, Image & empreinte des territoires, co-élaboration public-privé, prospective, économétrie, *Data Mining*, histoire, sensibilité et sensorialité d'un territoire.

ENTREPRENDRE AUTREMENT

Thématique

Amener les participants à la découverte du champ de l'Économie Sociale et Solidaire et, plus largement, de la Responsabilité Sociétale des Entreprises (petites, moyennes ou grandes) par la mise en œuvre de projets entrepreneuriaux responsables et durables. À travers la conduite autonome de ces projets, il s'agit d'encourager chacun à la prise en compte des enjeux globaux et à la recherche de solutions locales passant par la sensibilité au monde et aux autres, la préservation de l'environnement, sous contrainte d'efficacité économique. Les participants se constituent en équipe projet pluridisciplinaire selon leur préférence. Ils sont mis très vite en situation de coopérer et d'agir pour imaginer des solutions adaptées, durables et innovantes.

Les équipes vérifient la pertinence de leur choix pour garantir le développement et la pérennité des projets proposés en lien avec leur commanditaire. À finalité d'usage socialement responsable, les projets peuvent être issus de travaux individuels ou collectifs proposés par des élèves d'Artem, répondre à une commande d'institutions publiques (par exemple le Conseil Départemental), émaner d'entreprises de l'économie sociale ou de celles du secteur marchand engagées dans une démarche de responsabilité sociétale. Chaque équipe projet est mise en situation entrepreneuriale et doit faire preuve d'inventivité et de comportements proactifs afin de répondre aux mieux aux attentes des parties prenantes.

Méthode pédagogique

– culture commune relatives aux enjeux globaux, aux nouveaux modèles économiques et à la recherche de solutions locales innovantes et socialement responsable.
– méthodologie de conduite de projets et mise en pratique en logique entrepreneuriale.

Évaluation

Validation des connaissances acquises par QCM.
Évaluation de la capacité à coopérer et à agir en mode projet responsable par la mise en pratique et les résultats obtenus.
Soutien et autoévaluation par la plate-forme WAZA.

ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

Thématique

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 E&DD s'attache à proposer aux élèves une approche diversifiée et pluriculturelle de cette thématique, en s'appuyant sur des considérations scientifiques, sociétales et humaines. Le large éventail de sujets abordés leur permettra d'acquérir une réelle culture E&DD. L'implication et la participation des étudiants seront 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. En outre, ces discussions et débats permettront aux élèves de l'atelier de prendre le recul nécessaire par rapport à la thématique E&DD et de se forger un réel esprit critique dans ce domaine.

Méthode pédagogique

– connaître: les périls de la biodiversité, les défis de l'agriculture pour nourrir 9 milliards d'individus, les mutations de l'habitat, le fonctionnement d'une ONG, le réchauffement climatique et sa controverse.
– 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 et se forger un réel esprit critique.
– évaluer: être capable de prendre position de façon argumentée sur des sujets d'actualité liés au DD.

Évaluation

Oral soutenance + projet + rapport

— FORME(S) DE LECTURE, LECTURE(S) DE FORME — PAISLEY PARK —

Thématique

« Forme(s) de lecture, lecture(s) de forme » est un programme de recherche et de réflexion sur les stratégies et les potentiels narratifs des dispositifs de médiation (exposition, catalogue, photographie, etc.) Ces derniers sont étudiés comme des altérations — entendues dans leur sens musical — permettant le passage d'une forme à une autre (de l'œuvre à son exposition, du livre au film, etc.). Ces déplacements mettent en lumière le potentiel d'adaptabilité des contenus étudiés, qui par une série d'interprétations génèrent de nouvelles formes comme de possibles pistes offertes aux lecteurs.

Afin de mener cette recherche, l'atelier s'associe cette année avec l'atelier *D.I.Y.* de Justin Morin pour des séances croisées. La réunion de nos axes de recherches revêt le sous-titre de *Paisley Park*. Le projet prend comme prétexte et source documentaire la mythologie pop développée par l'artiste et musicien Prince. Une mythologie construite à partir de ses films, albums, collaborations et de son studio d'enregistrement et de répétition, *Paisley Park*, véritable condensé de l'univers artistique de Prince, comparable au célèbre *Neverland*. Il s'agira de réinvestir par la fiction et de questionner l'élaboration des mythes issus de la culture populaire.

Le projet aboutira à un rendu commun sous la forme d'une performance/exposition convoquant à la fois musique, danse, mode et arts visuels avec la possibilité de collaborer avec des musiciens et les danseurs du Ballet de Lorraine.

Afin d'accéder à l'atelier, il sera demandé aux élèves une lettre de motivation, ainsi qu'un travail préparatoire. Les éléments souhaités seront communiqués ultérieurement.



Méthode pédagogique

Chaque étape de l'atelier permettra de mettre en place un système de connaissance en connexion avec l'objet étudié et la forme réalisée. Il s'agira de produire une série d'éléments mettant en relation musique, mouvement et image, à l'aide d'un corpus documentaire. Ces formes pourront se concrétiser de plusieurs manières : disques vinyles, films, affiches, photographies, etc. Les productions réalisées seront articulées dans une exposition / performance dont la proposition sera déterminée par écrit. Un dispositif de monstration sera alors pensé afin d'articuler les formes produites dans un espace donné.

Ces formes seront mises en commun avec les productions de l'atelier *D.I.Y.* avec qui nous aurons des séances jumelées en vue de l'élaboration d'une performance/exposition avec les danseurs du Ballet de Lorraine.



Évaluation

Chaque étudiant sera noté sur l'assiduité, l'implication et sur la pertinence de ses interventions. L'atelier demande un travail conséquent en dehors des heures de cours ainsi qu'une recherche personnelle. Il est recommandé d'avoir une connaissance musicale historique et pratique ainsi qu'une habileté et une pertinence dans l'élaboration de formes visuelles. Il est entendu que ces compétences techniques souhaitées pourront être compensées par une envie et une curiosité que l'étudiant communiquera dans sa lettre de motivation. L'atelier demande un niveau d'exigence et d'engagement qui va au-delà du simple exercice et s'accompagne d'un sens aigu du collectif.

— **Thématique**

Histoire d'Artem est un atelier de recherche et de création qui explore le domaine de l'exposition, et donc de la muséographie et de la scénographie. L'objectif est de créer une exposition itinérante sur le sujet, en travaillant les archives de l'Alliance Artem, depuis sa création, avec le manifeste de 1999, jusqu'à aujourd'hui, et en adoptant aussi des visées prospectives. Il s'agit de notre histoire commune, celle des trois écoles, et il nous semble pertinent d'y réfléchir ensemble, non seulement au sein de l'Ensad de Nancy et de ses trois options, mais également avec les étudiants de Mines Nancy et d'ICN Business School. La finalité est d'élaborer les éléments spécifiques de l'exposition. Le contenu muséographique, les pistes de recherche scénographiques et graphiques, et l'économie globale du projet concernent de nombreux domaines : ingénierie, gestion et communication, design. La médiation avec les publics fera certes usage de textes et d'iconographie mais aussi de sons, d'audiovisuels, de dispositifs interactifs, ou même de « collections » à inventer... Et, au passage, des questions plus générales seront étudiées. Qu'est ce qu'une exposition aujourd'hui ? Qu'est qu'un travail de mémoire ? Quelles seront les modalités spécifiques de cette exposition ? Par cette approche expérimentale et professionnelle, c'est une vision perspective et perceptible de l'histoire d'Artem qu'il nous intéresse de construire.



Méthode pédagogique

La répartition de la notation est ainsi constituée :
– projet muséographique, design et communications : 60 %
– suivi et restitution des interventions : 20 %
– présence : 20 %



Prérequis

Il faut montrer un vrai intérêt pour ce projet d'exposition et préciser son domaine d'intervention possible.

— **Thématique**

« L'intelligence économique est l'ensemble des actions coordonnées de recherche, de traitement, de distribution, de maîtrise et de protection de l'information en vue de son exploitation utile aux différents acteurs économiques ». Pour ce faire, le processus d'IE implique différentes phases qui seront traitées dans l'atelier :

1. la collecte, l'évaluation et le traitement de l'information ;
 2. la compréhension et la gestion des leviers d'influence ;
et enfin :
 3. la protection de l'information.
- L'IE s'applique aussi bien au niveau de l'entreprise, que du secteur, que de la politique publique et son objectif est l'anticipation et la prise de décision en contexte risqué.



Méthode pédagogique

Conférences / cours
(C. Stalla Bourdillon, professeur associé ICN Business school, expert IE International et professionnels du secteur DGSE, DGSI...) Méthodologies de recherche d'information avancées.



Évaluation

Dossiers annuels évalués en soutenances finales sur des thèmes de géopolitique, de politique internationale ou de grands groupes (ex. : la fusion Uramin/Areva, l'affaire Kerviel, les JO à Paris, le darknet). Travaux de groupes en continu sur des dossiers « réels ».

LE MANAGER CRÉ'ACTIF

Thématique

Outre les séances sur la vision et valeurs du manager, son rôle de formateur, sur la mesure des compétences, du leadership et comment les développer, sur la conduite du changement, sur la prise de parole en public, sur la gestion du stress, sur les différents styles de management sont incluses des séances de théâtre d'improvisation. L'improvisation théâtrale est un outil pertinent qui possède de multiples vertus. Elles peuvent aider l'individu dans son développement personnel. Le travail sur la connaissance de soi, la confiance en soi, l'écoute, l'empathie, la canalisation de sa créativité, l'aspect théâtral de la discipline sont autant de facteurs de développement personnel. L'objectif de former un manager Cré'Actif passe tout d'abord par la formation d'un être humain qui se connaît mieux, qui communique mieux, car il est plus qu'un rôle dans une hiérarchie. Il doit donc être capable de lire, de comprendre et d'accepter les logiques de son équipe tout en faisant accepter la sienne. C'est un rôle qui, au delà de son aspect exécutif, reste humain.

Méthode pédagogique

7 séances dispensées par des professionnels de l'entreprise.
6 séances d'improvisation théâtrale pour travailler sur la prise de parole en public.

Évaluation

Contrôle continu (CR d'intervention)
+ dossier de groupe avec présentation orale.

L'expo qui colle au frigo! **NEW** MAGNÉTISME : EN ROUTE VERS LE NANO

Thématique

L'expo qui colle au frigo! Magnétisme: en route vers le nano est un projet d'exposition itinérante sur le magnétisme, à but pédagogique, destinée au grand public et tout particulièrement aux jeunes lycéens. Ce projet est porté par des enseignants-chercheurs de l'équipe Nano-magnétisme et Electronique de spin de l'Institut Jean Lamour (UMR Université de Lorraine-CNRS) et sera mené en collaboration avec Mines Nancy. Les enseignants-chercheurs IJL engagés dans ce projet y travaillent déjà depuis un an: le contenu scientifique de l'exposition est actuellement établi. L'année 2016-2017 sera consacrée à la réalisation technique des maquettes et d'outils numériques de modélisation, à la création d'un design pour cette expo ainsi qu'à la recherche de partenaires financiers et à la création d'outils de communication. Cette exposition aura pour but de familiariser le public avec quelques aspects importants du magnétisme et de ses applications. Elle sera accompagnée d'expériences permettant aux visiteurs d'appréhender les points essentiels. Elle aura aussi pour but de présenter et expliquer des applications du magnétisme qui font partie de notre quotidien moderne: antivols magnétiques, portails magnétiques, paiements sécurisés par carte bancaire, bornes en tout genre (tickets de tram, bus, train), stockage de l'information sur un disque dur, écriture et lecture de cette information, capteurs...

Évaluation

L'évaluation prend en compte l'investissement personnel en plus de la qualité du travail effectué, ainsi que le projet réalisé en équipe, les exposés, des livrables (expériences à réaliser). La présence régulière à toutes les séances est indispensable.

Méthode pédagogique

- écrire et réaliser un événement culturel;
- développer un travail d'écriture: comment expliquer toutes ces expériences au tout public de façon simple et juste? Comment rendre l'exposition attirante?;
- développer ses connaissances sur le magnétisme;
- définir les besoins (techniques, scénographiques...) et les résoudre;
- appréhender les différentes maquettes à réaliser d'un point de vue technique, à différents niveaux de complexité;
- développer des outils numériques utiles à la compréhension des visiteurs;
- proposer une approche artistique, design pour l'expo;
- déterminer un ou plusieurs partenariats en vue de présenter l'événement.

Les compétences qui seront acquises par les étudiants dépendront à des degrés divers de l'origine de l'étudiant: physique, technique et électronique, pédagogie, art, design, scénarisation, travail en équipe multidisciplinaire, respect des échéances, disponibilité, communication, sponsoring...

Thématique

Un thème: «l'humain augmenté».

Deux dispositifs: drone et exosquelette.

Un atelier par projet en entreprise ou à l'hôpital et dans un laboratoire (LORIA).

Manipulation d'outils: objets intelligents connectés et mobiles, imprimantes 3D, imagerie numérique, simulation virtuelle... Rechercher et développer des solutions du futur pour «l'humain augmenté», les mettre en œuvre, les tester!

Les exosquelettes au service de la médecine: la fabrication par impression 3D d'exosquelettes de contention ou de suppléance questionne les pratiques thérapeutique et de réadaptation en traumatologie et orthopédie.

Votre mission, si vous l'acceptez, sera de comprendre la problématique d'extension du corps appliquée à la conception (design) des prothèses et des orthèses médicales.

Vous serez amenés à proposer des solutions innovantes pour ces dispositifs (passif ou robotisé), à les produire en laboratoire et à les expérimenter avec des praticiens (médecins, ortho-prothésistes, kinésithérapeutes...) dans un service hospitalier.

Unmanned vehicle (drone): la maturité des technologies de véhicules autonomes permet de concevoir de nouveaux services.

Par delà la prise de vue ou la livraison de paquets, il est possible de penser le «drone» comme une extension des capacités de perception et d'action d'une personne.

Votre mission si vous l'acceptez sera de comprendre la problématique d'extension du corps et d'intégration humain machine dans le contexte de téléopération en environnement sécurité critique. Vous serez amené à proposer des solutions innovantes intégrant personnes, robots et des drones dans un contexte industriel.



Méthode pédagogique

L'atelier se déroule au LORIA, en relation avec une ou des entreprises partenaires, un ou des services hospitaliers du CHU de Nancy et la Faculté de médecine.

Une mission réelle de création et de conception confiée aux élèves, des séminaires avec des professionnels et avec des chercheurs:

– le temps de la *découverte* («soyez des anthropologues sur mars!»). De cette appropriation du thème de l'humain augmenté, les élèves dégagent des images, des éléments constatés qui selon eux posent problème et sont les sources potentielles de solutions innovantes pour chacun des dispositifs. Les résultats de cet «audit» et des diagnostics font l'objet de présentations et de discussions avec les différents partenaires professionnels. À chaque séance, les élèves rédigent une note de synthèse des tâches effectuées et devant être réalisées lors de la séance suivante;

– le temps de l'*invention*: vous formulerez de façon simple et compréhensible la question ou le problème qu'ils se proposent de résoudre. Vous présenterez votre projet aux professionnels qui valideront sa pertinence pratique et sa maturité. S'il est accepté, vous réaliserez avec l'aide du LORIA un cahier des charges, une simulation ou un prototype.



Évaluation

– semestre 1: réalisée par les élèves eux-mêmes en concertation avec les responsables.
– semestre 2: rendu de projet devant les professionnels partenaires et les responsables de l'atelier. La forme des livrables sera précisée chaque semestre.

Thématique

Living Consulting est un atelier de stratégie et de marketing, avec des compléments en finance et comptabilité, conçu et organisé en partenariat avec des entreprises de taille et de domaine d'activité différents, allant de la start up opérant dans l'e-commerce, à l'entreprise nationale de service public, à la PME régionale ou bien à la grande entreprise multinationale.

Le module est fondé sur un concept pédagogique innovant, celui de l'interaction en direct entre l'entreprise, les étudiants et les professeurs, grâce à la mise en place d'un contact permanent dédié. Les étudiants sont amenés à répondre à une problématique d'entreprise via la proposition de solutions business originales, élaborées avec chaque groupe de travail, et sous la conduite des professeurs.

Une aide « sur mesure » est proposée par les entreprises partenaires, de manière ponctuelle et aux dates établies, pour répondre aux questions que les étudiants se posent au cours de l'élaboration du projet. Chaque groupe de travail peut donc communiquer et vérifier la faisabilité de ses solutions business au fur et à mesure de l'avancée des travaux.

L'atelier Artem *Living Consulting* offre une réelle opportunité de vivre une expérience de conseil en direct et d'apprendre à travailler en groupe, avec des étudiants provenant de formations différentes, tout en étant en interaction avec des professionnels.

Il s'agit d'un cursus pédagogique qui permet d'appréhender la richesse et la difficulté de concilier des approches différentes pour aboutir à la réalisation d'un projet commun.



Méthode pédagogique

Le module est organisé sous forme d'un séminaire en trois phases, pour une durée de quinze séances de six heures chacune en présentiel :

- 1. la première phase prévoit l'intervention des professionnels partenaires. Ils représentent les ambassadeurs de l'entreprise qui viennent partager leur expérience ou convier les étudiants dans les locaux de la/leur société pour exposer la/les problématiques commerciales. Les présentations sont suivies par les interventions de professeurs ICN, apportant les notions théoriques nécessaires à la conception des solutions ;

- 2. une deuxième phase, mise en place immédiatement après, est consacrée à l'élaboration des solutions. Les étudiants travaillent en groupe et sont en contact avec les entreprises et les professeurs, afin d'échanger et de vérifier la faisabilité des propositions au fur et mesure de leur élaboration. Tout au long de cette phase du module, les étudiants sont en interaction avec les professionnels des entreprises partenaires ainsi qu'avec les professeurs ;

- 3. enfin, au cours de la troisième phase les étudiants présentent leurs projets. Les solutions innovantes sont proposées et discutées directement avec les entreprises partenaires. Ce qui permet d'avoir le point de vue des entreprises sur la faisabilité et la qualité des propositions. Les trois solutions business les plus originales reçoivent un prix symbolique.



Évaluation

- 20 % travail continu ;
- 80 % soutenance projet. Évaluation individuelle *peer to peer*.

MANAGEMENT DES SYSTÈMES D'INFORMATION INNOVANTS

Thématique

Cet atelier permet de comprendre comment les systèmes d'information (SI) contribuent au fonctionnement des organisations et d'appréhender leur impact sur celles-ci. L'accent est mis sur l'aspect innovant car, en complément des SI traditionnels abordés dans le module de tronc commun «Management des SI», des technologies de pointe seront présentées telles que les objets connectés et l'Internet des Objets (IoT), l'intelligence artificielle, etc. Cet atelier s'adresse aux étudiants souhaitant préparer le double diplôme ICN/ingénieur des Mines ou s'orienter professionnellement vers les sociétés de conseil (notamment en informatique et organisation). Plus généralement, il vise à former des personnes qui auront à mener des projets à caractère innovant, à mettre en place des programmes ou des politiques de management, dans lesquels les SI tiennent une place importante.



Méthode pédagogique

Les enseignements comprennent un ensemble de cours fondamentaux dispensés par des spécialistes académiques et des intervenants issus des meilleures sociétés de conseil françaises. Ces enseignements seront complétés par un projet annuel au travers duquel les étudiants devront réaliser un diagnostic de l'existant et élaborer des recommandations (le cahier des charges dépendra du projet retenu – si possible de type concours impliquant avec récompense).



Évaluation

Modalités d'évaluation :
– 30 % : évaluation pendant les séances de cours (participation, QCM...);
– 70 % : évaluation du projet sur base d'un rapport et d'une soutenance.

MARKETING D'ENSEIGNE & INNOVATION COMMERCIALE

Thématique

Les sujets de travail sont déterminés en concertation avec l'entreprise partenaire Cora lors de la rentrée. Voici des exemples de sujets confiés aux étudiants lors des années précédentes :

- la promotion des produits du terroir lorrain et l'implication de l'enseigne dans les partenariats avec les producteurs locaux;
- le développement d'une famille de produits : par exemple le segment *Bio*;
- le développement du service *Drive* (courses en ligne et retrait sur le parking de l'enseigne);
- l'utilisation des smartphones et des réseaux sociaux dans la grande distribution : communication, promotion, fidélisation, point de vente.



Méthode pédagogique

Le cursus se déroule de la manière suivante :

- prise de connaissance du secteur de la grande distribution et de l'entreprise Cora;
- étude de la zone de chalandise du grand Nancy;
- présentation des familles de produits ou des nouveaux concepts à étudier.

Après ce tronc commun, les étudiants sont répartis en groupes de 4 à 6 personnes afin d'étudier sur le terrain une famille de produits particulière :

- étude des attentes de la clientèle (enquête *via* questionnaire);
- analyse des ventes des magasins Cora de Nancy;
- benchmark des concurrents de la grande distribution alimentaire et de la distribution spécialisée;
- diagnostic;
- préconisations et plan d'actions.



Évaluation

Ces travaux font l'objet de points d'avancement et d'un dossier avec une soutenance face à la direction du magasin et à la direction marketing de l'enseigne.

MÉDECINS-ET-MANAGERS 2014-2017

Thématique

L'objectif général de l'atelier est de mener des réalisations vraie grandeur en équipes interdisciplinaires et d'apprendre à affronter la complexité. En 2016-2017, le but est de mener à son terme une création unique en France, la NENOBbase, future base nationale de données co-construite par l'atelier depuis 2010 avec des médecins spécialistes des tumeurs cérébrales. Le but: disposer d'un outil de suivi direct de l'ensemble du parcours de soins du patient, et qui aussi leur assure des données beaucoup plus nombreuses et plus diversifiées, en accès rapide fiable pour le médecin, en sécurité pour le patient, pour contribuer à l'amélioration continue des soins. Avec l'appui d'experts professionnels et universitaires, les étudiants pourront démontrer sur le terrain leurs propres capacités d'initiative interdisciplinaires. En bref, la NENOBbase est un système d'information qui pourrait concerner le suivi du traitement des risques industriels par les ingénieurs sécurité de grandes sociétés; ou bien, son concept général pourrait rapidement être transféré sur l'exploitation d'études qualité de grands services commerciaux, notamment en standardisations de processus ou de procédés, pour traiter des données de grande complexité.

Évaluation

Modalités d'évaluation appliquées par équipes (task-groups): capacités de travail interdisciplinaire en équipes composées d'étudiants des trois écoles; investissement des compétences de toute nature, pas seulement spécialisées, particulièrement en conduite de projet; capacité d'initiative face à des domaines d'activité et à des situations complexes.

Méthode pédagogique

Trois objectifs pour s'entraîner à raisonner et à réaliser des projets dans l'esprit Artem:

- faire l'expérience du traitement de problèmes de management et d'organisation de systèmes d'information qui se retrouvent couramment en situation transdisciplinaire;
- apprendre en vraie situation à interagir de manière collaborative avec des professionnels de la santé et avec ceux des systèmes d'information, en faisant appel aux apprentissages interdisciplinaires des trois écoles Artem;
- faire l'expérience de la co-construction de solutions concrètes en face des problèmes traités par l'atelier, en apprenant à maîtriser la gestion d'équipes multitâches, à raisonner selon de grandes questions clés et sur la réalisation de tâches complexes (méthodes souvent inspirées de l'innovation et de la créativité, de la communication et, plus spécifiquement, des choix de management des systèmes d'information...).

MODÉLISATIONS FINANCIÈRES

Thématique

L'atelier se propose après un premier séminaire de présentation de Bloomberg et des rappels d'économétrie de réaliser trois travaux de modélisations permettant d'explorer et de pratiquer des problèmes de finance:

1. Modélisation de performances de portefeuille
2. Modélisation d'événements boursiers
3. Modélisation des prévisions d'analystes financiers

Méthode pédagogique

Après une présentation des éléments théoriques nécessaires, chaque séminaire s'organise autour de la réalisation d'une étude à réaliser sur la thématique du séminaire. Cette étude est réalisée en groupe et fait l'objet d'un dossier et d'une soutenance notée.

— organizational best practices (obp)

— Thématique

Sustainable business for enterprises means not only providing products and services that satisfy the customer, but doing so while respecting the environment and operating in a socially responsible way.

The challenge is how to put the principles into practice! This workshop, conducted in English, aims at encouraging students to identify, analyse and evaluate organisational practices in an world-renowned SMI in the Lorraine as a source of learning about ethical, human and environmental factors critical to international business development. Students will acquire knowledge in Corporate Social Responsibility (CSR) and ISO 26000 (www.iso.org/sr), and develop skills in interacting with multiple stakeholders (eg. top management, administrative staff, factory workers, customers), project management, strategy development, art-based intervention, design thinking, auditing and team work. Creativity-enhancing teaching and design methods compliment methodological approaches to provide the students with a balanced skill set to meet managerial needs of socially responsible international enterprises.

The workshop will feature regular exchanges, both physical and virtual, with key stakeholders of partner enterprise de Buyer Industries (www.debuyer.fr) and the Regional Delegation of AFNOR. De Buyer belongs to the arts-of-the-table industry, manufactures in the Lorraine and exports top-of-the range and innovative products (“Made in France”) around the world to such prestigious clients as embassy and gourmet restaurant chefs. The company boasts a rich social and industrial history spanning over 130 years.

— Évaluation

Notation de l'implication dans l'atelier et qualité du travail réalisé, à la fois à titre individuel et collectif. La présence régulière à toutes les séances est indispensable. Trois absences sont éliminatoires.



Learning objectives:

- 1. developing knowledge about CSR and more specifically ISO 26000 and how it contributes to strategic differentiation in companies worldwide today;
- 2. developing effective business research skills, on-site field investigation techniques and report writing;
- 3. identifying personal team player and leadership characteristics and designing a personal development plan;
- 4. developing creative approaches to managing projects with multiple stakeholders;
- 5. applying and reflecting on hands-on modelling methods (art-based intervention);
- 6. orally defending projects before senior managers in English. Students will be motivated to work in English and committed to contributing to the partnership with AFNOR and de Buyer. Students will appreciate the action-learning approach and opportunity to combine, in a creative and meaningful way, to the company's efforts to follow ISO 26000,

a world-recognised reference in CSR. This workshop attracts international and internationally-minded students who are curious and value social responsibility and commitment and who work effectively in teams. In-class exercises will favor high interactivity between instructors and students. Regular team progress reports on team project will contribute to a midway point and final formal report or creative project (in 2015-2016 video projects promoting safe working conditions) and oral presentations before senior managers.

— **Thématique**

L'économie globale fait face à des bouleversements importants: contraintes environnementales et réglementaires fortes et nécessaires pour préserver notre planète, croissance atone des économies développées, perte en puissance du développement économique des pays émergents. Par ailleurs, des tendances économiques nouvelles et de nouveaux business modèles émergent de ces contraintes comme le développement de l'économie digitale et du e-commerce, l'*ubérisation* d'un certain nombre d'activités, la réflexion et la modification progressive des villes et des moyens de transport (*smart cities*?), le bouleversement progressif de nos modèles de transmission du savoir et de l'information, la sécurité des données et des personnes dans un monde connecté (*internet of things*). Dans ce contexte l'atelier vise à développer une analyse approfondie de ces bouleversements et de développer des outils prospectifs. Le plus possible les étudiants travailleront sur des problématiques terrain pour des entreprises partenaires de l'atelier.



— **Méthode pédagogique**

— semestre 1 : ateliers méthodologiques mixant différents outils pour développer les capacités analytiques des participants en matière économique, prospectif et stratégique. Une partie des séances de l'atelier sera commune à l'atelier d'intelligence économique en ce qui concerne l'apprentissage des outils web et la problématisation (collecte, évaluation et traitement de l'information). À ces séances seront couplées des séances de méthodologie sur les business modèles et de prospection des futures tendances (exemple : économie digitale, contraintes environnementales, bouleversement des chaînes de valeurs due aux innovations disruptives (impression 3D), analyse des *game changers*).
— semestre 2 : cycle de conférences, visites d'institutions, de *fablabs*, de pépinières d'entreprises ou d'entreprises porteuses de changement. Tutorat sur le développement des dossiers annuels et soutenances des étudiants des résultats de leurs travaux par semestres.

— **Thématique**

On définit le paysage comme « la partie d'un pays que la nature présente à un observateur ». Le paysage serait donc une affaire de frontières. Et bien non, dans cet atelier c'est tout le contraire, l'objectif est de repousser les limites de son paysage intérieur !

Au fil des semaines vous aurez l'occasion unique de rencontrer des passionnés issus d'univers très divers : plasticien, poétesse, géologue, historien, marketeur territorial, agriculteur, architecte-urbaniste, cinéaste, ingénieur, voyageur, sinologue, musiciens... Un même objectif les a rassemblés, celui de vous accompagner sur les sentiers de l'exploration et de la création pour que vous développiez la perception de votre environnement naturel et urbain à l'occasion d'expériences étonnantes, de savoirs insoupçonnés, de curiosités rares... Au fil de visites en extérieur, de découverte de lieux peu fréquentés du grand public, à l'occasion d'exercices ou de causeries, vous manierez du pinceau à la caméra, vous serez initié au sextant et à bien d'autres outils que vous saurez utiliser pour réaliser en groupe un projet de fin d'année. Futur ingénieur de Mines Nancy, plasticien de l'Ensad Nancy, manager d'ICN, attention, on ne sort pas indemne de cet atelier ! Osez élargir votre champ de vision à 360°, à l'occasion d'un voyage singulier et intime entre enrichissement personnel et développement professionnel.



— **Méthode pédagogique**

L'atelier organise des conférences et des visites sur site. Le travail est réalisé en groupe de cinq étudiants, réunis autour d'un projet qu'il conviendra de mener sur l'année universitaire. Une large place est laissée au travail personnel sur le projet, sous la direction d'un tuteur.



— **Évaluation**

L'évaluation est semestrielle; elle repose sur la rédaction d'un dossier et d'une soutenance. Le projet donne lieu à la réalisation d'une proposition sous une forme à définir avec le tuteur, ainsi que d'un film de 3 mn. Enfin, l'assiduité et la participation de chacun au projet sera aussi prise en compte.

Thématique

« We're charging our battery,
And now we're full of energy* »

C'est certain, un jour la technologie prendra le dessus sur l'humanité et se soulèvera contre ses créateurs. L'humain deviendra un esclave face à une intelligence artificielle surpuissante aux capacités cognitives illimitées. Dès lors, les robots s'affaleront dans leurs canapés avec un saladier de chips. La réalité robotique est malheureusement plus prosaïque et encore loin des suspensions phobiques de ce futur désenchanté. L'atelier *We Are the Robots* essaye de faire parcourir à nos Minoïdes de belles lignes droites, de jolies courbes et de délicats mouvements de bras. Cela semble simple, mais pas vraiment.

En 2014, en collaboration avec l'artiste Paul Granjon, l'assemblage des robots fut établi afin de créer le concept GUIDO, un guide au sein de l'exposition *Eppur si Muove* du MUDAM au Luxembourg, qui accompagnait les visiteurs et interagissait avec eux en partageant ses réflexions.

« We're functioning automatic,
And we are dancing mechanic* »

Devenu Minoïdes, ces robots humanoïdes à roues furent en 2016 les protagonistes d'un spectacle de danse sous la direction du chorégraphe Éric Minh Cuong Castaing. *La Ronde* fût présentée lors des Fêtes Numériques à la médiathèque de Nancy. L'atelier *We Are the Robots* est un espace transdisciplinaire entre la composition artistique, la programmation mécatronique et la diffusion du travail effectué où chaque spécialité des écoles de l'alliance Artem ont leur rôle et leur importance. Les expériences des années précédentes ne tombent pas aux oubliettes, au contraire, celles-ci contribuent à améliorer l'activité à venir.

* Kratfwerk, *The Robots*, 1978.



Méthode pédagogique

Après deux années où la supervision et la direction artistique étaient assurées par des artistes extérieurs, les étudiants sont dorénavant invités à être les initiateurs du projet.

« We are programmed just to do, Anything you want us to* ». Au secours, mon robot est un néo-luddite.

Cet atelier est donc un travail collaboratif où les qualités et désirs de chaque participant doivent se concrétiser et parvenir à une réalisation commune.

L'objectif ne sera pas déterminé puisque ce sera aux étudiants de l'établir et de le structurer. Que ce soit sous forme de prestation (performance, danse, combat de cave...) ou d'objet clos (jeu vidéo, film interactif, installation...) la seule contrainte qui vous sera demandée, sera d'utiliser les Minoïdes, qui constituent le fil conducteur de l'atelier. Il ne faudra pas hésiter à franchir le fameux *pas de côté* créatif et jouer des spécificités, parfois imprévisibles, de la robotique. Bien entendu l'apport de vos compétences au travers de contributions personnelles (design, chorégraphie, communication, programmation...) sont souhaitées et indispensables. Cet atelier se déroulera au Tech-lab de Mines Nancy. Les participants seront encadrés pour manipuler le Minoïdes, les programmer et les optimiser dans la direction de votre projet et selon votre domaine d'origine.



Évaluation

L'évaluation du travail effectué se fera selon les domaines d'origine de chacun, de l'investissement individuel et de la contribution au travail de groupe.

