

ATELIERS

ARTEM

PROGRAMME
2020 - 2021

SOMMAIRE

abcd web	9
ARTEPRENEURS 3.0	10
BECOMING AN ONLINE INFLUENCER	11
cindyniques	13
cinéma plasticien	15
cip - conception innovation production	16
dépense (la)	17
design thinking for sustainable change	19
dynamiques territoriales et ville du futur	21
ENTREPRENEURSHIP & FAMILY BUSINESS	22
fab city	24
humain augmenté	26
intelligence économique et prise de décision	28
LE MANAGER CRÉ'ACTIF	29
living consulting et prospective	30
MARKETING D'ENSEIGNE & INNOVATION COMMERCIALE	31
modélisations financières	32
music business	33
RECHERCHE PHOTOGRAPHIQUE DOCUMENTAIRE	34
SCIENCE, MÉDIATION ET ART	35
WE ARE THE ROBOTS	36

Abcd web

MUTATION NUMÉRIQUE & INTERNET

RESPONSABLES DE L'ATELIER – OLIVIER AGERON & BART LAMIROY – MINES NANCY

Nous travaillons avec les étudiants à comprendre et à maîtriser les technologies numériques, leurs enjeux et leurs usages. Cela couvre à la fois des introductions aux technologies (Internet, réseaux, applications web, etc.) accessibles à tous les profils, une analyse de l'impact du design, la conception visuelle et l'expérience utilisateur sur l'appropriation du numérique et un approfondissement des divers enjeux posés par le numérique (productivité et business, impacts sociétaux, risques et opportunités). Notre atelier s'appuie, tout au long des deux semestres, sur des projets en équipes. Des projets concrets et ayant de vrais enjeux proposés par des commanditaires extérieurs. Les étudiants s'immergent dans le projet et apprennent à en maîtriser la complexité, et à produire des résultats.

COMPÉTENCES ACQUISES

- Permettre, par une compréhension des concepts du numérique, de prendre des décisions dans la vie professionnelle ;
- Une connaissance globale des technologies du numérique ;
- Maîtriser l'ergonomie et des outils du numérique ;
- Etre sensibilisé à l'art dans le multimédia
- Etre sensibilisé aux enjeux liés à la transformation digitale ;
- Savoir gérer un projet.

PROJETS TRAITÉS

Environ 4 ou 5 par année (Toute une histoire pour l'Autre Canal, la Cité du Paysage de Sion, Musée de l'Ecole de Nancy, ...).

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Une journée de travail type :
Le matin conférence ou cours théorique sur les problématiques du numérique, et des exposés courts présentés par les étudiants.
L'après-midi est consacrée aux projets. Les différents membres du groupe se retrouveront donc tout au long de l'année pour travailler sur leur projet, en respectant des phases, des jalons et bien entendu des livrables sous la tutelle du commanditaire du projet et des enseignants responsables.

ÉVALUATION

L'évaluation est basée sur le contrôle continu et prend en compte l'investissement personnel, des exposés, des comptes rendus de séances, 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.

ARTEPRENEURS 3.0

CONCEPTION ET GESTION DE PROJETS INNOVANTS AUTOUR D'ENTREPRISES ARTISTIQUES

RESPONSABLE DE L'ATELIER – MARIE-FRANCE CLERC-GIRARD – icn business school

Les étudiants sont mobilisés autour d'entreprises artistiques (troupes de théâtre, collectifs d'artistes), en équipe trans-écoles et trans-disciplinaires. Ils explorent d'autres formes d'organisation collective et de gouvernance, de financement, de production et de diffusion, adaptées à une société de crise. Avec les artistes, ils travaillent et produisent des créations originales qui questionnent nos valeurs sociétales et organisationnelles, pour tracer les lignes d'un monde nouveau. Les productions finales sont diffusées en ligne et publiquement lors d'un événement inter-campus (campus Artem, etc.). Chaque campus produira une ou des créations distinctes, probablement très différentes, dont l'ensemble constituera le premier volet d'un « festival » dédié à repenser la création et la société simultanément.

- Un atelier aux spécificités Artem : interdisciplinarité, création, nouvelles économies
- Un groupe d'enseignants mobilisés, répartis sur chaque campus
- Une approche et une thématique commune et des partenariats spécifiques sur chaque campus
- Un processus commun aboutissant à une « exposition » collective

COMPÉTENCES ACQUISES

1. Appréhender des situations entrepreneuriales
2. Vivre concrètement une gestion de projet
3. Comprendre l'intérêt d'être confronté à l'avis de l'autre
4. Comprendre la démarche managériale et technologique de l'innovation
5. Apprendre à évaluer ses travaux

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Etudiants, artistes, gestionnaires, technologies déploient des collaborations inter-disciplines favorisant la porosité des compétences, la mixité des talents, l'inclusion des différences. D'un côté, l'invention d'autres modèles de production et de diffusion de la création, de l'autre, une création qui repense les fondements de nos sociétés. Pas de hiérarchie amateurs-spécialistes : la co-création en intelligence collective est la porte de sortie vers un monde transformé.

Format « blended » : plateformes numériques collaboratives, et présences locales.

Le travail se déroulera localement en présentiel, et majoritairement en ligne pour les interactions entre sites, les coachings transversaux et les présentations et diffusions des créations. Les productions (créations) devront être des créations en ligne.

Coaching transversal :
15 séances de coaching transversal d'une heure par campus

L'objectif des séances de coaching transversal est de prendre du recul, de nourrir la réflexion et de resituer le travail local dans la perspective de re-penser la société et la production / diffusion de la culture.

Partenariats locaux : Sur chaque campus, ce sont les étudiants accompagnés qui détectent et rencontrent les spécialistes dont ils peuvent sentir la nécessité ; ingénieurs, techniciens, développeurs informatiques, concepteurs, etc.

ÉVALUATION

Une soutenance orale en décembre, une évaluation personnelle sur ses avancées et son regard réflexif (critères donnés en début d'atelier)

BECOMING AN ONLINE INFLUENCER

MARKETING & ENTREPRENEURSHIP

WORKSHOP MANAGER - HAWKINS MATTHEW – ICN BUSINESS SCHOOL

Do you like fashion? travel? food? Why not share your passion with others. Do you like to draw, craft or make music? You can use this class to promote your creative outputs on Instagram, YouTube or Etsy. Or, start your own online store. Or, do you want to prank your friends or make funny videos for Snapchat, Vine or Bilibili? This workshop is designed to give you the opportunity to develop the social media presence you always wanted. You define your project and select the platform(s). The workshop investigates the challenges and strategies involved in building a social media persona/presence. We discuss how to change institutions, the meaning of community, and how social capital is accrued. You will be responsible for developing a social media account. It is important note that the account does not need to feature you. Thus, you can focus on your pet, landscapes, mashups, sports, a student association, an online business, etc. Yes, some accounts will feature a person (lifestyle/fashion/travel) but the account does not have to be about you. The goal is to advance your personal interest, whatever that is. I will do my best to support you. 😊

ACQUIRED SKILLS

At the end of this workshop the learner should be able to:

1. Create an online profile based on a personal interest.
2. Formulate strategies to build a social media presence.
3. Plan and execute a social media strategy.
4. Evaluate the differing types of value online communities bring to members/individuals.
5. Propose alternative ways to improve someone's social media presence.

Potential personal development, includes:

- Reduce fear
- Improve confidence
- Express creativity
- Learn about something they care about

PREVIOUS PROJECTS

Past participants focused on:

- Instagram: Fashion/lifestyle, travel, pets, promoted their band/singing, artwork (hand-drawn, computer graphics, installations)
- YouTube: music videos, political commentary, makeup artist
- TikTok: daily life, funny
- Facebook: student association, local business
- Online store: selling nursing supplies, technology products, stuffed animals
- Others have used: Twitch, 21Buttons, Pinterest, Bilibili, Pinterest.

PROGRESS AND PRACTICAL ORGANIZATION

This course has three main parts:

- Strategies and theory: We will explore, share, and discuss the strategies and theories behind becoming an online influencer. The presentations associated with this part will count towards your in-class assessment grade.
- Class project: *New this year* We will have at least one class account, on a social media platform. Collectively, we will manage and add content to this account. This part will count towards your in-class assessment grade.
- Individual account: You will develop a social media account (Insta, FB, Wordpress, Twitch, Snapchat, etc). You will actively manage this account. Meaning you will post regularly, engage with your followers and grow your community. You will set personal goals that will factor into your grade. This part will count towards your mid-term and final assessments.

ASSESSMENT PROCEDURE

Fall Semester:

- In-class assessments: 50% - class project, presentations (individual & group)
- Mid-term assessment: 50% - presentation (individual)

Spring Semester:

- In-class assessments: 40% - class project, presentations (individual & group)
- Final assessment: 60% - written report and presentation (individual)

PAST COMMENTS:

"This workshop gives me self-confidence and the opportunity to express my creativity and my dog lifestyle!"

This course "has allowed me to gain more confidence in my body and my person. Now I am much less afraid to post pictures of myself alone, thanks to this experience!"

"I dared to do things I thought I'll never do."

What you do drives what you learn in this workshop.

cyndiniques, science du danger

gestion des risques et des crises

RESPONSABLE DE L'ATELIER - 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, 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.

Les enseignements délivrés alternent théorie, méthodes, visites et activités de projet dans un esprit orienté vers la pratique de l'évaluation et 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. Un exercice de mise en situation de crise permet de confronter les étudiants à la prise de décision à l'échelle stratégique face à une situation de crise.

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.

COMPÉTENCES ACQUISES

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

- Situer la problématique des risques dans une perspective historique et de comprendre son caractère multidisciplinaire.
- 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 tels que : sources et cibles de danger, aléa et vulnérabilité.
- Savoir faire une description systémique et fonctionnelle d'une installation ou d'une organisation en vue d'en étudier les risques avec une méthode classique (méthode des arbres, AMDEC, ...)
- 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 à mettre en place

PROJETS TRAITÉS

Quelques projets réalisés

Année 2019-20

- ULRA : UrbanLoop Risks Analysis
- Buoy : un bracelet de sauvetage gonflable
- Virtua-Mine : la simulation de crise en réalité virtuelle
- Les îles flottantes, un projet réalisable ?

Année 2018-19

- Simulation de risques en domaine souterrain (réalité virtuelle)
- Drone solaire détecteur d'incendie
- Élaborer une méthode pratique pour caractériser l'état d'un pont
- Gestion de Risques UrbanLOOP

Année 2017-18

- The construction of a lunar base – risk analysis approach
- Optimisation de la circulation des transports en commun sur Nancy
- Ceinture lombaire intelligente
- Modélisation d'un mouvement de foule
- Casque connecté contre la fatigue au guidon

Année 2016-17

- Capteurs de fumée connectés
- Chevillère intelligente
- Modélisation 3D de nuages toxiques à l'aide d'un drone
- Mouvement de foule lors de l'évacuation d'une salle
- Détection des mails de phishing par algorithme
- Synthèse de l'aléa sismique en Haïti

Année 2015-16

- Élaboration d'une méthodologie d'identification des points clés de décision pouvant influencer le cours des événements lors d'une situation de crise
- La représentation de la crise dans le cinéma (typologie de crise, de gestion de crise, effets cascades, ...)
- Mise en place d'une fonction de machine learning et test d'affectation automatique des tags aux messages échangés lors de simulations de crises avec iCrisis
- Description (représentation) des effets cascades à partir des données de simulations de crises avec iCrisis
- Utilisation des réseaux sociaux en gestion de crise
- Symbolic timelines of critical events

- Retour d'expérience sur l'attentat du 13 novembre 2015 (Organisation de la gestion opérationnelle, services mobilisés, coordination des actions, difficultés rencontrées, ...).
- Création d'une tool box pour les journalistes (supports media, styles rédactionnels, styles d'interview, élaboration d'une expérimentation pour sensibiliser les étudiants à la prise de parole devant des caméras, ...)
- Valorisation de la carrière de la Brasserie
- Etude des risques projet

Année 2014-15

- L'Effet Paul Pillon
- Deep Water Horizon
- La Routine Meurtrière
- Le Prix de la vie
- Pourquoi pas un Fukushima français ?
- La catastrophe de Courrières

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Plusieurs modes pédagogiques et organisations seront mises en œuvre :

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

ÉVALUATION

L'évaluation repose essentiellement sur le travail réalisé durant le projet (rapports intermédiaires et final, soutenance finale) et sur quelques activités demandées en cours d'année.

[cinéma plasticien]

RECHERCHE CRÉATIVE AUTOUR d'UNE FORME DE CINÉMA NOURRIE
DES ARTS PLASTIQUES

RESPONSABLE DE L'ATELIER – philippe fernandez- ensad nancy

L'atelier met des équipes d'étudiants en situation de réalisation de courts métrages, en passant par toutes les étapes de leur fabrication, et en distribuant à chacun une responsabilité précise liée aux différents métiers du cinéma.

Chaque court-métrage est le résultat d'une recherche collective de création située entre cinéma et arts plastiques.

Le plan de travail de l'année correspond aux étapes classiques de la création cinématographique.

Cette année l'atelier intègrera une nouvelle dimension : celle de l'installation des projections en espace d'exposition, et donc d'une écriture narrative adaptée.

Numerus clausus : 26 étudiants (lettre de motivation demandée).

COMPÉTENCES ACQUISES

- Compétence au travail collectif orienté vers un but commun.
- Compétences techniques propres au domaine choisi par chaque étudiant (par exemple : la prise de son, ou le montage, ou l'organisation du tournage).
- Acquisition du vocabulaire professionnel du cinéma et des concepts liés (par exemple : synopsis, traitement, découpage, mise en scène, continuité, axe, focale, focalisation, raccord, réalisme, dramaturgie...).
- Capacité augmentée d'analyser un objet audiovisuel dans sa dimension artistique.

PROJETS TRAITÉS

3 courts métrages chaque année, dans les mêmes conditions, qu'en 2018-2019.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

L'atelier commence par la découverte et l'analyse d'œuvres correspondant au champ de recherche de l'atelier.

Puis le travail pratique commence par la création d'équipes mixant les compétences de chacun et les écoles de provenance, et suit, en s'étalant sur la session entière, les étapes classiques de la réalisation de courts métrages :

- conception et écriture (idée, synopsis, traitement, séquencier) ;
- mise en scène (repérages, découpage, storyboard) ;
- entraînement au tournage et à la direction d'acteurs ;
- tournage (parfois en week-end selon disponibilité des comédiens) ;
- montage image ;
- montage sons directs et additionnels ;
- musicalisation ;
- étalonnage et mixage.

La diffusion mise en espace s'ajoutera cette année.

ÉVALUATION

Observation individualisée, pour chaque étudiant de l'engagement personnel, du fonctionnement au sein du groupe, et de l'acquisition ou du développement des compétences mises en œuvre.

cip – conception, innovation, production

RESPONSABLES DE L'ATELIER – ABDESSELAM DAHOUN & FRANCK CLEYMAND – MINES NANCY

C'est une disposition d'esprit qui rassemble les diverses approches du design dans une convergence nouvelle, à la fois historique, humaine et sociale.

C'est une base scientifique et technologique, qui donne les outils nécessaires pour la conception de produits

C'est une méthodologie qui permet d'atteindre l'objectif assigné plus efficacement et au meilleur coût

C'est une dynamique de projet associant un ensemble de spécialistes dans une démarche d'ingénierie simultanée

- Le produit : concepts et attributs,
- Le dessin 2D,
- Le logo,
- Méthodes de créativité : Individuelle & Collectives,
- Les ressorts de la créativité,
- L'innovation par l'usage
- Communication de l'innovation,
- Gestion de la durée de vie des produits,
- Du produit à la création d'entreprise,
- La propriété industrielle et rédaction de Brevets
- L'analyse fonctionnelle – coûts – risque,
- Prototypage et outillage rapides,
- L'Art Nouveau,
- Le marketing,
- Comment serait la vie sans couleur ?
- La conception assistée par ordinateur
- Gestion et Stratégie Marketing d'un produit

COMPÉTENCES ACQUISES

- Les diverses approches du design Produit.
- Les outils nécessaires pour la conception de produits
- Méthodologie de travail
- Gestion de projet associant un ensemble de spécialistes dans une démarche d'ingénierie simultanée

PROJETS TRAITÉS

<https://www.youtube.com/user/87dah87>

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

22 séances :

- cours le matin
- projet l'après midi

ÉVALUATION

Contrôle continu (Travaux à rendre, Exposés, Rapport final)

LA DÉPENSE

ART & ÉCONOMIE

RESPONSABLE DE L'ATELIER – XAVIER ANTIN- ENSAD nancy

L'économie et l'art ont en commun de permettre aux individus de donner sens aux choses qu'ils ont entre les mains. Qu'il s'agisse de valeur marchande ou de valeur symbolique, dans un système capitaliste ou tout autre, existant ou à inventer, tangible ou intangible, il y a beaucoup à apprendre, à penser et à mettre en forme pour nous aider à échanger sur le sujet. Cet atelier Artem propose à travers plusieurs sessions thématiques d'engager une recherche, d'échanger et d'expérimenter et d'en documenter le déroulement à travers la formalisation d'une publication

Session 1 : Histoire/Économie/Art

Comment l'économie a été abordée par les artistes ces 50 dernières années. En regard des exemples historiques, tout en prenant pied dans la situation contemporaine, nous développerons un projet critique, opéré individuellement ou en petit groupe. Cette première session servira d'introduction et permettra à chacun de prendre position face à une question actuelle.

Invitée : Sophie Cras, auteure de *L'économie à l'épreuve de l'art – Art et capitalisme dans les années 1960*.

Session 2 :

Potlatch/troc/accumulation/dépense/spéculation/confiance/rareté
En abordant différentes notions concrètes liées à l'échange, autant en terme numéraire que symbolique, nous organiserons et donnerons forme à un ou plusieurs systèmes d'échange alternatifs signifiants, en relation à notre environnement immédiat.

Invités : les artistes Eva Barto et Guillaume Maraud

Session 3 : Blockchain/Crypto-monnaie/SmartContract : En apprenant à utiliser des outils numériques décentralisés permettant la mise en place d'une monnaie autonome, mais aussi de programmer conditionnellement des transactions déclenchées par des événements, nous développerons un ou plusieurs projets d'économies décentralisées.

Invité : le programmeur Julien Jassaud

Session 4 : économie/écosystème

En envisageant l'échange dans ses dimensions multiples et au regard des divers outils conceptuels et techniques développés au cours des sessions précédentes, le groupe mettra en place un projet commun qui permettra de construire un système d'équivalence, d'échange multimodal, permettant de faire circuler à la fois du sens et de la valeur entre tous les participants au projet.

Restitution : finalisation de la publication

Références :

Artistes :

- Michael Asher
- Eva Barto
- Marcel Broodthaers
- Fluxus
- Yves Klein
- John Knight
- Guillaume Maraud
- Joe Scanlan

Bibliographie :

- Georges Batailles, *La Part Maudite*
- Luc Boltanski, Arnaud Esquerre, *Enrichissement. Une critique de la marchandise*
- Sophie Cras, *L'économie à l'épreuve de l'art – Art et capitalisme dans les années 1960*
- Marcel Mauss, *Essai sur le don*
- Thomas Piketty, *Capital et Idéologie*
<https://ethereum.org/fr/>

Intervenants :

- Eva Barto, artiste
- Sophie Cras, maître de conférences en Histoire de l'art contemporain
- Julien Jasseau, programmeur (Blockchain, Ethereum)
- Guillaume Maraud, artiste

COMPÉTENCES ACQUISES

- Développement de processus créatifs narratifs et conceptuels
- Développement de capacités de représentation, mise en forme, mise en image
- Approfondissement de connaissances historiques dans un domaine spécifique
- Développement d'une réflexion critique autour de débats actuels
- Apprentissage de la programmation de blockchain/smart contract avec Solidity
- Travail en groupe et gestion de projets
- Expérience de la rencontre d'artistes invités

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Déroulement d'une session type (environ 4 séances) :

- Séance 1 : Présentation / intervention d'un invité
- Séance 2 : Élaboration d'un projet et/ou apprentissage technique
- Séance 3 : Mise en forme du projet
- Séance 4 : Restitution/documentation du projet

Publication (tout au long de l'année) :
Une grande partie des notions que nous aborderons ont une dimension invisible et conceptuelle. Un des enjeux continus de l'Atelier « La dépense » sera donc de représenter et de donner une forme concrète aux recherches et projets développés. Pour nous y aider, une publication imprimée sera construite tout au long. Elle permettra de documenter les échanges, les recherches et les projets mais surtout de donner corps à cet intangible.

ÉVALUATION

Assiduité et engagement dans le projet

design thinking for SUSTAINABLE change

design thinking, SUSTAINABLE development, change MANAGEMENT, TERRITORIAL development

workshop MANAGER – KRISTA FINSTAD-million – icn business school

The latest trend in business is known as “Design Thinking”. It’s a problem-solving approach based on observation and focused on the human element. Not only can Design Thinking be used in conceptualising and marketing products, it can be applied to all sorts of domains, from change management, production and human resources as well as personal improvement. In fact, it can be applied to everything imaginable. It is thus a very appropriate tool for future engineers, designers, artists and managers, on both a professional level and personal level.

Regions and enterprises throughout the world today face great challenges in embracing change in a sustainable way. Sustainable change means not only providing products and services that continue to satisfy the customer or user, but doing so while respecting the environment and operating in a socially and economically responsible way. The challenge is how to put sustainable development principles into practice!

Sessions will be conducted in English with virtual visits and when possible (covid-19 health measures allowing) field trips to the Vosges County to meet key stakeholders committed to putting sustainability values into practice. The Vosges County was selected as partner as it is a territory undergoing a significant economic transition. Formerly the most industrialised county in France, after massive factory closures in the last decade the number of departures exceed the number of arrivals in this rural county. Students will investigate the challenges of embracing CSR through the design thinking approach with territorial stakeholders. They will design a meaningful project on a real world problem by interacting with people who resist change as well as people who have a transition mindset and who advocate for change.

Creativity-enhancing learning methods compliment virtual meetings and field visits to provide curious international and internationally minded students with a balanced skill set to contribute to making a difference in tomorrow’s work environment. This ARTEM workshop is designed by an international teaching team alternating interactive conferences and hands-on work sessions, using computer and project management tools to collect and share key information and map project progress, e-data banks to carry out strategic business research, design thinking sessions with territorial stakeholders, conducting on-site interviews, surveys and audits, and carrying out team projects and presentations. This workshop contributes to ICN’s new prestigious UNESCO Chair. This year’s partners include the Chamber of Agriculture of the Vosges, the Vosges County and Google.

As a student of this workshop you will acquire theoretical and hands-on knowledge in Sustainable Development (SD) and Corporate Social Responsibility (CSR) and develop critical skills in problem-solving, partnership-building, interacting with multiple stakeholders such as government officials, farmers, entrepreneurs, members of top management teams, administrative staff and workers. You will acquire hands-on skills in design thinking, aesthetic inquiry and art-based intervention, project management, change management, sustainable development, strategy development, delivering creative visual presentations in English and French, CSR auditing, and leadership and intercultural teamwork. In addition, a project management certificate will be delivered to all those students who meet the requirements.

COMPÉTENCES ACQUISES

Design thinking skills, problem-solving skills, creativity skills, project management skills, change management skills, partnership building skills, interacting with multiples stakeholder skills, business research skills, strategic visual presentations, leadership and intercultural teamwork skills.

PROJETS TRAITÉS

De Buyer (top-of-the-range-cooking ware manufacturer in the Vosges) : risk management, CSR flash audit leading to ISO 26000, building partnerships with schools and the community, stakeholder management, sustainable consumption of resources

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

The sessions follow an iterative pattern alternating between rational and creative activities and accompanying the students through the design thinking process with the project partners: Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. Throughout the workshop students will gain knowledge and business research skills on CSR and and the UN Sustainable Development Goals. In teams, after fully identifying and understanding the problem through a multiple stakeholder perspective they will make a recommendation for partners to implement.

ÉVALUATION

Rapport écrits, audit RSE en groupe, présentations orales auprès des décideurs

dYNAMIQUES TERRITORIALES ET VILLE du futur

dÉVELOPPEMENT TERRITORIAL / ingÉNIERIE SYSTÉMIQUE /
MARKETING/ ux design

RESPONSABLE DE L'ATELIER – david gegonne – MINES nancy

COMPÉTENCES ACQUISES

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) et des « smart cities »
- à l'imbrication des échelles d'intervention (Région, Conseil départemental, communes, 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).
- au diagnostic de territoire et à la mise en projet qui en résulte (Data mining, relation avec des interlocuteurs multiples aux enjeux contradictoires, capacité à imaginer et scénariser une idée de dynamisation, capacité à analyser la faisabilité de l'idée, à la défendre et à la mettre en œuvre)

PROJETS TRAITÉS

- Préfiguration d'un Plan de déplacement inter-établissements (PDIE) du quartier Artem (2019/2020) dans le cadre du programme « Campus Artem Durable et Responsable »
- Développement de nouvelles solutions de mobilités à l'échelle du Technopôle Henri-Poincaré (2018/2019)
- Technopôle Henri-Poincaré projet de redynamisation des services disponibles lors de la pause méridienne des usagers du Technopôle (2018/2019)

- Musée de l'Histoire du fer (Métropole du Grand Nancy) : projet didactique et muséographique visant à renforcer l'attractivité du musée (2017/2018)
- Conseil départemental de Meurthe-et-Moselle : réflexion sur l'attractivité et développement d'un concept touristique intitulé « Art et matière » (2017/2018)
- Maison du sel : développement de projets (jardin du sel, exposition sur les ressources salines en lorraine, parcours découverte autour de la thématique des plantes halophiles, valorisation de la salicorne lorraine (2016/2017)

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Apport de contenus transversaux (intervention d'experts, témoignages) au service de la conduite d'un projet « fil rouge » proposé par un ou plusieurs partenaires de l'atelier et nécessitant la mobilisation de connaissances variées, de la créativité et un travail en équipe.

ÉVALUATION

Une soutenance intermédiaire et une soutenance finale. La mise en œuvre et le développement des 5 compétences clés Artem sont pris en compte : écoute et esprit critique, affirmation, engagement, créativité et coopération

ENTREPRENEURSHIP & family business

ENTREPRENEURIAL family business MANAGEMENT

workshop MANAGER – MAHAMADOU biga diambeidou – icn business school

It's well-known that family businesses are the predominant form of firms in the world, have longevity, incubate new business and create wealth contributing an estimated 70 to 90% of the global GDP. In Europe family enterprises represent 60 to 80% of existing companies, contribute around 50% of GDP and generate more than 60 million jobs in private sector. The family-owned businesses also have strong entrepreneurial activity over time and while they are similar to non-family enterprises in some respects, they are unique in others specifically by the significant influence of the controlling family on the creation, development, mode of growth, and exit of a business. Despite this significant level of entrepreneurial activity over time, family business management remains challenging, it is thus important to understand the unique dynamics challenge and opportunities available to these firms.

This course prepares students (1) to explore their interest in joining family enterprise and (2) to be effective managers and leaders of entrepreneurial family companies. The teaching methods include lecture, guest speakers, case studies, research papers, field research and extensive class discussion.

ACQUIRED skills

This course aims to:

- Allow you to explore your interest in joining family enterprise as a family member that owns the business, or as supplier, a customer or an employee.
- Develop your understanding of the complexity related with the dynamic of family firms, the challenges facing family enterprises and the opportunities available to these firms.
- Enhance your ability to be more creative, effective managers and leaders knowing how to navigate, to address problem facing family business and to contribute in the development of sustainable entrepreneurial family firms.

PREVIOUS projects

Fast Facts: Previous selected team for the Global Family Enterprise Case Competition (FECC) organized by the University of Vermont in USA were awarded with

- “Most Creative Graduate Team Award for Creative, Innovative, Unique Case Solutions and Delivery” respectively in 2015, 2016 and
- in 2017, one of the our competing team members was awarded with “5th Annual Family Enterprise Case Competition Collaboration Challenge Winner”.

In progress: The current cohort of team (2018) are still working on 4 existent cases of family business from which 2 are local region based and the other at international level. In addition, 2 cases are linked to two of our student family business.

PROGRESS AND PRACTICAL organization

This class provides students with a useful framework for exploring the dynamic of family enterprise through the family system, business system, the ownership system and their intersection. More specifically, focus will be on the examination of some critical issues such as inter-generational dynamics, managing of conflict, succession planning and transfer of power from one family member to another, perspective of different stakeholders in family firms, professionalization and strategic solution to improve family firm performance.

There is the unique opportunity for sponsorship and coaching of a selected team of three students to compete in the UVM Global Family Enterprise Case Competition in Vermont (USA). In addition, students are exposed to some professionals who deal with family firms. Finally, the course is a real opportunity for extensive interaction and discussion in class as well as to view an entrepreneurial family enterprise closely through a field project.

Course Sequence and Homework Description
The program is organized around three main phases as follows:

Phase I_September - December: Professional Development & Training for FECC (45h): Lecture, Seminar, Workshop, training. The selection of ICN competing team and coaching for FECC.

Phase II_January : Participation at the UVM Global Family Enterprise Case Competition in Vermont (FECC) (one week at Vermont for selected team only). The competition materials are shared with the cohort of students related with the program.

Phase III_January-April : Entrepreneurial Family Business Lab (EFB Lab) (45h): Company visits and field trips, family Business Interviews, Case development/research activities.

ASSESSMENT PROCEDURE

- In class Assessment: 50 % Duration: hours: Oral - Report - Participation
- Final Exam: 50 %: Oral - Report - Participation

fab city

fab city nancy

RESPONSABLE DE L'ATELIER – VINCENT GUIMAS – ENSAD NANCY

FabCity explore les possibles d'une "ville re-fabricante, participative et circulaire". Face aux grands défis du monde, en s'appuyant sur le mouvement FabCity Global Initiative, l'Atelier propose d'impulser pour Artem un récit fort sur les nouveaux métabolismes de la ville et saisir ses opportunités écologiques et politiques.

Fab City porte aussi les enjeux du DM LAB (Design des milieux) en travaillant les conditions de zones urbaines à re-inventées. 3 thèmes pour construire le cours :

CONCEPTS : 4 séances
Proposer une série de mini conférences, conversations avec invités, films pour développer et partager avec les étudiants les enjeux de la FAB CITY.
Livrable : un article de fond sur un sujet publié sur le site Fab City Nancy

PROTOTYPES : 13 séances
Concevoir et produire un objet sur une thématique définie en début d'Atelier. Lors de 13 séances, découvertes de la matière, des outils de conception et de production.
Livrable : réalisation d'un objet, livret technique et rationalisation des coûts de production, temps de conception.

FAB CITY STORE : 4 séances
Comprendre, concevoir et développer une proposition économique à l'objet développé durant le module « Matière à Design » de la vente locale à la vente en ligne.

LIVRABLE : création de l'association Fab City Nancy et store en ligne sur le site de l'Atelier.

Mots clés : #fabcity, #fabcitynancy, #designmilieux, #Economiecirculaire, #smartmanufacturing, #gouvernanceparticipative,

COMPÉTENCES ACQUISES

Connaissances transversales d'un écosystème majeur en forte transformation ces prochaines décennies : la ville.

Agilité intellectuelle : manipuler des concepts tout en s'inscrivant dans une réalité en mouvement.

Connaissances technique, esthétique et politique de la ville Fabricante,
Connaissances Réseaux de grands comptes, stratégies territoriales de collectivités en France et à l'étranger.

PROJETS TRAITÉS

- Digital Farming
- Circuits courts
- Stratégie pour une ville durable

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

1 - Inspiration

Découverte des enjeux et possibles de nouveaux métabolismes pour la ville :

- Découverte des 4 notions pour la Ville Fabricante.
 - Fabrication distribuée
 - Smart factory
 - Designer entrepreneur
 - Local is Logical
- En s'appuyant sur le travail, les rendus et les outils de la promotion précédente, les participants de l'Atelier Fab City 2020-2021 produisent des articles et augmentent le travail cartographique réalisé
- Initiation aux notions d'économie circulaire et circuits courts
- Découverte du prototype FarmBot

2 - Expérimentation

Proposition de conception/expérimentation d'un prototype ou de création de contenus pour un MOOC FabCity.

- Scénario 1 / Nouveau prototype. A la suite du temps d'inspiration nous évaluerons la possibilité de développer et activer un nouveau prototype sur un thème identifié en début d'atelier.
- Scénario 2 / Création de documents audio-visuels / interviews pour un MOOC FabCity Nancy / Design des Milieux.

3 - Augmentation

Fab City s'inscrit pleinement dans la dynamique de l'unité de recherche DM Lab (Design des milieux) de l'ENSAD Nancy. Mais elle peut aussi naturellement trouver des points de collaboration avec le laboratoire du Loria et la chaire d'ICN Business School. Sur le semestre de l'Atelier, nous invitons 4 professionnels à venir partager leurs expériences et leurs regards sur les enjeux de la ville de demain.

ÉVALUATION

En s'inspirant des techniques de Design Thinking et de Design des milieux, l'Atelier Fab City déploie 4 phases sous formes d'expériences à valider : observer/interpréter, proposer et expérimenter.

Par groupe, les participants construisent collectivement une compétence pour atteindre leur objectif.

Les principaux critères d'évaluation pour les étudiants seront : l'assiduité à tenir ses objectifs, la prise d'initiative, la capacité à collaborer suivant une approche collaborative et agile, la créativité des livrables.

humain AUGMENTÉ

RESPONSABLES DE L'ATELIER – didier FASS & LAURENT CIARLETTA – icn business school

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 thérapeutiques 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, orthoprothésistes, 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.

Il propose une expérience hyperconcrète de projets uniques vers l'infini et au-delà.

COMPÉTENCES ACQUISES

- Analyser une situation et des besoins complexes et en faire la synthèse pertinente ;
- Résoudre des problèmes conceptuels et pratiques en élaborant une solution adaptée et innovante
- Décider en acteur responsable ;
- Communiquer aussi bien à l'écrit qu'en mode digital ;
- S'adapter et s'intégrer avec aisance dans un environnement pluridisciplinaire ou multiculturel ;
- Mettre à jour et étendre les connaissances et les compétences Artem ;
- Travailler en groupe et gérer une équipe en mode projet ;
- Développer mes capacités de création et de production innovante pragmatique.

PROJETS TRAITÉS

Drones, Orthèse et impression 3D, Environnements virtuels, confort et réanimation médicale, la ferme du futur

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Le temps de la découverte, de l'observation et du diagnostic de mi-octobre à mi-décembre avec comme consigne « soyez des anthropologues sur mars ! ». Les élèves doivent découvrir et observer le territoire de l'atelier dans toutes ses dimensions métiers, scientifiques et pratiques, artistiques et techniques, humaines et organisationnelles, symboliques et anthropologiques.

De cette appropriation du thème de l'humain augmenté, les élèves dégagent des images, des éléments constatés qui selon eux posent problèmes 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. Les échanges et le dialogue avec les élèves sont constants, l'accompagnement, pour ne pas dire le compagnonnage, permet l'évolution d'une posture d'élèves passifs à celle de professionnels actifs. A chaque séance, les élèves rédigent une note de synthèse des tâches effectuées et devant être réalisées lors de la séance suivante. Ils utiliseront des techniques de creative thinking. Le temps de l'invention, de la conception et de la réalisation de janvier à fin mai : une fois le diagnostic posé et les constatations exposées clairement ; les élèves doivent formuler de façon simple et compréhensible la question ou le problème qu'ils se proposent de résoudre. Après validation par les partenaires, les élèves doivent concevoir les solutions à développer et réaliser des prototypes fonctionnels. La présentation de ces solutions possibles fait l'objet d'une présentation argumentée sous forme de storyboard, de maquettes animées ou de simulation. A ce stade les élèves, présentent leurs propositions aux professionnels impliqués qui décideront de la mise en expérimentation réelle.

La décision de produire ou non la solution proposée repose désormais sur la capacité professionnelle des élèves à convaincre sur la forme et sur le fond les décideurs en étant capable de répondre aussi bien à des questionnements « art, science, technique ou management » et humain. Ceci préfigure leur activité professionnelle en devenir. Si la solution est acceptée, l'équipe réalise avec l'aide du LORIA et des partenaires (service hospitalier et sécurité ou entreprise) la production d'un prototype et son expérimentation. L'objectif est de valider la pertinence opérationnelle de leur solution.

ÉVALUATION

- Auto-évaluation au premier semestre
- Evaluation du rendu projet par les partenaires au second semestre.

INTELLIGENCE ÉCONOMIQUE ET PRISE DE DÉCISION

VEILLE INFORMATIONNELLE, STRATÉGIQUE, INFLUENCE, GÉOPOLITIQUE,
GUERRE ÉCONOMIQUE

RESPONSABLE DE L'ATELIER – CARINE SONTAG – icn business school

Partie 1 : Collecte, évaluation et traitement de l'information

Apprentissage et mise en œuvre d'outils de collecte et d'évaluation de l'information à partir de petits cas concrets et d'un sujet de recherche à traiter en groupes (recherche avancée sur internet, mise en place d'outils de veille, mind mapping, création et exploitation d'un service d'IE) - Techniques de classification et hiérarchisation de l'information

Partie 2 : Compréhension et gestion des leviers d'influence

Comprendre les interactions entre les différents acteurs économiques (géopolitique, pouvoirs publics, lobbying, renseignement) et mettre en œuvre des outils de cartographie des zones d'influence

Partie 3 : La Protection de l'information et la gestion de sa communication

Comment les grandes entreprises, services de l'Etat, et spécialistes de la protection de l'information organisent-ils leur politique ?
Comment organiser sa sécurité informatique ?

COMPÉTENCES ACQUISES

- Réaliser des analyses critiques de situations complexes
- Anticiper ce que la concurrence peut ou va faire
- Anticiper les futures évolutions réglementaires
- Transmettre les informations par écrit
- Rédiger, pour être lu et compris, en vue de l'action à entreprendre
- Développer une ou des vision(s) à long terme
- Participer activement au travail d'équipe
- Utiliser une méthode de résolution de problèmes spécifique (dédiée)
- Imaginer et tester des solutions innovantes
- Lire les signaux du changement afférents à l'activité, au métier/projet

PROJETS TRAITÉS

Investigation : Le darknet, La franc-maçonnerie, la candidature de paris aux JO de 2024, les probabilités d'accession de Michel Platini à la tête de la FIFA ou la fusion "ratée" d'Uramin et d'Areva, la blockchain une technologie utile pour la métropole de Nancy, l'évolution des métiers de service face à l'intelligence artificielle

Lobbying : Les mesures protectionnistes de la filière agroalimentaire, Le marché libre des panneaux solaires en France, L'attribution du marché public du métro automatique pour le grand Paris

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Premier semestre : les séances alternent séances de méthodologie de veille informationnelle et d'applications. Les étudiants travaillent pendant tout le semestre en groupes de travail pour présenter un rapport de sourcing qu'ils soutiennent en fin de semestre.

Deuxième semestre : le groupe est décomposé en deux piliers Investigation / Analyse et Lobbying. Des séances communes ou spécifiques seront développées. Par ailleurs les étudiants du pilier Lobbying sont inscrits au concours national du lobbying. Les étudiants du pilier investigation développeront une phase d'analyse de sujets réels d'intelligence économique.

ÉVALUATION

Dossiers semestriels et soutenances orales

LE MANAGER CRÉ'ACTIF

COMMENT VALORISER LA VALEUR AJOUTÉE « HUMAN-WARE » DE L'ENTREPRISE ?

RESPONSABLE DE L'ATELIER – nicole le rouillois – icn business school

Outre les séances sur la vision et valeurs du manager, son rôle de formateur : coaching...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 car 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 (Créatif et 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.

Les séances d'improvisation théâtrale sont basées sur les verbes clé du manager, tel que : Communiquer, gérer, déléguer, anticiper, motiver, valoriser, mettre en place une stratégie etc...

COMPÉTENCES ACQUISES

- Prendre conscience du rôle « Ressources Humaines » du manager.
- Inclure dans la responsabilité opérationnelle du manager les objectifs humains et relationnels
- Se rendre responsable du développement personnel des collaborateurs et entretenir l'employabilité.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Team Building (Séance en anglais)
- Pratiques de management individuelles et collectives
- Comment mesurer les compétences du leadership et les développer ?
- Le leader et son équipe – Les différents styles de management
- La gestion des situations conflictuelles
- La Conduite du changement
- Former des collaborateurs
- Prise de parole en public
- Séances d'improvisation théâtrale

ÉVALUATION

A noter :

Tout comportement non conforme au règlement, absences répétées « non excusées », manque d'implication et de participation pourra faire l'objet d'une sanction.

living consulting ET PROSPECTIVE

innovation organisationnelle, sociale, technologique, TERRITORIALE.
propositions de valeurs de rupture. MODALITÉS D'ACCOMPAGNEMENT
ET D'APPUI AUPRÈS DE TOUT TYPE D'ORGANISATIONS

RESPONSABLE DE L'ATELIER – MARIE-FRANCE CLERC-GIRARD – icn business school

L'atelier est scindé en 3 temps :

- Apports méthodologiques (appréhension des modèles économiques en appui de la démarche de l'analyse stratégique, appréhension des organisations, de la gestion du changement liée notamment aux outils numériques et de leur gouvernance). Définition des concepts : analyse des valeurs ajoutées et décryptage des clés de succès, de nouveaux modèles entrepreneuriaux ou de tout projet.
- Présentation de porteurs de projets et étude de cas « terrain ». Découverte d'entreprises. Mise en relief des apports méthodologiques aux problématiques réelles d'entreprises.
- Réalisation de travaux concrets, recherche et présentation de pistes de développement pour les projets présentés en atelier.

COMPÉTENCES ACQUISES

Autonomie, réflexion, analyse critique, prise de recul/économie classique, capacité à établir des scénarii d'anticipation, et des diagnostics, formulation de solutions innovantes. Organiser, piloter et documenter un projet.

PROJETS TRAITÉS

Valopneu : une innovation technologique au service d'une innovation sociale dans une démarche d'économie circulaire

Le Groupe la Poste : Quelle offre pour les jeunes 12-25 ans ? Test Pilote avec la Poste Blandan.

Devant la complexité des mutations organisationnelles de grandes entreprises, l'atelier pourra être amené à proposer aux étudiants des diagnostics d'entreprises ciblés sur des thématiques comme l'intégration de la digitalisation, les implications des salariés face à un engagement RSE (Responsabilité sociétale des entreprises) de leur structure, l'étude de l'évolution des compétences pour répondre aux défis de demain ou d'accompagnement de dispositifs d'innovation.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Cours co-animés par 2 professeurs en stratégie & économie, et complétés par des professionnels experts, sociétés de consultants. Travaux donnés régulièrement aux étudiants pour des recherches individuelles ou en groupe afin de capitaliser une ouverture d'esprit et un apprentissage économique. L'ensemble des travaux sont discutés, débattus en salle avec les enseignants. Des visites d'entreprises « significatives » sont organisées ainsi que des visites de laboratoires. L'idée sous-jacente de cette démarche est la recherche de mise en veille et en situation des étudiants. Parallèlement, des missions d'accompagnement de sociétés, sont proposées.

ÉVALUATION

Une soutenance orale en décembre sur l'analyse de nouveaux modèles économiques choisis et retenus par l'étudiant

MARKETING D'ENSEIGNE ET INNOVATION COMMERCIALE

RESPONSABLE DE L'ATELIER – michel MAKIELA – icn business school

Les sujets de travail sont déterminés en concertation avec l'entreprise partenaire CORA lors de la rentrée. L'objectif est de travailler sur une thématique qui concerne l'ensemble des enseignes de la grande distribution.

- Par exemple le développement de services de type e-commerce pour les clients d'un hypermarché.

COMPÉTENCES ACQUISES

Découvrir ou approfondir sa connaissance des enjeux de la grande distribution et du marketing d'enseigne et des produits de grande consommation.

Acquérir une expérience professionnelle de conseil en organisation, avec l'analyse stratégique d'un marché et d'une offre produits suivie de préconisations et d'un plan d'actions prenant en compte les contraintes organisationnelles.

Maîtriser des méthodes d'analyse du comportement du consommateur : enquête par questionnaires, organisation de table ronde.

Développer ses compétences comportementales :

- management de projet transverse avec travail en équipe
- méthodes de recherche d'information via des entretiens, étude clientèle, analyse concurrence, analyses documentaires
- capacité à mettre son travail en valeur et à défendre ses idées face à un public de professionnels.

PROJETS TRAITÉS

- Développement de l'offre et des partenariats avec les producteurs locaux
- Développement des Marques De Distributeurs face aux nouveaux enjeux alimentaires (Bio, Vegan, Sans Gluten, Terroirs,...)
- Développement d'un marketing omnicanal dans la continuité du service DRIVE
- Utilisation des smartphones et des réseaux sociaux dans la grande distribution : communication, promotion, fidélisation, point de vente.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Les séances se déroulent alternativement sur le campus Artem & dans le magasin Cora à Houdemont.

Le cursus se déroule de la manière suivante :

- prise de connaissance du secteur de la grande distribution et du marketing d'enseigne
- prise de connaissance de l'entreprise CORA (positionnement, organisation du magasin de référence)
- 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 (matrice SWOT, ..)
- test de concepts via une table ronde avec les clients
- préconisations et plan d'actions.

ÉVALUATION

Pour 1er semestre : soutenance intermédiaire devant un jury réduit avec remise d'un dossier PWT sur l'étude de l'existant et de la concurrence

Pour 2nd semestre : soutenance devant un jury composé de la direction du magasin & de la direction marketing enseigne avec remise d'un dossier sur une problématique spécifique avec analyse et recommandations.

MODÉLISATIONS FINANCIÈRES

RESPONSABLE DE L'ATELIER – sanvi avouyi-dovi – icn business school

L'objectif principal de cet atelier consiste à doter les étudiants de moyens leur permettant de bien comprendre voire de maîtriser l'analyse des prix d'actifs dans divers contextes. Pour cela, ils doivent prendre conscience des divers traitements des informations disponibles ainsi que des forces et faiblesses des outils, notamment quantitatifs d'analyse. L'atelier est centré autour de quatre problématiques principales :

- La collecte des données et leurs traitements de base
- Les outils usuels d'analyse quantitative
- La dynamique des prix d'actifs
- Le comportement des ménages et la prise en compte de certaines hypothèses dans la modélisation des variables financières.

COMPÉTENCES ACQUISES

Au terme de l'atelier, les étudiants doivent être capables de poser un diagnostic clair et précis sur l'évolution des prix d'actifs sur la base d'une mobilisation de certains outils de l'analyse quantitative. Ils devraient également être en mesure de mettre en œuvre (concrètement) des outils d'analyse des marchés en commençant par une maîtrise totale des diverses sources d'informations.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

L'atelier sera organisé sous la forme de 10 séminaires et d'ateliers pratiques effectués dans des sous-groupes définis à l'année (commentaires d'articles en Anglais ou en Français, commentaires de graphiques et de tableaux de statistiques, etc.). Les ateliers pratiques prendront appui sur les notions acquises dans le cadre du Bloomberg Market Concepts (BMC) (e-learning effectué au centre Bloomberg de l'école) :

- I. Les données : sources, caractéristiques et propriétés, traitements de base, analyse descriptive. Exemples de données : prix d'actifs financiers et prix des matières premières
 - II. Outils d'analyse quantitative en économie et en finance
 - III. Analyse chartiste : principaux indicateurs
 - IV. Les modèles : généralités
 - V. Les modèles sans a priori théorique
 - VI. Les modèles à fondements économiques (un bref aperçu)
 - VII. Une application de modèles à l'analyse des prix des actifs financiers et /ou des prix des matières premières
 - VIII. Les événements rares : une application en finance
 - IX. Le choix de portefeuille
 - X. Les mesures de performance et de risque.
- Les étudiants ayant obtenu la certification BMC auront des points bonus dans « l'in class assessment ».

ÉVALUATION

- 30% contrôle continu (écrit)
- 70% rapport
- Assiduité requise

music business

LES MÉTIERS DE LA MUSIQUE

RESPONSABLE DE L'ATELIER – nicole le rouvillois– icn business school

- Musiques actuelles : L'Histoire, le panorama, les métiers (Visite de Music Academy International et rencontres d'artistes + concert privé).
- Musiques classiques : L'Histoire, le panorama, les métiers (Visite de l'Opéra de Nancy et découverte du CFA) ...
- Musicien : du développement au métier
- Législation, droits des musiciens, multi-statuts
- L'industrie musicale : production/auto-production-label ou indépendance ? Les différents enjeux
- Le musicien créatif : Auteur, compositeur
- Les rôles de Producteurs live et Manager
- Le booking, la diffusion
- Développement : Le Community management
- Le rôle des SMAC (Scènes de Musiques Actuelles) et leurs activités (Visite de l'Autre Canal et découverte des équipes et ...)

COMPÉTENCES ACQUISES

- Connaître les différents métiers liés à la musique
- Comprendre l'environnement socio-professionnel de musique
- Identifier les différents marchés de l'industrie musicale et les différents modes de professionnalisation
- Se projeter dans l'industrie musicale et créative
- Elargir son domaine et champ d'activité

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Cours Magistraux + TD + Visites Opéra, L'Autre Canal, MAI (Music Academy International).

ÉVALUATION

- 50% dossier (Présentation orale)
- 50% participation

RECHERCHE photographique DOCUMENTAIRE

RESPONSABLE DE L'ATELIER – ANDREA KEEN – ENSAD nancy

Cet Atelier a pour objectif de permettre aux étudiants de développer un projet photographique, autour de la question de l'urbain, au sens large, dans une perspective documentaire.

Après une introduction, en trois séances, à ce en quoi consiste un projet photographique documentaire, soit la définition d'un sujet, le développement d'une méthodologie de travail, la mise en place d'un programme, les étudiants, individuellement ou en groupes de deux ou trois, devront établir et définir l'objet de leur étude et mettre en œuvre leur propre projet.

Chaque « étude » sera présentée au groupe, et sera affinée et validée après quoi les étudiants seront amenés à réaliser des prises de vues qui seront étudiées en groupe les jours d'Atelier.

Au mois de novembre, est prévue une visite d'une journée au salon « Paris Photo », pour permettre aux étudiants de se confronter à la réalité d'une pratique contemporaine, mais aussi à celle d'un marché.

Les projets photographiques des étudiants, qui sont compris comme des projets à long terme, c'est-à-dire des projets de création plastique, pourront être développés par tous moyens photographiques.

La finalité de l'Atelier est de présenter une exposition des projets, au mois de mars 2021. Les étudiants seront donc amenés à concevoir leur projet dans une globalité, en investissant aussi le champ de la production concrète des images ainsi que celui de la monstration.

La phase de prises de vues devra être aboutie à la fin du mois de janvier 2021, les séances des mois de février et mars seront consacrées à la réflexion sur la mise en forme du travail et à l'organisation de l'exposition.

Numerus clausus : 15 étudiants.

COMPÉTENCES ACQUISES

Initier, développer, finaliser un projet photographique documentaire

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Les séances de l'Atelier se dérouleront chaque semaine à l'ENSAD Nancy, où, après la première phase d'introduction, les étudiants présenteront régulièrement l'avancée de leurs travaux. Hors des temps de présentation, les étudiants pourront consacrer une partie de la séance au travail de prises de vues sur le terrain.

- Le 13/11/2020 : voyage d'étude à Paris Photo
- Le 8/01/2021 : journée d'évaluation semestrielle
- 17-18-19/03 2021 : installation de l'exposition

ÉVALUATION

Participation active, suivi et aboutissement du projet ; une présentation générale aura lieu début janvier 2021 pour l'évaluation du premier semestre.

SCIENCES, MÉDIATION & ART

RESPONSABLE DE L'ATELIER – HÉLÈNE FISCHER – MINES NANCY

Le travail proposé dans cet atelier se place dans le cadre d'une continuité pédagogique avec ceux menés les années précédentes : il est centré sur la science, la médiation scientifique et l'art. L'objectif est de concevoir une action forte de médiation scientifique sous forme d'exposition expérimentale itinérante tout public, 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.

« Science, médiation et art » est un atelier transdisciplinaire entre découverte scientifique, partage des connaissances, conception de supports de médiation, composition artistique et diffusion du travail effectué, où chaque spécialité des écoles de l'alliance Artem a son rôle et son importance. 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'atelier 2020-2021 s'organisera autour de plusieurs axes forts correspondant à des activités très variées et impliquant des compétences très différentes. Sont proposées :

- Une activité de médiation scientifique in-situ : l'exposition MAGNETIQUE sera tout juste de retour du Palais de la découverte et sera installée en septembre 2020 à la Bibliothèque Universitaire de Sciences à Vandoeuvre jusqu'en janvier 2021. De nombreux groupes scolaires ou grand public défileront alors pour découvrir l'exposition, en particulier au moment de la Fête de la Science. Pour faciliter ces visites, et après une formation que je proposerai afin que chacun puisse s'appropriier le contenu scientifique de l'exposition, les élèves de l'atelier Artem pourront devenir médiateurs scientifiques, et mener des visites de groupe, en particulier au moment de la Fête de la Science. ! (activité dépendant de l'évolution de la pandémie).

- Une activité de développement de contacts, de partenariats, d'outils adaptés, de produits dérivés, dans le but de participer à la construction du futur de MAGNETIQUE, son itinérance nationale ou internationale.
- Une activité de traduction des textes de MAGNETIQUE (anglais, allemand, espagnol, au choix) dans le but de favoriser son itinérance à l'international.
- Une activité de création de nouveaux contenus, conception de nouvelles maquettes (! activité dépendant de l'évolution de la pandémie), conception de nouveaux supports numériques, écriture de textes, création de graphisme, développement d'un design propre et d'une scénographie, pour la nouvelle exposition consacrée à la lumière.

COMPÉTENCES ACQUISES

Travail en autonomie, organisation du travail, initiative, réactivité, créativité, conceptions multiples, expression orale et écrite, langues étrangères.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

La variété des activités présentées est importante : les étudiants inscrits à cet atelier pourront choisir le type d'activités qui leur convient le mieux. Toutes ne seront bien sûr pas réalisées.

Cet atelier se déroule à l'École des Mines et à l'Institut Jean Lamour. Les participants seront encadrés dans toutes les activités proposées selon le domaine d'origine de chaque étudiant.

ÉVALUATION

L'évaluation du travail effectué se fera selon les domaines d'origine de chacun, selon son investissement individuel et sa contribution au travail de groupe. Un exposé et/ou un rapport est demandé à la fin de chaque semestre.

WE ARE THE ROBOTS

ART & robotique

RESPONSABLE DE L'ATELIER – PATRICE HÉNAFF – MINES NANCY

Le travail est dans la continuité des ateliers précédents sur l'art et la robotique.

L'objectif est de concevoir une « performance art vivant » ou une installation dans laquelle compétences techniques et visions artistiques se nourrissent et se complètent. Le processus technique (conception, codage des robots) sera considéré comme un matériau artistique au même titre qu'un texte, qu'une dramaturgie, qu'une scénographie, etc.

À la pensée de l'artiste Paul Granjon en septembre 2014 « le robot s'exhibera depuis sa perspective d'objet technologique, avec une dimension affective. Sa relation avec les œuvres et les humains pourra être un mélange de poétique robotique et de contenu « technique », nous ajoutons celle de Raphaël Gouisset en 2020 « si le focus est fait sur le robot comme objet artistique alors le roboticien ne peut être considéré comme porteur du discours artistique ».

Cet atelier robotique prend comme sujets :

- la question de l'anthropomorphisme (attribution de caractéristiques du comportement humain ou de la morphologie humaine à des objets) et de l'intelligence artificielle (IA).
- Les questionnements sociétaux soulevés par la robotique
- Le roboticien.ne et son « pouvoir d'agir » dans une société où la robotique est de plus en plus présente

« We Are the Robots » est un donc un espace transdisciplinaire entre composition artistique et programmation robotique où chaque spécialité des écoles de l'alliance Artem a son rôle et son importance. Cet atelier est un travail collaboratif où les qualités et désirs de chaque participant doivent se concrétiser et parvenir à une réalisation commune. Les principaux points abordés dans l'atelier sont les suivants :

- Découvrir la technologie robotique actuelle et ses différents modes de programmation graphique intuitive (aucune connaissance en informatique).
- Découvrir les limites des robots Minoïdes, Nao et Pepper
- Élaborer et réaliser une performance grand public dans la pensée de P. Granjon en collaboration avec le Théâtre de la Manufacture de Nancy
- Mener une étude bibliographique dans le domaine de la robotique artistique

COMPÉTENCES ACQUISES

Programmation de robots humanoïdes, Art électronique, théâtre, Organisation du travail, travail sur documents collaboratifs, travail en groupe.

PROJETS TRAITÉS

Guido, le robot guide du MUDAM (2015 avec Paul Grajon), ballet robotique avec le ballet de Lorraine (2016, et avec Eric Minh Castaing), Festival Ring 2018 avec le Théâtre de la Manufacture, Spectacle « Robots » (2019, avec Raphael Gouisset, les Particules), festival Ring 2020 avec Marion Lechevallier et Aurélien Serre, les Particules (annulé suite au corona virus).

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Cet atelier se déroule au Techlab du département informatique de Mines Nancy. Les participants seront encadrés pour manipuler les robots, les programmer et imaginer leurs rôles dans la direction du projet et selon le domaine d'origine de chaque étudiant. Des artistes du Collectif les Particules (Lyon) participent à l'encadrement.

ÉVALUATION

L'évaluation du travail effectué se fera selon le domaine d'origine de chacun, de l'investissement individuel et de la contribution au travail de groupe. Un exposé et/ou un rapport est demandé à la fin de chaque semestre. L'investissement de chacun dans la performance finale est prise en compte.