

ATELIERS

22–23

ARTEM

Alliance
ARTEM

ÉCOLE
SUPÉRIEURE D'ART ET DE
DESIGN

NATIONALE
DE NANCY

 **icn**
business school
ARTEM

 **MINES**nancy
ARTEM

SOMMAIRE —

- 01 – abcd web
- 02 – BECOMING AN ONLINE INFLUENCER
- 03 – cindyniques
- 04 – cinÉMA PLASTICIEN
- 05 – cip - conception innovation production
- 06 – design thinking for sustainable change
- 07 – désobÉir, RÉsISTER : UNE HISTOIRE CITOYENNE À PARTAGER
- 08 – dynamiques TERRITORIALES ET VILLE du FUTUR
- 09 – ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE
- 10 – fab city
- 11 – intelligence ÉCONOMIQUE ET PRISE DE DÉCISION
- 12 – la dépense
- 13 – l'ASSEMBLÉE, lexiQUE lacunaIRE pour MAINTENANT
- 14 – l'humain ET son ENVIRONNEMENT AugMENTÉ : de l'innovation AU PROTOTYPE
- 15 – nudge MUSIC MANAGEMENT
- 16 – photo-cITÉ
- 17 – science, vulGARISATION scientifiQUE ET DÉMARCHE ARTISTIQUE

Dans cet atelier, les étudiants travaillent à analyser et comprendre les technologies numériques et à en mesurer leurs enjeux et leurs impacts sur la société. Cela couvre à la fois des introductions aux technologies accessibles à tous les profils, une analyse de l'impact du design, la conception visuelle et l'expérience utilisateur sur l'appropriation du numérique mais avant tout un approfondissement des divers enjeux posés par le numérique. Les enjeux et impacts étudiés peuvent concerner, de façon non exclusive ni restrictive l'impact des usages du numérique sur les ressources naturelles, les transformations, opportunités et risques dans les Arts et la culture, mais aussi dans le domaine des économies durables et responsables, comment le numérique et la digitalisation restructurent et réaménagent des espaces et environnements physiques ou sociaux et peuvent impacter la qualité de vie et le bien-être. L'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.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

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

- le matin : conférences ou cours théoriques sur les problématiques liées au numérique, et des exposés courts présentés par les étudiants.
- l'après-midi : mise en place de projets. Les différents membres du groupe se retrouvent 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. Les projets sont encadrés par les enseignants

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants :

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

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 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.

BECOMING AN ONLINE INFLUENCER —

SELF-EXPRESSION

WORKSHOP MANAGER: MATTHEW HAWKINS – ICN BUSINESS SCHOOL

In this workshop, we confront the challenges involved in building a social media persona/presence. Specifically, students are responsible for developing and growing a social media account throughout the year. It is important to note that your social media account does not need to feature you. In the past, students have made accounts for pets, selling nursing supplies, promoting their band or a student association as well as cooking, traveling, lifestyle and dance videos. If you like fashion, art, sports: why not share your passion with others. If you like to draw, craft, or make music? You can use this class to promote your creative outputs on Instagram, 21Buttons or Etsy. Or start your own online store. 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).

TEACHING METHOD

To support students, give them the opportunity to work as a team and develop them throughout the year, the teaching methods includes both individual and teamwork:

- **strategies and theory:** we explore, share, and discuss the strategies and theories behind becoming an online influencer. The presentations and activities associated with this part will count towards your in-class assessment grade.
- **class project:** we have at least one class account, on a social media platform. Collectively, as a team, we manage and add content to this account. This is where we can experiment with new forms of content that may not be appropriate for your personal page. This part count towards your in-class assessment grade.
- **individual account:** As an individual, you develop your own social media account (Insta, Twitch, TikTok, Bilibili, etc). You post regularly, engage with your followers, and grow your community. You will set personal goals for your development that will factor into your grade. This part will count towards your mid-term and final assessment grades.

ACQUIRED SKILLS

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

- create an online profile based on a personal interest;
- formulate strategies to build a social media presence;
- propose alternative ways to improve someone's social media presence;
- devise a strategy to meet their personal goals.

ASSESSMENT PROCEDURE

The assessment is based on:

Fall & Spring Semesters:

- in-class assessments: 40%-class project & in-class work (individual & group)
- final assessment: 60%-written report and presentation (individual)

cindyniques, science du danger —

gestion des risques et des crises

RESPONSABLE : RASOOL MEHDIZADEH — MINES nancy

La problématique des risques a pris dans nos sociétés une importance considérable qui se traduit au quotidien par la mise en œuvre de mesures et méthodes d'évaluation 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. L'objectif de l'atelier 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 de la gestion des risques. De nombreux intervenants professionnels présentent leur savoir-faire en la matière (industrie, médecine, psychologie, armée, assurance). La problématique de la « gestion de crise » représente également une partie significative du programme.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Plusieurs modes pédagogiques et organisations sont mises en œuvre :

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

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 :

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

MODALITÉS D'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.

CINEMA PLASTICIEN —

CINÉMA

RESPONSABLE : philippe FERNANDEZ — ENSAD nancy

Trois équipes, mixant les étudiants des trois écoles de l'Alliance Artem, sont constituées en fonction des compétences et des désirs de chacun. Après la délimitation du champ de recherche à l'aide de visionnages d'œuvres et le cas échéant d'invitations de personnalités actives dans ce domaine situé à la rencontre du cinéma et des arts visuels et sonores, chaque équipe est accompagnée dans la fabrication d'un objet cinématographique la faisant passer par toutes les étapes de sa fabrication, de l'idée à la monstration, en distribuant à chaque étudiant une responsabilité précise calquée sur les différents métiers du cinéma. Chaque production est ainsi le résultat d'une recherche collective de création située entre cinéma et arts plastiques. Chaque étudiant, encadré par le responsable de l'atelier Philippe Fernandez avec la collaboration de Vincent Vicario, peut ainsi mener des réflexions et échanges relatifs à ces deux domaines ainsi qu'à l'acquisition de compétences techniques.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Le cinéma est par définition un travail d'équipe. Les séances consacrées à la conception du projet puis à son écriture sont collectives, ainsi que les décisions principales relevant de la mise en scène, du casting, ou des décors. Le montage et toutes les opérations de post-production, si elles sont effectuées par les étudiants ayant choisi de le faire, sont également décidées collectivement et font l'objet d'échanges continus. Ainsi, le contenu pédagogique de l'atelier s'articule autour :

- de la délimitation du domaine de recherche et de création : celui d'un cinéma affranchi des modes narratifs dominants et explorant son propre potentiel artistique à l'aide de visionnage d'œuvres issues du champ de l'art et de celui du cinéma,
- de la formation d'équipes équilibrées en fonction des compétences ou désirs d'acquisitions de chaque étudiant,
- d'exercices de tournage et de post-production,
- de conception et de réalisation d'un projet entièrement propre à chaque groupe à partir du résultat obtenu dans la phase initiale.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences acquises concernent :

- les compétences relationnelles au travail collectif orienté vers un but commun,
- les compétences techniques propres au domaine choisi par chaque étudiant (ex. : l'image, la prise de son, le montage, l'organisation du tournage, etc.),
- l'usage et acquisition du vocabulaire professionnel du cinéma et des concepts liés (par ex. : synopsis, traitement, découpage, séquence, plan, mise en scène, raccords, continuité, axe, focale, focalisation, raccord, réalisme, dramaturgie, etc.),
- la capacité de comprendre un objet audiovisuel dans sa dimension artistique.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation tient compte de l'observation individualisée de l'engagement personnel, du fonctionnement au sein du groupe, de l'évolution de la réflexion artistique et de l'assiduité dans la l'acquisition des compétences désirées.

cip – conception, innovation, production —

développer un produit « de l'idée au marché »

RESPONSABLES : ABDESSELAM DAHOUN & FRANCK CLEYMAND – MINES
NANCY

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

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les séances comportent systématiquement :

- le matin : des cours autour de problématiques et sujets divers. Sont notamment abordés les questions liées aux produits (concepts et attributs), aux dessins 2D, au logo, à la créativité, à l'innovation, à la propriété industrielle, à l'analyse fonctionnelle (coûts et risques) ou encore au marketing à travers la gestion et la stratégie marketing d'un produit. Après chaque cours, les étudiants travaillent en groupes de 6 pour résoudre une étude de cas liée à la thématique du jour.
- l'après-midi : mise en place de projets. Les étudiants se retrouvent donc tout au long de l'année pour travailler sur un projet et mettre en application les apports théoriques acquis.

COMPÉTENCES ACQUISES

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

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est basée sur :

- le contrôle continu : travaux à réaliser dans un temps défini
- l'auto évaluation
- l'implication dans le travail de groupe
- des soutenances orales
- des rapports du projet.

design thinking for sustainable change —

design thinking

workshop MANAGER: KRISTA FINSTAD-MILION – ICN BUSINESS SCHOOL

This workshop contributes to ICN's new prestigious UNESCO Chair and is based on a partnership with a company committed to meeting the United Nations Agenda 2030. Using the Design Thinking (DT) Approach you are challenged in multicultural transdisciplinary teams to reframe key company sustainability problems and co-design desirable, viable and feasible solutions. A recent trend in business innovation, DT is a human centric problem-solving approach. Not only used in conceptualising and marketing products, DT can be applied to all sorts of domains, from design, production, human resources and management as well as creative thinking. It is thus a crucial skill for future engineers, designers, artists and managers, concerned with leading or contributing to collaborative intelligence. Companies today worldwide face great challenges in embracing change in a sustainable way. Sustainable change means not only providing products and services that continue to satisfy the customer or user but doing so while respecting the environment and operating in a socially and economically responsible way.

TEACHING METHOD

Sessions are conducted in English with on-site visits to meet key stakeholders committed to putting sustainability values into practice. Student teams design a meaningful project on a real-world problem by interacting with people who resist change and people who have a transition mindset and who advocate for change.

Creativity-enhancing learning methods compliment field visits to provide curious international and internationally-minded students with collective intelligence competences critical for team working required in today's workplace. This ARTEM workshop is designed by an international teaching team, alternating interactive conferences and hands-on work sessions, using visual thinking, research, digital and agile project management tools. Teams collect and share key information, conducting on-site interviews, map project progress, consult e-date banks to carry out strategic business research.

ACQUIRED SKILLS

Acquired skills are theoretical knowledge and critical hands-on skills in Sustainable Development, UN 2030 Agenda, DT problem-solving approach, partnership-building, visual thinking, agile project management, storytelling, creative visual presentations in English, leadership and followership, intercultural teamwork.

ASSESSMENT PROCEDURE

The assessment is based on:

- Individually: personal commitment & contribution to teamwork by way of Individual reflection reports (60%) ;
- Teams: midway & final project presentations (40%).

dÉSObÉIR, RÉsISTER : UNE HISTOIRE CITOYENNE À RACONTER —

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

L'atelier propose un thème porté par la Ville de Nancy et ses acteurs qui se décline en plusieurs projets qui portent une démarche autour de la mémoire, sa transmission et ses enseignements. Dans le cadre de la Seconde Guerre mondiale et des événements qui s'y sont déroulés à Nancy de juillet 1942 à septembre 1944, les rafles, les persécutions et les répressions, la Ville de Nancy souhaite 80 ans après les faits : rappeler les faits, leur histoire et communiquer autour de messages de paix et de combats pour les libertés ; porter cette mémoire, assurer son passage, à l'heure où les dernières victimes survivantes sont en train de disparaître ; rappeler que nous devons nous reconnaître autour de valeurs communes pour garantir des liens et porter ensemble des projets « du vivre ensemble ». Ces enjeux sont traduits par des actions concrètes présentant Nancy « ville de l'humanisme ».

CONTENU PÉDAGOGIQUE

La gestion de projet complexe, fil rouge de cet atelier traduit la pédagogie initiée : contextualiser un projet en portant le regard au-delà d'un cadre strictement professionnel pour développer prise de hauteur et bonne compréhension des enjeux sociétaux, prise en compte d'éléments culturels, politiques et sociologiques en appuyant la démarche sur des méthodologies de mises en problématique, management de la complexité et mise en œuvre de projets en situation réelle.

Les étudiants travaillent aux côtés d'historiens, de spécialistes de conduite de projets innovants, de sociétés d'événementiels, de réalisateurs de films, de communicants, de responsables politiques, d'associations ... pour construire et défendre un projet d'ambition locale à retombées et impact national voir transfrontalier. Des apports complémentaires de culture générale, de méthodologie d'analyse sociologique, d'outils numériques etc. appuient les temps opérationnels et de rencontre pour rechercher l'adhésion d'un large public dont la tranche est de 12 à 40 ans.

COMPÉTENCES ACQUISES

L'atelier a pour finalité d'amener les étudiants à conduire des projets en situation réelle dans un cadre de développement de compétences transverses et pluridisciplinaires (histoire, animation coopérative, communication, marketing, événementiel, stratégie, jeux de rôles...) en décalant les problématiques vers des sujets de société en cohérence avec les enjeux sociétaux actuels.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est basée sur :

- 40% de contrôle continu : 10% présence + 20% évaluation peer to peer (travail évalué pour le 1^{er} semestre) + 10% cahier des charges remis en décembre
- 60% de contrôle final : 20% soutenance finale orale + 30% dossier écrit + 20% évaluation peer to peer (travail évalué pour le 2nd semestre).

dYNAMIQUES TERRITORIALES ET VILLE du futur —

dÉVELOPPEMENT TERRITORIAL / INNOVATION

RESPONSABLE : DAVID GEGONNE – icn business school

Dans cet atelier à très forte dimension partenariale, les projets sont structurés autour de « fils rouges » imaginés et choisis par les étudiants à l'issue des 3 premières séances consacrées à la créativité et à l'intelligence collective. La dimension prospective tient une place importante dans l'élaboration des projets : Quels services dans la ville d'après demain ? Quels objets ? Quels aménagements ? Quels nouveaux usages avec quelles technologies etc. Au fil des séances, les projets retenus sont nourris par des intervenants sélectionnés au cas par cas et font toujours l'objet d'au moins un partenariat, à des fins opérationnelles, avec une organisation concernée directement ou indirectement (entreprise, collectivité, association etc.) Au-delà des séances du vendredi, l'atelier bénéficie d'une plate-forme collaborative qui permet de faciliter le travail en équipe et, sous condition de reporting, d'accorder une part d'autonomie aux étudiants. Une attention particulière est accordée au développement durable et à la responsabilité sociale et environnementale.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les séances comportent systématiquement :

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

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants :

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est basée sur une soutenance intermédiaire et une soutenance finale.

La mise en œuvre et le développement de cinq compétences clés sont également pris en compte : écoute et esprit critique, affirmation, engagement, créativité et coopération.

ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE —

ÉCOCITOYENNETÉ

RESPONSABLE : OLIVIER MIRGAUX — MINES NANCY

Cet atelier a pour objectif de former des « écocitoyens » en les immergeant au sein des problématiques complexes et transverses du développement durable. Partant d'un état des lieux de la situation actuelle, l'atelier Environnement et développement durable (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 va leur permettre d'acquérir une réelle culture E&DD. L'implication et la participation des étudiants sont sollicitées tout au long de l'atelier, notamment au travers de discussions et de débats avec des professionnels et par la conduite d'un projet en groupe. En outre, ces discussions et débats permettent 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.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

L'atelier est organisé autour de six ressorts pédagogiques :

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

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants de :

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est essentiellement basée sur le projet (soutenance et rapport) mais aussi sur l'implication dans l'atelier.

fab city —

RE-FABRIQUER EN VILLE, nancy, design MILIEUX, ÉCONOMIE CIRCULAIRE RESPONSABLE : VINCENT GUIMAS – ENSAD nancy

Fab City 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 sur les nouveaux métabolismes de la ville et d'en saisir ses opportunités écologiques et politiques. Fab City souhaite s'appuyer sur les enjeux portés par le DMLab, laboratoire de recherche du design des milieux de l'option design de l'Ensad Nancy en travaillant sur les questions des conditions de zones urbaines à réinventées. L'atelier s'articule autour de trois phases : la définition de concepts (4 séances) à travers une série de mini conférences, de conversations avec des invités, des visionnages de films pour développer et partager les enjeux de la Fab City ; la création de prototypes (14 séances) avec la conception et la production d'objets sur une thématique définie en début d'atelier avec la découverte de la matière, des outils de conception et de production ; la Fab City Store (4 séances) permettant de comprendre, concevoir et développer une proposition économique liée à l'objet ou au service développé.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

L'atelier est organisé autour de trois ressorts pédagogiques :

- *inspirer*, pour ouvrir le cadre d'apprentissage de ses connaissances à travers la découverte des enjeux et des possibles de nouveaux métabolismes en ville. Quatre notions principales sont abordées pour étudier les mécanismes de la *ville fabricante* (fabrication distribuée, smartfactory, designer entrepreneur, local is logical). Elles s'appuient sur les outils et sur les concepts proposés. Une production d'articles et/ou augmenter avec un travail cartographique des acteurs intéressants du territoire est à réaliser. Une initiation à la notion d'économie circulaire et de circuit courts est également proposée ;
- *expérimenter*, par une proposition de conception/fabrication d'un prototype. À l'issue de la phase « Inspirer » un prototype sur un thème identifié en début d'atelier Artem est développé ;
- *activer*, en inscrivant le projet imaginé dans une réalité économique et/ou sociale.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences acquises concernent :

- les connaissances transversales : étudier un écosystème en forte transformation : la ville ;
- l'agilité intellectuelle : manipuler des concepts tout en s'inscrivant dans une réalité ;
- les connaissances de réseaux : découvrir les pôles de développement de la ville fabricante (entreprises, collectivités en France et à l'étranger).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les critères d'évaluation sont l'assiduité à tenir ses objectifs, la prise d'initiative, la capacité à collaborer suivant une approche collaborative et agile et la créativité des livrables.

INTELLIGENCE ÉCONOMIQUE ET PRISE DE DÉCISION —

INFORMATION ET DIGITALISATION

RESPONSABLE : CARINE SONNTAG – icn business school

« L'Intelligence Économique est une méthode systématique, légale et éthique, de collecte, analyse et exploitation de l'ensemble des informations disponibles pour produire un renseignement utilisable dans les décisions d'une entreprise, ses activités et ses projets ». À travers des sujets d'actualité géopolitiques ou géoéconomiques, les équipes projets explorent tout ou partie des piliers suivants : compréhension et décryptage de l'environnement et des stratégies industrielles ou commerciales concurrentes pour mieux définir sa propre stratégie ; veille marché, veille concurrentielle, veille brevets & technologique, veille juridique, veille politique... ; alerte précoce (*early warning*) : nouveaux concurrents, innovations, cadres légaux, affaires nouvelles... ; anticipation des évolutions possibles des marchés, des pays, des technologies... ; influence, lobbying ; sécurité et sûreté du patrimoine matériel et immatériel de l'entreprise.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Pour accompagner les étudiants, leur donner l'opportunité de travailler en équipe et les faire évoluer tout au long de l'année, les enseignements délivrés alternent séances de méthodologie de veille informationnelle et séances d'application.

Les étudiants travaillent la méthodologie d'intelligence économique en progression tout au long de l'année. Des équipes projets sont constituées qui vont appliquer la méthodologie dans un dossier de sourcing au premier semestre et un dossier d'analyse au second semestre. Les équipes sont modérées par une approche de gestion de projets et les sujets sont choisis pour être des sujets complexes et transverses.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants :

- d'organiser une veille à partir d'outils de recherche d'information avancés.
- de recenser et évaluer de manière critique l'information blanche, grise ou noire
- de collecter, organiser et analyser l'information pour produire des scénarii
- d'affirmer des points de vues personnels étayés basés sur l'évaluation des sources d'information
- de travailler en équipes transverses sur des sujets complexes

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Un travail méthodologique préparatoire, un rapport de sourcing et une soutenance de groupe permettent d'évaluer le premier semestre.

Un rapport d'analyse et une soutenance de groupe avec scénarii et recommandations pour les commanditaires permettent d'évaluer le second semestre.

LA DÉPENSE —

ÉCONOMIE, ART & CULTURE

RESPONSABLE : XAVIER ANTIN — ENSAD nancy

L'atelier *La dépense* s'intéresse aux relations entre l'art et l'économie. La session 22-23 propose d'explorer l'économie de la collection. Qu'elle soit privée ou publique, de quoi procède une acquisition ? Comment est-elle gérée ? Quelle en est la stratégie ? Quelle est la vie d'une œuvre qui rentre dans un Frac (Fond Régional d'Art Contemporain) ou chez un collectionneur ? Comment se négocie le rapport de propriété ? Comment conserver une œuvre fragile ? Comment circule-t-elle ? Existe-t-il des œuvres in-collectionnables ou des artistes qui travaillent contre la collection ? La recherche est accompagnée de visites d'institutions et de galeries, de rencontres d'artistes et de collectionneurs. Pour la session 22-23, une collaboration avec le Frac Lorraine permet d'expérimenter des œuvres qui résistent à la collection, et plus largement à la marchandisation : les œuvres immatérielles, les protocoles et autres partitions.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Nous intéresser à l'économie de la collection nous permet d'explorer et d'expérimenter une autre économie de l'œuvre : celle de sa maintenance, de sa vie au long cours, et d'en aborder tous les aspects et les trajectoires possibles du côté public comme privé.

L'année se structure autour de la construction d'une publication imprimée collective, en prenant appui sur les visites, les rencontres et les expériences menées. Conçue comme un espace d'expérimentation à part entière, cette publication accueille également un glossaire qui se transmet et s'augmente d'une session à l'autre.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences acquises ont trait à :

- l'expérience de travail collectif,
- l'expérience de gestion de projet,
- la conception éditoriale et graphique d'une publication,
- l'acquisition de connaissances théoriques dans deux domaines spécifiques (art et économie)
- le développement d'une réflexion critique liée à des enjeux culturels actuels.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les modalités d'évaluation concernent l'assiduité, l'engagement, la créativité et la capacité de travailler en collectif.

L'ASSEMBLÉE, LEXIQUE LACUNAIRE POUR MAINTENANT —

MILIEU / RÉGIME CLIMATIQUE / ART / ANTHROPOLOGIE / SCIENCES

RESPONSABLE : JOCELYN COTTENCIN – ENSAD NANCY

La crise liée à la pandémie a mis encore plus en tension la vision occidentale du monde, les concepts de modernité et de Nature/Culture. Comme le détaille Bruno Latour dans son livre « Où atterrir », les enjeux climatiques et écologiques sont les éléments déterminants qui rejouent les questions politiques actuelles. Le projet « L'assemblée, lexique lacunaire pour maintenant » est une utopie éditoriale, à la fois modeste et ambitieuse menée depuis le champ de l'art en dialogue avec d'autres disciplines. La réalisation d'un lexique pour nommer le monde, ou plutôt pour ré-engager une lecture de celui-ci à l'éclairage des interdépendances animales, végétales, climatiques, sociales qu'il semble que nous ayons oubliées. L'atelier est conçu comme un groupe de recherches, de documentations et d'expérimentations. Le travail s'engage autant par le mot, le texte que par une pratique de l'image et du dessin. Le projet est réalisé avec la collaboration et un dialogue régulier avec une classe de 5^e du collège Artem. Pour cette saison 22-23, le travail éditorial est toujours au centre de l'activité tout en développant un axe sur l'écriture et la performance.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

L'assemblée, lexique lacunaire pour maintenant fait l'expérience du travail en groupe à partir de champs disciplinaires différents. Le croisement des méthodes scientifiques et artistiques est mobilisé pour développer les recherches sur le lexique. Chaque séance (ou groupe de séances), pouvant associer des élèves de 5^e du futur collège Artem, est orienté par une série de mots choisis qui est le terrain de recherche de textes, de conférences, de documentations pour éclairer chaque mot. Cette documentation permet d'engager un travail d'écriture, de dessins et d'images pour chaque mot retenu. L'atelier crée une sorte de cartographie des documentations, images, dessins en temps réel. Cette archive du travail est réalisée sur une plateforme numérique. Des outils de travail spécifiques comme la lecture collective de texte, le dessin sont mobilisés durant cet atelier. Des invitations d'anthropologues, de philosophes, de scientifiques, d'artistes sont programmées pour des présentations et des temps de travail avec le groupe.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants et aux collégiens :

- de croiser des approches disciplinaires différentes
- de travailler collectivement
- de penser un projet éditorial en temps réel
- d'acquérir des connaissances théoriques sur les questions « anthropologiques de la nature »
- de développer une réflexion critique sur certains enjeux majeurs actuels

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est réalisée non pas sur un rendu mais sur le parcours de chaque étudiant durant l'ensemble des séances, sur l'engagement individuel et la capacité à travailler collégialement.

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

RESPONSABLE : JEAN-PHILIPPE JEHL – icn business school

Les sujets proposés dans cet atelier intègrent des projets lauréats d'appels à projets européens (FEDER). Ils se déroulent sur différents sites (Artem, Paddock, Sites de production et/ou d'entraînement). Les étudiants participent ainsi à des projets européens avec les thématiques suivantes : innovation en santé : réalisation d'une orthèse et/ou prothèse (projets ASCATIM et CARE Grand Est) ; innovation en Haute Performance Sportive à destination des sportifs valides et handicapés : application à la détection de la fatigue et au suivi d'activité (projet CARE Grand Est) et analyse et simulation d'un environnement de production dont l'objectif est l'optimisation de l'impact environnemental (projets FERMALIM et VISEPRO). Les étudiants de l'atelier sont également en contact avec différents professionnels concernés tels que des entraîneurs et des sportifs d'équipes de France, des praticiens hospitaliers ou des industriels

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Les sujets proposés nécessitent une approche pluridisciplinaire. Ils suivent une méthodologie commune dont les étapes sont :

- l'analyse de la valeur
- la réalisation de prototypes
- la préparation de l'industrialisation.

Les produits innovants proposés par les équipes d'étudiants traduisent les attentes des utilisateurs/clients en termes de design, de coûts (achat et utilisation) et de solutions technologiques. Les équipes sont, de ce fait, composées d'étudiants des trois écoles.

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants :

- d'appréhender les différentes étapes de l'innovation : idée -> propriété intellectuelle -> brevet -> licence d'exploitation -> production
- de réaliser une démarche de « Qualité By Design » incluant l'analyse de la valeur, l'ingénierie et le business plan
- de concevoir et fabriquer des prototypes

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Une auto-évaluation est réalisée sous la forme d'un QCM lors du premier semestre.

Une évaluation de groupe, comprenant des fiches techniques, produit/design et Business Plan ainsi qu'une présentation orale, constitue l'évaluation du second semestre.

nudge music MANAGEMENT —

L'ART du MANAGEMENT inspiré PAR LA musique

RESPONSABLE : philippe RÉTHORÉ – icn business school

Dans cet atelier interactif, les étudiants participent à la mise en musique d'une nouvelle discipline, nouvel art de manager et de se manager : le Nudge Music Management, qui vise à : enchanter l'expérience collaborateur à travers une logique de management bienveillant ; accompagner les entreprises dans leurs stratégies et leurs problématiques de QVT, d'engagement, de culture d'entreprise et de développement de marque-employeur ; affiner les stratégies de marque-client ; utiliser la musique plus efficacement.

Cet atelier place la musique au carrefour des sciences du management (leadership, ressources humaines, économie, marketing...), des sciences comportementales et des neurosciences. Cette approche holistique replace l'humain au cœur du projet économique. L'atelier Nudge Music Management permet aux étudiants d'enrichir leur culture générale, managériale et musicale. En développant leur inspiration créative, les étudiants apprennent concrètement comment faire pénétrer l'air du temps musical dans le futur d'un environnement de travail inspirant et humaniste.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Pour accompagner les étudiants, leur donner l'opportunité de travailler en équipe et les faire évoluer tout au long de l'année, les enseignements délivrés alternent théorie (cours, lectures et projets de recherche) et pratique (travaux dirigés).

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

COMPÉTENCES ACQUISES

Cet atelier va permettre aux étudiants de :

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est basée sur l'élaboration d'un dossier/création musicale qui donnera lieu à un oral (50%) et la participation active comprenant motivation (*ponctualité, implication, engagement*), collaboration travaux de groupe, pertinence playlists et sound design (50%).

photo-cITÉ —

RECHERCHE photographique DOCUMENTAIRE

RESPONSABLE : julie deutsch — 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. Les projets photographiques sont compris comme des projets de création plastique de long cours et peuvent être développés par tous moyens photographiques. Les étudiants sont 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 finalité de l'atelier est la présentation d'une exposition des projets à la fin du mois de mars-avril 2023. Au mois de novembre 2022 est organisée 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.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

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, doivent établir et définir l'objet de leur étude et mettre en œuvre leur propre projet.

Chaque proposition est présentée au groupe, est affinée et validée après quoi les étudiants seront amenés à réaliser des prises de vues qui sont étudiées en groupe les jours de l'atelier Artem. Les étudiants présentent régulièrement l'avancée de leurs travaux. Hors des temps de présentation, les étudiants peuvent consacrer une partie de la séance au travail de prises de vues sur le terrain.

La phase de prises de vues doit être aboutie à la fin du mois de janvier 2023, les séances des mois de février et mars sont consacrées à la réflexion sur la mise en forme du travail et à l'organisation collective d'une exposition.

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences acquises ont trait à l'initiation, au développement et à finalisation d'un projet photographique documentaire ainsi que sa restitution.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Une présentation générale a lieu début janvier 2023 pour l'évaluation du premier semestre. D'une manière générale, la participation active, le suivi et l'aboutissement du projet permettent une évaluation du travail.

SCIENCE, VULGARISATION SCIENTIFIQUE ET DÉMARCHE ARTISTIQUE —

RESPONSABLE : HÉLÈNE FISCHER — MINES NANCY

Cet atelier se place dans la continuité pédagogique des ateliers précédents : son objectif est de travailler au développement d'actions de vulgarisation scientifique, et de leur mise en lumière par le développement d'une démarche artistique. Le but est de concevoir des actions fortes visant à interpeller le public, à l'obliger à se poser des questions scientifiques, à l'inviter à « expérimenter la science en train de se faire » (Jean Perrin, prix Nobel de physique en 1926, créateur du Palais de la découverte en 1938). L'atelier « Science, vulgarisation scientifique et démarche artistique » est ainsi le lieu d'un partage de connaissances, d'un travail transdisciplinaire et collectif de réflexion et de création, dans lequel les spécialités des écoles de l'Alliance Artem ont toute leur place. Les sujets scientifiques de cet atelier portent plus précisément sur les notions de lumière et de magnétisme, l'idée étant d'illustrer certaines recherches, historiques ou en cours, associant ces notions pour répondre à la problématique énergétique.

CONTENU PÉDAGOGIQUE

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

Une démarche de vulgarisation scientifique est réalisée entre étudiants au sein même de l'atelier afin d'augmenter la cohésion du groupe.

COMPÉTENCES ACQUISES

La finalité du travail à conduire est de permettre à l'étudiant de développer ses compétences en termes de travail en autonomie, d'investissement personnel, d'engagement, de persévérance, d'initiative, de réactivité, de créativité, d'expression orale et écrite, et d'esprit de groupe.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les compétences demandées sont évaluées par une note de contrôle continu. Une soutenance et un rapport sont également demandés au cours de l'année.