



**ATELIERS
ARTEM**

**2019
2020**

SOMMAIRE

abcd web	5
anglo-saxon project management	6
becoming an online influencer	8
cinéma plasticien	9
cindyniques	10
collection artem	12
conception innovation production	14
data data	15
design thinking for sustainable change	16
dynamiques territoriales et ville du futur	18
entrepreneurship et family business	20
environnement et développement durable	22
fab city	23
l'humain augmenté	24
intelligence économique et prise de décision	26
living consulting et prospective	28
luminica, une expo éclairante	29
management des technologies innovantes	30
le manager créatif	32
modélisation financière	33
marketing d'enseigne et innovation commerciale	34
nancy innovation	36
tranches de ville	37
we are the robots	38

Abcd web

MUTATION NUMÉRIQUE / INTERNET

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 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, le musée des Beaux Arts...)

RESPONSABLES ATELIER
 OLIVIER AGERON
 BART LAMIROY

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 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.

Anglo-Saxon project MANAGEMENT

RESPONSABLE ATELIER
BERTAND AGOSTINI

Anglo-Saxon MARKET OF A NEW PRODUCT OR SERVICE

The specific objectives are:

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

Contents:

- Business Culture and intercultural communication: Attitudes, Behaviour, Values.
- Economic and Business environment in UK, USA, Canada, and Ireland.
- Contract management.
- Communication Skills.
- Business Plan.
- Creative thinking.

In each of the countries studied, discussion will include culture, aspects of the market, and consumer behavior.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Semester 1:

- Creativity
- US Business and Culture
- UK Business and Culture
- Business Plan

Initial report

Initial project presentation

Semester 2:

- Canada Business and Culture
- Ireland Business and Culture
- Public Speaking

Final report

Initial project presentation

ÉVALUATION

Assignments, Written exams, Group project presentations, Written project report.

Semester 1 : written exam (2 hours) 20%, initial proposal report 30% , initial proposal presentation (20 mns) 50%

Semester 2: written exam (2 hours) 20%, final project report 30%, final project presentation (20 mns) 50%

COMPÉTENCES ACQUISES

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

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

- Developing a concept of French bakery in the USA
- Home automation systems company in Canada
- Smart portable printer in the USA
- Delivery service company in Ireland New brand of connected benches in the UK

BECOMING AN online influencer

DIGITAL MARKETING, MARKET CREATION, AND ENTREPRENEURSHIP

Do you want to become a social media star?
Do you like politics? Music? Cooking? Sports? Have you thought about sharing your views with others?
Do you like sharing your style or travel photos on Instagram? Do you want to share your gaming addiction through Twitch? Or, are you interested in promoting your artwork (music, paintings...) online?

This workshop is designed to give you the opportunity to develop the social media presence you always wanted.

The course addresses social dynamics and market creation through investigating various contexts, such as:

- Overweight fashion bloggers
- The Star Trek subculture
- The rise of soft-modernism interior design

The course will also investigate the challenges and strategies involved in building a social media presence, by discussing how to change social institutions, how meaning moves across communities, and how social capital is accrued.

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Offer strategies to change a social system.
- > Recommended techniques to develop and maintain a community.
- > Develop a detailed strategy on how to become an online influencer.
- > Implement multiple social media identity management strategies on a social media platform.

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

Past participants focused on:
Instagram: style/fashion, travel, artistic outputs (drawings, installations)
Youtube: makeup artist, artistic music videos
Facebook: environmental organization, local business

RESPONSABLE ATELIER
MATTHEW HAWKINS

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- 1 - You will develop a social media account and actively manage this account. Specifically, you will select a platform (Instagram, YouTube, Twitter, etc..) and then try to become a Star!
- 2 - We will explore some of the theoretical concepts behind becoming an online influencer. In particular, we will address issues related to accruing social status and changing social institutions.

Throughout the course, we will implement specific strategies to help achieve your objectives.

ÉVALUATION

In-class assessment: 40% - written, oral, participation.
Mid-term assessment: 60% - presentation on experience.
Final assessment: 60% - written report detailing experience and presentation.

CINÉMA PLASTICIEN

RÉALISATION DE COURTS MÉTRAGES

L'atelier met des groupes de 6 ou 7 étudiants en situation de réalisation de courts métrages, en passant par toutes les étapes de leur fabrication, et en distribuant à chacun un rôle précis lié aux différents métiers du cinéma.

Chaque court-métrage est le résultat d'une recherche collective de création située entre le cinéma et l'art contemporain.

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 DÉJÀ TRAITÉS

3 courts métrages chaque année, dans les mêmes conditions, en 2015-2016, 2016-2017 et 2017-2018.

RESPONSABLES ATELIER
BRIGITTE ZIEGER
PHILIPPE FERNANDEZ

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Chaque journée d'atelier est spécifiquement consacrée à une phase particulière du projet :

- découverte et analyse d'œuvres correspondantes au champ de recherche de l'atelier ;
- conception et écriture (idée, synopsis, traitement, séquençier) ;
- mise en scène (repérages, découpage, storyboard) ;
- entraînement au tournage et à la direction d'acteurs ;
- préparation matérielle du tournage ;
- tournage (généralement en week-ends supplémentaires) ;
- montage image ;
- étalonnage ;
- montage son ;
- musicalisation ;
- regard critique et analyse collective.

ÉVALUATION

Observation individualisée de l'engagement personnel, de la relation au groupe, et de l'acquisition de compétences de chaque étudiant.

cindyniques

GESTION DES RISQUES ET DES CRISES

La problématique des risques a pris dans nos sociétés une importance considérable qui se traduit au quotidien par la mise en œuvre de mesures et méthodes d'évaluation et de prévention destinées à en limiter les conséquences potentielles sur l'homme, les biens, l'environnement, l'activité économique et la société. En parallèle, prendre des risques est le propre du manager, de l'artiste et de tout un chacun dans certains actes de la vie quotidienne. Ce terme renvoie donc à la fois à l'idée d'une perte potentielle ou d'une opportunité. L'objectif du module est donc d'apporter aux étudiants des éléments méthodologiques pour appréhender les risques dans le monde incertain et complexe d'aujourd'hui en croisant l'expertise de l'ingénieur, l'approche du manager et le regard de l'artiste.

Les enseignements délivrés alternent théorie, méthodes, visites et activités de projet dans un esprit orienté vers la pratique de l'évaluation et de la gestion des risques. De nombreux intervenants professionnels présentent leur savoir-faire en la matière (industrie, médecine, psychologie, armée, assurance, art). La problématique de la « gestion de crise » représente également une partie significative du programme. Un exercice de mise en situation de crise permet de confronter les étudiants à la prise de décision à l'échelle stratégique face en 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.

RESPONSABLE ATELIER
RASOOL MEHDIZADEH

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.

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Situer la problématique des risques dans une perspective historique et de comprendre son caractère multi-disciplinaire.
- > 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 DÉJÀ TRAITÉS

Quelques projets

Année 2018-2019

- 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 2017-2018

- 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 2016-2017

- 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

COLLECTION ARTEM

CONSTRUCTION D'UNE COLLECTION PUBLIQUE ET CRÉATION D'UNE EXPOSITION

L'atelier Collection Artem vise à expérimenter la constitution d'une collection publique et le processus complet de création d'une exposition dans une école d'art. Il est co-dirigé par Thierry Fournier et Jean-François Robardet, artistes, curateurs indépendants et enseignants. En 2017, l'atelier a créé pour la 1ère fois en France une collection publique en école d'art à l'ENSAD : la Collection Artem, avec le concours de Artem Entreprises, l'ENSAD, ICN et Mines. Quatre œuvres d'étudiants de l'ENSAD ont été acquises en 2017, trois en 2018 et trois en 2019.

En 2019-2020, l'atelier Collection Artem consiste à créer une nouvelle édition de ce projet, à le pérenniser et à établir une connexion avec l'exposition des diplômés de l'ENSAD. Son programme est le suivant :

- Rencontrer tous les étudiants de l'ENSAD (3e, 4e et 5e année) qui le souhaitent pour découvrir leurs œuvres
- Sélectionner collectivement un ensemble d'œuvres
- Rencontrer les commissaires chargés de l'exposition 2020 des diplômés de l'ENSAD et prendre connaissance des œuvres
- Organiser collectivement une exposition en février 2020 lors de la Journée Portes Ouvertes de l'ENSAD
- Réunir une commission d'acquisition indépendante, composée de 3 personnalités qualifiées, qui sélectionnera 2 œuvres de l'exposition Collection + 1 œuvre dans l'exposition des diplômés, qui seront acquises par la Collection Artem. L'indépendance de ce jury garantit la liberté de ses choix.
- Communiquer sur le projet sur les réseaux sociaux, créer une affiche dédiée à l'exposition qui intégrera le catalogue édité en 2019
- Travailler spécifiquement à la pérennisation du projet Collection au sein d'Artem pour les années suivantes : financement, organisation, etc.

RESPONSABLES ATELIER
THIERRY FOURNIER
JEAN-FRANÇOIS ROBARDET

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Octobre 2018 : initiation aux enjeux spécifiques de l'atelier, éléments d'histoire de l'art contemporain, pérennisation institutionnelle du projet
- Novembre à décembre 2018 : rencontre des artistes et sélection collective des œuvres
- Janvier - février 2019 : conception et organisation de l'exposition, communication et affiche
- Mars 2019 : exposition et jury de sélection, annonce publique des œuvres achetées et communication

ÉVALUATION

- Notation de l'implication dans l'atelier et qualité du travail réalisé, à la fois à titre individuel et collectif.
- La présence régulière à toutes les séances est indispensable. 3 absences non justifiées sont éliminatoires.

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Pratique du commissariat d'exposition : rencontre avec les artistes et les œuvres, sélection d'un corpus d'œuvres, conception et organisation collective d'une exposition, montage, documentation.
- > Processus de création d'une collection publique, conservation.
- > Communication sur l'ensemble de ces étapes.

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

Ateliers Collection Artem 2017, 2018 et 2019. Acquisition de 4 œuvres en 2017, 3 en 2018, 3 en 2019, trois expositions.

Ce projet s'adresse à tous les étudiants ENSAD et aux étudiants de Mines et ICN. Les étudiants des trois écoles sont invités à participer à la totalité du processus de conception et réalisation de cette édition, sans spécialisation de leur intervention.

conception innovation production

RESPONSABLES ATELIER
ABDESSELAM DAHOUN
FRANCK CLEYMAND

DÉVELOPPER UN NOUVEAU PRODUIT OU SERVICE DE L'IDÉE AU MARCHÉ

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.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

22 séances avec cours le matin et
Projet l'après-midi

ÉVALUATION

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

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

www.youtube.com/user/87dah87

- 165 projets
- 52 récompensés au concours
entreprendre
- 59 brevets déposés

DATA DATA

INFLUENCES DES TECHNIQUES NUMÉRIQUES SUR LA CULTURE

Depuis une quinzaine d'années, la conversion du monde en données s'est largement amplifiée et automatisée. L'expansion des réseaux et l'explosion des capacités de stockage et de calcul sous-tendent la transformation du monde et de ses objets. Quand tout devient smart, des smartphones aux smart grids en passant par les smart cities et les inénarrables smart shoes, que deviennent les pratiques artistiques ?

Ce qui fait désormais partie intégrante de notre quotidien a une histoire que l'on peut faire remonter à l'entre-deux guerres et que nous nous attacherons à décortiquer tout en mettant en avant les méthodes, les outils pratiques et théoriques que les artistes ont pu employer pour rentrer en friction avec les manifestations diverses du « déluge numérique ».

Il s'agira de travailler avec les étudiants en écho à la mise en données et en information du monde, d'utiliser cet arrière-plan et ses implications pour leur permettre de découvrir autant de manières de faire créatives.

Séquence 1 : Machines à dessiner

Les technologies numériques changent la culture, que font-elles au dessin ?

Nous explorerons dans un premier module ce que les techniques numériques font aux techniques traditionnelles.

Séquence 2 : Machines parlantes / machines sonores

Les agents conversationnels ou « chatbots » ont envahi notre quotidien. On les rencontre dans les jeux vidéo, dans des sites web (Sncf, banques, site de l'armée américaine, Twitter...), dans nos smartphones (Siri, assistant Google). Ces programmes sont censés s'adresser aux humains en langage naturel pour les assister au quotidien, dans leur travail, leurs loisirs, ou leur vie intime.

Dans cette deuxième séquence nous décortiquerons ces programmes et nous en inventerons de nouvelles versions.

RESPONSABLE ATELIER
julien PRÉVIEUX

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Les journées sont divisées en deux parties :

- les matinées sont généralement consacrées aux présentations, cours pratiques et cours théoriques. Elles doivent permettre l'acquisition d'un certain nombre de compétences en programmation, la découverte d'œuvres d'artistes en lien avec la thématique de l'atelier et elles sont l'occasion de présentations destinées à alimenter la réflexion des étudiants et la conception de leurs projets.
- les après-midis sont consacrés au travail sur les projets, en groupe ou de manière individuelle.

ÉVALUATION

L'évaluation se fait sur la base d'un contrôle continu. Elle prend en compte l'investissement tout au long de l'année, la présentation d'exposés ainsi que les projets réalisés individuellement et en groupe.

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Processus créatifs impliquant l'usage de règles et de programmes.
- > Apprentissage de la programmation avec Processing et p5.js.
- > Réflexion critique sur l'influence croissante du numérique dans nos vies.
- > Travail en groupe et gestion de projet.

design thinking for sustainable change

RSE ET ATTRACTIVITÉ DU TERRITOIRE

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, 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 field trips to the Vosges (ranked 6th most industrialised county in France) to meet entrepreneurs, executives, engineers, managers, employees and government officials committed to putting sustainability values into practice. Students will carry out CSR audits and project management with international industrial partners Michelin, Trane, Numalliance and Cunin as well as the Conseil Départemental and Chambre des Métiers. They will also meet CSR-minded artists, craftspeople, musicians and top cooks. Creativity-enhancing learning methods compliment field visits to provide 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 tools to collect and share key information and map project progress, e-data banks to carry out strategic business research, design thinking sessions with company and regional stakeholders, conducting on-site interviews, surveys and audits, and carrying out team projects and presentations

RESPONSABLE ATELIER
KRISTA FINSTAD-MILION

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Séance 1
Kick-off session : Introduction to course, CSR awareness building activities and team-building
- Séance 2
Organisational and Corporate Social Responsibilities and CSR Flash Audits
- Séance 3
Design Thinking for Sustainable Change I
- Séances 4 & 5
Field trip to visit partners in the Vosges/Business research methodology applied to the field
- Séances 6 & 7
Project Management I & II
- Séances 8 & 9
Field trip to visit partners in the Vosges/Business research methodology applied to the field
- Séances 10 & 11
Strategic Oral & Visual Presentations
- Séance 12
Design Thinking for Sustainable Change II
- Séance 13
Project Management III
- Sessions 14 & 15
Fine-tuning and Midway group presentations (exam)

Séance 16
Teamwork (usually new international students join the workshop)

Séance 17
Business Research Methodology and e-data banks

Séances 18 & 19
Theory applied to field investigations

Séances 20 & 21
Internal & External Communication

Séance 22
Design Thinking for Sustainable Change III

Séances 23 & 24
E-data bank research and Signature Articles

Séances 25 & 26
Design Thinking IV and V with partners

Séance 27
Project Management IV

Séance 28
Field trip External Communication II

Séances 29 & 30
Final presentations before company partners and team and individual debriefing

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

ISO 26000, Sécurité et Conditions de Travail, Contribution à la Communauté, Management des Risques, Attractivité territoriale pour les générations X et Y

ÉVALUATION

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

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Développement des connaissances en développement durable et responsabilité sociale des entreprises et en quoi ces valeurs contribuent à la différenciation stratégique des entreprises et à l'attractivité régionale aujourd'hui.
- > Application de ces concepts afin de contribuer au développement stratégique des entreprises et des territoires.
- > Développement des approches créatives avec les parties prenantes clés.
- > Recherche d'information à partir des bases de données électroniques.
- > Techniques d'enquêtes d'information sur le terrain.
- > Conception des présentations visuelles.
- > Présentations orales en anglais devant des décideurs.
- > Développement en management de projet et travail en équipe multiculturelle.

dynamiques TERRITORIALES ET ville du futur

RESPONSABLE ATELIER
david gegonne

INNOVATION & MARKETING TERRITORIAL

Objectifs : Comprendre les enjeux de développement territorial, utiliser les outils de diagnostic existant et, au travers des projets proposés, suggérer des pistes de mise en scène pour devenir un attracteur / un territoire attractif.

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

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

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Les enseignements délivrés comprennent des cours, conférences, études de cas ou visites ainsi que la réalisation d'un projet, tout au long de l'année, réalisé en équipe et en partenariat avec un ou plusieurs commanditaires.

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

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

ÉVALUATION

Soutenance intermédiaire et soutenance finale (en groupes projets)

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 la construction de l'Image d'un territoire (processus complexe de « pixellisation » continue de l'image d'un territoire donné) laquelle est à la fois un déterminant et une résultante de la mise en projet.
- > à l'imbrication des échelles d'intervention (Région, Conseil départemental, 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).
- > Diagnostic de territoire.
- > Communication, relation avec des interlocuteurs multiples.
- > Capacité à imaginer et scénariser une idée de dynamisation.
- > Capacité à analyser la faisabilité de l'idée et à la mettre en œuvre.

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

- Marketing territorial du département de Meurthe-et-Moselle
- Mobilités innovantes
- Redynamisation du Technopôle Henri-Poincaré
- Projet « Musée de l'Histoire du fer »

ENTREPRENEURSHIP ET family business

ENTREPRENEURIAL family business MANAGEMENT

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.

RESPONSABLE ATELIER
MAHAMADOU biga
DIAMBEIDOU

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

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 programme.

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

ÉVALUATION

In class Assessment: 50 %

Duration: hours

Oral - Report - Participation

Final Exam: 50 %

Oral - Report - Participation

COMPÉTENCES ACQUISES

- > 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.

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

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.

ENVIRONNEMENT ET développement durable

ECOCITOYENNETÉ

Former des « écocitoyens » en les immergeant au sein des problématiques complexes et transverses du développement durable.

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

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

- Projet MAMA (Mieux Accueillir, Mieux Accompagner) en liaison avec les Restos du Cœur.
- Conception et développement d'un Serious Game (jeu informatique) basé sur la gestion des ressources et s'inspirant du modèle WORLD3 développé au MIT.
- Réalisation d'un capteur solaire thermique à partir d'un vieux frigo.
- Réalisation d'un four solaire.
- Mise en place du tri sélectif et gestion des déchets sur le campus.
- Introduction d'aliments bio et locaux au CROUS.
- Travailler sur l'implantation de ruches urbaines.
- Organisation de manifestations.

RESPONSABLE ATELIER
OLIVIER MIRGAUX

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- 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 : être capable de prendre position de façon argumentée sur des sujets d'actualité liés au DD.

ÉVALUATION

Essentiellement sur le projet (soutenance et rapport) mais aussi sur l'implication dans l'atelier.

fab city

VILLE PRODUCTIVE ET PARTICIPATIVE

FabCity explore les possibles d'une "ville productive et participative". 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 cité. FabCity souhaite porter les enjeux du pôle de recherche Design des milieux en travaillant les conditions de zones urbaines re-inventées.

Phase 1 septembre - octobre

Découverte des enjeux et les notions de villes fabricantes.

Présentation des livrables Fab City 2017-18 et Fab City 2018-2019

Travail cartographique sur Nancy Métropole.

Création de contenus rédactionnels,

Phase 2 novembre - décembre - janvier

Conception et/ou "augmentation" d'un prototype

Développement de la stratégie "design des Milieux"

Création de contenu rédactionnel,

Phase 3 janvier - février - mars

Workshop final

Livrables (site, carto, proto)

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 DÉJÀ TRAITÉS

- Digital Farming
- Espace public
- Alimentation locale
- Matériaux souples

RESPONSABLE ATELIER
VINCENT GUIMAS

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- 1 - Inspiration / Découverte des enjeux et possibles de nouveaux métabolismes pour la ville.
- 2 - Expérimentation
Proposition de conception/ expérimentation autour du thème « Economie circulaire ».
- 3 - Augmentation Fab City s'inscrit pleinement dans la dynamique du pôle de recherche "Design des Milieux" lancé par l'ENSAD.

L'atelier trouvera aussi des points de convergence avec la biennale de Design du Grand Est qui se déroulera en Avril 2020.

ÉVALUATION

En s'inspirant des techniques du Design Thinking, l'atelier FabCity 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.

l'humain AUGMENTÉ

AMÉLIORATION TECHNIQUE DES PERFORMANCES HUMAINES

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.

RESPONSABLES ATELIER
didier FASS
LAURENT CIARLETTA

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

1 - oct.-déc. / Découverte, observation et diagnostic. 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.

2 - janv.-mai / Invention, conception et réalisation. 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.

ÉVALUATION

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

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 DÉJÀ TRAITÉS

- Drones
- Orthèse et impression 3D
- Environnements virtuels
- Confort et réanimation médicale
- La ferme du futur

INTELLIGENCE ÉCONOMIQUE ET PRISE DE DÉCISION

VEILLE INFORMATIONNELLE, STRATÉGIQUE, INFLUENCE,
GÉOPOLITIQUE, GUERRE ÉCONOMIQUE

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'état, et spécialistes de la protection de l'information organisent-ils leur politique? Comment organiser sa sécurité informatique?

RESPONSABLE ATELIER
CARINE SONNTAG

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

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 DÉJÀ 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

living consulting ET PROSPECTIVE

INNOVATION ORGANISATIONNELLE, SOCIALE, TECHNOLOGIQUE, TERRITORIALE

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 DÉJÀ 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 la Poste Blandan.

RESPONSABLE ATELIER
MARIE-FRANCE
CLERC GIRARD

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Cours co animés par 2 professeurs 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

luminica, une expo éclairante

ART ET SCIENCE AU SERVICE DE LA MÉDIATION SCIENTIFIQUE

Après MAGNETICA consacrée au magnétisme, développement d'une exposition scientifique expérimentale itinérante consacrée à la lumière.

Découverte et immersion dans le projet global.

COMPÉTENCES ACQUISES

Compétences en médiation scientifique, en informatique, en design, en graphisme.

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

Suite de l'atelier MAGNETICA, une expo attirante

RESPONSABLE ATELIER
HÉLÈNE FISCHER

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Pour les élèves de Mines Nancy :
Choix d'un sujet scientifique par binôme au sein du projet global. Réflexion sur la médiation nécessaire pour transmettre le sujet scientifique choisi au grand public, étude bibliographique, développement, conception et réalisation de maquettes pour illustrer le sujet, écriture des textes relatifs à ces maquettes.

Possibilité de réaliser des jeux numériques ou simulations numériques pour aider à la compréhension.

Pour les élèves de l'ENSAD :
Développement d'un design propre à l'expo LUMINICA, en cohérence avec celui de MAGNETICA. Travail graphique concernant tous les textes de LUMINICA et support de communication (affiche, flyer)

ÉVALUATION

Evaluation globale de la qualité du travail mené et de l'investissement personnel sur le sujet choisi au sein du projet global.

MANAGEMENT des Technologies innovantes

RESPONSABLE ATELIER
NATHALIE DAGORN

industrie 4.0

L'atelier vise à former des managers capables de mettre en place et gérer des projets innovants, des politiques ou programmes de management dans lesquels les technologies tiennent une place importante, de s'intégrer et de travailler professionnellement dans un environnement technologique moderne.

Les cours fondamentaux apportent les éléments théoriques nécessaires à la réalisation du projet, par exemple des méthodes et outils de résolution de problème et de management de projet.

Les interventions d'experts externes approfondissent ces aspects en les illustrant par des expériences de terrain.

Le travail sur projet (annuel) applique les connaissances acquises à une situation concrète.

En 2019-2020, plusieurs sujets sont proposés autour de la problématique centrale de l'industrie 4.0, par exemple :

- Comment transférer un ensemble d'actifs (assets) et/ou de produits d'Altran conçus pour le domaine de la santé, vers l'industrie 4.0 ? (sujet d'innovation & design)
- Quelles sont les possibilités de downsizing d'outils de l'industrie 4.0 vers les magasins de bricolage ? (sujet type créathon)
- Diverses problématiques possibles dans le cadre d'un appel d'offre (en cours) du consortium VIRFAC (Virtual Factory) autour de la simulation / modélisation avancée des procédés de fabrication dans l'industrie 4.0.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Cet atelier est organisé en collaboration avec le groupe ALTRAN autour d'un projet conçu et tutoré en commun. Il permet de comprendre comment les technologies et systèmes d'information innovants contribuent au fonctionnement des organisations et d'appréhender leur impact sur celles-ci. Des technologies émergentes seront abordées telles que les objets connectés et l'Internet des Objets (IoT), la réalité augmentée / virtuelle / mixte, l'intelligence artificielle et le machine / deep learning, la robotique, etc.

ÉVALUATION

Contrôle continu 30% : présence et participation aux cours.
Examen final 70% (projet de groupe) : rapport, oral, participation au projet.

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Réaliser une revue de littérature faisant ressortir les textes de référence du domaine.
- > Appliquer une méthodologie de résolution de problème pour déterminer la (ou les) solution(s) possible(s).
- > Développer une proposition viable découlant de cette analyse.
- > Justifier cette proposition par une preuve de concept crédible.
- > Elaborer un cas d'affaire permettant de défendre la proposition devant des décideurs.

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

2018-2019

Conception d'un atelier de vulgarisation de l'intelligence artificielle pour les enfants au Vaisseau Strasbourg (ALTRAN & Musée des sciences et techniques Le Vaisseau à Strasbourg)

2018-2019

Projet City Living-Lab Sport : utilisation des technologies pour prouver l'impact positif et préventif de l'activité physique sur diverses populations (ALTRAN & Conseil Départemental 67 & villes de Strasbourg et Saverne)

2017-2018

Valorisation de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle dans différents contextes avec une vision d'organisation 4.0 (ALTRAN)

2016-2017

Amélioration de l'expérience visiteur au Centre Pompidou-Metz par l'implémentation de technologies connectées (ALTRAN & Centre Pompidou-Metz)

LE MANAGER CRÉ'ACTIF

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

- 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

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Prendre conscience du rôle RH du manager.
- > Inclure dans la responsabilité opérationnelle du manager les objectifs humains et relationnels
- > Comment garder les meilleurs ?
- > Se rendre responsable du développement personnel des collaborateurs et entretenir l'employabilité.

ÉVALUATION

Comptes rendus des différentes interventions
Dossier/Projet
Soutenances

RESPONSABLE ATELIER
nicole le rouvillois

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

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...

MODÉLISATION FINANCIÈRE

COMPRENDRE ET MAÎTRISER L'ANALYSE DES PRIX D'ACTIFS

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 principales problématiques :

- 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

- > 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.
- > Mettre en œuvre (concrètement) des outils d'analyse des marchés en commençant par une maîtrise totale des diverses sources d'informations.

RESPONSABLE ATELIER
SANVI AVOUYI-DOVI

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).

ÉVALUATION

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

MARKETING D'ENSEIGNE ET INNOVATION COMMERCIALE

THÉMATIQUES qui CONCERNENT LA GRANDE DISTRIBUTION

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.

ÉVALUATION

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

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

RESPONSABLE ATELIER
MICHEL MAKIELA

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Les séances se déroulent alternativement sur le campus Artem & dans le magasin de 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

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 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 DÉJÀ 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.

new nancy innovation

ACCOMPAGNEMENT DE L'INNOVATION

L'atelier offre aux étudiants une immersion en mode apprenti consultant au sein de la société d'économie mixte Henri-Poincaré. Ils participeront aux activités d'une agence d'innovation de la Métropole au fil de l'actualité et des projets.

En partenariat et en complémentarité avec les autres acteurs l'innovation du Grand Nancy, cette société d'économie mixte a pour mission principale de structurer et d'animer l'écosystème d'innovation métropolitain. Ses missions couvrent par ailleurs l'accélération des entreprises en post-incubation, le développement des entreprises de croissance, l'ingénierie des projets d'expérimentation mais aussi l'animation et la promotion du Technopôle Henri-Poincaré.

Les sept missions de la SEM Henri-Poincaré :

- Animer et promouvoir le Technopôle et l'écosystème d'innovation
- Se doter des outils d'intelligence territoriale
- Animer les pôles d'excellence stratégiques
- Accélérer les entreprises en post-incubation
- Développer des entreprises de croissance
- Assurer une offre d'hébergement des entreprises
- Proposer une ingénierie des grands projets d'expérimentation

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Comprendre les enjeux de la scène « innovation » de la métropole Grand Nancy.
- > Constituer et entretenir un réseau d'acteurs novateurs du territoire.
- > Intégrer un écosystème majeur de l'innovation.
- > Comprendre les stratégies territoriales .
- > Réaliser des études adaptées à la problématique.
- > Analyser une situation et comprendre les besoins complexes d'un acteur économique.
- > Résoudre des problèmes conceptuels et pratiques en élaborant une solution adaptée et innovante.
- > Communiquer avec aisance sur des projets variés par voie orale et digitale.
- > S'adapter et s'intégrer dans un environnement pluridisciplinaire ou multiculturel.

RESPONSABLE ATELIER
david gegonne

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Au fil des projets, les étudiants seront formés et encadrés par des enseignants et des professionnels. Par exemple, à l'aune d'une étude de marché, ils pourront être amenés à proposer des solutions pour accompagner le développement commercial d'entreprises innovantes du territoire ou être associé à une réflexion concernant le pivot d'une startup.

ÉVALUATION

Contrôle continu 30% : présence et participation aux cours.
Examen final 70% (projet de groupe) : rapport, oral et participation au projet.

TRANCHES DE VILLE

REPOUSSER LES LIMITES DE SON PAYSAGE INTÉRIEUR

L'Atelier aborde des thématiques très variées afin d'aider les participants à « sortir du cadre » et à adopter des points de vues divers. Cette pratique doit développer les qualités créatives de chacun.

Le premier semestre est consacré à la naissance de l'idée. Une alternance de cours et de séances de travail personnel permettra aux étudiants d'imaginer et d'affiner leur projet. Les thèmes abordés au 1er semestre sont :

- Urbanisme
- Carte postale sonore
- Visites de sites

Travail demandé : rapport d'étape définissant notamment le projet retenu, et soutenance orale.

Le second semestre est consacré à la mise en œuvre du projet imaginé précédemment. Le cycle de cours continue, toujours avec des séances de travail personnel. Les thèmes sont :

- Le déplacement
- Le paysage
- Ecriture
- Visites de site

Travail demandé : rapport et maquette. Éléments de valorisation du projet.

Le travail hors atelier consiste en des lectures, recherches et découvertes personnelles, afin d'alimenter le projet.

De façon régulière, les groupes de travail rencontrent leur tuteur pour faire le point sur l'avancée des projets.

RESPONSABLE ATELIER
GÉRALD DUFFING

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Au fil des semaines vous aurez l'occasion unique de rencontrer des passionnés issus d'univers très divers : plasticien, poétesse, géologue, historien, marketeur territorial, agriculteur, architecte-urbaniste, cinéaste, ingénieur, voyageur, sinologue, musiciens... Futur ingénieur, plasticien, manager, attention, on ne sort pas indemne de cet atelier ! Osez élargir votre champ de vision à 360°, à l'occasion d'un voyage singulier et intime entre enrichissement personnel et développement professionnel.

ÉVALUATION

Pour chaque semestre :

- Participation
- Dossier
- Soutenance

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Décrypter les codes d'un environnement différent d'un point de vue disciplinaire ou culturel.
- > Savoir s'insérer dans une équipe pluridisciplinaire, comprendre la contribution de chacun, et y apporter la sienne propre.

WE ARE THE ROBOTS

ART ET ROBOTIQUE

Le travail est dans la continuité des ateliers précédents sur l'art et la robotique. L'objectif est de concevoir une performance robotique selon 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 poésie robotique et de contenu technique ».

Cet atelier robotique prend la question de l'anthropomorphisme (attribution de caractéristiques du comportement humains ou de la morphologie humaine à des objets) comme sujet. Les Minoïdes sont des bustes robotiques montés sur des roues, sorte de centaures du XXI^{ème} siècle. « We Are the Robots » est un espace transdisciplinaire entre la composition artistique, la programmation mécatronique et la diffusion du travail effectué où chaque spécialité des écoles de l'alliance Artem ont leur rôle et leur importance. Le travail s'appuyant sur les expériences des années précédentes.

Cet atelier est donc 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.
- Découvrir les limites les robots Nao et Minoïdes
- Elaborer une performance dans la pensée de P. Granjon en collaboration avec une institution Nancéenne ou régionale (Théâtre de la manufacture..)
- Mener une étude bibliographique dans le domaine de la robotique artistique

RESPONSABLE ATELIER
PATRICK HÉNAFF

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Cet atelier se déroule au Techlab du département informatique de Mines Nancy. Les participants seront encadrés pour manipuler les robots Nao et Minoïdes, les programmer et les optimiser dans la direction du projet et selon le domaine d'origine de chaque étudiant.

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.

COMPÉTENCES ACQUISES

- > Programmation de robots humanoïdes.
- > Art électronique.
- > Organisation du travail.

PROJETS DÉJÀ TRAITÉS

- Guido, le robot guide du MUDAM (2015 avec Paul Granjon)
- Ballet robotique avec le ballet de Lorraine (2016, et avec Eric Minh Castaing)
- Festival Ring 2018 avec le théâtre de la manufacture, spectacle « Robots »
- Représentation publique 2019, avec Raphael Gouisset, les particules.

Les ateliers constituent LE temps fort d'Artem. Une journée par semaine, les étudiants des 3 Écoles sont réunis pour travailler ensemble sur un sujet proposé entre autres par des entreprises, associations ou collectivités. Ils concernent l'ensemble des étudiants en avant-dernière année de formation en Master pour ICN Business School et Mines Nancy (respectivement 450 et 150 étudiants) et dans les deux dernières années de formation à l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy (environ 50 étudiants). Plus de 5 000 étudiants ont goûté aux ateliers Artem depuis leur création.

Les thèmes des ateliers sont variés et évolutifs. Ils donnent aux étudiants une opportunité d'accéder à près de 180 heures de formation, à la transversalité et au travail en équipe, autour de nouvelles problématiques de recherche ou d'expérimentation en lien étroit avec le territoire.

www.Alliance-Artem.fr

PARCOURS pédagogique

/ ATELIERS ARTEM

Alliance
ARTEM

ÉCOLE NATIONALE
supérieure d'ART ET DE
design de nancy

 icn
business school
ARTEM

 MINESnancy
ARTEM