

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

**ARTEM**

**ATELIERS**

2015-16



**En 2015-2016, 25 ateliers sont proposés aux étudiants des 3 écoles de l'Alliance Artem. Ils concernent l'ensemble des étudiants en avant-dernière année de formation en master pour ICN Business School et Mines Nancy (respectivement 450 et 150 étudiants) et dans les deux dernières années de formation à l'École nationale supérieure d'art et de design (environ 50 étudiants). Au total, 650 étudiants s'engagent ainsi chaque année dans ces enseignements partagés et transverses.**

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

Les ateliers sont ouverts aux entreprises qui détachent des conférenciers, proposent des thèmes ou des projets pour les étudiants. Certains projets ont été primés dans des concours d'entrepreneuriat et ont généré des créations d'entreprises. Ils donnent aux étudiants une opportunité unique en France d'accéder à près de 180 heures de formation singulière à la transversalité et au travail en équipe.

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

---

- 2 ABCDweb - atelier business, création et design Web
- 3 Anglo-Saxon Management Projects
- 4 Arts, sciences, business
- 5 Au lieu du cinéma **NEW**
- 6 Care **NEW**
- 7 CFA® : Chartered Financial Analyst
- 8 Cindyniques
- 9 CIP
- 10 Conseil marketing & organisation dans la grande distribution
- 11 Cube
- 12 D.I.Y. corps critique
- 14 Entreprendre autrement **NEW**
- 15 Environnement et développement durable
- 16 Lecture(s) de forme, forme(s) de lecture
- 17 Glass Room
- 18 Intelligence économique et prise de décision
- 19 La Banque du Futur **NEW**
- 20 La ville du futur
- 21 Le manager cré'Actif
- 22 L'humain augmenté
- 24 Living Consulting
- 25 Management des systèmes d'informations
- 26 Médecins-et-managers 2014-2017
- 28 Modélisations financières
- 29 Organisational Best Practices
- 31 R C-E (Réseau Culture-Europe)
- 32 The Self and the World
- 33 We are the robots

notes

**SOMMAIRE**



**En 2015-2016, 25 ateliers sont proposés aux étudiants des 3 écoles de l'Alliance Artem. Ils concernent l'ensemble des étudiants en avant-dernière année de formation en master pour ICN Business School et Mines Nancy (respectivement 450 et 150 étudiants) et dans les deux dernières années de formation à l'École nationale supérieure d'art et de design (environ 50 étudiants). Au total, 650 étudiants s'engagent ainsi chaque année dans ces enseignements partagés et transverses.**

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

Les ateliers sont ouverts aux entreprises qui détachent des conférenciers, proposent des thèmes ou des projets pour les étudiants. Certains projets ont été primés dans des concours d'entreprenariat et ont généré des créations d'entreprises. Ils donnent aux étudiants une opportunité unique en France d'accéder à près de 180 heures de formation singulière à la transversalité et au travail en équipe.

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

## Abcdweb ATELIER BUSINESS, CRÉATION ET DESIGN WEB

### Thématique

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

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

Construire un site Web ou une application ne sont pas que des challenges techniques, l'attractivité visuelle va de pair avec la qualité du contenu, car l'efficacité d'un site dépend d'abord de son ergonomie. Le design graphique structure l'information, il est l'écran rehaussant la communication.

L'atelier s'appuie tout au long des deux semestres sur un projet conduit en équipes. Le projet, étude de problèmes réels, accompagne une entreprise ou un organisme dans son évolution vers des pratiques internet, et peut déboucher sur la création d'une activité Web ou internet, un produit, un service e-business. Les élèves s'immergent dans la réalité d'un projet réel, apprennent à en maîtriser la complexité, à produire. Pas de prérequis, à part savoir utiliser un navigateur Web.  
<http://abcdweb.fr>



### Méthode pédagogique

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



### Évaluation

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

## Anglo-saxon MANAGEMENT PROJECTS



### Learning Objectives

- To enhance students'awareness of the characteristics of the business environment and the culture of the five Anglo-Saxon countries studied;
- To develop an operational awareness of enterprise creation via the launch of a new product, concept, project or service in one of the five countries;
- To develop competence and confidence in the language of English for business. Students will be required, via the project, to develop relations with local, regional, national or international players in the business environment. They will be required to identify, create or imagine a product or service which they feel will be appropriate for one of the anglo-saxon markets they have studied. Examples of such products may include original items of art, design or manufacture. Tutors will guide students in their project and, where appropriate, facilitate contact with companies in France and/or abroad.



### Assessment

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

### The specific objectives

To tutor students in a professional project involving the introduction onto an Anglo-Saxon market of an innovative 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 / To covered will include: Anglo-Saxon cultures, communication skills, project management, enterprise creation, contract management, business plan.

### Content

Business Culture and intercultural communication: Attitudes, Behaviour, Values / Economic and Business environment, culture in UK, USA, Canada, India and Ireland / Project management / Business plan / Contract management / Creative thinking in Business.

Given that one of the objectives of the atelier is to improve competence and confidence in English language, student work will be assessed by a mix of oral and written modes. All assessed work will be group work. Groups will be of 4 students and should ideally include a mix of ICN, Mines Nancy and École d'Art students. Tutors will award a mark to the group, but exceptional performance by individual students (in an oral presentation, for example) may attract an individual mark to reflect this.

Throughout the year students will be required to make oral presentations on subjects relating to individual modules. These are seen as practice for the final orals, not as assessments in their own right. All students must submit two Business Project (Initial and Final).

## ARTS, SCIENCES, BUSINESS

### Thématique

L'organisation et la pédagogie de cet atelier consistent...

- en croisant, systématiquement et sur plusieurs thématiques, les points de vue de l'artiste, du scientifique et du manager;
- en s'initiant à des langages nouveaux et à des techniques développées dans d'autres disciplines que la sienne;
- ...à apprendre à décrire, visualiser et évaluer une démarche nouvelle pour répondre à une « commande » qui sera proposée par les intervenants sous forme de projet annuel.

En alternance :

- des séances de cours sous forme de workshops animés par des professionnels des trois disciplines;
- des visites de musées, d'ateliers, de galeries, de sites d'intérêts (programme redéfini chaque année);
- des séances de travail dédiées à l'avancement du projet, encadré par des professionnels, et qui doit se concrétiser par une création sous forme d'un prototype, un film, une installation, etc.



### Méthode pédagogique

La participation à l'atelier ASB permet aux étudiants des écoles Artem de :

- 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.



### Évaluation

Dossier et soutenance pour chacun des semestres.

## AU LIEU DU CINÉMA **NEW**

### Thématique

Le cinéma plasticien dont nous souhaitons proposer l'investigation aux étudiants n'est pas basé sur un scénario dialogué, ni une construction dramatique, et ne cherche pas le réalisme qui permet au spectateur de s'identifier psychologiquement et d'oublier ainsi la mise en scène. Il assume pleinement, au contraire, son statut de représentation. Dès lors, l'espace de la projection et l'espace représenté sont des composantes primordiales de son langage et de sa poétique, et nombre d'œuvres relevant de ce genre consistent en mises en scène de personnages particuliers dans des espaces particuliers. Espaces et architectures seront ainsi pour nous des éléments propices à l'inspiration de situations fictionnelles et à l'exploration de possibilités inédites d'agencement des séquences dans l'espace de l'écran. À partir de ceux-ci, les étudiants pourront convoquer des imaginaires aussi divers que ceux qui sont liés à la ville, à l'habitation, à l'industrie, à la dérive, à la mythologie (labyrinthe, tour de Babel...), à la ruine, au paysage, à la science-fiction, au jeu vidéo, à l'Internet... Les étudiants seront incités à regarder et découvrir des architectures, et à les exploiter, mais ils pourront aussi créer des espaces : maquettes, constructions légères, technologies 3D, etc. L'atelier se différencie des ateliers vidéo par la particularité des postulats fictionnels et narratifs propres au cinéma, par l'usage partiel des codes correspondants, et par le travail collectif propre à la réalisation des films.



### Méthode pédagogique

Travail en petits groupes autonomes aboutissant à des films de courte durée convoquant simultanément notre intérêt pour les images inédites, pour les modes narratifs et fictionnels du septième art, et pour la mise en question de leurs conventions. Projections, à plusieurs reprises dans l'année, de films de durées diverses réalisés collectivement, mettant en jeu des représentations innovantes de l'espace et/ou des usages originaux de l'espace de l'écran.



### Évaluation

Évaluations individuelles basées sur la qualité de la participation à l'atelier, la qualité artistique des propositions et des apports, et l'implication dans la réalisation pratique. La présence régulière est obligatoire.

### Thématique

S'inscrivant aussi bien dans la réflexion actuelle sur le statut des usagers que sur les nouvelles formes de gouvernance depuis la délégitimation de l'État-providence, la philosophie du care, compris comme attitude de soin et de sollicitude, est de prendre en compte le point de vue du destinataire du service qui devient coauteur et cocréateur du projet. On constate qu'aujourd'hui, nombre d'institutions et d'administrations sont animées du souci de repenser les formes de la prise de décision : plutôt que de situer le destinataire du service au terme d'un processus de réflexion nourri de seules représentations, il s'agit de lui faire une place à l'intérieur du processus et de travailler à partir de ses désirs réels. Ce souci de l'autre induit non seulement la prise en compte de son point de vue, mais aussi plus généralement une remise en question de la hiérarchisation des pouvoirs et des décisions. Centré au départ sur le travail mené avec la Maison d'Accueil Spécialisée Huntington à Cuvry, le souhait de l'atelier Care est de créer un échange entre différentes institutions qui portent ces exigences. Qu'ont à échanger ensemble des entendeurs de voix qui ne veulent pas être considérés pour autant comme schizophrènes, des porteurs de gènes déficients qui ne veulent pas être traités comme des malades, des malades qui ne veulent pas être réduits à leur seul handicap, et des personnalités politiques, des médecins, des architectes et des designers qui veulent exercer leurs compétences autrement que comme donneurs d'ordre ? Peut-être la capacité pour chacun de construire, au sein de ce qu'il est par son état et son identité, une capacité d'action et d'interaction personnelles susceptibles de nourrir la réflexion de tous sur de nouvelles formes possibles de citoyenneté.



### Méthode pédagogique

Proposer de nouveaux dispositifs relationnels au sein de milieux complexes mettant en valeur les enjeux humains liés à la pensée du Care (soin). L'accent sera mis sur les questions médico-sociales au travers du partenariat avec la MAS de Cuvry (maison d'accueil des malades de Huntington) et du contact avec les Entendeurs de voix. Ce projet souhaite favoriser aussi bien une immersion des étudiants dans la réalité du territoire, le développement d'une compétence territorialisée que des projets plus généraux sur ces questions. À l'échelle régionale, la mise en relation de compétences croisées permettra de développer des pratiques innovantes.



### Évaluation

Assiduité et implication dans le projet général et individuel, qualité des recherches, élaboration de propositions reflétant une bonne compréhension des spécificités du milieu choisi et de ses enjeux.

## cfa®: CHARTERED financial ANALYST

### Thématique

Cet atelier a pour objet de préparer les étudiants aux examens professionnels en Finance (CFA principalement). Il se focalise tout particulièrement sur les connaissances nécessaires pour présenter le niveau 1. Les enseignements dans le cadre de cet atelier seront dispensés pour une part en français et pour une part en anglais. Les méthodes pédagogiques utilisées sont conformes aux modalités de passage de ces examens.



### Méthode pédagogique

Les principaux thèmes des examens professionnels de premier niveau seront abordés au cours des différentes séances de cours.

- déontologie et pratiques professionnelles ;
- méthodes quantitatives pour financiers ;
- analyse économique ;
- analyse financière ;
- évaluation ;
- gestion de portefeuille.

Acquisition des connaissances nécessaires pour se présenter à l'examen du CFA.



### Évaluation

- 5 QCM en ligne contrôle continu (75%);
- 1 QCM final en ligne (25%).

## Cindyniques

### Thématique

L'atelier Cindyniques est un atelier Artem ouvert aux étudiants de Mines Nancy, de ICN Business School et de l'Ensa Nancy. Il se déroule en 2<sup>e</sup> année sur 2 semestres.

Il aborde la problématique des risques et des crises sous divers angles (ingénierie, management, économie, sociologie, psychologie) et vise à apporter aux étudiants une connaissance des enjeux et des méthodes de l'identification, de l'évaluation et du management des risques ainsi que de la prévention des crises.

Les sciences du danger (signification du terme de Cindyniques) s'intéressent plus particulièrement aux systèmes complexes, techniques, naturels ou organisationnels, qui peuvent constituer la source d'un risque ou sa cible.

Les enseignements délivrés comprennent une vingtaine de cours, conférences, études de cas ou visites ainsi que la réalisation d'un projet, tout au long de l'année, réalisé en équipe.

Ce projet doit également mettre en pratique les méthodes de la gestion de projets.

### Évaluation

Rapports intermédiaires et final, soutenance finale, évaluation par les pairs à chaque semestre, un ou plusieurs mini-tests.

### Méthode pédagogique

Les enseignements délivrés alternent théorie, méthodes, visites et activités de projet dans un esprit orienté vers la pratique de l'évaluation et de la gestion des risques. De nombreux intervenants professionnels présentent leur savoir-faire en la matière (industrie, médecine, psychologie, armée, assurance, art). La problématique de la « gestion de crise » représente également une partie significative du programme, notamment au 2<sup>e</sup> semestre. Le projet occupe 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. L'objectif du module est 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.

## CIP : conception, innovation, production

### Thématique

L'atelier CIP vise à développer chez les étudiants la motivation et la compétence pour piloter avec succès un projet de développement de nouveaux produits et/ou de création d'entreprise. Il associe dans une approche transversale les notions complémentaires de créativité, de fonctionnalité, de qualité et de rentabilité.

L'objectif est de stimuler l'esprit créatif, en s'exerçant à analyser un produit selon toutes ses fonctionnalités et en identifiant pour chacune d'entre elles la « valeur » que le client lui attribuera. Cette démarche passe par une découverte historique, sociologique et technologique du design industriel. Chaque séance porte sur un sujet donné et une étude de cas concrète. L'atelier CIP fait intervenir des professionnels extérieurs, ingénieurs et entrepreneurs.

Il s'accompagne d'un projet visant la conception d'un produit innovant et la création (fictive ou réelle) d'une entreprise.

Les groupes de projets travaillent en autonomie et ont pour tâche essentielle d'imaginer le produit qu'ils veulent mettre sur le marché et d'en analyser les fonctionnalités de manière détaillée et exhaustive.

### Méthode pédagogique

Le matin les élèves assistent au cours avec un TD et l'après midi, ils travaillent sur le projet.

### Évaluation

- étude de cas à rendre ;
- rapport ;
- exposé final :

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

## CONSEIL MARKETING & ORGANISATION DANS LA GRANDE DISTRIBUTION

### Thématique

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

- le développement d'une famille de produits : l'offre *Bio*, le rayon *Seniors* ;
- le développement du service *Drive* (courses en ligne et retrait sur le parking de l'enseigne) ;
- l'utilisation des smartphones et des réseaux sociaux dans la grande distribution.



### Méthode pédagogique

Après un cursus d'introduction, 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 Cora ;
- élaboration d'une nouvelle offre et du plan d'actions.

Ce travail se fait en relation directe avec les interlocuteurs Cora (directeurs de magasin, contrôleur de gestion, responsables de marché, managers de rayons, responsable produits marketing...). Ceci nécessite quelques déplacements dans les magasins autour de Nancy (questionnaire, enquêtes...).



### Évaluation

- dossier avec soutenance intermédiaire fin du 1<sup>er</sup> semestre ;
- dossier final avec soutenance face à un jury de professionnels (responsables de l'enseigne Cora) fin du 2<sup>nd</sup> semestre.

## CUBE



### Méthode pédagogique

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



### Évaluation

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

### Thématique

Le Cube se veut un atelier de création et de curiosité, où les élèves se réunissent pour imaginer en toute liberté un projet qui leur ressemble, qui contienne leurs aspirations, avec les trois aspects de leur formation : les sciences, l'art ou le design et le marketing. Chaque équipe de projet inclura au moins un élève de chaque composante. Sa mixité fera sa force ! Le lieu est atypique et vierge en octobre ; il se nourrira grâce aux demandes et aux besoins exprimés des élèves, véritables acteurs du début à la fin. Nous voulons qu'ils s'approprient le Cube et le projet qu'ils soutiendront et mèneront à une issue de novembre 2015 à mai 2016, pour les mettre en situation comme dans leur future vie professionnelle. Les 6 premières séances seront un temps d'amorçage pour mieux se connaître, former des synergies, fédérer des énergies pour imaginer ensemble un projet par petits groupes. Un voyage initiatique est prévu avec une destination lointaine ou proche, uniquement pour les sortir d'un cadre trop formel. Le Cube générera 3 ou 4 projets en fin d'année, avec des effectifs variables. et des thématiques à ce jour inconnues. Selon leurs compétences, certains membres pourront interférer sur plusieurs projets. L'équipe pédagogique saura s'effacer pour laisser place à la libre pensée des élèves, ou être plus présente quand il le faudra, pour conseiller ou donner un avis neutre. Les élèves seront tour à tour construits, puis déconstruits, déstabilisés, puis rassurés.

### Thématique

Par le biais de la pratique curatoriale, les participants à l'atelier D.I.Y. seront amenés à se positionner artistiquement à travers des œuvres signées par d'autres artistes. Cette initiation leur permettra de se confronter aux différentes étapes qui ponctuent l'exposition : de la conceptualisation d'une idée à l'accrochage des œuvres, en passant par la budgétisation d'une telle manifestation. Conçue comme un préambule aux réalités professionnelles de l'activité artistique, l'atelier aura également pour vocation de sensibiliser les étudiants aux différents corps de métiers qui composent le champ de l'art. Afin d'accéder à l'atelier, il sera demandé aux élèves une lettre de présentation et motivation, ainsi que deux fiches de « critique » de spectacle (danse et/ou théâtre). Plus d'informations quant à ces éléments seront communiqués ultérieurement. Ces documents permettront de constituer la promotion 2015-2016.  
<http://welovenancy.fr/2015/02/17/art-26-degres-de-culture>



### Évaluation

L'atelier demande un travail conséquent en dehors des heures de cours, notamment consacré aux :

- recherches personnelles;
- travail en groupe;
- fiches de lecture;
- réalisation de l'exposition en lien avec différents partenaires (artistes, galeries, FRAC) selon un rétroplanning.



### Méthode pédagogique

Il sera demandé aux participants d'assumer les différentes étapes relatives à l'élaboration d'une exposition :

- développement du discours (dégagement du sujet de la recherche – thématique, *statement* curatorial) à travers une série de mots clés / propositions d'œuvres (recherche approfondie sur les artistes : quels sont leurs galeries, leur parcours et leur contact / recherches iconographiques / mise en place d'un calendrier de travail);
- approche de l'espace (repérage photographique détaillée de l'espace d'exposition (dimensions, qualité du sol, mur et plafond, éclairage, points d'électricité) / maquette espace / maquette œuvres);

- budgétisation (assurance des œuvres, introduction au marché de l'art à travers la cote des artistes, le prix de leurs œuvres, le fonctionnement des galeries) / frais d'accrochage (frais d'encadrements, de peinture, location matériel vidéo ou autres) / réalisation de devis auprès de divers partenaires (transporteur, assureur, imprimeur, etc.);
- communication (carton d'invitation / affiche / communiqué de presse / création d'un fichier pro);
- accrochage (mise en pratique / travail de lumière / éclairage / archivage).

À l'issue de l'ARC, les étudiants auront produit une exposition et se seront impliqués à chacune des étapes du processus. Selon les budgets dégagés, une trace de ce travail pourrait se mettre en place via une édition. La philosophie de l'atelier repose sur sa démarche « entreprenante » : réaliser une exposition est un réservoir à problèmes, à nous de trouver les solutions créatives pour les résoudre, avec les moyens dont nous disposons. *Do It Yourself*. La promotion 2015-2016 travaillera autour de l'idée de la critique et de ses possibles développements corporels : écriture, discours, jeu, narration, mouvement et espace seront abordés.

À l'issue des premières séances de travail, la classe décidera de la forme de l'exposition : qu'elle soit en galerie, sous forme de performance, ou encore une série de représentations dans un théâtre. L'atelier se fera en proche collaboration avec le Centre Chorégraphique National – Ballet de Lorraine. Une journée d'immersion à Paris permettra au groupe de découvrir les différents types de structures artistiques : galeries, fondations d'entreprise, projet space, centre d'art.

—  
**Thématique**

Cet atelier vise à réunir les compétences des étudiants des trois écoles autour de la mise en œuvre commune de projets d'entrepreneuriat social et responsable, soit en provenance de structures relevant du champ de l'entrepreneuriat responsable, soit créés par eux-mêmes. Dans ce dernier cas les projets pourraient être labellisés Enactus. L'entrepreneuriat est au cœur de cet atelier car il s'agit de créer ou de développer des activités économiquement viables en réconciliant recherche de rentabilité et intérêt général, en garantissant la participation des salariés ou des usagers aux décisions concernant l'activité et en intégrant une vision de développement durable.

  
**Évaluation**

Contrôle des connaissances par évaluation de type QCM (25 %) / Présence et participation aux ateliers (25 %) / Évaluation continue de l'avancée des projets par un jury constitué pour une large part de professionnels du secteur de l'ESS (50 %).  
Fin de semestre 1 :  
Évaluation de la phase de préconception du projet avec une session de présentation type «challenging des projets»  
Semestre 2 :  
Évaluation de la phase d'expérimentation et de développement: rapport écrit et soutenance orale.

—  
  
**Méthode pédagogique**

Acquisition de connaissances et de méthodes sur la base des deux piliers suivants :  
appréhension du champ de l'entrepreneuriat social et responsable et découverte et appropriation d'une «boîte à outil gestion de projet durable».  
Travail en groupe projet.  
Semestre 1 :  
– phase d'immersion et d'analyse des besoins,  
– diagnostic d'opportunité et partage de retour d'expérience au sein et entre les différentes équipes de l'atelier,  
– phase de préconception de projet,  
Semestre 2 :  
– montage et conduite de la phase d'expérimentation,  
– communication,  
– retour d'expérience,  
– évaluation par session de présentation,  
– développement du projet.

—  
**Thématique**

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

  
**Méthode pédagogique**

– connaître: les périls de la biodiversité, les défis de l'agriculture pour nourrir 9 milliards d'individus, les mutations de l'habitat, le fonctionnement d'une ONG, le réchauffement climatique et sa controverse.  
– comprendre: la complexité du défi lancé à la planète; les défis scientifiques, humains et sociétaux sous-jacents.  
– appliquer: les connaissances acquises au travers d'études de cas, de débats, de visites ou directement à travers le travail de projet.  
– analyser: l'information dont nous sommes submergés sur ce sujet et être capable de faire le tri.  
– synthétiser: les connaissances acquises sur les différents thèmes abordés et se forger un réel esprit critique.  
– évaluer: être capable de prendre position de façon argumentée sur des sujets d'actualité liés au DD.

  
**Évaluation**

Oral soutenance + projet + rapport.

## LECTURE(S) DE FORME, **NEW** FORME(S) DE LECTURE

### Thématique

Cet atelier est envisagé comme un lieu de réflexion autour de la question de l'adaptation et de l'adaptabilité des contenus à travers leurs formes. Il s'agira d'étudier les lieux de passage d'une forme à une autre : d'un livre au film, de la peinture à sa représentation photographique, de l'exposition au catalogue, de la partition au concert, etc. À travers les stratégies de médiation spécifiques à ces objets seront évoquées les altérations (entendues dans leur sens musical) permettant de faire circuler les contenus. Celles-ci seront étudiées comme des vecteurs de narrations. Cette suite d'interprétations aboutira, par le prisme du montage, à une forme qui donnera à lire / regarder / écouter un contenu. Il s'agira alors de mettre en place un « dispositif narratif » mettant en relation l'individu/récepteur avec la forme médiatique produite et la situation de la réception pour chacune des formes produites. L'atelier aura pour point d'ancrage (ou prétexte) le film de Brian De Palma, *Obsession* (1976). Nous aborderons la question du montage, du scénario et du pastiche ici étendu à la définition qu'en donne Gérard Genette.

### Le semestre se décomposera en trois temps :

- temps 1 (9 séances) : définir un axe de travail et rédiger la problématique du projet
- temps 2 (5 séances) : finaliser la forme souhaitée et amorcer un travail de médiation.
- temps 3 (5 séances) : mettre en œuvre un dispositif de monstration destiné à présenter les productions dans un espace d'exposition.

Les candidats devront rédiger au préalable une note d'intention. Plus d'informations à ce sujet vous seront transmis prochainement.

### Objectifs pédagogiques

1. Réalisation d'une pièce graphique, photographique, sonore, littéraire... résultant de l'étude plus ou moins fidèle du sujet.
2. Écriture d'un texte rendant compte des enjeux de la proposition
3. Réalisation d'une médiation de ce corpus – une exposition.

### Évaluation

Chaque étudiant sera noté sur l'assiduité, l'implication ainsi que sur la pertinence de son regard vis-à-vis des sujets. Deux notes seront attribuées pour chaque sujet :

- le rendu intermédiaire ;
- la présentation finale du projet.

## GLASS ROOM

### Thématique

Glass Room explore le matériau verre d'une part, sous les multiples facettes, industrielles et artisanales, de sa mise en œuvre, et d'autre part, à travers les approches transversales de son utilisation dans l'architecture, le design et la production artistique. La découverte de plusieurs techniques majeures, le verre soufflé, la pâte de verre, le casting, d'une part et d'autre part, le travail du verre plat (thermoformage, fusing, bombage...) permet de se confronter à des problématiques spatiales différentes. Ces techniques ne préjugent pas d'une expression particulière et accueillent en conséquence des problématiques de création très ouvertes. Cette approche ouvre à des familles de métiers qui peuvent ici dialoguer : d'une part, une approche de création, de production à l'échelle de la pièce unique, une idée de luxe qui s'exprime par la richesse de la matière ; d'autre part, un travail qui se donne comme contrainte l'industrie, mais qui, par sa généralisation joue un rôle quotidien, pénètre dans la vie et change la perception des individus, un travail de design ou d'architecture qui se confronte à la production à grande échelle. Le positionnement de Glass Room est fondamental car il permet d'extraire la question du verre du champ habituel d'un art de tradition tel qu'il est encore souvent compris dans de grandes manufactures en Lorraine.

### Méthode pédagogique

- approche technique et scientifique du verre : 3 interventions ;
- approche culturelle et professionnelle : 3 interventions ;
- méthodologie du projet de design (espace-objet) : 3 interventions ;
- lancement d'un workshop avec les étudiants du Master Verre Design et Architecture dans le cadre du partenariat signé avec l'Ens Architecture.

### Évaluation

La répartition de la notation est ainsi constituée :

- suivi et restitution des interventions : 30 % ;
- présence : 20 % ;
- projet de design : 50 %.

## INTELLIGENCE ÉCONOMIQUE ET PRISE DE DÉCISION

### Thématique

« L'intelligence économique est l'ensemble des actions coordonnées de recherche, de traitement, de distribution, de maîtrise et de protection de l'information en vue de son exploitation utile aux différents acteurs économiques ».

Pour ce faire, le processus d'IE implique différentes phases qui seront traitées dans l'atelier:

- la collecte, l'évaluation et le traitement de l'information;
- la compréhension et la gestion des leviers d'influence;
- et enfin :

- la protection de l'information.

L'IE s'applique aussi bien au niveau de l'entreprise, que du secteur, que de la politique publique et son objectif est l'anticipation et la prise de décision en contexte risqué.



### Méthode pédagogique

- mobiliser les outils analytiques utiles pour identifier un problème de gestion et le problématiser;
- identifier les situations à risques et évaluer les conséquences d'une démarche non éthique;
- réaliser des rapports professionnels, documentés et argumentés;
- savoir s'insérer dans une équipe pluridisciplinaire, comprendre la contribution de chacun et y apporter la sienne propre;
- bâtir un projet en définissant des objectifs qui prennent en compte les intérêts des commanditaires et de la communauté, et savoir leur rendre compte de l'avancement des travaux.



### Évaluation

- contrôle continu: rapport (50 %);
- examen terminal: oral + rapport (50 %).

## LA banque du futur **NEW**

### Thématique

L'atelier ARTEM « La Banque du Futur » est développé en partenariat avec CELCA (Caisse d'Épargne Lorraine Champagne Ardenne). Dans le cadre de cet atelier, les étudiants travailleront sur la conception de la banque du futur liée à l'évolution observée depuis la montée en puissance du digital de la façon dont les clients consomment les prestations bancaires mises à leur disposition.

L'atelier traite deux sujets différents. Le premier concerne les attentes des clients face à la banque de demain. L'ouverture au numérique, la transformation progressive des parcs d'agences, la moindre fréquentation des clients au guichet du fait de l'essor des possibilités de réalisation des transactions à distance... sont autant de phénomènes qui rendent indispensable la connaissance fine et exhaustive des offres / services / innovations que le client souhaitera trouver demain dans son établissement bancaire (à la fois en agence physique et sur internet ou sur les différentes solutions multicanales).

Le deuxième sujet concerne le rapport entre le comportement du client jeune et l'innovation. Les conclusions de l'atelier devront aussi permettre d'orienter la communication et la stratégie de la caisse sur des canaux autres que les canaux de communication classiques (que sont par exemple courrier, street marketing, goodies, etc.).



### Méthode pédagogique

Les méthodes d'enseignement incluent cours magistraux, exercices pratiques, visite sur place, *learning by doing*.



### Évaluation

Examen écrit et oral.

## LA VILLE DU FUTUR

### Thématique

La prospective nous apprend que la population mondiale s'équilibrera pour les prochains siècles autour de 8 milliards d'humains, après un pic d'au moins 9 milliards en 2050. À cette date, plus de la moitié de cette population vivra dans des villes. Dans ces conditions, la conception et le développement de ces espaces urbains est un des principaux défis de ce siècle.

Mais à quoi ressembleront ces villes du futur ? Quelles stratégies de développement appliquer pour quelles perspectives ? Les enjeux écologiques de ville durable, de biodiversité sont-ils une lubie ou une perspective d'avenir ? La ville connectée, augmentée, est-elle une solution ou un pas de plus vers l'aliénation ? Quel maillage, quelle perméabilité, quel découpage, quelle hybridation de l'espace pour cultiver l'harmonie sociale ? Enfin quel sens donner à la ville ?

Vous tâcherez d'esquisser des réponses au contact d'architectes, de chercheurs, de photographes, d'agences de développement et de philosophes qui partageront avec vous leurs expériences de la ville.



### Méthode pédagogique

L'objectif est triple : développer ses connaissances sur le thème de la ville, améliorer ses capacités de travail en groupe, aboutir à une réalisation concrète.



### Évaluation

L'évaluation prendra en compte, l'assiduité aux présentations des intervenants, la qualité de la gestion de projet, la pertinence des réalisations. Même s'il s'agit d'un projet en groupe, les évaluations seront individuelles.

## LE MANAGER CRÉ'ACTIF

### Thématique

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



### Méthode pédagogique

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

Travail de groupe sur un projet au choix. Dossier à rendre + soutenance (2 jours)

## Thématique

Un thème: « l'humain augmenté ».

Deux dispositifs: drone et exosquelette. Un atelier par projet en entreprise ou à l'hôpital et dans un laboratoire (LORIA). Une mission réelle de création et de conception confiée aux élèves. Séminaires de sensibilisation à la problématique avec des professionnels et avec des chercheurs. Manipulation d'outils: objets intelligents connectés et mobiles, imprimantes 3D, imagerie numérique, simulation virtuelle... Rechercher et développer des solutions du futur pour « l'humain augmenté », les mettre en œuvre, les tester! Les exosquelettes au service de la médecine: la fabrication par impression 3D d'exosquelettes de contention ou de suppléance questionne les pratiques thérapeutique et de réadaptation en traumatologie et orthopédie. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de comprendre la problématique d'extension du corps appliquée à la conception (design) des prothèses et des orthèses médicales. Vous serez amenés à proposer des solutions innovantes pour ces dispositifs (passif ou robotisé), à les produire en laboratoire et à les expérimenter avec des praticiens (médecins, 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.



## Méthode pédagogique

Le temps de la découverte, de l'observation et du diagnostic de mi-octobre à mi-décembre: avec comme consigne « soyez des anthropologues sur mars! ». Les élèves doivent découvrir et observer le territoire de l'atelier dans toutes ses dimensions métiers, scientifiques et pratiques, artistiques et techniques, humaines et organisationnelles, symboliques et anthropologiques. De cette appropriation du thème de l'humain augmenté, les élèves dégagent des images, des éléments constatés qui selon eux posent problèmes et sont les sources potentielles de solutions innovantes pour chacun des dispositifs. Les résultats de cet « audit » et des diagnostics font l'objet de présentations et de discussions avec les différents partenaires professionnels. Les échanges et le dialogue avec les élèves sont constants, l'accompagnement, pour ne pas dire le compagnonnage, permet l'évolution d'une posture d'élèves passifs à celle de professionnels actifs. À chaque séance, les élèves rédigent une note de synthèse des tâches effectuées et devant être réalisées

lors de la séance suivante. Ils utiliseront des techniques de *creative thinking*.

Le temps de l'invention, de la conception et de la réalisation de janvier à fin mai: une fois le diagnostic posé et les constations exposées clairement; les élèves doivent formuler de façon simple et compréhensible la question ou le problème qu'ils se proposent de résoudre. Après validation par les partenaires, les élèves doivent concevoir les solutions à développer et réaliser des prototypes fonctionnels. La présentation de ces solutions possibles fait l'objet d'une présentation argumentée sous forme de story-board, de maquettes animées ou de simulation.

À ce stade les élèves, présentent leurs propositions aux professionnels impliqués qui décideront de la mise en expérimentation réelle. La décision de produire ou non la solution proposée repose désormais sur la capacité professionnelle des élèves à convaincre sur la forme et sur le fond les décideurs en étant capable de répondre aussi bien à des questionnements « art, science, technique ou management » et humain. Ceci préfigure leur activité professionnelle en devenir. Si la solution est acceptée, l'équipe réalise avec l'aide du LORIA et des

partenaires (faculté de médecine et entreprises) la production d'un prototype et son expérimentation. L'objectif est de valider la pertinence opérationnelle de leur solution.

- analyser une situation complexe et en faire la synthèse pertinente;
- résoudre des problèmes conceptuels et pratiques en élaborant une solution adaptée et innovante;
- décider en acteur éthique et responsable;
- communiquer efficacement, aussi bien à l'écrit qu'au 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 les capacités de création et de production innovante pragmatique.



## Évaluation

- semestre 1: autoévaluation;
- semestre 2: réalisation d'un projet en situation et évaluation avec les professionnels et chercheurs partenaires.

## living consulting

### Thématique

*Living Consulting* est un atelier où les participants doivent mener à bien une mission de conseil pour le compte d'une entreprise ou tout autre type d'organisation (association, collectivité, établissement public). Chaque mission est supervisée par un tuteur entreprise et un ou deux professeurs de l'atelier. Le travail, tout au cours de l'année, se fait en mode « gestion de projet », combinant plusieurs métiers du consulting, marketing, stratégie, finance, innovation... Le cursus pédagogique s'articule en temps d'acquisition de fondamentaux (méthodes et outils) et en temps terrain. L'atelier est conçu et organisé en partenariat avec des entreprises, soucieuses du process pédagogique et demandeuses d'apports pragmatiques. Le module est fondé sur un concept pédagogique innovant, celui de l'interaction en direct entre l'entreprise, les étudiants et les professeurs. Les étudiants seront amenés à répondre à une problématique d'entreprise via la proposition de solutions business originales élaborées en groupe de travail, sous la conduite des professeurs. Une aide « sur mesure » sera proposée par les entreprises partenaires pour répondre aux questions des groupes au fur et à mesure de l'avancée des travaux.



### Objectifs pédagogiques

- vivre une expérience de conseil en direct et apprendre à travailler en groupe, tout en étant en interaction avec des professionnels;
- comprendre la complexité d'un modèle économique et l'interaction entre ses composantes;
- analyser et définir une problématique d'entreprise en tenant compte du modèle économique inhérent et donc de toutes ses relations;
- rédiger une lettre de mission;
- organiser, piloter et documenter un projet tout au long de la mission;
- concevoir une solution à un problème clairement défini, rédiger et défendre un cahier des charges. Savoir communiquer;
- présenter et défendre les résultats d'une mission.



### Évaluation

- contrôle continu: participation.
- examen terminal: rapport + oral.

## MANAGEMENT DES SYSTÈMES d'INFORMATIONS

### Thématique

Cet atelier permet de comprendre comment les Systèmes d'Informations contribuent au fonctionnement de l'entreprise, mais également d'appréhender l'impact qu'ils auront sur l'organisation. Cet atelier s'adresse aux étudiants souhaitant s'orienter vers les sociétés de conseil en organisation; il prépare également à participer à tout projet dans lequel les Systèmes d'Information ont une place importante. Compte tenu de l'omniprésence des solutions informatiques aujourd'hui mises en place dans les entreprises, il permet de bien comprendre les liens qui existent entre la partie « métier » et la partie « technique » et prépare ainsi les étudiants à devenir des contributeurs efficaces dans la gestion de tout projet d'entreprise.



### Méthode pédagogique

Un ensemble de cours fondamentaux est complété par un projet annuel au travers lequel les participants seront amenés à réaliser une étude de l'existant, un diagnostic et à élaborer des recommandations (le cahier des charges exact dépendra naturellement du projet retenu).



### Évaluation

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

### Thématique

L'objectif général de l'atelier est l'expérience concrète de la « conduite de grand projet » sur les besoins des médecins de traiter et exploiter en mode collaboratif les données de leurs pratiques. Dans un nouveau projet à 3 ans, l'atelier poursuit avec les médecins neurooncologues (étude et traitement des tumeurs cérébrales) le projet « NENOBbase » : mettre en place une base de données multi-sites, originale et sur modélisation industrielle, de dimension nationale, en logique de « grand projet ». Il s'inscrit dans le contexte des big data Santé et dans les enjeux les plus actuels de l'entreprise en réseau et par projet.

Les objectifs intègrent la sécurité des transferts de données, les contraintes de fiabilité et de robustesse de la base; objectifs inséparables des enjeux d'organisation et de communication des établissements de santé et, plus particulièrement, des attentes de méthodes collaboratives.

En lien avec les directions des systèmes d'information hospitaliers l'objectif est également de démontrer un modèle de prise en charge des patients documentée en continu, fiable et performante.

Une telle démarche appliquée à la pratique de cadres opérationnels ou de chercheurs se retrouve dans de nombreuses entreprises.

L'atelier est limité à 20 étudiants qui peuvent travailler de manière interdisciplinaire en task-groups.



### Méthode pédagogique

- poursuivre l'expérimentation du prototype d'échanges de données créé par l'atelier sur sites, avec le CHU de Nancy hébergeur de la base de données, tout en finalisant à court terme les modalités de recensement automatisé des multiples cas de tumeurs cérébrales;
- affiner la portabilité de la base de données vers de nouveaux sites autres que les deux premiers – CHU de Nancy et d'Amiens – et définir les conditions concrètes de mise en œuvre entre sites, avec charte des modalités de traitement et d'exploitation des données échangées;
- définir l'accompagnement des étapes de déploiement

et d'application de la NENOBbase dans la perspective d'accompagner une généralisation progressive offerte dès mi-2015 aux équipes des centres hospitaliers intéressés;

- intégrer la communication et le marketing des innovations visées; développer la référence globale à la démarche d'amélioration continue. Comprendre les logiques de « grand projet » et des environnements complexes et s'entraîner dans l'esprit Artem à intégrer des stratégies de réponse qui associent des domaines transversaux et des compétences interdisciplinaires;
- faire l'expérience du traitement de problèmes de management et d'organisation des systèmes d'information dans un contexte transdisciplinaire;
- apprendre en vraie grandeur et en vraie situation à interagir de manière collaborative avec des professionnels de la santé ou avec ceux des systèmes d'information, grâce aux apprentissages interdisciplinaires des trois écoles Artem;
- faire l'expérience de la co-construction de solutions concrètes en face des problèmes posés à l'atelier, en apprenant à maîtriser la gestion d'ateliers multitâches, à raisonner selon de grandes questions-clés.



### Évaluation

Deux méthodes alternées:

- au moins 2 project-reviews sur base des comptes rendus et de mesure des objectifs réalisés ou non;
- soutenance en fin de chaque semestre présidée par un représentant des partenariats supports de l'atelier; les évaluations sont réalisées par groupes de tâches (soit: 5 à 7 étudiants par groupe) interdisciplinaires.

## MODÉLISATIONS FINANCIÈRES

### Thématique

Cet atelier a pour objectif de familiariser les étudiants avec les outils et méthodes financières.

À partir d'une articulation des données de Bloomberg et des logiciels de traitements statistiques et économétriques, il se déroule autour de trois problématiques :

- la modélisation des performances de portefeuille;
- la modélisation des études d'événements;
- la modélisation du risque dans la perspective de l'analyse financière fondamentale.



### Méthode pédagogique

Au terme de cet enseignement, l'étudiant connaît les principales fonctionnalités de Bloomberg et doit être en mesure de passer le BAT. Il doit également maîtriser la démarche d'analyse statistique et économétrique, en particulier les tests des principales hypothèses de l'analyse de régression.



### Évaluation

Cet atelier se déroule autour de quatre séminaires qui font l'objet d'une évaluation sur dossier réalisé par les étudiants

Séminaire 1 : les principes élémentaires de l'analyse de régression, les principales fonctionnalités de Bloomberg.

Séminaire 2 : la modélisation des études d'événements.

Séminaire 3 : la modélisation des performances de portefeuille.

Séminaire 4 : la modélisation du risque en analyse financière fondamentale.

## ORGANISATIONAL BEST PRACTICES

### Content

Sustainable business for enterprises means not only providing products and services that satisfy the customer, but doing so while respecting the environment and operating in a socially responsible way. The challenge is how to put the principles into practice. This workshop, conducted in English, aims at encouraging students to identify and analyse organisational practices in an SMI of international world renown in the Lorraine as a source of learning about ethical, human and environmental factors critical to international business development. Students will acquire knowledge in Corporate Social Responsibility (CSR), and develop skills in interacting with multiple stakeholders (eg. top management, administrative staff, factory workers, customers), project management, strategy development, auditing and team work. Creativity-enhancing teaching methods compliment methodological approaches to provide the students with a balanced skill set to meet the managerial needs of socially responsible international enterprises. This Artem workshop alternates interactive conferences, exploring software to share key information and map project progress, engaging in team-building exercises, playing "lego serious games" with company stakeholders, conducting interviews and surveys, carrying out team presentations. The workshop will feature regular exchanges, both physical and virtual, with key stakeholders of partner enterprise de Buyer Industries ([www.debuyer.fr](http://www.debuyer.fr)).

De Buyer belongs to the arts-of-the-table industry, manufactures in the Lorraine and exports top-of-the-range and innovative products (*Made in France*) around the world to such prestigious clients as embassy and gourmet restaurant chefs. The company boasts a rich social and industrial history spanning over 130 years. Students will work in teams to contribute to the company's ambition



### Learning methods

Individual field reports, e-data bank business research, team oral presentations, written audits, in-company interviews, lectures delivered by experts, in-class application exercises, lego serious games.



### Learning objectives

The OBP workshop accompanies the students of the 3 Artem Schools in:

- developing knowledge about Corporate Social Responsibility and more specifically ISO 26000 and how it contributes to developing strategic differentiation in companies worldwide today;
- developing effective business research skills, on-site field investigation techniques and report writing;
- identifying personal team player and leadership characteristics and designing a personal development plan;
- developing creative approaches to managing projects with multiple stakeholders;
- orally defending projects before senior managers in English.

## ORGANISATIONAL BEST PRACTICES

to follow the ISO 26000 framework ([www.iso.org/sr](http://www.iso.org/sr)) in collaboration with the Regional Direction of AFNOR. Keynote speakers cover such topics as: organisational culture and structure, organisational analysis, theory of best practices, multiple stakeholder theory, internal communication processes, project management, change management processes, business research methodology including making effective use of e-data banks.

À maximum of 25 students will be accepted in this programme. Students will be strongly motivated to work in English and committed to contributing to the partnership with AFNOR and de Buyer. Students who are attracted to this workshop will appreciate the action-learning approach and opportunity to combine, in a creative and meaningful way, to the company's efforts to follow a world-recognised reference in CSR. This workshop attracts international and internationally-minded students who value social responsibility and commitment.



### Assessment

The students will engage in regular personal observation notes and team progress reports. In-class quizzes and exercises will favor high interactivity between instructors and students. Regular team progress reports will contribute to a midway point and final formal report and oral presentations before senior managers of workshop Partner De Buyer Industries. Final mark will be based on 50% individual work (including peer evaluation) and 50% team work.

## R C-E (RÉSEAU CULTURE-EUROPE) SMART'M



### Objectifs pédagogiques

- acquérir et exercer des compétences interdisciplinaires, complémentaires aux enseignements en école, notamment par l'observation critique de situations complexes dans lesquelles fonctionnent en général les musées, dans le contexte transdisciplinaire de ces derniers mêlant art et management, techniques et esthétiques, organisation et système d'information ;
- acquérir des méthodes de conception ou de réalisation concrètes en équipes fonctionnant en ateliers de productions et apprennent à travailler avec leurs expériences de projet et leurs compétences interdisciplinaires ;
- apprendre à interagir avec des milieux professionnels et institutionnels très diversifiés, dans le suivi de projets et dans l'entrepreneuriat culturel ;
- en pratique, l'atelier bénéficie de l'appui méthodologique et technique de l'équipe pédagogique.



### Évaluation

- contrôle continu : 80% (rapport + participation).
- examen terminal : 20% (rapport + oral).

### Thématique

L'objectif général de l'atelier *SmART'm* est de développer un partenariat avec les conservateurs des musées et des sites historiques en Lorraine pour contribuer à faire mieux aimer les musées, en contribuant à faire mieux connaître leurs patrimoines et leurs actions. Dans ce but, l'atelier a construit au cours de l'année de démarrage 2014-2015 un modèle d'analyse de l'activité des musées et de leurs liens avec leur territoire et leur environnement institutionnel ou éducatif. Les activités pratiques de l'atelier sont amenées à partir de sa deuxième année de fonctionnement à concevoir avec les conservateurs des méthodologies de communication qui recourront aux outils Internet les plus divers et appropriés, à proposer la réalisation de supports de communication innovants, tels que : visuels interactifs, bases de données, marketing de la promotion de collections ou de regroupements d'œuvres, manifestations festives... Les tâches en atelier sont organisées en démarche de projet et fonctionnent en groupes interdisciplinaires.

## THE SELF AND THE WORLD

### Thématique

Le projet *The Self and The World* propose de créer un film collectif composé d'une série de courts-métrages chaque fois réalisés par les étudiants. Qu'est-ce qui, dans la vie quotidienne de chaque étudiant-e, s'adresse au monde ? Et en quoi le monde qui l'entoure s'adresse à lui ? Chaque court-métrage d'étudiant se compose d'un diptyque mettant en regard les deux points de vue. Le projet crée ainsi un lien entre l'usage individuel des smartphones et une problématique culturelle collective. Le film final sera présenté lors d'une exposition en salle NaMiMa qui présentera également le film réalisé en 2015. Il sera également intégré à la publication numérique (tablettes et Web) réalisée en 2015.  
<http://theselfandtheworld.net>



### Méthode pédagogique

Ce projet s'adresse aux étudiants Ensad des trois options (art, nouveau département, design) et aux étudiants des Mines et de l'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. L'atelier combinera des séances de groupe et des travaux personnels aboutissant à la création de chaque court-métrage individuel.



### Évaluation

Notation de l'implication dans l'atelier et de la qualité des travaux réalisés. Une implication personnelle est attendue, ainsi qu'un travail personnel en dehors de certaines séances. La présence régulière à toutes les séances est indispensable : 3 absences sont éliminatoires.

## WE ARE THE ROBOTS



### Méthode pédagogique

– écrire et réaliser un événement performatif en exploitant le robot humanoïde comme médium ;  
– développer un travail d'écriture : de quelles personnalités ces machines vont-elles être dotées ? Quels sentiments, partagés et confus, pourraient-elles produire en nous ?  
– développer ses connaissances sur les liens entre histoire de l'art et robotique ;  
– définir les besoins (techniques, scénographiques...) et les résoudre ;  
– appréhender le médium robotique d'un point de vue technique, à différents niveaux de complexité (de l'interface graphique simplifiée à la programmation en Python, en passant par le système d'exploitation ROS) ;  
– déterminer un ou plusieurs partenariats en vue de présenter l'événement à l'issue de l'ARC. Les compétences qui seront acquises par les étudiants dépendront à des degrés divers de l'origine de l'étudiant : informatique/robotique, sciences cognitives, interaction, art, scénarisation, travail en équipe multidisciplinaire, respect des échéances, disponibilité, communication, sponsoring...

### Thématique

S'inscrivant dans la suite logique de l'atelier « Eppur si muove », consistant en la création d'un robot-guide en collaboration avec l'artiste Paul Granjon pour le Mudam Luxembourg l'année précédente, l'ARC « We are the robots » propose d'explorer plus avant les possibilités offertes par ce médium atypique qu'est le robot humanoïde. L'objectif sera cette fois de réaliser une performance (ou un corpus de performances) à partir de deux machines hybrides composées d'un buste Nao et d'une base mobile Pioneer. Explorant les nombreuses capacités expressives de ces robots et les interactions possibles aussi bien entre eux qu'avec le public, les étudiants seront amenés à conceptualiser et concevoir un événement présenté à l'issue de l'ARC où les machines seront les performers, qu'ils soient préprogrammés, contrôlés à distance ou les deux simultanément. L'événement final pourra se dérouler au sein de l'école des Mines ou d'un autre lieu, en fonction des partenariats établis durant l'année. L'équipe de l'atelier Artem sera constituée d'étudiants des trois écoles.



### Évaluation

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



---

**École nationale  
supérieure d'art  
et de design  
de Nancy,  
ICN Business School  
et Mines Nancy**

avec le soutien  
des associations  
Artem-Nancy  
et Artem-Entreprises

---

**artem-nancy.fr**  
retrouvez  
l'Alliance Artem  
sur Facebook,  
Twitter et YouTube



