



2016 · 2017

Catalogue

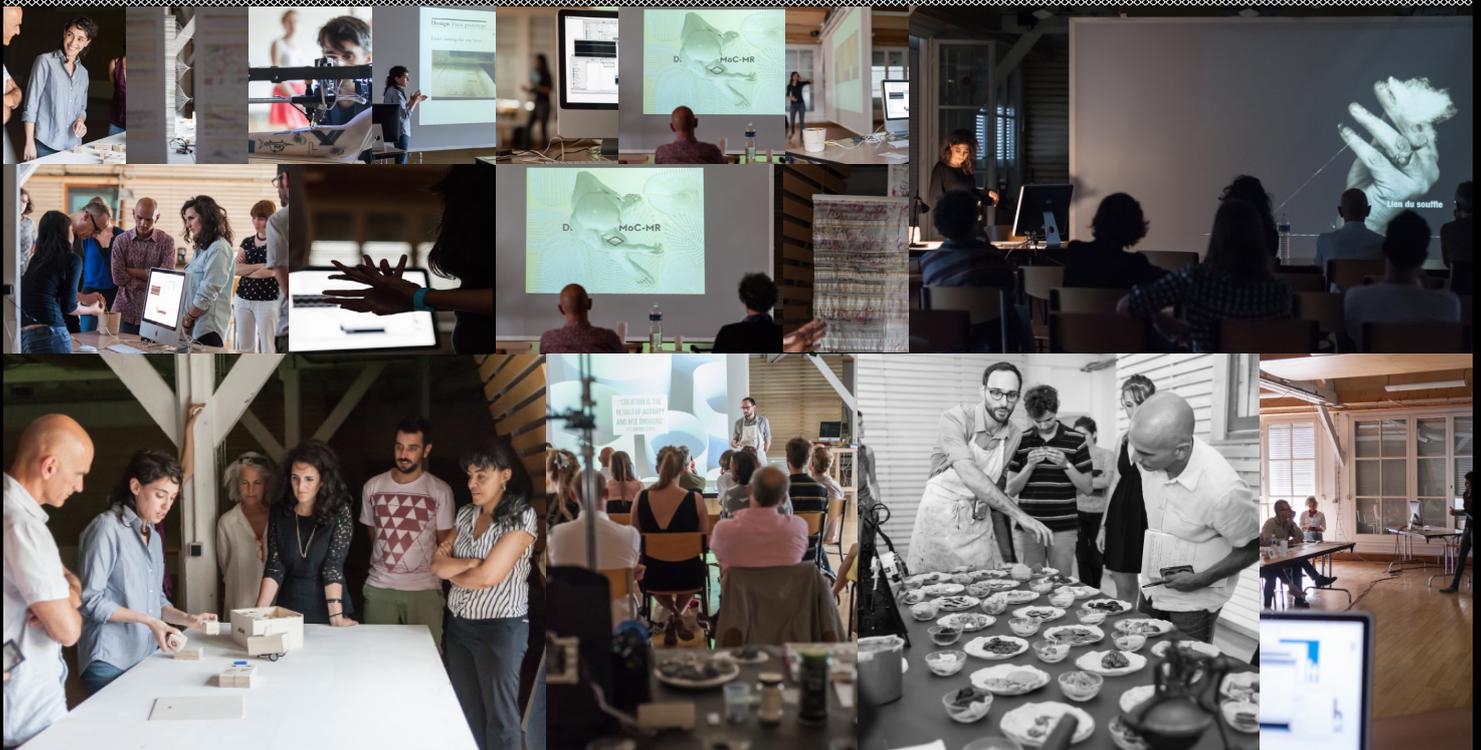
Formation Continue

Mastères spécialisés®

Formations courtes / Workshops / Séminaires

Formations sur mesure

DESIGNER · ARCHITECTE · ARTISTE · INGÉNIEUR · RH · MARKETEUR · MANAGER



École Nationale Supérieure de Création Industrielle

F O R M A T I O N
C O N T I N U E

L'ENSCI - Les Ateliers

L'École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI-Les Ateliers) est la seule école nationale supérieure exclusivement consacrée à la création et au design industriels. Elle est placée sous la double tutelle des ministères de la Culture et de l'Industrie.

Située au cœur de Paris, à proximité de la place de la Bastille, l'ENSCI forme des designers présents dans les nouveaux espaces de la création industrielle où s'inventent les objets et l'activité de demain. Créateurs de fortes valeurs ajoutées d'usage économiques et sociales, ils proposent des produits à la fois esthétiques et fonctionnels.

L'ENSCI est notamment membre fondateur d'heSam Université dont font partie le CNAM, EHESS, ENSAM, EPHE, ESCP-Europe, Université Paris 1. Elle met en oeuvre une résidence avec le CEA à Grenoble et participe au centre pluridisciplinaire Michel Serres. Son laboratoire de recherche, Paris Design Lab ® inscrit le design dans le champ académique et dans les débats scientifiques internationaux.

Depuis son origine, l'école entretient une relation étroite avec les entreprises et le tissu social et économique, participe à de nombreux partenariats internationaux. En Europe, l'ENSCI est une des sept institutions fondatrices du MEDes (Master of European Design).

Très récemment, l'ENSCI a été classée au premier rang des écoles et universités d'Europe et d'Amérique dans le Red Dot

Award / Design Concept. Ses élèves et ses diplômés sont régulièrement lauréats de prix prestigieux dans le domaine du design (villa Noailles, Audi Talent Awards, Orange Challenge...).

L'offre de formation

Mastères spécialisés®

MS® Création et Technologie Contemporaine

MS® Innovation By Design

Post-diplôme Design [néo] Industriel

Formation en partenariat avec l'ENA

L'action publique innovante

Formations Courtes

Workshop Arduino (tous niveaux)

Data-ville

Think design

Représentation numérique de projet

Data design avec Processing

Formation intra entreprise

Ils nous ont fait confiance :



Cour des comptes



Mastère spécialisé®

Création et Technologie Contemporaine



Lightscae, 2012

PUBLIC CONCERNÉ

Candidats français et étrangers issus d'écoles d'enseignement supérieur de création, engagés dans la vie active ou jeunes diplômés (graphisme, design, architecture, arts plastiques, stylisme...).

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Directeur artistique, directeur de création, chefs de projet, dans les domaines de la communication, du service, de l'édition, des télécommunications, de la muséographie, du mobilier urbain.

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Elle se compose d'un directeur des enseignements qui encadre les étudiants tout au long de la formation, d'une chargée de programme qui veille à la bonne marche administrative du mastère, d'une équipe de directeurs de projets issus de différents univers créatifs, d'un référent chargé du suivi des études.

Armand Behar, Directeur des enseignements du mastère

Les enseignants : Tous les intervenants au mastère sont des experts dans leur domaine.

Cette formation à résonance professionnelle a pour objectif de permettre à des créateurs de mener un projet à la croisée de réflexions artistiques et technologiques contemporaines. Nous entendons par technologies contemporaines, les nouveaux procédés de conception et de fabrication, les technologies de l'information et de la communication, les nouveaux matériaux, les bio et nano technologies.

Le Mastère a pour vocation de former des professionnels de la création qui deviendront, dans leur champ d'activités, des porteurs de projet intégrant des techniques et des technologies innovantes confirmées ou émergentes.

Ce Mastère Spécialisé est accrédité par la [Conférence des grandes écoles](#).

OBJECTIFS

Ce cursus forme une nouvelle génération de créateurs à la pointe des caractéristiques des technologies du 21^{ème} siècle et qui réconcilie art et industrie.

- Saisir les enjeux et l'impact des technologies innovantes sur notre société ;
- Appréhender par le faire les techniques et technologies innovantes confirmées et émergentes ;
- Développer un projet en milieu professionnel à la croisée des réflexions esthétiques et des technologies contemporaines.

ENSEIGNEMENT

Les cours reposent sur des apports conceptuels et pratiques et sont délivrés alternativement par des théoriciens et par des formateurs experts dans le domaine de la création, des technologies, des matériaux innovants.

Ces enseignements sont complétés par des conférences, des témoignages d'expériences professionnelles et des séminaires croisés avec d'autres disciplines. Il comporte 2 axes :

Axe 1 > La réalisation d'un projet accompagné d'une étude écrite, état de l'art du domaine lié au projet, en collaboration avec le milieu professionnel développé par l'étudiant et présenté devant un jury qui se déroule sur l'ensemble de la formation.

Le projet doit correspondre à des enjeux identifiés dans le champ professionnel de l'étudiant, témoigner de l'originalité de sa démarche artistique et de sa capacité à mener une production. Il est encadré par le responsable des enseignements du mastère et un directeur de projet. L'étudiant doit, dès le début de la formation, identifier le réseau professionnel dans lequel s'inscrit son projet et choisir le partenaire adéquat en s'appuyant sur son expérience et ses compétences (entreprise, laboratoire, institution). Son projet fait l'objet d'une réalisation concrète et il est soutenu dans son développement par le partenaire choisi. Les expérimentations nécessaires à la définition du projet ainsi que les éléments de communication sont réalisés en interne. La production du projet peut être réalisée en partenariat avec des structures extérieures : financement privé ou public, diffuseur, industriel, laboratoire. Ce projet est accompagné d'un document écrit : une étude qui présente un état des lieux et une analyse du domaine d'investigation dans lequel le projet de diplôme va s'inscrire. Il s'agit essentiellement de faire un état de la production en apportant un éclairage subtil sur les concepts fondamentaux formels, techniques, sémiologiques qui traversent le champ d'application. Les cours reposent sur des apports conceptuels et pratiques et sont délivrés alternativement par des théoriciens et par des formateurs experts dans le domaine de la création, des technologies, des matériaux innovants.

Les cours reposent sur des apports conceptuels et pratiques et sont délivrés alternativement par des théoriciens et par des formateurs experts dans le domaine de la création, des technologies, des matériaux innovants.

Ces enseignements sont complétés par des conférences, des témoignages d'expériences professionnelles et des séminaires croisés avec d'autres disciplines.



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

[Retour au sommaire](#)

PROGRAMMATION

Le programme se déroule sur une période de 12 mois de novembre à novembre de chaque année à temps partiel et se décline de la façon suivante :

1^{ère} période (de novembre à avril) est consacrée aux enseignements au rythme de 3 jours par semaine et de 3 workshops (2 au mois de janvier et 1 au mois de mai) d'une durée de 1 et 3 semaines pour une durée totale de 476 heures.

2^{ème} période est consacrée à la réalisation du projet (juin à novembre) d'une durée de 6 mois en relation avec un partenaire et se conclut par une soutenance de l'étude et du projet devant un jury.

Des rendez-vous ponctuels sont prévus avec le directeur des enseignements pour un encadrement à la rédaction de l'étude et la définition du projet pour une durée de 120 heures.

Dans le cadre de la pédagogie par projet de l'ENSCI, tout étudiant en formation continue à l'ENSCI, bénéficie d'un crédit d'heures optionnel (maximum 70h) sous forme d'un « pass » à l'ensemble des enseignements de l'école leur permettant d'enrichir leurs connaissances théoriques et pratiques en adéquation avec leur projet professionnel.

MODALITÉS

FINANCIÈRES

Frais de dossier : 80 euros

Le coût de la formation diplômante est de :

- 8 850 € à titre individuel
- 14 050 € pour les entreprises

SCOLARITÉ

Prochaine rentrée : **Novembre**

.....



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

Il comporte 2 axes :

Axe 1. La réalisation d'un projet accompagné d'une étude écrite, état de l'art du domaine lié au projet, en collaboration avec le milieu professionnel développé par l'étudiant et présenté devant un jury qui se déroule sur l'ensemble de la formation.

Axe 2. Une offre de cours d'enseignement (théorique, artistique et technique, sociétale) pour l'ensemble des étudiants, associée à une offre individualisée en fonction du profil de l'étudiant et de son projet. **évaluation de l'étudiant**

Elle s'appuie sur 4 éléments :

- une présence assidue aux divers enseignements et workshops - les cours et les workshops sont évalués par les différents enseignants ;
- une présence aux différents rendez-vous d'évaluation de leur projet et de leur étude avec l'équipe pédagogique du mastère et leur directeur de projet ;
- le respect du cahier des charges de production fourni par l'équipe pédagogique sur les étapes à suivre pour la réalisation du projet et l'écriture de l'étude ;
- le respect des échéances liées aux livrables.

SOUTENANCE

En fin de formation l'étudiant soutient son étude et son projet devant un jury composé d'un président issu du monde professionnel, du responsable des enseignements du mastère, du responsable des enseignements de l'ENSCI, d'un créateur professionnel externe. L'obtention du diplôme est soumise à une présence régulière et suivie à l'ensemble de l'offre pédagogique délivrée par le mastère et à la qualité du diplôme présenté. À l'issue de la session, le jury délibère pour décerner les mentions. La remise du diplôme est organisée à l'issue de la session en présence du directeur de l'ENSCI et des membres du jury.

La soutenance est partagée en quatre moments : présentation du parcours, de l'étude, de la collaboration entreprise, du projet.

[Inscriptions](#)

[Calendrier de la formation](#)

Mastère spécialisé® Innovation By Design



Alistair LAW, 2012

PUBLIC CONCERNÉ

Le mastère spécialisé Innovation by Design est ouvert à tout candidat(e), professionnel en activité ou jeune diplômé, issu(e) d'écoles d'ingénieurs, de management, et de marketing, justifiant :

- d'un diplôme au niveau master (bac+5 validé) ;
- d'un bac+4 et attestant d'au moins 3 années d'expérience professionnelle.

Les candidats étrangers doivent être titulaires d'un diplôme équivalent à un diplôme français et maîtriser la langue française pour une bonne compréhension des cours dispensés.

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Mathias Béjean et Stéphane Gauthier,

Les enseignants :

Tous les intervenants au mastère sont des experts dans leur domaine.

[Liste des enseignants](#)

SCOLARITÉ

Durée : 15 mois à temps partiel

Début de la formation : octobre 2016

Fin de la formation : février 2017

MODALITÉS FINANCIÈRES

Frais de dossier : 80 euros

Le coût de la formation diplômante est de :

- 9 800 € à titre individuel
- 14 850 € pour les entreprises

Effectif : 20 personnes maximum



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

Face aux évolutions technologiques, aux bouleversements des schémas de production, aux changements des paradigmes économiques, et aux modifications de comportements des consommateurs, l'entreprise est plus que jamais confrontée à des enjeux de différenciation.

Aujourd'hui, « l'injonction d'innover » à laquelle sont confrontés tous les acteurs économiques tend à placer le design comme une valeur intrinsèque de l'entreprise et un levier essentiel de sa compétitivité.

Innover par le design, c'est par cette assertion que l'ENSCI contribue à former les acteurs de l'entreprise en proposant un Mastère spécialisé qui leur procure tous les éléments de compréhension, d'appropriation pour installer le design de façon durable et sensée au

OBJECTIFS

La formation proposée a pour objectifs :

- de comprendre les enjeux et les formes de l'innovation dans l'industrie et la société du XXIème siècle, et les modes possibles de contribution du design à cette innovation ;
- de former des managers de l'innovation qui personnifient un « penser en France » aujourd'hui, relativement à l'innovation, dans ses dimensions politique, économique, sociale, et de mise en œuvre ;
- de procurer à des managers et à des acteurs de différents métiers de l'innovation, une capacité à mettre en œuvre une stratégie, une organisation, ou une démarche de design, dans des entreprises et dans des projets d'innovation, afin d'en tirer parti comme levier de différenciation, de compétitivité, ou de changement ;
- de former des managers ayant une approche de l'innovation élargie à un « sens de la création », fondé aussi sur le regard, le « faire », le sens de l'action ;
- de contribuer à faire entrer la culture du design dans les entreprises et les organisations.

ENSEIGNEMENT

Les cours reposent sur des apports conceptuels et pratiques et sont délivrés alternativement par des théoriciens et par des formateurs experts dans le domaine de la création, des technologies, des matériaux innovants.

Ces enseignements sont complétés par des conférences, des témoignages d'expériences professionnelles et des séminaires croisés avec d'autres disciplines.

Le modèle pédagogique du mastère repose sur quatre types d'activités :

[Les séminaires](#)

[les workshops](#)

[le « fil rouge »](#)

[la mission et la thèse professionnelles](#)

PROGRAMMATION

L'enseignement se déroule sur une période de 15 mois à temps partiel. Les cours s'enchaînent sur deux jours (jeudi et vendredi) tous les 15 jours environ pendant 9 mois (55 jours d'enseignement) ; et 3 workshops d'une durée de 5 jours chacun se déroulent aux mois de novembre, avril et juin.

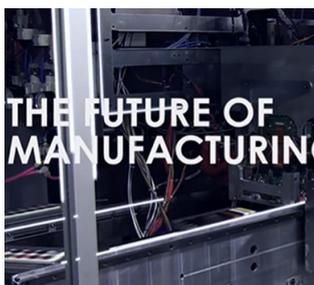
[Consultez les thèses des étudiants](#)

[Inscriptions](#)

[Calendrier de la formation](#)

[Retour au sommaire](#)

Post-diplôme Design [néo] Industriel



Le programme* « Design [néo] Industriel : penser, faire, entreprendre le numérique », est à la croisée du design et de l'entrepreneuriat pour innover avec le numérique dans une approche globale et transversale.

Ce nouveau post-diplôme est ouvert à un public croisé entre designers et acteurs de l'entreprise qui souhaitent bâtir, par le design, de nouveaux chemins de développement d'activités à l'ère numérique. Incarnée par des intervenants aux profils divers (artistes, historiens, entrepreneurs, designers, chercheurs, managers), sa pédagogie allie apport théorique, pratique d'outils numériques et réalisation de projets entrepreneuriaux.

PUBLIC CONCERNÉ

Il s'adresse aussi bien à des designers diplômés de l'enseignement supérieur qu'à des acteurs du monde de l'entreprise souhaitant expérimenter, développer et pratiquer le numérique.

Une convergence de profils fructueuse et enrichissante des candidats pour penser, faire entreprendre de nouveaux paradigmes pour l'industrie.

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

François Brument, directeur des enseignements

[Liste des enseignants](#)

SCOLARITÉ

Durée : 8 mois à temps partiel

Début de la formation : octobre 2016

Fin de la formation : Juillet 2017

OBJECTIFS

- Créer et expérimenter les scénarios de nouvelles formes d'industries à l'ère numérique et de modèles ouverts
- Investir les modalités économiques d'une industrie numérique
- Pratiquer la convergence des savoir-faire
- Développer des méthodologies de validation par le prototype

ENSEIGNEMENT

Le programme du Post-Diplôme « Design (néo) Industriel » se construit sur un ensemble d'enseignements théoriques et pratiques, à la convergence des pratiques de création et entrepreneuriales.

PÉDAGOGIE

Le programme du mastère « Design (néo)industriel » se construit sur un ensemble d'enseignements théoriques et pratiques, à la convergence des pratiques de création et entrepreneuriales. Ces derniers sont regroupés en 3 séminaires :

PENSER

La révolution industrielle a fait du standard son modèle productif, c'est sur ce postulat que s'est construite la pratique du design. Le numérique permet d'une part de déployer des réponses multiples et personnalisées et d'autre part de concevoir et produire de façon décentralisée.

Penser avec le numérique c'est intégrer la variété des réponses et des modes de production. C'est donc définir sa place dans la chaîne de valeur et les rôles de son écosystème (clients, utilisateurs, distributeurs, fabricants, partenaires).

FAIRE

La capacité à aborder simultanément conception et fabrication, penser et faire, définit un nouveau profil de designer, le designer-faiseur. Les entreprises industrielles et de services, s'engagent de plus en plus dans des approches expérimentales qui mélangent la conception et la fabrication.

Faire avec le numérique, c'est développer une capacité à prototyper et à expérimenter, c'est à dire à formuler des hypothèses parfois contradictoires et les confronter rapidement à la réalité. Autrement dit c'est chercher d'abord à apprendre et pas à réussir.

DIFFUSER

L'appropriation par un nombre suffisant d'utilisateurs ou de clients est la condition de viabilité des produits et services. Avec le numérique, cette appropriation passe de plus en plus par une dimension collaborative, expérientielle et interactive. Également, on assiste à un double mouvement de désintermédiation et de réintermédiation. Certains producteurs deviennent les distributeurs de leurs produits et de nouveaux distributeurs sont apparus (plateformes, réseaux sociaux, places de marché).



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

[Retour au sommaire](#)

L'action publique innovante

Cette formation courte a pour objectifs d'acquérir une première connaissance des méthodes de l'action publique innovante, de savoir construire une stratégie d'innovation, de mettre en oeuvre et de piloter un projet innovant.

ENA. ENSCI
FORMATION

INFORMATIONS

Caroline de Prémonville
caroline.depremonville@ena.fr
01 44 41 85 52

INSCRIPTIONS

sfa@ena.fr

OBJECTIFS

L'innovation est un enjeu majeur pour la transformation d'une action publique qui fait face à des contraintes de plus en plus fortes et des évolutions profondes de la société. Ce la implique un changement des cultures professionnelles et des manières de faire des administrations. Il devient urgent de décentrer et croiser les regards, et de provoquer une acculturation entre des approches parfois éloignées : celles de l'administration et celles de l'innovation et du design.

ENSEIGNEMENT

Pour répondre à cet enjeu, le programme développé par l'ENA et l'ENSCI articule 3 volets: la recherche, l'expérimentation et la formation, afin de mieux comprendre les dynamiques collectives de la création, et les impacts de ces nouvelles approches sur le management des organisations publiques.

L'action publique innovante s'appuie sur un ensemble de méthodes fondées sur des démarches d'enquête de terrain inspirées des sciences sociales, sur les approches de conception issues du design, et sur des modes de management de projets innovants. Il s'agit d'élaborer collectivement des propositions visant à améliorer l'efficacité et la performance des administrations et des services publics, en tenant pleinement compte des besoins des agents et des usagers. Cette formation, conçue comme une introduction à des méthodes, articule temps de cours, présentation de cas et travaux en groupe.

[Retour au sommaire](#)



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

[Retour au sommaire](#)

Workshop Arduino (tous niveaux)



Designers, artistes, chercheurs, hobbyistes ainsi que toute personne intéressée à la conception d'objets, d'environnements, d'espaces interactifs.

TECHNOLOGIE UTILISÉE

Arduino est une plateforme open source simple, à la portée d'un large public, pour réaliser un prototypage rapide en électronique et permet une nouvelle approche de l'innovation.

INFORMATIONS PRATIQUES

Méthodes pédagogiques : exposés théoriques, mise en pratique, exercices interactifs avec l'animateur, travail personnel.

Matériel fourni : une carte Arduino + un kit de prototypage "breadboard".

Matériel demandé : les participants peuvent se munir de leur ordinateur portable, apporter leur matériel et proposer leur projet personnel.

Durée : 5 jours, 39 heures du lundi au vendredi - 9h00/13h00 - 14h00/18h00 (excepté le vendredi 17h)

Lieu de formation :
ENSCI - Les Ateliers
48 rue Saint-Sabin, 75011 Paris

Nbre de participants : 12

Tarifs : 1870€ TTC

[Retour au sommaire](#)

Le succès des technologies d'émancipation personnelle que sont l'ordinateur et l'internet a changé l'accès aux outils et aux possibles. Il s'agit donc d'intégrer ces forces créatives et profiter de l'expérience et des compétences de tous les acteurs du projet, internes ou externes à l'entreprise.

Ce workshop propose d'imaginer, d'esquisser, prototyper un système d'objet et de programmer son comportement, mais aussi de construire une méthode de projet transdisciplinaire grâce à la technologie Arduino. Les outils, libérés et ouverts grâce à internet, autorisent des stratégies d'utilisation, des processus et des objets radicalement différents.

OBJECTIFS

- Consolider et approfondir les connaissances en programmation
- Explorer de nouveaux terrains d'expression d'Arduino pour programmer dans des domaines tels que la lumière, les écrans LED, la communication sans fil, la conception de capteurs, le filtrage de signaux

PROGRAMME

Jour 1 > Les circuits électroniques et les codes

- Enjeux et objectifs de prototypage rapide en électronique et de l'expérimentation avec Arduino
- Se rappeler comment lire correctement les schémas et connaître les composants électroniques de base (usages, codes couleur, taille...)
- Réaliser le premier circuit autonome qui pilote la lumière et le son sans l'usage d'Arduino et sans programmation
- Réaliser le même objet avec Arduino et la programmation

Jour 2 > Les capteurs, les actionneurs et la programmation

- Quels sont les capteurs et les actionneurs utilisés avec Arduino et pour quel usage?
- Filtrer les données capteurs ou concevoir ses propres capteurs
- Concevoir le premier écran LED et apprendre à le programmer pour diffuser des animations, des images et des typographies

Jour 3 > Circuits de puissance

- Finalisation de la conception de l'écran LED
- Comment pilote-t-on un moteur, un circuit constitué de LEDs, un hallogène, etc...?
- Découvrir et expérimenter les circuits de puissance et leurs cas d'usages.

Jour 4 > De l'idée à l'objet

- Proposition d'un projet personnel à réaliser jusqu'à la fin de la semaine.
- Expérimentation : quoi faire et comment?
- Démonstration des problématiques et solutions autour du projet de chacun
- Démonstration des algorithmes et des circuits divers

Jour 5 > Réalisation de l'objet esthétique

Finalisation d'un objet et présentation en fin de journée.

INTERVENANTS

> **Uros Petrevski** rique.

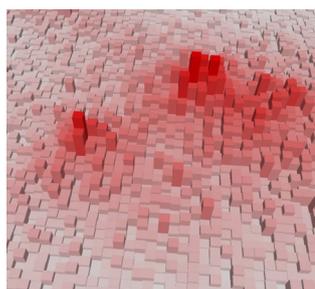
Designer - Hacker, Uros construit son projet autour de la passion, de l'enthousiasme et de l'exploration permanente des technologies. Il transforme les algorithmes en objets d'émotion, par la conception d'interfaces, de produits numériques, de services, des villes numériques, ainsi que de scénographies numériques. Designer Associé chez Nodesign.net, il travaille sur des projets innovants explorant l'infinité des possibilités du numé-



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

[Retour au sommaire](#)



PUBLIC CONCERNÉ

Chef de projet, acteurs des collectivités locales et territoriales, designers, architectes, artistes.

INFORMATIONS PRATIQUES

Méthodes pédagogiques : exposés théoriques, mise en pratique, exercices interactifs avec l'animateur, travail personnel.

Matériel fourni : une carte Arduino + un kit de prototypage "breadboard".

Matériel demandé : les participants peuvent se munir de leur ordinateur portable, apporter leur matériel et proposer leur projet personnel.

Durée : 7 au total, 39h du lundi au vendredi - 9h00/13h00 - 14h00/18h00 (excepté le vendredi 17H00)

Lieu de formation :
ENSCI – Les Ateliers
48 rue Saint-Sabin, 75011 Paris

Nbre de participants :

25 personnes

Tarifs :

Master class : 650€

Atelier : 2500€

Master class et atelier : 3000€

OBJECTIFS

- Apporter un éclairage critique sur les enjeux sociaux, économiques et politiques qui accompagnent l'utilisation des données pour concevoir, à l'heure des smart cities
- Manipuler les données pour créer, penser, imaginer la ville de demain
- Concevoir des projets urbains à partir des données collectées interprétées, représentées

APPROCHE PEDAGOGIQUE

Elle s'appuie sur des approches et méthodologies issues de « 2 angles de vue » : géographique et sociologique pour "designer" des formes urbaines et architecturales dans le cadre d'un atelier.

Nous utiliserons pour cela des outils de représentation et de visualisation des données.

ORGANISATION DE LA FORMATION

La formation se déroule en 2 temps :

- une master class de 2 jours
- un atelier de 5 jours

APPROCHE PEDAGOGIQUE DÉROULEMENT DE LA MASTER CLASS

Durée : 2 jours organisés en 4 demi-journées thématiques

Une Master class animée par l'architecte, urbaniste et chercheur, cofondatrice de l'Atelier International Expérimental pour la Cité bio-numérique, Claire Bailly spécialiste des questions liées à la ville bio-numérique.

Objectifs :

- exposer, explorer les problématiques de la ville numérique,
- acquérir une réelle culture sur la donnée numérique et sur ses usages, son exploitation.

ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

Cette master class sera organisée sous forme de présentations à 1 ou 2 voix et d'échanges sur la base d'exemples apportés par les participants (exemple de données urbaines, d'expériences d'utilisation des données,...)

Programme :

J1 - matin : Ville numérique : des enjeux pour les concepteurs
Introduction / Présentation de la master class
Intervention de Claire Bailly

Après-midi : La donnée n'est pas une ressource naturelle : les enjeux de sa production
Interventions croisées J. Denis
Echanges sur la base des exemples apportés par les participants

J2 - matin : Visualiser la donnée urbaine : au-delà de la "data-visualisation"
Intervention croisées F.Dhee / JF Gleyze
Echanges sur la base des exemples apportés par les participants

après-midi : données, modèle et politique
Echanges sur la base des exemples apportés par les participants
Conclusion de la master class / introduction des ateliers

INTERVENANTS

> Claire Bailly

Cet atelier est animé par Claire Bailly, architecte et enseignante à l'École d'Architecture de Montpellier



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

[Retour au sommaire](#)

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Dates : du 13 au 17 juin 2016

Durée : 5 jours

L'atelier est un espace où les problématiques liées à la ville informée soulevées dans la master class s'appréhendent à travers la mise en situation et la pratique, expérience d'une démarche de créateur et expérience de projets d'innovation collectifs .

Les stagiaires produiront durant l'atelier un mini-projet basé sur la manipulation de données urbaines. Ce projet pourra prendre la forme par exemple d'une méthode de conception urbaine, d'un dispositif de lecture de la ville, d'un outil collaboratif urbain.

ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

Il s'agit d'un travail en groupes de 3 personnes : 1 architecte, 1 designer, 1 acteur des collectivités locales structuré à partir de la relation entre les 3 notions citées ci-dessous ou à partir d'une seule de ces notions pour produire une proposition de l'ordre de l'urbain.

Chacune des étapes / composantes proposées est l'occasion de mesurer et exploiter le caractère toujours lacunaire voire partial des données, et d'interroger les marges d'interprétation -et donc de projet- rendues possibles par ces interstices.

Cité-philie : Afin d'identifier les phénomènes en cours vous collecterez, et / ou fabriquerez dans un premier temps des données écologiques, géographiques, sociologiques et / ou historiques liées à une ville de votre choix. Elles pourront être puisées dans des domaines proches ou éloignés, être homogènes ou hétérogènes, quantitatives et / ou qualitatives, se focaliser sur des anecdotes et / ou sur des grands événements. L'accent pourra être mis sur l'invention d'une méthode de fabrication / collecte des données (invention d'une unité de mesure, d'un protocole d'échantillonnage, d'un outil de récolte, d'une règle de classification...).

Cité-graphie : Pour les data scientists, l'accumulation et la confrontation d'un grand nombre de données est un moyen de faire émerger des scénarios probables, non pas par déduction rationnelle mais selon un calcul basé sur l'idée que la similarité des causes produit la similarité des effets. Il s'agit ici de croiser les phénomènes pour créer une tendance qui puisse permettre de penser, représenter et modéliser les futurs développements urbains d'une ville.

Cette « analyse prédictive » servira par exemple de base à la création de nouvelles cartes de villes. Là aussi, l'accent pourra être mis sur l'invention d'une méthode de classement / confrontation / croisement des données.

Cité-logie : Entre prospective, science-fiction et projet urbain, cette étape pourra être celle de la proposition d'un récit basé sur l'identification et l'exploitation du caractère lacunaire des données. Le récit pourra naître par exemple de la re-contextualisation de données, de leur extrapolation, de leur ré-assemblage...

Programme :

J1 - Matin :Présentation du sujet, des outils disponibles, choix du thème de travail pour chaque groupe

Après-midi : Travail en groupes

J2 - Travaux en groupes

J3 - Matin : Travail en groupes et préparation du point collectif de l'après-midi

Après-midi : Point d'étape collectif

J4 - Travail en groupes

J5 - Présentation publique : La dernière demi-journée des ateliers sera consacrée à la présentation des propositions produites et sera ouvert aux participants de la Master class. Il s'agit par cette initiative de mettre en relation la démarche et l'approche du créateur avec des acteurs de la transformation de la ville.

Cette présentation se déroulera à la Gaîté Lyrique.



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

[Retour au sommaire](#)

Think design

Prochaine session le 13 octobre et les 3 et 4 novembre 2016



PUBLIC CONCERNÉ

Pilotes de process d'innovation, managers, DG, directeurs de stratégie...

MODALITÉS

Durée : Soit 1 jour pour comprendre, soit 3 jours pour acquérir une autonomie de mise en situation. la formation a lieu de 9h à 13h et de 14h à 18h.

Lieu de formation :

ENSCI – Les Ateliers
48 rue Saint-Sabin, 75011 Paris

Nbre de participants : 15

Tarifs :

1 jour : 950€ TTC

3 jours : 2200€ TTC

Les mutations actuelles sont d'une nouvelle « génération », car si de tout temps, le progrès a permis de créer de nouveaux produits, de nouveaux marchés... le moteur de l'innovation est en profond bouleversement.

Les questions sont de plus en plus complexes, car elles émergent de systèmes en interaction les uns avec les autres. Un nouveau schéma, plus global, fait émerger une nouvelle économie et de nouvelles formes d'entreprise... Ce schéma met en évidence une autre approche de la conception innovante :

- Nouveaux usages
- Nouveaux modèles économiques
- Nouvelles organisations d'entreprises

OBJECTIFS

- Comprendre les mutations et usages émergents pour identifier ses nouveaux champs d'innovation et étendre son périmètre d'offres
- Orienter l'entreprise dans une démarche de conception innovante centrée utilisateur.
- Comprendre l'enjeu entre un process (Design Thinking) et un métier (Le design)

PROGRAMME

JOUR 1

9h à 11h : Mutation d'usage, mutation de modèle, mutation d'organisation :

Illustrations par d'analyse d'un cas : Nest (industrie manufacturière) ou comment recréer un champ de business sur un produit totalement banalisé : Le thermostat domestique.

- Analyse du processus de conception utilisé (DT)

- Introduction d'un autre cas auprès des apprenants, afin de faire le « revers ingénierie » et identifier les différentes phases de conception qui ont structuré le produit/service.

11h à 13h : Table ronde d'industriels ayant éprouvés la méthodologie d'intelligence collective.

Lors de cette table ronde de retours d'expériences il est abordé les points suivants :

- L'implication du top management

- La mise en place des structures pour une démarche de DT

- Les structures ou initiatives parallèles pour aller vite et de façon plus agile (comment « hacker » les processus internes)

14h à 18h : Acculturation à la démarche

La globalité de la démarche de Design Thinking est abordé au travers d'un cas pratique réalisé en atelier

La réalisation du cas permet de traiter des points suivants :

• Le processus Design Thinking (éléments de méthodologie)

• Les plateformes projets (la pluridisciplinarité des métiers convoqués : design, marketing, R&D, vente, RH, juridique...)

• Le pilotage d'un processus de Design Thinking (les indicateurs, l'approche Balance Scorecard)

Compétences ou connaissances acquises à la fin du jour 1

• Compréhension des transformations comportementales et d'usages comme moteur des mutations de modèles et de structures

• Acquisition d'une posture centrée utilisateur et visualisation des enjeux pour l'entreprise

• Acquisition du processus de conception innovante par le Design Thinking.



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

JOUR 2 et 3 : Approfondissement – mise en situation d'autonomie

JOUR 2

Les challenges à traiter :

- Identifier et comprendre les usages et comportements associés à l'univers du projet
- Identifier l'éco système et les parties prenantes dans lesquels s'insère le projet
- Identifier et visualiser le périmètre de l'expérience à traiter
- Être créatif et proposer des expériences porteuses de sens
- Identifier le modèle d'accès et de valeur associé au projet
- Prototyper l'expérience et implémenter par confrontation au réel
- Visualiser la nouvelle offre

MATIN

Introduction : présentation des grands principes et du cas réel

Immersion : se mettre dans la peau des usagers

Inspiration & Idéation : se décadrer et développer ses idées

APRÈS-MIDI

Business Model : viabiliser son service

Prototypage : rendre ses idées réelles et les tester

JOUR 3

MATIN

9h/ 10h30 : Le pilotage d'un projet d'innovation par le Design Thinking :

- Les indicateurs et la performance
- Balanced Scorecard et interfaçage avec les outils de pilotage de l'entreprise

10h30 / 13h : mise en pratique au travers d'un exemple des outils de pilotage utiles à la démarche de design thinking

APRES MIDI

14h / 15h : Communiquer le Design Thinking :

- La communication interne
- La matérialisation des preuves et des acquis de connaissance
- La communication externe

15h / 16h30 : Présentation des résultats :

- Présentation en plénière et argumentation
- Analyse des parcours et des résultats

Compétences ou connaissance acquises à la fin du jour 2&3

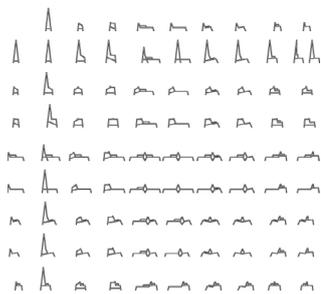
- Positionnement du questionnement (stratégie d'approche du marché)
- Maîtrise de l'enchaînement des étapes du process
- Pilotage d'un projet
- Visualisation des alertes
- Management des alertes
- Visualisation des impacts de transformation pour l'entreprise : cible, modèle, process, organisation.



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

Représentation numérique de projet (5 jours)



Martial Marquet, 2012

PUBLIC CONCERNÉ

Artistes plasticiens

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée : 5 jours / 39 h

Dates : Du 4 au 8 juillet 2016

Lieu de formation :

ENSCI – Les Ateliers
48 rue Saint-Sabin, 75011 Paris

Nbre de participants : 12

Tarifs : 1870€ TTC

L'utilisation par les artistes de moyens industriels pour fabriquer ou visualiser leur pièce est un fait marquant de la production artistique contemporaine.

Travailler avec des industriels pour produire sa pièce nécessite d'acquérir une culture de projet. La représentation du projet est au coeur de cette culture comme moyen de penser, de définir et de communiquer le projet que l'on souhaite réaliser avec un industriel. Aujourd'hui les techniques traditionnelles et les technologies contemporaines convergent

OBJECTIFS

Cette formation a pour objectif de permettre aux plasticiens professionnels d'acquérir des techniques traditionnelles et contemporaines de représentation de projet pour la production d'une oeuvre réalisée dans un contexte industriel. Il s'agira de :

- intégrer ces outils dans le contexte d'une culture de projet artistique ;
- se sensibiliser aux outils logiciels de pilotage des machines / et aux nouvelles possibilités offertes ;
- hybrider ces techniques nouvelles avec des techniques traditionnelles

PROGRAMME

Jour 1 >

- Introduction : La culture de projet dans l'art
- Histoire du rapport art et industrie, enjeux contemporains de la représentation du projet
- Panorama des pratiques intégrant la notion de projet comme moyen de penser l'oeuvre
- Exemple concret de productions d'oeuvres

Jour 2 >

- Comment entrer dans le projet ?
- Intention de volume sous forme de croquis dessinés
- Evaluation de la géométrie et des matériaux envisageables
- Expérimentation à l'échelle.

Jour 3 >

- Présentation et démonstration des techniques high tech de représentation de projet : imprimante 3d, découpe laser, découpe plasma, fraiseuse numérique
- Technique hybride de fabrication de maquette
- Hybridation d'un volume métal avec des formes générés par CFAO

Jour 4 >

- Traitement visuel de la forme en vue de son intégration dans l'espace d'exposition.
- Photographie de l'objet et de l'espace d'exposition / intégration d'images dans photoshop.

Jour 5 >

Création d'un cahier technique présentant le projet et les contraintes techniques et esthétiques

INTERVENANTS

> Didier Gugole

Sa vocation pour le travail du métal le conduit tout naturellement vers un apprentissage en alternance. En 1978, il obtient un C.A.P. de serrurier. Après avoir effectué diverses formations et concours, il décide de rentrer chez les Compagnons du Tour de France. Pendant sept ans, il chemine et à l'issue de ce parcours, il est reçu Compagnon du Devoir. Il a toujours construit sa démarche dans la réalité d'un travail d'entreprise et cela sans nier son potentiel créatif.

> Armand Behar

Artiste et enseignant. Il est diplômé d'école d'art (Diplôme Nationale Supérieure d'Expression Plastique option art).

Armand Behar est enseignant depuis 2000 à l'ENSCI - les Ateliers.

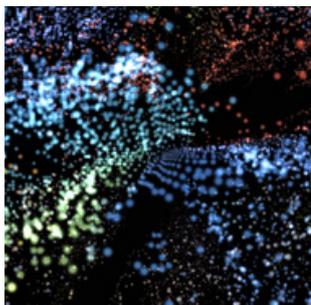
Il est responsable de la plate forme de recherche et d'expérimentations phénOrama de l'Ensci soutenu par le labex cap. PhénOrama a pour objectif d'éclairer sur les rapports sans cesse renouvelés entre l'art et l'industrie. C'est un espace critique qui interroge les formes produites par la société industrielle contemporaine en prenant appui sur l'art, la création et les sciences humaines.



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

Data design avec Processing (5 jours)



PUBLIC CONCERNÉ

Designers, artistes, graphistes 2d et 3d, directeurs artistiques

TECHNOLOGIE UTILISÉE

Processing

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée : 5 jours, du lundi au vendredi - 9h00/13h00 – 14h00/18h00 sauf le vendredi 17h00, soit 39 heures

Lieu de formation :

ENSCI – Les Ateliers
48 rue Saint-Sabin, 75011 Paris
Atelier Digital
Les participants auront accès à la matériauthèque de l'école

Nbre de participants : 12

Tarifs : 1870€ TTC

Le terme Big data désigne le réservoir de données que sont les réseaux sociaux, les services web ou bien encore les sites d'open data.

Cette formation se propose d'explorer de nouveau mode de représentation de ces données issues du big data en utilisant les ressources des outils modernes de prototypage rapide tel que Processing.

Il s'agira de se laisser surprendre par les possibilités de l'outil numérique, de chercher des correspondances inédites entre données, modes d'interactions et de représentations au delà des infographies classiques.

Les participants apprendront à récupérer des données, à les traiter et à les intégrer avec des logiciels 2d (illustrator) ou 3d (3ds max, Rhino, maya...) afin d'en étendre leur possibilités.

Maitriser les concepts fondamentaux de la programmation à travers la pratique et l'expérimentation

Explorer de nouveaux modes de représentation des données plus sensibles, plus poétiques
Découvrir les bases du design d'interaction.

Réaliser un projet fonctionnel de visualisation de données, à destination de l'écran ou de l'impression.

OBJECTIFS

- Pratiquer la programmation et l'électronique avec Arduino
- Explorer et expérimenter les matières programmables
- Produire un petit objet programmable fonctionnel et esthétique

PROGRAMME

Jour 1 > Panorama de l'état de l'art des représentations de données : exemples de projets

Apprentissage des bases de la programmation :

Variables, fonctions, boucles, bifurcations.

graphisme, animation, interactivité simple, texte et typographie, intégration d'images.

Jour 2 > Fonctions avancées

Programmation orientée objet , tableaux, 3d et matrices, utilisation de bibliothèques (son, vidéo et PDF).

Jour 3 > Récupération et traitement de données

Récupération de données temps réel provenant de service web en utilisant des API web : Bourse, météo, Facebook, Twitter, NY Times, open-data, data gouv...

Utilisation du service Temboo pour faciliter le traitement de données.

Traitement des données au format json et xml), croisement des données et intégration dans un programme.

Démarrage du projet

Jour 4 et 5 > Intégration avec d'autres logiciels 2d ou 3d : importer ou exporter un modèle 3d dans processing

Réalisation d'un prototype fonctionnel.

Réalisations possibles : Applications de data visualisation de données récupéré en temps réel, transformation de données / synesthésie, installation interactive...

INTERVENANT

> Florent Deloison

artiste et enseignant en design interactif à l'ENSCI Les (Centre Pompidou, Gaité Lyrique..).

Ateliers et à l'école d'art de Rennes. Il est diplômé de

l'école d'art d'Aix en Provence, et à étudié à la School

of the Art Institute de Chicago et à l'Ecole Nationale

Supérieure des Arts Décoratifs. Il a exposé en France

et à l'étranger, lors de festivals ou au sein d'institutions

Il s'intéresse aux flux, aux transformations de don-

nées et à la matérialisation d'informations. Il utilise le

monde et ses nouveaux éléments (médias, réseaux,

flux de données...) tel un robinet qui va alimenter ses



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

[Retour au sommaire](#)

Formation intra-entreprise



Lightscaoe, 2012

NOS TROIS FORMULES DE FORMATION «INTRA»

En fonction de votre problématique et de vos objectifs, trois orientations possibles :

- 1/ Former plusieurs salariés à un enseignement particulier à l'ENSCI
- 2/ Adapter un ou plusieurs contenus à vos besoins spécifiques
- 3/ Construire un programme de formation sur mesure

LES THÈMES DE FORMATIONS PROPOSÉS

- Sensibilisation au design
- La démarche du designer
- Arduino
- ...

LES AVANTAGES DU «SUR-MESURE»

- Prise en compte de vos besoins et de votre contexte professionnel
- Renforcement de la cohésion d'équipe
- Flexibilité de mise en œuvre
- Une offre tarifaire adaptée

L'ENSCI propose aux entreprises un environnement propre à enrichir, transformer, et accompagner le changement dans leurs pratiques professionnelles. L'industrie contemporaine doit prendre en compte les évolutions technologiques et les mutations sociales.

Elle doit faire appel à de nouvelles compétences, mobiliser ses ressources sur de nouvelles approches, et pour cela investir dans la formation. Le designer, par sa créativité, sa capacité à anticiper et à intégrer les défis contemporains, est un partenaire à part entière pour proposer des concepts nouveaux et leur donner forme.

Nous proposons des programmes adaptés à des besoins particuliers, sous formes de séminaires et de workshops ; des sessions de sensibilisation au design au travers du

NOTRE MÉTHODOLOGIE EN TROIS ÉTAPES : UN TRAITEMENT PROFESSIONNEL, COLLABORATIF ET SUR-MESURE

Etape 1 > Analyse et formalisation de vos besoins

Nous analysons vos besoins en formation, et vous proposons une solution adaptée à vos objectifs

- le contexte de la demande et les thèmes devant être traités
- les objectifs pédagogiques à atteindre
- la période de programmation
- le lieu adapté à la formation (sur votre site ou dans les locaux de l'ENSCI)

Etape 2 > Mise en place de l'intervention

- Nous assurons l'intégralité de la mise en œuvre du dispositif de formation : choix de l'intervenant, élaboration du programme de formation, réalisation des supports, évaluation des besoins en amont de la formation, logistique matérielle

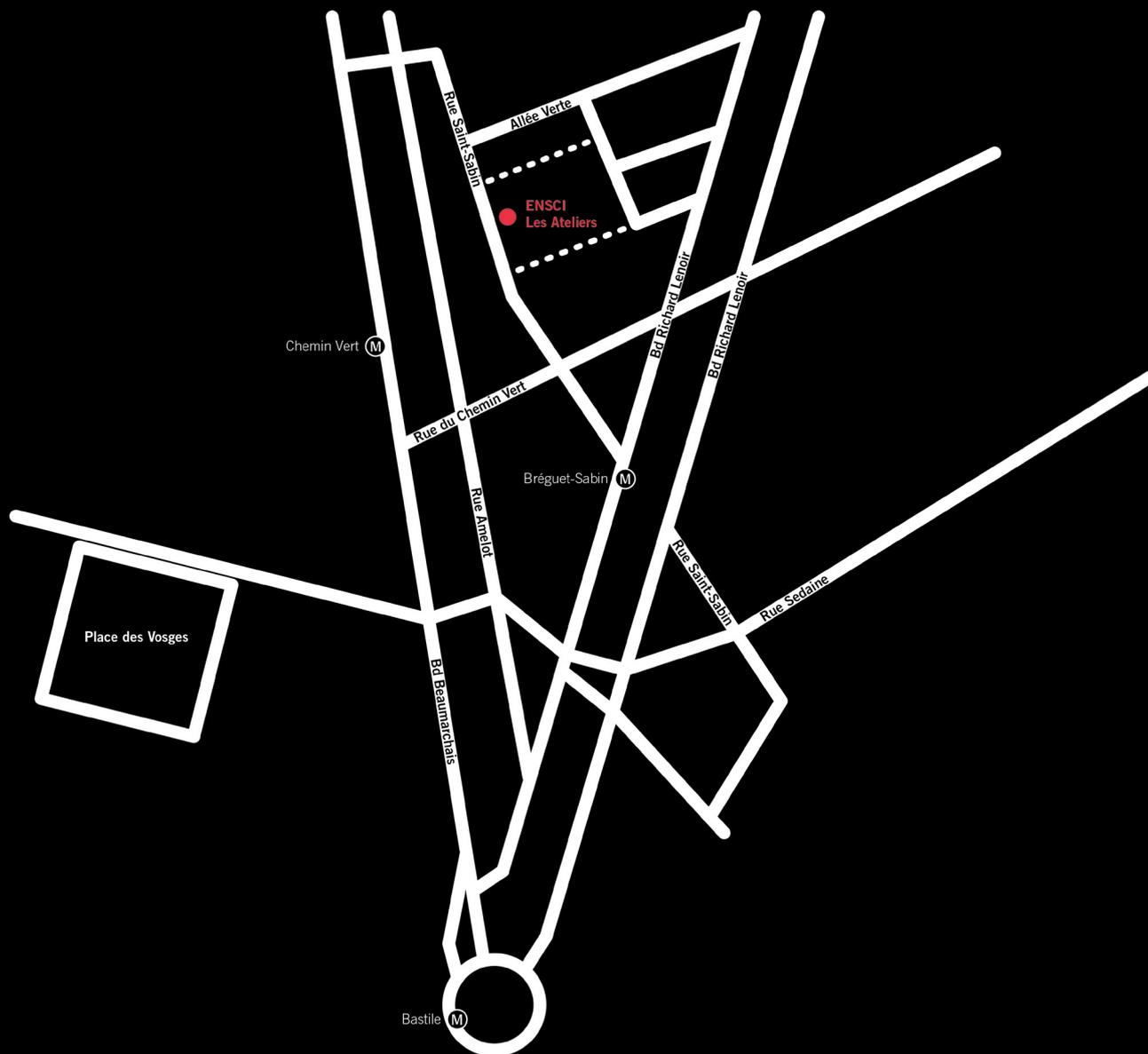
Etape 3 > Evaluation de la formation et des acquis

- L'intervenant procède à une évaluation formative tout au long de la formation. A l'issue de la formation, un questionnaire individuel de satisfaction sera suivi d'une évaluation à chaud sous forme d'un tour de table.



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59



Formation Continue

Tel : 01 49 23 12 59

formation-fc-ms@ensci.com

www.ensci.com

Sylvie LAVAUD

Responsable de la Formation Continue

01 49 23 12 25

Muriel ZÉRAFA

Chargée de formation

01 49 23 12 59

