

# FORMATION

**CHEF DE PROJET AGILE ET CRÉATIF,  
ACTEUR DE LA TRANSITION NUMÉRIQUE**



Une formation  
labellisée  
Grande École du Numérique

# SOMMAIRE

- 1. Le Cube**
- 2. Les partenaires du Cube**
- 3. La formation Chef de projet agile et créatif**
- 4. Le programme**
- 5. Les partenaires pédagogiques**
- 6. Le comité pédagogique**
- 7. Les apprenants**
- 8. Les infos pratiques**

# LE CUBE

Premier centre dédié à la création numérique en France, ouvert en 2001, Le Cube est aujourd'hui l'un des plus réputés d'Europe.

Convaincu que le digital est un puissant vecteur d'empowerment, Le Cube explore et croise les territoires de la créativité numérique, de l'innovation sociale et des technologies.

Il propose chaque année plus de 200 ateliers et événements ouverts à tous. Ainsi, plus de 3000 artistes de la scène internationale, jeunes talents ou confirmés, ont pu rencontrer un public en demande de renouveau culturel.

Le Cube anime également une réflexion collective interdisciplinaire sur la société numérique et le sens donné au progrès, autour de plusieurs médias et événements auxquels ont participé de nombreuses personnalités telles que Jeremy Rifkin, Claudie Haigueré, Jacques Attali, Étienne Klein, Joseph Stieglitz, Cédric Villani ou encore Joël de Rosnay.

Depuis 17 ans, Le Cube explore sans relâche les nouveaux horizons, au service d'une société numérique ouverte, créative et inclusive.

[lecube.com](http://lecube.com)



# LA FORMATION

## CHEF DE PROJET AGILE ET CRÉATIF

La révolution numérique suscite un renouveau économique sans précédent. L'intelligence artificielle, la robotique ou l'automatisation des tâches transforment les modèles de production et de consommation. À la fois menace et opportunité, cette mutation impose aux entreprises de s'adapter. À l'ère de l'économie de la connaissance, les compétences numériques deviennent une clé essentielle de la réussite. Agilité et créativité sont les atouts indispensables au succès de l'entreprise 3.0.

C'est pourquoi, la formation "Chef de projet agile et créatif" constitue un programme innovant de haute qualité destiné aux professionnels et étudiants, autour d'une approche pédagogique originale axée sur trois piliers complémentaires :

- les compétences numériques
- les compétences comportementales
- les compétences créatives

### Objectifs

Labellisée Grande École du Numérique, la formation vise à préparer aux métiers de l'innovation et à la conduite de projets numériques. Elle transmet aux apprenants les clés de compréhension des grands enjeux de la transformation numérique, les initie aux langages de programmation et aux outils de création numérique, leur enseigne des méthodes innovantes et collaboratives de conduite de projet et les accompagne pour approfondir les savoir-être nécessaires à tout milieu professionnel (agilité, créativité, esprit d'initiative, intelligence émotionnelle...).

L'objectif principal est de rendre les apprenants employables dans les domaines du numérique, quelque soit le secteur d'activité grâce à leurs savoirs (culture numérique), savoir-faire (compétences numériques et de gestion de projet) et savoir-être (soft skills) clés nouvellement acquis.

### Format

La formation *chef de projet agile et créatif* est composée de six modules d'enseignements et dure 4 mois en présentiel suivi d'un éventuel stage en milieu professionnel de 2 mois.

# LA FORMATION DE CHEF DE PROJET AGILE ET CRÉATIF

Pendant 16 semaines à temps plein (560 heures au total), les apprenants se verront proposer un programme étroitement lié à la créativité, au développement personnel et à la conduite de projets numériques, autour de six unités complémentaires :

- Transformation numérique
- Gestion de projet
- Créativité et codesign
- Culture du code
- Communication digitale
- Empowerment

## Déroulement de la formation : semaine type

La formation est à temps plein avec des semaines de 35h (7h par jour : 10h-13h ; 14h-18h).

- Une semaine-type comporte les éléments suivants :
- 1 conférence inspirante
- 1 cours théorique et pratique autour de code
- 3 ateliers/workshops créatifs
- Un temps de travail collectif
- Un temps de travail libre
- Une learning expedition ou visite hors les murs
- Une rétrospective collective

# LE PROGRAMME

## UE. TRANSFORMATION NUMÉRIQUE

Cette U.E. consiste à montrer les vecteurs de renouvellement créatif et de disruption à l'ère numérique, l'apparition de nouveaux usages qui transforment les pratiques, les modes d'organisation. Et montrer comment cette mutation systémique forme un terreau fertile d'innovations culturelles, sociales et économiques qui renouvellent notre rapport au monde.



À l'issue de ce cycle d'enseignements, les apprenants devront être capables de :

- développer une culture des enjeux de la transformation numérique
- appréhender les notions de big data, robots, intelligence artificielle, objets connectés, réseaux sociaux, réalité augmentée, réalité virtuelle, modélisations, cybersécurité, Internet des Objets, domotique...

# LE PROGRAMME

## UE. TRANSFORMATION NUMÉRIQUE

### Conférences inspirantes

Des rencontres avec des artistes, prospectivistes, designers ou philosophes pour comprendre et analyser les grands enjeux de la transformation numérique.

- **Le monde qui vient : vision prospective 360° des grands enjeux sociétaux**



Passionné par les liens entre innovation et création, **Nils Aziosmanoff** préside Le Cube depuis 2001, centre de création numérique pionnier en France et qui compte parmi les plus réputés d'Europe. Il fait partie des « 100 personnalités constituant la Relève » sélectionnées par Les Echos en 2016. Il a reçu de nombreux prix, dont le « Prix du Forum Changer d'ère - 2018 », placé sous le haut patronage du Président de la République. Il est Chevalier des Arts et des Lettres.

- **Historique de la programmation depuis les automates**



**Eric Vernhes** crée des dispositifs et des installations cinétiques, visuelles ou sonores dont il programme les comportements en fonction de logiques auto-génératives, interactives ou hybrides. Initialement architecte, puis scénariste, cinéaste et musicien, Eric Vernhes a développé un parcours d'artiste multidisciplinaire tendu vers un propos résolument humaniste. Les procédés numérique qu'il utilise sont extraits de leur contexte technique pour être mis au service d'un discours intemporel inspiré de la littérature et de la philosophie.

- **L'Arbre des connaissances, la force de l'intelligence collective**



**Michel Authier** est un mathématicien, philosophe, sociologue français. Il est actuellement le Président de la société Mugeco. Il a co-fondé en 1992 avec le philosophe académicien Michel Serres la société Trivium. Il est également l'inventeur des arbres de connaissances. Auteur de plusieurs ouvrages, Michel Authier a été notamment enseignant à Paris-VIII, la Sorbonne, etc., chercheur, chargé de mission auprès du Premier ministre, expert auprès de l'Unesco et de l'OMS, conseiller de grandes entreprises française et internationales.

# LE PROGRAMME

## UE. TRANSFORMATION NUMÉRIQUE

### Conférences inspirantes

- **Histoire de la cybernétique et l'ère de l'information**



**Yann Minh** est un artiste vidéo, multimédia, numérique et nouveaux média depuis 1979, écrivain de science-fiction cyberpunk, fondateur des Noonauts, mouvance néo-cyberpunk, réalisateur en art vidéo en documentaire et en habillage de télévision, infographiste 3D, réalisateur 3D, illustrateur, documentariste, écrivain et photographe, conférencier, et artiste enseignant spécialisé dans la cyberculture et les mondes persistants.

- **Innovation, art et design**



**Benjamin Gaulon** est un artiste, chercheur et enseignant d'art et de design indépendant. Il est un des membres fondateur du Graffiti Research Lab. De 2013 à 2018, Il a été maître de conférence à la Parsons School à Paris, où il était directeur des programmes de BFA (Art, Media et Technology) et MFA (Design + Technology). De 2006 à 2013 Il a été enseignant au National College of Art and Design à Dublin, chercheur associé à CTVR (the Telecommunications Research Centre, Trinity College) et directeur de D.A.T.A (Dublin Art and Technology Association).

- **Design et humanités numériques**
- **Design d'interfaces et expérience utilisateur**



**Anthony Masure** est maître de conférences en design à l'université Toulouse – Jean Jaurès, laboratoire LLA-CRÉATIS. Agrégé d'arts appliqués et ancien élève du département design de l'ENS Cachan, sa thèse en esthétique portant sur le design des programmes a été dirigée par Pierre-Damien Huyghe à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Ses recherches portent sur les implications sociales, politiques et esthétiques des technologies numériques. Il a cofondé les revues de recherche Back Office et Réel-Virtuel.



# LE PROGRAMME

## UE. TRANSFORMATION NUMÉRIQUE

### Conférences inspirantes

- Pourquoi une éthique de la compassion ?
- Qu'est-ce qu'exercer son métier de manière responsable ?
- Réinventer le travail à l'ère du numérique et dans un contexte multiculturel
- Mauvais usages du numérique : distraction, divertissement, aliénation.
- La responsabilité écologique. Finitude. Vulnérabilité.
- Éducation à la citoyenneté mondiale



**Zona Zaric** est doctorante (sous la direction de Marc Crépon et de Cynthia Fleury), à l'École Normale Supérieure, au sein du département de philosophie, ED 540 et des Archives Husserl. Elle est également chargée du séminaire "Soin et Compassion avec lequel elle mène une réflexion sur la signification politique de la compassion. Sa thèse doctorale s'interroge sur la manière par laquelle la compassion peut être mobilisée afin de devenir le socle d'un dessein sociétal collectif et d'un vivre-ensemble solidaire, nourri des sensibilités morales de nos cultures.

- Le mail art, détourner les codes des réseaux sociaux



**Mathilde Sauzet Mattei** est curatrice et fondatrice de l'unité de recherche et d'action artistiques Les commissaires anonymes. Auteure de divers articles sur l'art contemporain et complice de la revue de design [Strabic.fr](http://Strabic.fr), elle développe actuellement une collection de livres entre méthodologie et poésie sur les formes d'organisation. Elle aime à faire de son travail d'écriture un médium expérimental support à la parole, au discours et à la performance.



Après avoir commencé des études de design, **Loup Cellard** retourne vite vers ses obsessions premières pour les médias et intègre l'Institut National de l'Audiovisuel. Son passage à la Fondation Internet Nouvelle Génération en 2012/2013, lui permet de développer une compréhension fine des usages du numérique. Durant son diplôme en architecture de l'information à l'ENS de Lyon, il travaille comme designer dans des laboratoires de recherches, d'abord au Médialab de Sciences-Po Paris puis au Digital Humanities Lab de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne. Actuellement, il mène une thèse au sein du Centre for Interdisciplinary Methodologies de l'Université de Warwick (UK).

# LE PROGRAMME

## UE. TRANSFORMATION NUMÉRIQUE

### Conférences inspirantes

- **L'évolution des métiers de la communication**



**Eloi Choplin** est directeur et fondateur de l'agence de communication astucieuse Triple C, qui revisite les fondamentaux de la communication en les adaptant aux nouveaux usages. Animateur et producteur de l'émission de télévision interactive bimestrielle diffusée en direct sur Internet « Les Rendez-vous du Futur », parrainée par le scientifique Joël de Rosnay, animateur et producteur de l'émission « Fibre Verte » à Bordeaux, qui explore les liens entre Développement Durable et Numérique.



**Charles-Antoine Berthonneau** a un parcours dans les métiers des ressources humaines, de la formation et de l'accompagnement. Curieux de tout, il se met en mouvement dès qu'il s'agit de management, d'intelligence collective, de musique, d'art ou d'innovations, qu'elles soient sociales ou pédagogiques.

- **Start-up thinking**

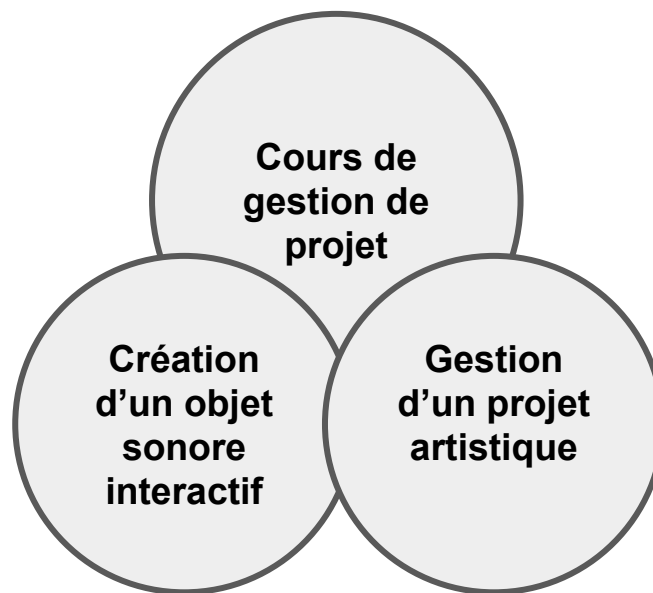


Enseignant-Chercheur en entrepreneuriat et en innovation à l'Institut Mines-Telecom Business School, **Flavien Bazenet** dirige depuis 2012 le Master « Ingénierie des affaires internationales ». Il coordonne plusieurs programmes interdisciplinaires mêlant managers, ingénieurs et designers dont le programme d'open-innovation FIRST de la Fondation Mines-Télécom ainsi que la « Semaine de la Créativité et de l'Innovation » qui regroupe 450 étudiants et pour laquelle il a reçu en 2016 le Prix de l'innovation pédagogique.

# LE PROGRAMME

## UE. GESTION DE PROJET

Cette U.E. consiste à présenter les fondamentaux de la gestion de projets avec une application directe aux projets numériques. Elle est fondée sur une pédagogie active et participative alternant des contenus théoriques, des exercices de mises en situation, des revues de cas concrets et des rencontres avec des professionnels.



À l'issue de ce cycle d'enseignements, les apprenants devront être capables de :

- mettre en œuvre des techniques de base de conduite de projet
- maîtriser les différentes méthodologies de réalisation d'un projet : méthode classiques et agiles
- planifier et suivre un projet d'envergure de A à Z
- comprendre le contexte dans lequel s'exécute un projet
- analyser une demande initiale d'un projet afin d'en définir le périmètre et les activités à réaliser
- appréhender les aspects industriels et logistiques d'un projet en intégrant la recherche de productivité, la réduction des coûts, le respect et la construction d'un planning ainsi que la gestion des risques
- communiquer avec l'ensemble des acteurs d'un projet et appréhender les relations clients/prestataires,
- apprendre à utiliser des outils numériques de conduite de projet

# LE PROGRAMME

## UE. GESTION DE PROJET

### Module gestion de projet

Un module fait de 15 demies-journées pour enseigner les bonnes pratiques de conduite d'un projet quel qu'il soit avec une application directe aux projets numériques dans lequel les apprenants découvriront comment :

- présenter un projet
- prendre en compte des paramètres et contraintes d'un projet
- identifier et prendre en compte les différents acteurs d'un projet
- mettre en oeuvre les techniques de gestion de projet
- planifier un projet et apprécier de sa faisabilité
- prendre en main de divers outils numériques de conduite de projets



**Hervé Tunga** est ingénieur en développement Informatique, formateur international et coach de vie. Il a développé son expérience de gestion de projet sur plus de 15 ans. Son parcours comprend 3 ans de gestion de bureau dans une Junior Entreprise Belge, et plus de 15 ans de gestion de projets locaux et internationaux au sein d'une organisation Européenne (Board of European Student of Technology) : de l'évènementiel à des projets de développement IT, marketing, et de formation. Ainsi que plus de 7 ans de développement informatique en entreprise. D'abord en tant que IT Project Manager pendant un stage de fin d'étude en Angleterre et, depuis 2011, Ingénieur en développement au sein du groupe Altares D&B.

### Module gestion d'un projet artistique

Le module proposé explore la notion de créativité, de suivi et de gestion de projet artistique et numérique, de sa conception à sa réalisation sur 9 demi journées de 3 heures pour un total de 27 heures. Entre chaque séance, les participants sont invités à être curieux, à aller chercher les ressources nécessaires afin d'alimenter leur projet et acquérir au fur et à mesure les méthodologies abordées. À travers la création d'une oeuvre multimédia par petits groupes, s'initier aux arts plastiques, numériques, visuels et interactifs, à la fabrication, à la petite électronique analogique, et à la gestion d'un projet transdisciplinaire de sa conception à sa diffusion.



**Maflohé Passedouet** est artiste peintre plasticienne, comédienne, scénographe, fondatrice de la Compagnie Mobilis-Immobilis. Maflohé fonde en 1998, La Compagnie Mobilis\_Immobilis, compagnie pluridisciplinaire dédiée à la création contemporaine à la croisée des arts numériques, du spectacle vivant et des arts plastiques, et en prend la direction artistique.

# LE PROGRAMME

## UE. GESTION DE PROJET

### Module projet art numérique

À travers 4 sessions de 1,5 jours chacune, le public concevra, une oeuvre sonore interactive, dont la finalité est d'être exposée, ou bien jouée dans le cadre d'une performance. Ce stage aborde l'art numérique d'une manière pratique et ludique, à travers l'apprentissage de notions de base dans les domaines du code, du design 3D, de la fabrication numérique, de l'électronique analogique, et du design sonore.



**Pauline Couta** est chargée du design des interfaces tangibles, et de leur adéquation avec les caractéristiques physiques et cognitives du public visé (patients en rééducation, mais également thérapeutes chargés de mettre en oeuvre le dispositif musical). Elle conçoit également la scénographie des performances et des installations pour le spectacle vivant.

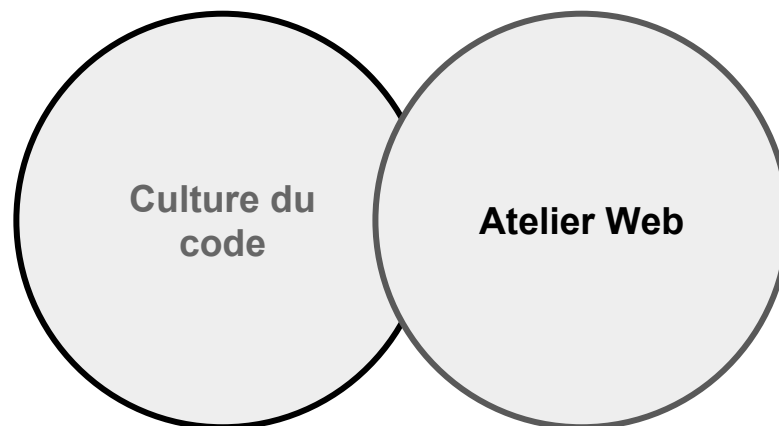


**Gilles Marivier** crée des shows musicaux et vidéo électroniques, joués à partir de capteurs de mouvements. Son premier album, Dark, est sorti en 2016. Il a été résident au Cube (92), et a été notamment programmés aux Eurockéennes de Belfort. Ses recherches sont axées sur la musique en contexte de rééducation. Au sein de Weydo Music, Gilles est chargé du développement des capteurs de mouvements, du prototypage du logiciel de traitement du signal, et du design sonore des instruments de musique, et veille notamment à l'ergonomie des interfaces graphiques.

# LE PROGRAMME

## UE. PROGRAMMATION INFORMATIQUE

Cette U.E. a pour vocation d'initier les apprenants à la pratique des technologies de traitement de l'information et aux concepts essentiels de la programmation. Celui-ci doit permettre aux apprenants d'acquérir les compétences nécessaires pour collaborer au sein d'équipes de développement informatique.



À l'issue de ce cycle d'enseignements, les apprenants devront être capables de :

- comprendre les enjeux de la programmation
- découvrir les outils de développement
- créer un programme et une visualisation
- acquérir une posture autodidacte
- être sensibilisés aux enjeux et méthodologies du design d'interaction et d'expérience utilisateur
- communiquer et de collaborer avec un développeur web et logiciel
- s'initier au processus de création d'applications et la création de sites web responsives

# LE PROGRAMME

## UE. PROGRAMMATION INFORMATIQUE

### Module Culture du code

Avec un programme de dix ateliers, le module Culture du code a pour but d'initier les apprenants à la pratique des technologies de traitement de l'information et aux concepts essentiels de la programmation. Celui-ci doit permettre aux apprenants d'acquérir les compétences nécessaires pour collaborer au sein d'équipes de développement informatique.



**Sylvie Tissot** a été chercheuse en informatique au centre de recherche d'Alstom puis a travaillé au sein de Artgroup, société spécialisée en effets spéciaux et spectacles d'androïdes. Elle a ensuite créé son entreprise, Anabole, spécialisée dans la réalisation de projets online ou offline nécessitant des compétences en multimédia, base de données et communication. Anabole réalise des prestations pour des PME, grands groupes et institutions culturelles (Champs libres, à Rennes, Théâtre de Chaillot, Muséums de Paris et de Lyon, Orange, EDF...) Elle intervient régulièrement à l'Ecole nationale supérieure de création industrielle et accompagne le travail d'artistes.

### Module atelier web

Un atelier pour découvrir les outils de développement web en faisant et découvrir ainsi les tendances des langages informatiques.



Nouvellement arrivée au Cube, **Marie Carpio**, est l'une des chef de projet numérique de la structure. Passionnée par les sujets d'inclusion et d'interaction entre publics et structures culturelles, elle se spécialise dans le secteur de l'accessibilité numérique. Ce qui l'amène aujourd'hui à aborder avec les jeunes publics la question de la culture numérique et de ses usages.

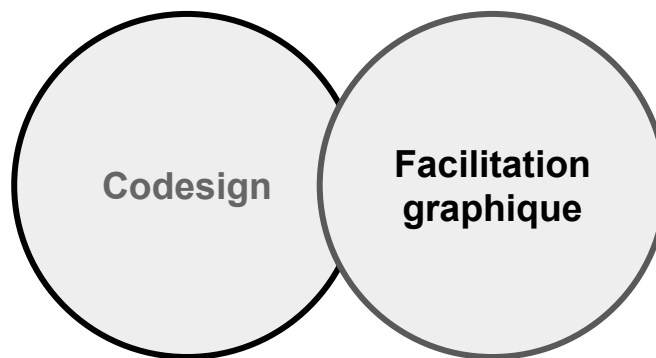


Designer d'expérience et Technologue créatif, **Timothée Guingouin** est formé notamment à la facilitation et au prototypage rapide. Il aime mettre ses compétences en pratique dans des secteurs tel que la culture, la santé et le divertissement

# LE PROGRAMME

## UE. CRÉATIVITÉ

Cette U.E. permet aux apprenants de découvrir et expérimenter la force de l'intelligence collective dans le processus de conception en expérimentant plusieurs méthodes créatives (prototypage, brainstorming, design thinking, association d'idées, techniques analogiques, techniques aléatoires, concassage...).



À son issue, les apprenants devront être capables de :

- maîtriser des techniques de créativité et d'intelligence collective,
- expérimenter des méthodes collaboratives de conception
- stimuler une synergie créative au sein d'un groupe
- analyser les contextes qui favorisent la créativité
- apprendre à développer leurs idées et les mettre en œuvre
- comprendre l'attitude et les bonnes pratiques du facilitateur
- résoudre des problèmes complexes



# LE PROGRAMME

## UE. CRÉATIVITÉ

### Module codesign

Le module a pour but de d'expérimenter la démarche de codesign en participant à la conception d'un atelier collaboratif et ainsi :

- développer son esprit créatif
- maîtriser des techniques de créativité et d'intelligence collective
- stimuler une synergie créative au sein d'un groupe
- analyser les contextes qui favorisent la créativité
- apprendre à développer ses idées et les mettre en œuvre
- comprendre l'attitude et les bonnes pratiques de facilitateur.



**Cécile Roche Boutin** est designer et facilitatrice, diplômée de l'école des Arts Décoratifs de Strasbourg et d'un master en sociologie à l'Université de Nanterre.

Membre du collectif Codesign-it!, elle s'investit dans des projets qui intègre le design dans les problématiques de transformation des organisations. Cela se traduit par la mise en place de laboratoires d'expérimentation, le pilotage de démarche de résolution de problèmes complexes, l'usage du prototypage au sein de démarches d'innovation collaborative.

Cécile est également cofondatrice du laboratoire de recherche et d'expérimentation artistique Les commissaires anonymes.



**Lucile Sauzet** est designer. Diplômée de l'ENSCI-les Ateliers en tant que designer industriel, elle étend sa pratique du design depuis la conception d'objets expérimentaux vers l'étude des usages et du corps en mouvement. Elle fonde en 2017 Flux initiative, un studio de design et de recherche sur le thème de l'apprentissage sensible du corps. Véritablement intéressée par les processus et les méthodes de conception, elle travaille en parallèle avec Codesign-it! sur la conception et la facilitation d'ateliers collaboratifs de prototypage.



Designer et facilitateur membre du collectif codesign-it!, **Frédéric d'Incau** accompagne les organisations et leurs collaborateurs en créant des ateliers, des produits et des environnements avec une approche active, ludique, manuelle et visuelle, afin de les aider à libérer leur potentiel d'innovation.

Avec un esprit entrepreneurial, son expérience des ateliers créatifs et collaboratifs, l'a amené à développer des kits de prototypage rapides (outdabox, yugami) et des surfaces d'expression collaboratives (plume), mis à disposition des participants pour outiller les démarches de co-conception.

# LE PROGRAMME

## UE. CRÉATIVITÉ

### Module facilitation graphique

Cet atelier d'initiation à la facilitation graphique a pour but de découvrir une méthode et ses outils pour formaliser ses propres idées, retranscrire un événement et stimuler l'intelligence collective.



**Barbara Govin** est illustratrice multi-directionnelle et facilitatrice graphique. Après des études d'illustration à l'école Estienne à Paris, elle a étudié la didactique visuelle aux Arts Décoratifs de Strasbourg. Elle consacre une partie de mon travail aux images qui expliquent, décryptent, donnent à voir des idées et concepts : facilitation graphique, synthèse visuelle, supports de communication, animation... Dans le domaine de la jeunesse, elle mène des projets où les images font sens et accompagnent l'enfant dans ses découvertes : supports pédagogiques illustrés, livrets-jeux ludiques et éducatifs, bande-dessinée...

### Module Fake-it !

L'atelier Fake-it ! abordera la question de l'idéation dans un processus créatif et son prototypage rapide à travers un atelier d'une journée lors de laquelle on découvre une méthode d'idéation, de prototypage rapide et de pitch.

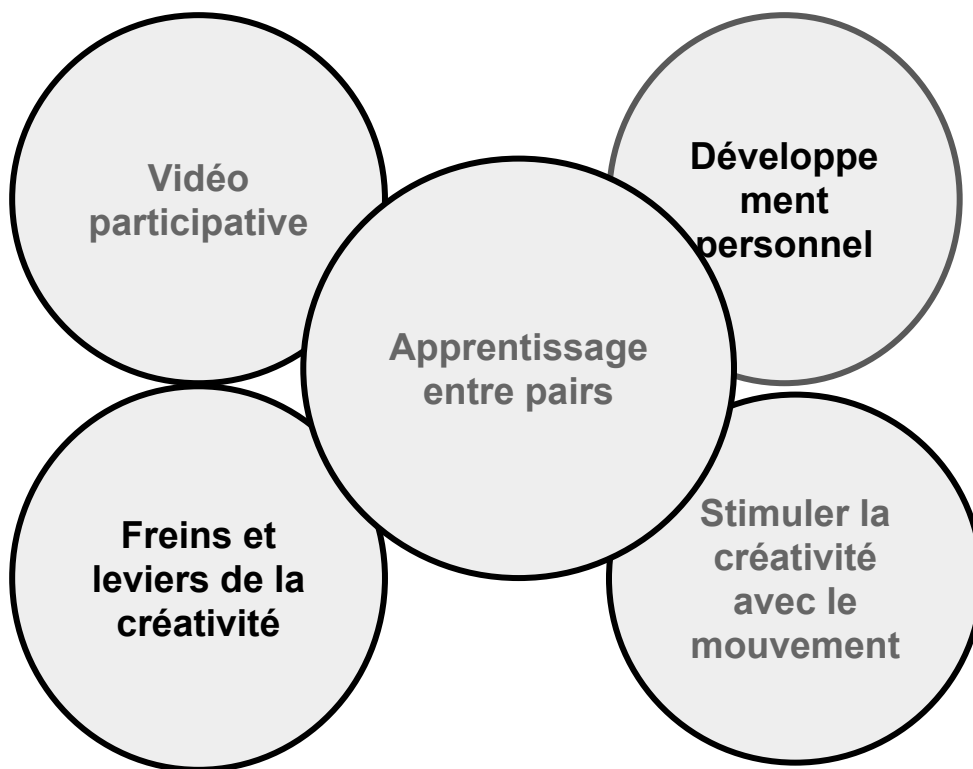


**Antonin Fourneau** est artiste et designer. Il a notamment créé l'installation Waterlight Graffiti, la foire Eniarof et est l'auteur de nombreux projets artistiques numériques. Il est également professeur aux Arts Décoratifs de Paris et monte de nombreux workshops créatifs à travers le monde.

# LE PROGRAMME

## UE. EMPOWERMENT

L'objectif de cette U.E. est de permettre à chaque participant de prendre conscience de son potentiel créatif et de lui apporter les moyens pour travailler sur les savoir-être de plus en plus indispensables pour le travail au sein d'une organisation.



À l'issue de ce cycle d'enseignements, chaque apprenant devra être capable de :

- se recentrer sur soi-même et bien définir son projet professionnel et de vie
- développer sa confiance en soi
- comprendre son propre mode de travail créatif
- développer son potentiel empathique et son intelligence émotionnelle
- maîtriser les règles de base de la communication verbale et non verbale
- s'exprimer clairement en public
- gérer les situations conflictuelles dans un groupe
- préserver un haut degré de motivation

# LE PROGRAMME

## UE. EMPOWERMENT

### Module vidéo participative

Cet atelier de vidéo participative a été spécialement conçu pour accompagner les apprenants à la production de contenus vidéo et d'encourager la mise en récit de leur avenir professionnel. L'atelier se déroule dans un cadre respectant les principes suivants

- Co-construction du cadre d'intervention avec l'équipe du Cube.
- Espace de non-jugement et bienveillance.
- Activités participatives et adaptées aux besoins des étudiants.



Passionné de voyages et de vidéo, **Vincent Doubrère** a toujours recherché des moyens originaux de restituer l'histoire des personnes qu'il lui était donné de rencontrer. C'est ainsi qu'en 2013, il a créé ICE Production pour proposer une gamme de prestations vidéo allant de la communication (interne – grand public) à la formation (vidéo participative). Depuis, il a travaillé en France, en Afrique et en Asie sur des projets documentaires, des clips vidéo et des ateliers de vidéo participative.

### Module développement personnel

Un cycle d'ateliers pour permettre aux participants de mieux :

- identifier leurs propres comportements relationnels et améliorer leur communication,
- développer leur assurance,
- adopter des attitudes favorisant l'adaptabilité et la coopération, prioriser leurs objectifs pour les mettre en action et gagner en efficacité dans l'organisation de leur propre activité, dans le management d'équipe ou de projet.



Après plus de vingt ans d'expérience à des postes à responsabilités managériales, **Marion Casanova** se spécialise dans la transformation des organisations et le coaching exécutif. En créant Altra Vista, elle met son expertise au service de la performance des individus et des entreprises. Son action est le fruit d'un riche travail de terrain où l'humain a toujours occupé un rôle central, et de son propre cheminement personnel. Elle est portée par cette assurance qu'une plus grande connaissance de soi et des relations interpersonnelles favorise l'adaptabilité et un accomplissement personnel et collectif durables.

# LE PROGRAMME

## UE. EMPOWERMENT

### Module apprentissage entre pairs

Les sessions WAP ont pour but d'initier à la facilitation pour l'apprentissage entre pairs et ainsi permettre :

- d'accélérer le développement des compétences des apprenants en optimisant le transfert de savoirs et de bonnes pratiques entre pairs
- de valoriser les collaborateurs et les compétences et talents internes
- de générer un haut niveau engagement dans l'apprentissage
- de produire une base de connaissances sous formes de tutoriels
- de favoriser la mise en réseau des apprenants



Fondatrice et dirigeante de la société We Are Peers qui développe des outils pour faciliter l'apprentissage entre pairs en France et à l'étranger (300 groupes, 30 organisations, 7 pays et 5 continents), **Diane Lenne** est également auteur pour la Harvard Business Review et professeure à EMLYON. Ses méthodes permettent de révéler les connaissances, talents et aspirations des étudiants ou collaborateurs afin de leur permettre d'apprendre les uns des autres. Elle a également aidé au développement de la plateforme d'encyclopédie en vidéo WikiStage et contribué à l'émergence de nombreux espaces d'innovation parisiens.



Pendant son parcours en France et en Chine, **Keya Luo** a découvert le même enjeu dans l'éducation : les étudiants ne prennent pas un vrai rôle dans les classes. Attirée par l'impact du peer learning, Keya s'engage à développer la pédagogie et la technologie chez WAP pour construire une expérience d'apprentissage qui responsabilise au maximum les apprenants en les mettant en groupes de pairs pour apprendre les uns des autres. À ce jour, elle a réalisé des sessions et des programmes d'apprentissage entre pairs avec plus de 2500 participants.

# LE PROGRAMME

## UE. EMPOWERMENT

### Module stimuler la créativité avec le mouvement

L'objectif principal de ce module est de développer sa créativité à partir des méthodes des chorégraphes et des processus de création artistique. De manière plus détaillée, la formation répond aux objectifs suivants :

- Comprendre les processus de la création
- Identifier et comprendre ses mécanismes de créativité
- Transférer et intégrer l'élan créatif au sein d'une équipe
- Améliorer son quotient métaphorique
- Libérer son potentiel créatif et sa spontanéité
- Explorer un état corporel et mental de créativité
- Acquérir une nouvelle démarche de créativité
- Développer son agilité dans la création collective



**Christine Bastin** Chorégraphe, danseuse, pédagogue et lauréate de nombreux concours chorégraphiques internationaux, Christine Bastin crée sa compagnie La Folia en 1986. Elle reçoit le soutien des institutions et acquiert très vite une renommée internationale. Elle est à ce jour auteure d'une quarantaine de créations jouées partout dans le monde. Pour l'ensemble de sa création, elle reçoit en 2000 le Prix Culturel de la ville de Bourges, et en 2001, elle est nommée par le Ministère de la culture, Chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres. Elle est également associée à Optimae persona, structure dont le but est le développement de la personne en entreprise, par la parole et le mouvement.



**Oriane Vilmer** dirige la société USIN'ART et développe les actions pédagogiques en entreprise. Diplômée de l'école d'ingénieur SUPELEC, elle a précédemment occupé des postes stratégiques au sein de la direction générale du groupe Franprix (Casino) puis créé le service développement RH. C'est dans ce cadre qu'elle a élaboré et mis en les plans de formation des collaborateurs en s'appuyant notamment sur des méthodes pédagogiques innovantes (improvisation théâtrale).



**Emmanuelle Simon** Ingénieur diplômée de SUPELEC-IFP, Emmanuelle a travaillé 5 années en tant qu'ingénieur – économiste auprès d'entreprises leaders du secteur de l'énergie avant de co-fonder La Fabrique de la Danse. Formée par ailleurs à la danse contemporaine au sein du groupe Grenade (Josette Baïz), elle danse et se produit sur scène pendant plusieurs années. Elle co-fonde par ailleurs la compagnie Danse en Seine à Paris, qu'elle administre et pour laquelle elle produit de nombreux projets de créations artistiques et d'actions culturelles.

# LE PROGRAMME

## UE. EMPOWERMENT

### Module les freins et les leviers du leadership créatif selon le fonctionnement du cerveau

L'objectif de ce module est de :

- Donner une direction :
  - adapter sa posture en fonction des objectifs à atteindre
  - développer des compétences transversales en valorisant les compétences techniques
  - faire des choix motivants
- Partager une vision :
  - donner du sens pour rassembler autour d'une vision
  - relier la narration du passé et du futur
  - prendre conscience de son image
- Collaborer :
  - faire confiance à l'intelligence collective
  - partager les émotions pour changer d'orientation
  - expérimenter pour détecter des opportunités
- Structurer les problèmes complexes
  - construire une grille de lecture de l'environnement et des actions possibles
  - prioriser les objectifs
  - comprendre le contexte
  - identifier les ressources et les indicateurs de performance
- Identifier les stratégies gagnantes :
  - connecter les points pour identifier des stratégies adaptées à vos besoins
  - identifier les freins et les leviers à la mise en œuvre d'une stratégie
- Conduire le changement
  - pitcher votre vision
  - détecter des opportunités grâce à l'intelligence collective
  - estimer l'impact des décisions pour acquérir de nouvelles connaissances



**Sandrine Duverne** est chercheuse confirmée en neurosciences cognitives et entrepreneuse en herbe dans le domaine de la formation professionnelle, Sandrine Duverne exploite les connaissances et les technologies issues de la recherche pour développer des solutions pédagogiques inspirées des mécanismes du cerveau.

# LE PROGRAMME

## UE. EMPOWERMENT

### Module art oratoire

Dans cet atelier en 3 séances les apprenants auront à s'affronter lors de joutes oratoires : objet final de cette séquence. L'art oratoire permet d'aller au-delà d'un simple acte de communication pour faire naître une parole différente, extra-ordinaire. Cet art repose sur des techniques propres au théâtre mais également sur une culture vivante, fondée sur une meilleure connaissance de soi, de sa fantaisie. Il favorise, par le jeu, la confiance en soi, le plaisir de l'imaginaire et des mots.



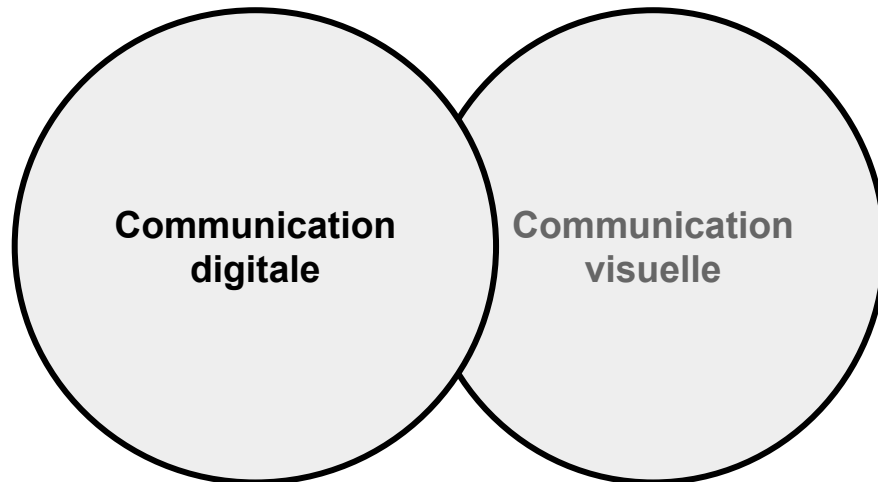
**Violaine Lucas** est professeure de lettres et d'art oratoire.  
Diplômée de Droit pénal et sciences criminelles. Elue régionale. Prix national d'éloquence Lysias en 2013



# LE PROGRAMME

## UE. COMMUNICATION

L'objectif de cette U.E. est de permettre à chaque participant de découvrir les grands principes, évolutions et nouveaux usages de la communication dans un contexte professionnel.



À l'issue de ce cycle d'enseignements, les apprenants devront être capables de :

- connaître les grands principes et évolutions de la communication
- savoir élaborer une stratégie de communication digitale efficace
- intégrer les médias sociaux dans une stratégie de communication
- acquérir les leviers de communication pour réussir un projet : évènements, publicités, liens avec blogs et communication de crise sur les médias sociaux

# LE PROGRAMME

## UE. COMMUNICATION

### Communication digitale

Ce module de formation est dédié à la compréhension des mutations des métiers de la communication liés à l'apparition des supports que proposent l'écosystème numérique. De manière plus détaillée, la formation répond aux objectifs suivants :

- découvrir les outils de communication digitaux site, social media, newsletter, e-mailing, etc. et comprendre leurs usages
- savoir faire une veille sectorielle constante
- Garantir la mise en oeuvre d'une stratégie de communication et en être à l'initiative
- appréhender le panorama des stratégies digitales qui s'offrent à nous



**Rémy Hoche** est directeur communication & éditorial et consultant. Depuis une quinzaine d'années, il développe son expertise en stratégie de communication, coordination éditoriale, création de contenus, gestion de projets culturels et événementiels dans les domaines croisés des arts, des médias, de la création numérique et de l'innovation sociale et créative.

### Communication visuelle

Dans cet atelier de 20h, réparties en deux journées et quatre demi-journées, les participants seront invités à réfléchir à la notion d'identité. Ils concevront des formes singulières de mise en scène de soi, en explorant différents outils graphiques et modes d'écriture : typographie, mise en page, écriture, datavisualisation. Ils seront amenés à découvrir certains outils du designer graphique, dont les logiciels Adobe Illustrator et Indesign.. De manière plus détaillée, la formation répond aux objectifs suivants :

- Initiation aux outils du designer graphique
- Compréhension des enjeux et des méthodes mises en oeuvre pour la conception d'une identité graphique
- Mise en place d'une réflexion graphique autour de sa propre identité, à travers la conception de supports d'autopromotion.



Diplômée du DSAA de l'école Olivier de Serres en Design Graphique avec son projet Dixlexies – parce que onze c'est trop, **Sophie Cure** poursuit aujourd'hui ses explorations typographiques entre le port d'Amsterdam et les quais de Seine parisiens. Elle partage sa vie entre la conception d'outils pédagogiques & d'outils de communication.

# LE PROGRAMME

## LE PROGRAMME DÉTAILLÉ

S1	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Histoire de la programmation Nils Aziosmanoff	<b>Atelier</b> La Smart City Nils Aziosmanoff	<b>Atelier</b> Les tiers-lieux Nils Aziosmanoff	<b>Atelier</b> La Création Numérique Nils Aziosmanoff	<b>Atelier</b> Les Nouveaux Médias Nils Aziosmanoff
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Atelier Vidéo Participative</b> Vincent Doubrère	<b>Atelier Vidéo Participative</b> Vincent Doubrère	<b>Atelier Vidéo Participative</b> Vincent Doubrère	<b>Atelier Vidéo Participative</b> Vincent Doubrère	<b>Atelier Vidéo Participative</b> Vincent Doubrère

S2	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Histoire de la programmation Eric Verhnes	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Développement Personnel Marion Casanova	<b>Atelier</b> Codesign Cécile Roche Boutin	<b>Atelier</b> Facilitation Graphique Barbara Govin
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Learning Expedition</b> Eric Verhnes	<b>Atelier</b> Codesign Lucile Sauzet	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

S2	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> L'Intelligence Collective Michel Authier	<b>Atelier</b> Médiation Numérique Marie Carpio & Bérénice Sellier	<b>Atelier</b> Développement Personnel Marion Casanova	<b>Atelier</b> Graphisme Sophie Cure	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Learning Expedition</b> Codesign-it	<b>Atelier</b> Médiation Numérique Celia Poulot	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier

# LE PROGRAMME

## LE PROGRAMME DÉTAILLÉ

S4	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Les freins et leviers du leadership créatif Sandrine Duverne	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Atelier</b> Leadership créatif & cerveau Sandrine Duverne	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Stratégie de comm' Rémy Hoche	<b>Learning Expedition</b> PandaSuite	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

S5	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Atelier</b> Codesign Cécile Roche Boutin	<b>Atelier</b> Création CV vidéo Mitch.jobs
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Conférence</b> Histoire de la Cybernétique Yann Minh	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Learning Expedition</b> Station F	<b>Atelier</b> Codesign	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

S6	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Accroître son efficacité relationnelle et son impact Marion Casanova	<b>Atelier</b> Graphisme Sophie Cure	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Conférence</b> L'ère de l'information Yann Minh	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Art Oratoire Violaine Lucas	<b>Atelier</b> Graphisme Sophie Cure	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

# LE PROGRAMME

## LE PROGRAMME DÉTAILLÉ

S7	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Innovation, art et design Benjamin Gaulon	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Atelier</b> Graphisme Sophie Cure	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Learning Expedition</b> TechShop	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier

S8	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Atelier</b> Fake-it ! Antonin Fourneau	<b>Conférence</b> Communication digitale Eloi Choplin & Charles-Antoine Berthonneau
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Les Commissaires anonymes	<b>Atelier</b> Fake-it ! Antonin Fourneau	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

S9	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Design et Humanités numériques Anthony Masure	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Férialé</b>	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Art Oratoire Violaine Lucas	<b>Férialé</b>	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

# LE PROGRAMME

## LE PROGRAMME DÉTAILLÉ

S10	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> UX/ UI Anthony Masure	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Atelier</b> Codesign Cécile Roche Boutin	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet
<b>APRÈS- MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Art Oratoire Violaine Lucas	<b>Atelier</b> Codesign	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

S11	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Pourquoi une éthique de la compassion ? Zona Zarić	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Développement Personnel Marion Casanova	<b>Learning Expedition</b> Entretiens Albert-Kahn	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet
<b>APRÈS- MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Learning Expedition</b> Volumes	<b>Atelier</b> Stratégie de comm' Rémy Hoche	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

S12	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Exercer son métier de manière responsable Zona Zarić	<b>Atelier</b> Culture du Code Sylvie Tissot	<b>Atelier</b> Développement Personnel Marion Casanova	<b>Atelier</b> Graphisme Sophie Cure	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier
<b>APRÈS- MIDI</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Culture du Code DEMO DAY Sylvie Tissot	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier

# LE PROGRAMME

## LE PROGRAMME DÉTAILLÉ

S13	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Exercer son métier de manière responsable Zona Zarić	<b>Atelier</b> Web Marie Carpio & Timothé Guingouin	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Atelier</b> Graphisme Sophie Cure	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Startup Thinking Flavien Bazenet	<b>Atelier</b> Graphisme Sophie Cure	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

S14	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Mauvais usages du numérique Zona Zarić	<b>Atelier</b> Web Marie Carpio & Timothé Guingouin	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>WORKSHOP</b> Codesign Cécile Roche Boutin	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>WORKSHOP</b> Codesign Cécile Roche Boutin	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Startup Thinking Flavien Bazenet	<b>WORKSHOP</b> Codesign Cécile Roche Boutin	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo

S15	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> La responsabilité écologique Zona Zarić	<b>Atelier</b> Web Marie Carpio & Timothé Guingouin	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Atelier</b> Graphisme Sophie Cure	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier
<b>APRÈS-MIDI</b>	<b>Temps Libre</b>	<b>Atelier</b> Gestion de Projet Hervé Tunga	<b>Atelier</b> Startup Thinking Flavien Bazenet	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier	<b>Atelier</b> Projet art numérique Pauline Couta & Gilles Marivier

# LE PROGRAMME

## LE PROGRAMME DÉTAILLÉ

S16	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<b>MATIN</b>	<b>Conférence</b> Education à la citoyenneté mondiale Zona Zarić	<b>Atelier</b> Web Marie Carpio & Timothé Guingouin	<b>Atelier</b> Stimuler la créativité avec le mouvement Fabrique de la danse	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet	<b>Bilan de la formation</b>
<b>APRÈS- MIDI</b>	<b>Atelier</b> Leadership créatif & cerveau Sandrine Duverne	<b>Atelier</b> Web DEMO DAY Marie Carpio & Timothé Guingouin	<b>Atelier</b> Startup Thinking Flavien Bazenet	<b>Atelier</b> Projet artistique Maflohé Passedouet	<b>Atelier</b> WAP Diane Lenne & Keya Luo





# LES PARTENAIRES PÉDAGOGIQUES



**Les entretiens  
Albert-Kahn**

Laboratoire d'Innovation Publique



*Triple C*



# LE COMITÉ PÉDAGOGIQUE

Un comité d'orientation pédagogique composé de personnalités du monde de l'éducation, de l'innovation et de la création numérique.



**Nils Aziosmanoff**  
Président du Cube



**Elsa Warde**  
Directrice du Cube



**Julien Keïta**  
campus manager au Cube



**Véronique Anger**  
Présidente du Forum Changer d'Ère.



**Flavien Bazenet**  
Enseignant-chercheur à TEM



**Carol-Ann Braun**  
Artiste et auteure multimédia



**Laure Belot**  
Journaliste au Monde  
Responsable éditoriale d'021



**Ariel Kyrou**  
Écrivain et journaliste spécialiste des nouvelles technologies



**Carine Dartiguepeyrou**  
Prospectiviste  
Secrétaire générale des EAK



**Laurence Haxaire**  
Intervenante en école Montessori et à SUPimage



**Julie Thinès**  
Directrice Education The Camp



**Étienne Krieger**  
Dir. Scientifique du Centre d'Entrepreneuriat d'HEC



**Sylvie Tissot**  
Chercheuse en informatique et Intervenante à l'ENSAD, l'ENSCI...



**Djeff Regottaz**  
Artiste et chercheur



**Olaf Avenati**  
Designer graphique et Enseignant à l'ESAD de Reims



**Cécile Roche Boutin**, designer, scénographe et facilitatrice Codesign-it



**Thomas Paris**  
Enseignant affilié à HEC



**Diane Lenne**, fondatrice de We Are Peers, l'apprentissage entre pairs

# LES APPRENANTS



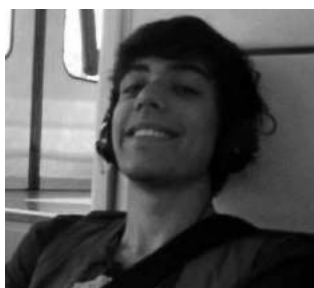
Fatiha Al Shaabi



Sylvie Do



Mathilde Rouet



Adem Ali-Sahraoui



Joanna Godet



Bartosz Suligowski



Alona Cambay



Anne Kazuro



Maelys Theodoropoulos



Greg Cellier



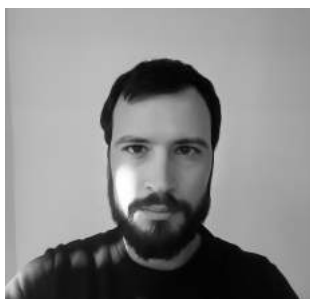
Nathalie Lafargue



Rotana Ty



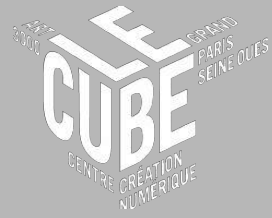
Amandyne Desfonds



Victorio Pellerin



Maria Vinchon



JULIEN KEÏTA  
Campus manager  
julien.keita@lecube.com  
01.58.88.30.07  
06.62.39.71.04

LE CUBE  
Centre de création numérique  
22, cours Saint Vincent  
92130 Issy-les-Moulineaux  
Tél/ : 01 58 88 3000  
www.lecube.com