

FABLABJAMSESSION dans l'anthropocène

Thématique : Conduite de projet d'innovation

Codes : UCW0L215 - UCW0M303

Responsable ETC : Joël CHEVRIER

Mail : joel.chevriere@univ-grenoble-alpes.fr

Organisation

Nbre heures/semestre : 22h +
évaluation de la session de rattrapage
capacité par groupe : 25
Nbre de groupes : 1

Créneaux horaires

(susceptibles d'être modifiés-cf. planning sur Léo !)

Mardi de 18h à 21 h

ETC ouvert : S2

Public concerné : L1 L2 L3 M1 M2

Nature : TP

Evaluation

Modalités contrôle de connaissances :

Notation /20 - coef 1

Session 1 :

- évaluation (1/3) de la documentation du projet produite séance après séance
- évaluation (1/3) du prototype produit
- évaluation (1/3) lors de la présentation orale finale

Session rattrapage obligatoire :

Rapport de synthèse (20 pages) sur le projet produit pendant l'enseignement



Pré-requis

Aucun. "Venez comme vous êtes !"

Programme

Anthropocène signifie « l'Ère de l'humain »

Il n'y a pas de pré requis. Il n'est pas nécessaire « d'aimer bricoler ». Venez comme vous êtes !

Projets par groupe de 4 : on s'inspirera « des 17 Objectifs de développement durable » établis par les Nations unies.

Exemples 5 des 17 questions : Lutte contre les changements climatiques mais aussi santé, effondrement de la biodiversité, l'eau, les énergies renouvelables, consommation et production responsables, villes et communautés durables....

Les groupes se formeront et définiront un projet qui implique un dispositif à réaliser, lié à l'une de ces questions universelles et d'actualité.

Pour l'ensemble des séances, nous bénéficierons des locaux du CCSTI, du FabMSTIC sur le Campus, des Ecoles d'Art et d'Architecture de Grenoble le mardi soir 18h-21h (8x3h)

Ce cours est une collaboration entre l'UGA, le CCSTI de Grenoble, l'ESAD Grenoble/Valence et l'ENSAG (Architecture).

A partir d'une proposition construite avec les médiateurs des FabLab et les enseignants, les étudiants par groupe de 4 auront 8 séances de 3h pour explorer et faire évoluer la question posée. Le résultat pourra être un prototype même très simple, un jeu (plateau, cartes, vidéo...), une œuvre exposable, une observation, un dispositif ... à discuter !

Productions évaluables :

Elles pourront être très variées mais tangibles : maquette, prototype, démonstrateur

La qualité de cette production (clarté, précision, présentation, qualité de la synthèse, mise en évidence des points essentiels, capacité à analyser les difficultés rencontrés, l'évolution du projet contraint dans sa réalisation par le temps et les moyens...) sera évaluée au cours d'une présentation devant les étudiants et les intervenants de la formation.

Présentation : 10 minutes suivies de 5 minutes de questions de l'auditoire. L'ensemble des projets fera l'objet d'une exposition ouverte au public au CCSTI La Casemate

Compétences à acquérir

Les étudiants devront faire preuve d'initiatives, travailler en équipe avec des personnes d'origines très différentes en ayant à disposition les ressources et les réseaux numériques, les moyens d'un FabLab. Les étudiants pourront apprendre l'utilisation des machines FabLab à commande numérique (découpe Laser, une impression 3D).