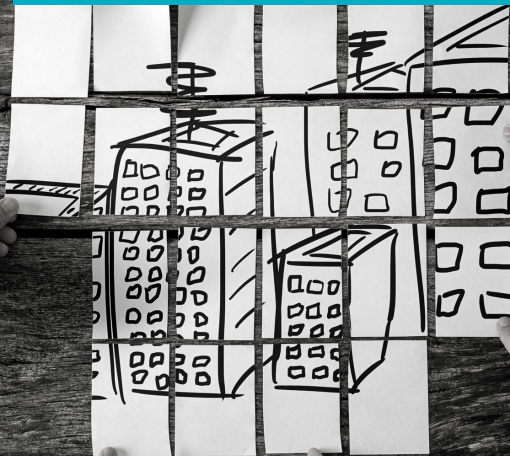


TURBINE MAUBUISSON



LA TURBINE



Dans le cadre du projet d'incubateur "La Turbine Maubuisson", nous vous proposons un cycle de conférences thématiques pour partager sur des nouvelles pratiques et techniques créatives, porteuses de développement d'activités et d'innovation.

#2

FENETRE SUR... LE DESIGN URBAIN

LE JEUDI
04 AVRIL

12H00

A La Turbine Maubuisson

LE DESIGN URBAIN L'ART DE CONSTRUIRE ET DE TRANSFORMER LES VILLES DE DEMAIN

JE M'INSCRIS

“Certaines personnes sont à la recherche d'un bel endroit pour vivre, d'autres rendent cet endroit magnifique” Hazrat Inayat Khan

POURQUOI LE DESIGN URBAIN

L'**urbanisation et la densification croissantes**, liées en partie à l'évolution démographique des petites et moyennes agglomérations, ont des **incidences directes sur la vie en ville** et nous oblige à repenser leur aménagement.

Quand le **Design rencontre la ville** : aménager les espaces publics par le design, c'est remettre l'usager au cœur des projets urbains en construisant des villes où il fait bon vivre et en **facilitant les modes de vie urbain** !

Découvrez, cette pratique émergente à la rencontre des disciplines de l'architecture, de l'urbanisme, et l'architecture de paysage et même de l'art, qui vise à rendre nos zones urbaines plus fonctionnelle, plus attrayantes, plus durable, mais aussi plus inclusive...

INTERVENTIONS

Michel Jaouen, Architecte-Urbaniste, ingénieur, Vice-Président et co-fondateur des **Ateliers de Cergy-Pontoise**, Président de l'**association Axe Majeur**

Agathe Pellat, Directrice de projets Grand Centre, **Communauté d'Agglomération de Cergy-Pontoise**

Isaac Francheteau, responsable des relations partenariales pour **CY école de design**, composante de CY Cergy Paris Université. Première école de design en France à être rattachée à une université qui propose un cursus en design global et un double diplôme ingénieur I.T. et design

Victor Magaud, Fondateur de **Phytopolis**, Start-up spécialisée dans la conception et la vente de mobilier urbain pour la végétalisation hors-sol.

Bastien Rignault, Coordinateur général collectif **ArtOsons**, association de promotion de la création artistique visuelle, portant le festival de Graffiti Caps Attack sur la ville de Cergy.



TURBINE MAUBUISSON

#2 FENETRE SUR... LE DATA DESIGN



Dans le cadre du projet d'incubateur "La Turbine Maubuisson", nous vous proposons un cycle de conférences thématiques pour partager sur des nouvelles pratiques et techniques créatives, porteuses de développement d'activités et d'innovation.

LE JEUDI
20 JUN

12H00

A La Turbine Maubuisson

LE DESIGN URBAIN L'ART DE TRANSFORMER LES VILLES DE DEMAIN

JE M'INSCRIS

« Le jeu n'est pas la chose mais dans l'usage qu'on en fait » Jacques Henriot.

POURQUOI LA LUDIFICATION DE L'EDUCATION ?

Les nouvelles technologies ont bouleversé le système éducatif et la **crise sanitaire** a accéléré l'utilisation des outils numériques et des **nouvelles méthodes d'enseignement**. Le bilan de ces changements ? Un **investissement massif dans le secteur des Edtech** avec l'arrivée de nouvelles méthodes d'apprentissage plus créatives les unes que les autres et l'**émergence de nouveaux concepts pour démocratiser l'accès à l'éducation**.

Adieu l'enseignement traditionnel, bonjour à la ludification de l'apprentissage !

Le jeu est une des premières source de motivation pour apprendre. L'une des façons les plus populaires d'utiliser les nouvelles technologies est de permettre l'apprentissage par le jeu, qui est un moyen accessible de susciter rapidement l'intérêt des élèves de tous âges. **Il renforce ainsi l'attention, suscite l'intérêt et facilite la mémorisation en générant du plaisir**.

Dans ce contexte, de nombreux acteurs misent sur cette association , **Startups, Enseignants, Elèves, Parents, Chercheurs...travaillent main dans la main pour expérimenter ces nouvelles méthodologies** au service de l'amélioration de nos systèmes d'apprentissage.

Partez à la découverte de ces nouveaux concepts et nouvelles façons d'apprendre qui bouleversent nos pratiques pédagogiques.

INTERVENTIONS

Mélanie Cornier, CEO de **Luva&Co** qui développe des méthodes pédagogiques innovantes pour les plus petits basées sur la récompense.

Théo Godart, CEO de **Novel Class**. Plateforme de soutien scolaire, utilisant du contenu interactif pour motiver et améliorer l'apprentissage.

Joris Astrier et Dimitri Moulin, Cofondateurs de **La Touche Musicale**. Application facilitant l'apprentissage du piano via une méthodologie basée sur la mémorisation visuelle.

Kieran Foubert, CEO **Sorcely**. Plateforme innovante pour apprendre les mathématiques pour les élèves en difficulté. : l'enseignement y est organisé sous forme de petit jeu vidéo multijoueur. L'objectif ? Utiliser plaisir et entraide pour faire aimer les maths et la science au collégien.

Géraldine Riagas, Principale du **Collège Pierre Perret à Bernes sur Oise**. Témoignage sur la mise en œuvre de projets pédagogiques innovants au sein du collège.

Isabelle Hoefkens, Cheffe du projet **CY EDTECH LABS**, nouveau programme pour accompagner les entrepreneurs EdTech en créant notamment des passerelles entre la recherche et le monde socio-économique. Présentation des laboratoires et plateformes de l'université impliqués.



● TURBINE MAUBUISSON ●



Dans le cadre du projet d'incubateur "La Turbine Maubuisson", nous vous proposons un cycle de conférences thématiques pour partager sur des nouvelles pratiques et techniques créatives, porteuses de développement d'activités et d'innovation.

#2

FENETRE SUR... LA LUDIFICATION DE L'ÉDUCATION

LE JEUDI
20 AVRIL

12H00

A La Turbine Maubuisson

LE DATA DESIGN L'ART DE FAIRE PARLER LES CHIFFRES

JE M'INSCRIS

« Le jeu n'est pas la chose mais dans l'usage qu'on en fait » Jacques Henriot.

POURQUOI LA LUDIFICATION DE L'EDUCATION ?

Les nouvelles technologies ont bouleversé le système éducatif et la **crise sanitaire** a accéléré l'utilisation des outils numériques et des **nouvelles méthodes d'enseignement**. Le bilan de ces changements ? Un **investissement massif dans le secteur des Edtech** avec l'arrivée de nouvelles méthodes d'apprentissage plus créatives les unes que les autres et l'**émergence de nouveaux concepts pour démocratiser l'accès à l'éducation**.

Adieu l'enseignement traditionnel, bonjour à la ludification de l'apprentissage !

Le jeu est une des premières source de motivation pour apprendre. L'une des façons les plus populaires d'utiliser les nouvelles technologies est de permettre l'apprentissage par le jeu, qui est un moyen accessible de susciter rapidement l'intérêt des élèves de tous âges. **Il renforce ainsi l'attention, suscite l'intérêt et facilite la mémorisation en générant du plaisir**.

Dans ce contexte, de nombreux acteurs misent sur cette association , **Startups, Enseignants, Elèves, Parents, Chercheurs...travaillent main dans la main pour expérimenter ces nouvelles méthodologies** au service de l'amélioration de nos systèmes d'apprentissage.

Partez à la découverte de ces nouveaux concepts et nouvelles façons d'apprendre qui bouleversent nos pratiques pédagogiques.

INTERVENTIONS

Mélanie Cornier, CEO de **Luva&Co** qui développe des méthodes pédagogiques innovantes pour les plus petits basées sur la récompense.

Théo Godart, CEO de **Novel Class**. Plateforme de soutien scolaire, utilisant du contenu interactif pour motiver et améliorer l'apprentissage.

Joris Astrier et Dimitri Moulin, Cofondateurs de **La Touche Musicale**. Application facilitant l'apprentissage du piano via une méthodologie basée sur la mémorisation visuelle.

Kieran Foubert, CEO **Sorcely**. Plateforme innovante pour apprendre les mathématiques pour les élèves en difficulté. : l'enseignement y est organisé sous forme de petit jeu vidéo multijoueur. L'objectif ? Utiliser plaisir et entraide pour faire aimer les maths et la science au collégien.

Géraldine Riagas, Principale du **Collège Pierre Perret à Bernes sur Oise**. Témoignage sur la mise en œuvre de projets pédagogiques innovants au sein du collège.

Isabelle Hoefkens, Cheffe du projet **CY EDTECH LABS**, nouveau programme pour accompagner les entrepreneurs EdTech en créant notamment des passerelles entre la recherche et le monde socio-économique. Présentation des laboratoires et plateformes de l'université impliqués.



● **TURBINE MAUBUISSON** ●



Dans le cadre du projet d'incubateur "La Turbine Maubuisson", nous vous proposons un cycle de conférences thématiques pour partager sur des nouvelles pratiques et techniques créatives, porteuses de développement d'activités et d'innovation.

#2

**FENETRE SUR...
LE DESIGN
EMOTIONNEL**

**LE JEUDI
01 JUIN**

12H00

A La Turbine Maubuisson

LE DESIGN ÉMOTIONNEL L'ART DE REMETTRE L'HUMAIN AU COEUR DANS LA CONCEPTION D'UN PRODUIT/SERVICE

JE M'INSCRIS

POURQUOI LE DESIGN EMOTIONNEL ?

L'art de concevoir des produits ou des services avec des interfaces pour susciter des **émotions et des réactions**

L'être humain est principalement guidé par **son intuition et ses émotions**. Il fait appel à la raison lorsqu'un effort est nécessaire, on appelle cela "**la loi du moindre effort**". Le chemin des émotions est donc plus court que le chemin de la pensée et est le plus utilisé par les êtres humains.

Le design émotionnel prend en compte ce postulat et s'intéresse donc **aux émotions ressenties lors de l'utilisation d'une interface, d'un service, d'un produit, d'un packaging, ou face à une publicité, un contenu sur les réseaux sociaux ...**

C'est une démarche qui a notamment été décrite par le fondateur de Mailchimp, Aaron Walter dans son livre, où il décrit les mécanismes qui permettent de comprendre et d'utiliser **le design émotionnel pour créer de l'engagement**. Cette démarche, il l'a expérimentée et utilisée avec succès au sein même de Mailchimp : on se souvient notamment tous de **l'utilisation d'un bébé singe dans le logo de Mailchimp, ou des pops in aux messages soignés et à la tonalité chaleureuse, et ce afin de rassurer les utilisateurs de la plateforme et de créer de l'empathie avec le service.**

INTERVENTIONS

Antoine Pittilloni UX/UI Designer - Design Thinking, UX Research, User Interface.

Morane Touati UX Writer et Co-fondatrice de la société WordsMatter

Fatoumata Camara et Lamia Zouag, Etudiantes en Bachelor Métiers du Multimédia et de l'Internet à l'Université de Cergy-Pontoise. Présentation d'un projet de refonte de site.

Quentin Andrieux et Vincent Esposito, Fondateurs de la société **Mémo Agency** - Identité visuelle et Brand thinking

Sandra Bédé Fondatrice de la société **MadenCo** qui développe l'application **Pilow** pour remettre de l'émotion au cœur de l'attention.

#UXDesign #ExperienceUtilisateur #Art&Emotion
#MarketingEmotionnel



LA TURBINE
Maubuisson

#AFTERWORK

LE DESIGN CIRCULAIRE

« Rien ne se perd tout se transforme »

Jeudi 20 octobre • 18H00

Av. Richard de Tour, 95310 - Saint-Ouen-l'Aumône



Région
Île de France



Ce projet
est cofinancé
par le Fonds
social européen



LA TURBINE

Maubuisson

#INTERVENANTS



Marc DIB - NEOLITIK

Startup qui transforme le plastique en
une alternative écoresponsable au
béton.



LA TURBINE

Maubuisson

#INTERVENANTS



Déolinda SANTOS NUNES LOBO

LE LINATIER

Maroquinerie écologique et engagée.



LA TURBINE

Maubuisson

#INTERVENANTS



Marlène HUISSOUD - Designer expérimentale

Conception et design de pièces artistiques à partir de ressources naturelles.



LA TURBINE
Maubuisson

#AFTERWORK

20/10 ● 18H00



Salim DOUMA

→ **BUDEES**

→ Ensemble, rêvons de
demain par le design.

V
ville
d'avenir
100% durable
Abbaye de Maubuisson



www.maubuisson.com



Region
Île-de-France



CC BY-NC-SA
2030

Ce projet
est cofinancé
par le Fonds
européen de
développement