

Programme et intervenants des CONFÉRENCES inaugurales

Pépinière numérique au Hub 4.0

26 Avenue Winston Churchill – 27400 LOUVIERS

Chargée d'accueil sur place : Delphine GIRAUD 02 32 63 63 33

#1 Le temps de la réflexion

Développer une culture commune favorisant le travail collaboratif

Savoir-faire et matières numériques 21 septembre

10h30 Pierre Charrié, designer
14h Christine Guillouet et François Buvry, Pôle ATEN

Design et matières numériques 12 octobre

10h François Brument et Sonia Laugier, collectif In-flexions
14h Alexandra Despres, Certesens

Créateurs et matières numériques 9 novembre

10h Pierre Garner, co fondateur de l'agence Elium Studio
14h Basile Bohard, Président, Directeur de création Néodigital

Pierre Charrié

Diplômé des Beaux-Arts de Nîmes et de l'Ensci les ateliers, Pierre Charrié travaille en tant que designer indépendant. Il mène ses recherches sur la dimension sensorielle des objets du quotidien. Il s'intéresse à la manière dont les gestes, les matières ou les sons permettent de questionner les usages et de créer de nouvelles interactions. Ces projets prospectifs, récompensés et exposés, alimentent ses collaborations avec les clients qu'il accompagne dans la conception, le développement et l'industrialisation de produits innovants. Il détaillera la genèse et les étapes de conception de certains de ses projets faisant se rencontrer technologies et savoir-faire.

Christine Guillouet et François Buvry, Pôle ATEN

Depuis plusieurs années, Le Pôle ATEN* et Le Dôme* collaborent autour d'un seul objectif, faciliter l'appropriation des technologies numériques de celles et ceux qui aiment «Faire», fabriquer. La singularité de leur approche réside dans deux facteurs. Le premier est le brassage des publics. Les opérations montées en commun s'adressent ainsi tout autant au grand public qu'aux artisans. Le second facteur est la mobilisation des compétences, des espaces et du Fablab présents au Dôme. C'est de cette expérience, de ces réussites et de ces échecs qu'ils viendront nous parler.

* Le Pôle ATEN, Pôle d'innovation pour l'artisanat, fait partie du réseau des Chambres de Métiers et de l'Artisanat de Normandie. Centre de ressources nationales au service des entreprises artisanales et des TPE, il a

pour mission de les accompagner dans l'innovation via les technologies numériques. Le Pôle ATEN a intégré la résidence de projet du Dôme dès 2015.

* Centre de sciences de Caen Normandie, Le Dôme est un espace collaboratif d'innovation ouvert à tous les publics. Il propose des actions de culture scientifique et technique autour de projets réels de recherche et d'innovation. Le Dôme s'adresse en premier lieu aux jeunes adultes et aux professionnels de la recherche, de l'innovation et de la transition numérique. Il utilise tout particulièrement les méthodes de LivingLab pour faire interagir des communautés professionnelles différentes (chercheurs, créateurs numériques, industriels, artistes, agents des services publics) entre elles et avec le public. Le Dôme dispose d'espaces évènementiels, d'un FabLab et d'une Résidence de projets.

François Brument et Sonia Laugier, collectif In-flexions

Ils nous parleront du duo qu'il forme au sein du collectif In-flexions et la façon dont ils conçoivent et se servent du numérique dans leur domaine. Si il s'agissait traditionnellement de « jeter » les idées sur du papier, de concevoir un projet par le dessin, l'arrivée du numérique a considérablement modifié cet état de fait. Aussi, quelle place occupe le code ? De quelle manière sont envisagées les datas ? Ils ont été à l'origine de la création de la coopérative d'entreprises Les Arts Codés proposant de nombreux services, réunissant plusieurs acteurs ayant la volonté commune de faire converger savoir-faire traditionnels et numériques.

Alexandra Despres, responsable du développement du Certesens

Certesens, le Centre d'études et de recherches sur les technologies du sensoriel, dévoile Mat & Sens, une matériauthèque sensorielle inédite pour en proposant un service de découverte, de recherche, de sélection, de comparaison, de caractérisation des matières et des matériaux d'un point de vue sensoriel. Alexandra Despres précise : Les matériauthèques classiques ont une approche des matériaux purement technique. Nous proposons 29 descripteurs sensoriels pour caractériser les matériaux et ainsi éveiller et accompagner la curiosité des concepteurs, designers, architectes, artisans. Trois ans de recherches ont permis de faire aboutir ce projet et de mettre à disposition 12 000 échantillons sur place, mais aussi un logiciel de recherche multicritère unique en Europe, qui associe les besoins et les exigences techniques aux réponses sensorielles.

Pierre Garner, cofondateur de l'agence Elium Studio

Pierre Garner dessine des montres, des balances, des piluliers et tensiomètres intelligents... pour les sociétés les plus en vogue du nouveau monde des objets connectés. Dans le monde des objets connectés, Elium Studio a notamment dessiné la quasi-totalité des créations du français Withings. Or sur ce créneau, le design est devenu fondamental. Effet waouh! oblige, les marques veulent des produits toujours plus beaux pour se différencier de la concurrence. Mais, depuis quelques années, elles intègrent le design dans une réflexion plus large, directement liée à l'usage de leurs créations. Pour les objets connectés, l'enjeu est vital, « puisqu'une même technologie peut être embarquée dans des supports très différents », souligne Pierre Garner.

Basile Bohard, Président, Directeur de création Néodigital

Néodigital est une agence expérientielle multimédia. Grâce à l'émotion que nous faisons naître en chacun, nous réinventons la façon de transmettre des savoirs à vos publics. En combinant la création de contenus multimédias, la scénographie et le développement de nouvelles formes d'interactivité, nous créons des expériences immersives pour donner envie d'apprendre et susciter la curiosité de vos publics. Qu'il s'agisse d'une exposition, d'une installation interactive, d'un son et lumière, d'un road show immersif ou de contenus multimédias, nous nous efforçons d'insuffler un sentiment d'émerveillement afin d'explorer de nouvelles connaissances collectivement et créer des environnements immersifs.