



Euroregió Pirineus Mediterrània
Eurorégion Pyrénées-Méditerranée
Erorregión Pirineos Mediterráneo



Marextrem

Escola Massana (Catalunya)

Universitat Toulouse Le Mirail (Migdia-Pirineus)

Barcelona, 14 de desembre 2009



Generalitat de Catalunya
**Departament de Cultura
i Mitjans de Comunicació**

INSTITUT FRANÇAIS
Barcelone 

Présentation des subventions culturelles de l'eurorégion



Barcelone le 14 décembre 2009

Projet Marextr'aime



Euroregió Pirineus Mediterrània
Eurorégion Pyrénées-Méditerranée
Euroregión Pirineos Mediterráneo



Créativité
et innovation
Année européenne 2009

Présentation des subventions culturelles de l'eurorégion



Barcelone le 14 décembre 2009

Projet Marextr'aime

design
en
Réseau

ESCOLA MASSANA
Centre d'Art i Disseny

UNÎMES
UNIVERSITE

UNIVERSITE
DE TOULOUSE
LE MIRAIL

escola superior
de disseny
illes balears



Objectifs :



➔ Présenter le projet mar'extrem et montrer comment il permet le développement de compétences créatives .

➔ Resituer cette action dans un projet plus vaste : la Xarxa design.

Déroulement de l'intervention

➔ **Durée 30 minutes / questions à la fin**

1

Enjeux et Présentation du workshop

2

Mise en perspectives

3

Ouvertures



1

Enjeux et Présentation du workshop

2

Mise en perspectives

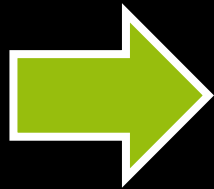
3

Ouvertures

1

Enjeux et Présentation du workshop

Enjeux :



Potentialiser La créativité de nos étudiants en les confrontant à un territoire et une autre culture. À d'autres méthodes de travail.



Transfert de méthodologie

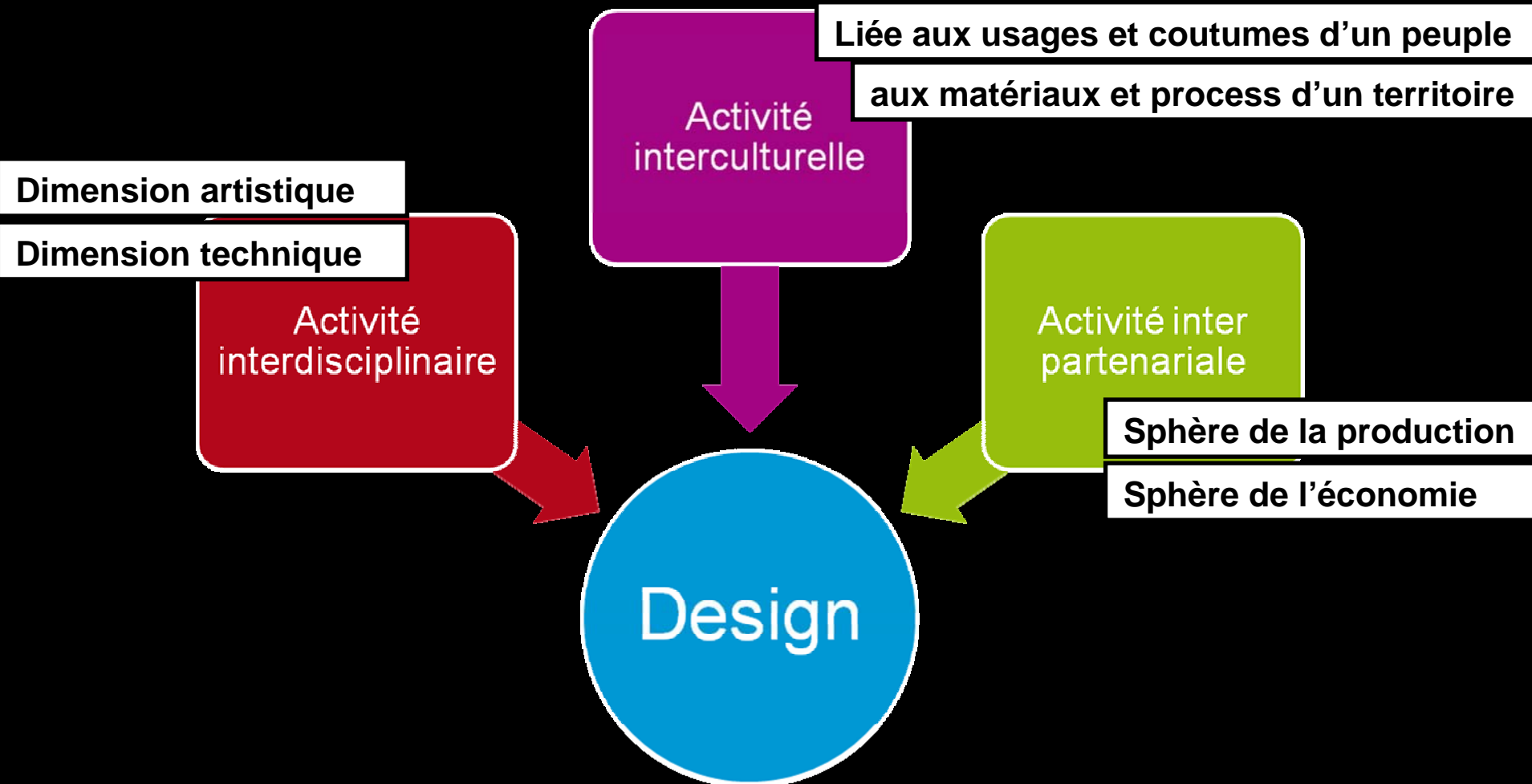


Transfert d'outils

1

Enjeux et Présentation du workshop

Le design, une activité à la croisée de plusieurs enjeux



1

Enjeux et Présentation du workshop

Mettre en place des workshops de design délocalisés sur un territoire :

Nouveau contexte

interculturel

Ouverture internationale

Spécificités culturelles locales

1

Enjeux et Présentation du workshop

Partenaires :

ESCOLA MASSANA

Centre d'Art i Disseny



UNIVERSITE
DE TOULOUSE
LE MIRAIL

escola superior
de disseny
illes balears



Budget :

45 000 euros

Actions

:

Workshop de 8

jours

Exposition

Publications

1

Enjeux et Présentation du workshop

Partenaires :

Lucky hubert : designer invité :

→ Potentialiser la créativité des étudiants en :

Positionner la créativité comme une **dynamique Interculturelle et collective**

Savoir-
faire

Savoir être

1

Enjeux et Présentation du workshop

Confrontation

Immersion

ETAPE 1 /
3 Jours

Délocalisation dans le delta de l'Ebre.

Exploration des spécificités locales d'un territoire

23 étudiants venants des 4 régions /1 designer invité.

1

Enjeux et Présentation du workshop

Confrontation

Immersion

ETAPE 1 /
3 Jours

La réflexion est centrée sur la perturbation du contexte du projet, afin de modifier les contraintes à partir desquelles l'on travaille à la réalisation de l'objectif.

Nouveaux
contexte



Une nouvelle
démarche de
projet

1

Enjeux et Présentation du workshop

Approfondir et finaliser

**ETAPE 2
/ 5 jours**

Potentialiser cette démarche créative en développant durant une semaine les concepts et items générés durant la phase d'imertion.

Coopérer et collaborer



**Une nouvelle
manière de faire**



1

Enjeux et Présentation du workshop

2

Mise en perspectives

3

Ouvertures

2

Mise en perspectives

Les 4 compétences clés de la créativité



Compétences liées à l'imagination



Compétences collaboratives



Compétences d'adaptabilité et de distanciation



Compétences de communication

2

Mise en perspectives



Compétences liées à l'imagination

Définition

:

faculté d'inventer de nouvelles solutions à un problème

impulser de nouveaux scénarios de fonctionnement

Connaissance :

connaissance du patrimoine individuel et collectif (local, national, européen) culturel, scientifique, artistique, social... comme source possible d'inspiration

2

Mise en perspectives



Compétences collaboratives

Définition

:

facultés qui permettent à l'individu d'interagir dans un contexte pluridisciplinaire et interculturel.

Connaissance :

connaisse les codes de conduites et les usages généralement acceptés dans les environnements culturels, sociaux, disciplinaires, professionnels

2

Mise en perspectives



Compétences d'adaptabilité et de distanciation

Définition

:

d'évoluer positivement dans un environnement changeant et s'adapter à une difficulté.

Connaissance :

Connaissance de la multiplicité des cultures et méthodologies disciplinaires.

2

Mise en perspectives



Compétences de communication

Définition

:

d'interagir et de coopérer maintenir une cohésion de groupe

diffuser et de valoriser le résultat de le travail collectif

Connaissance :

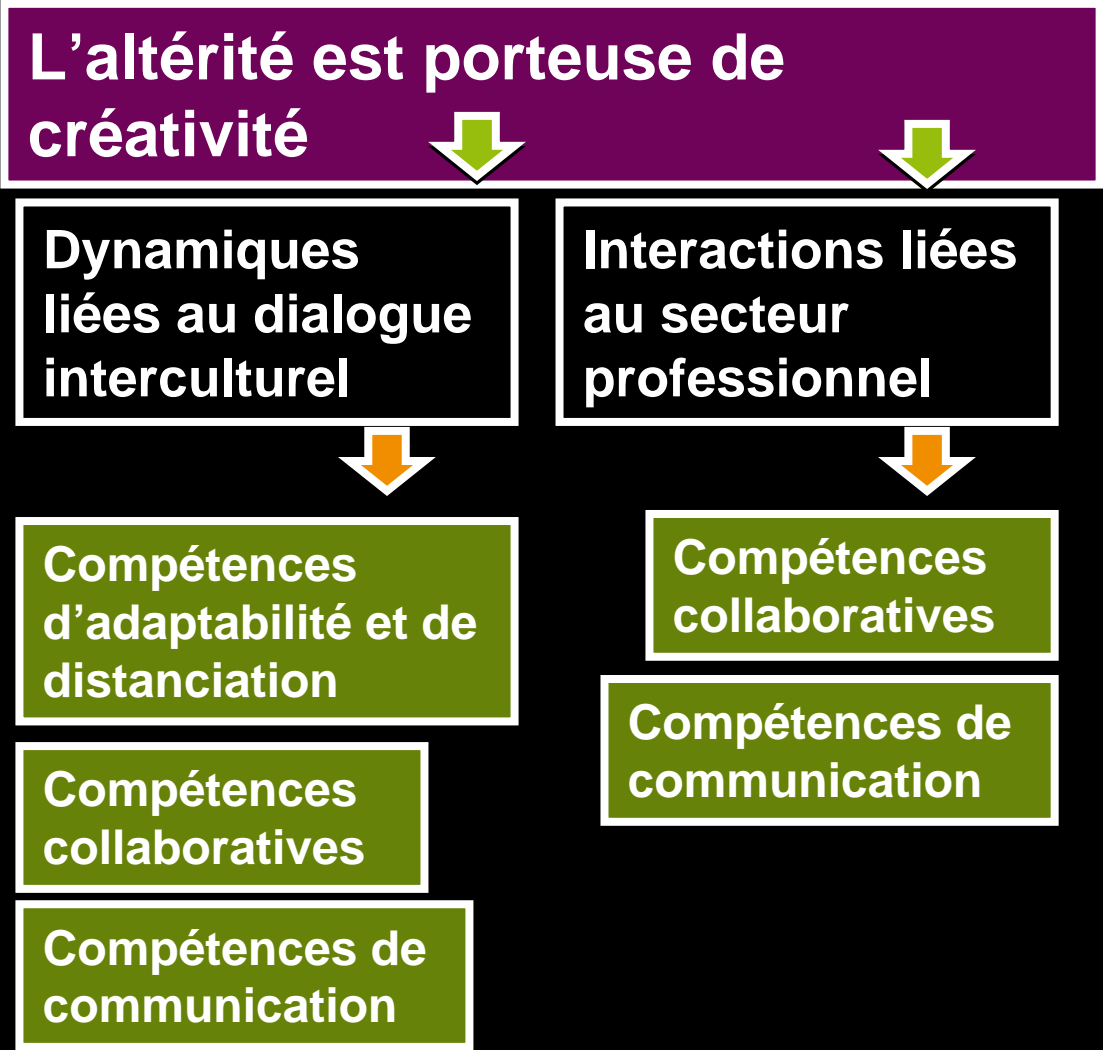
recoupent les connaissances exigées par la communication dans la langue maternelle et en langue

Maîtrise des codes de communication des diverses situations sociale et professionnelle

Des divers usages liés aux TIC

2

Mise en perspectives



2

Mise en perspectives

Conclusion

Méthodes à mettre en place pour concourir au développement de la créativité



Actions qui visent des objectifs singuliers et novateurs



Pratiques qui revendiquent une action sur le contexte présent et / ou à venir



Pratiques visant à atteindre un objectif selon un point de vue inhabituel



Actions qui mettent en œuvre des manières de faire inédites et originales



1

Enjeux et Présentation du workshop

2

Mise en perspectives

3

Ouvertures

3

Ouvertures

Notre ambition :



Imaginer de nouvelles formes
d'apprentissage



Concourir à l'émergence d'un design franco-catalan



Valoriser la créativité en permettant l'innovation



Contribuer au dialogue interculturel au moyen du design

3

Ouvertures

Cette ambition croise

:

Les objectifs de l'eurorégion pyrénées-méditerranée:

Objectif programmatique : INNOVATION

L'innovation constitue le premier objectif programmatique de l'EPM.

L'EPM souhaite développer la coopération entre université et entreprise

Objectif programmatique : CULTURE

Les promoteurs de l'EPM veulent faire des territoires qui la composent un carrefour d'échanges culturels et humains. La coopération dans le domaine de la diversité culturelle et linguistique, la promotion internationale commune, le développement de projets partagés et la création de réseaux eurorégionaux dans le cadre de la culture.

3

Ouvertures

Cette ambition croise

:

Extrait des conclusions du conseil européen concernant un cadre stratégique pour le programme éducation formation 2020

12 Mai 2009

Objectif stratégique 3: Favoriser l'équité, la cohésion sociale et la Citoyenneté active

Objectif stratégique 4: Encourager la créativité et l'innovation, y compris l'esprit d'entreprise, a tous les niveaux de l'éducation et de la formation

Cette ambition croise

:

Le manifeste des Ambassadeurs européens de la Créativité et de l'Innovation

1. Nourrir la créativité par un processus d'éducation et de formation tout au long de la vie alliant théorie et pratique.

4. Promouvoir un secteur culturel fort, indépendant et pluriel pouvant soutenir le dialogue entre les cultures.

6. Promouvoir les processus et outils de création, la résolution créative des problèmes, comprendre les besoins, les émotions, les aspirations et les aptitudes des utilisateurs.

7. Favoriser l'innovation dans l'entreprise, au service de la prospérité et du développement durable.

3

Ouvertures



Une xarxa design



Master design franco espagnol

Merci de votre attention