

## Un peu plus de détails sur les ateliers proposés...

- **Atelier 1** - Produire dans un territoire circulaire et robuste en 2050. Venez challenger et compléter la vision et la trajectoire issues du projet mené par [SoluCir](#), en partenariat avec Arts et Métiers et [Air Coop](#). Animé par **Emile BURCKARD**, doctorant Arts et Métiers et **Julien NIORD**, consultant chez Air Coop (enjeux climat et transformation des organisations).

En 2050, les entreprises fonctionnent en réseaux coopératifs locaux pour répondre aux besoins du territoire. De nombreux fablabs permettent de partager les compétences et de donner accès à des outils communs. Chaque ressource est utilisée avec respect, chaque objet pensé pour durer... »

Voici des extraits de la vision produite en intelligence collective dans le cadre du projet Territoire Circulaire et Robuste en 2050, mené par SoluCir, en partenariat avec Arts et Métiers et Air Coop. Venez y contribuer, la compléter, la challenger avec nous lors de cet atelier !

- **Atelier 2** - Expérimenter la prise de décision collective dans un contexte de transition écologique sous contraintes économiques, sociales, environnementales... Animé par **Lucas RIONDET**, post-doctorant Arts et Métiers. Attention cet atelier dure 2h ! Il inclut les temps de pause.

L'Atelier des Transitions Ecologiques vise à faire expérimenter à un public non-spécialiste la prise de décision collective dans un contexte de transition écologique sous contraintes. En tant que joueur, vous incarnez un groupe social (soignant, ouvrier, enseignant, étudiant,...) dans un pays en proie au changement climatique, à la dégradation de ses éco-systèmes et à une détérioration de ses conditions sanitaires. Par groupe de 3 à 4 joueurs, vous devrez donc choisir de transformer votre société vers la soutenabilité, en prenant en compte les ressources que cela requiert. Certains éléments contextuels (inondations, crises alimentaires, pénuries..) vous conforteront dans vos choix ou au contraire s'avéreront fatals.

- **Atelier 3** - Appréhender le concept de robustesse : le cas concret de la gestion des déchets. Animé par **Alexandre HUBERT**, doctorant Arts et Métiers et un.e agent.e de la Direction des déchets de [Grand Chambéry](#).

Si le concept de robustesse vous semble encore flou ou bien si vous êtes nostalgique des plus belles constructions Kappla de votre enfance, l'atelier devrait vous plaire. Venez toucher du doigt le concept de manière ludique, en l'appliquant à la gestion des déchets d'un territoire. La construction en Kappla servira à matérialiser cette robustesse mais, rassurez-vous, aucun prérequis ni portfolio de vos plus belles constructions n'est demandé !

- **Atelier 4 - PhonEthic**, devenez une entreprise durable de fabrication de téléphones ! Animé par **Tom BAUER**, enseignant-chercheur Arts et Métiers.

PhonEthic est un serious game dans lequel chaque équipe incarne une entreprise de fabrication et vente de téléphones. Les joueurs prendront les décisions au nom de leur entreprise. Le but est d'être une entreprise durable, c'est-à-dire :

- une entreprise qui vend des téléphones, car si les produits sont durables mais non vendus, l'impact de l'entreprise est nul, elle ne peut pas payer ses salariés et ses fournisseurs,
- une entreprise qui atteint un certain niveau de performance en matière de RSE, ce qui fait qu'elle contribuera à la transition sociale et environnementale de l'économie.

- **Atelier 5 - La robustesse : une appropriation concrète et vivante des fondamentaux dans un contexte professionnel**. Animé par **Vanessa BARBIER**, entrepreneure et formatrice chez Mychorizes et **Nicolas BEGEL**, fondateur d'Ineco transitions.

La robustesse du vivant dans nos organisations. Un atelier participatif et coopératif pour une appropriation concrète et vivante des fondamentaux dans un contexte professionnel. Durant 1h30, les participant·e·s s'appuieront sur les ressources du collectif LaRobustesse.org et sur l'intelligence collective pour cheminer vers la robustesse en s'inspirant des principes du vivant.

- **Atelier 6 – Quelle seconde vie pour les produits ? Démantèlement d'un produit du quotidien**. Animé par **Carole CHARBUILLET**, enseignante chercheuse Arts et Métiers et **Gabriel BANVILLE**, enseignant chercheur Arts et Métiers.

Les produits électriques et électroniques font partie de nos usages quotidiens. Ils cachent un certain nombre d'enjeux que ce soit en termes d'utilisation de ressources mais également de circularité. Cet atelier vous propose de participer au démantèlement de l'un de ces produits afin de découvrir leur complexité, les possibilités de leur donner une seconde vie et se questionner sur leur conception.