

ANTICIPÉDIA

**Le dispositif
collaboratif
qui éclaire
vos futurs**



ANTICIPÉDIA

INVENTONS LE FUTUR

Anticipédia est un dispositif d'animation original, basé sur des **cartes**, un **kit d'animation**, des **ateliers** de **design-fiction** et un outil de diffusion.



Optez pour un embarquement immédiat avec l'offre **Starter**



Ou programmez une destination personnalisée en **Classe affaires**



OFFRE STARTER

La solution économique, cartes en mains, prête à déployer

Destiné aux facilitateurs, animateurs, enseignants et à tous ceux qui veulent favoriser l'invention de futurs désirables.

- ▶ Vous recevez un jeu de 88 cartes (30 scénarios, 30 innovations, 14 défis et 14 technologies).
- ▶ Vous avez accès à une dizaine de règles d'animation. Elles vous permettent d'animer un atelier, un événement ou des groupes d'élèves ou d'étudiants.
- ▶ Vous rejoignez l'écosystème des utilisateurs d'Anticipédia et découvrez leurs créations.



CLASSE AFFAIRES

La solution grand confort, ajustée à votre thématique et à vos objectifs

Conçue pour les entreprises qui veulent embarquer leurs collaborateurs, clients ou partenaires dans la création du futur de leur secteur d'activité.

- ▶ Nous concevons des cartes et des kits d'animation spécifiques à chaque entreprise.
- ▶ Nous préparons vos facilitateurs à l'animation des ateliers de design-fiction.
- ▶ Nous créons, en option, des publications (livres, vidéos...) et des expositions qui valorisent les participants et les productions réalisées lors des ateliers.



OFFRE STARTER

ANTICIPÉDIA

1

UNE MÉTHODE

2

DES OUTILS

3

DES ATELIERS

4

DES PRODUCTIONS

DES **DÉFIS**, DES **TECHNOLOGIES** & DES **INNOVATIONS** PROPULSENT LES IMAGINAIRES



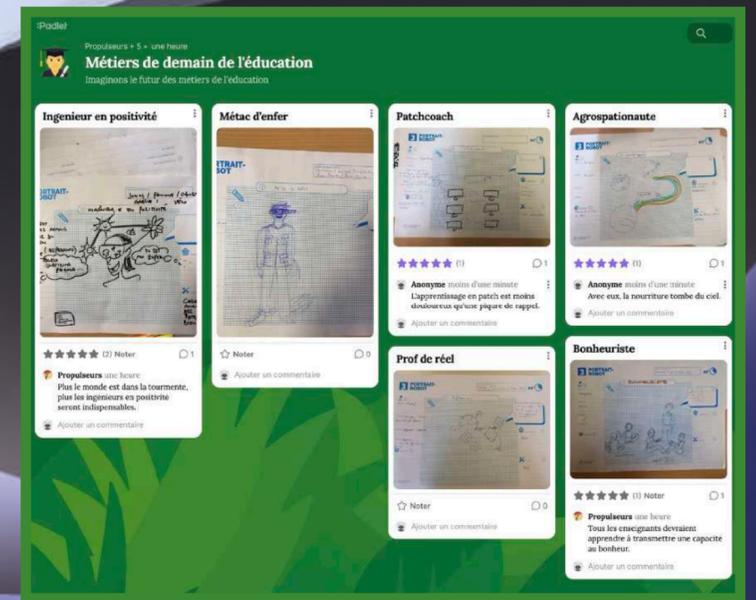
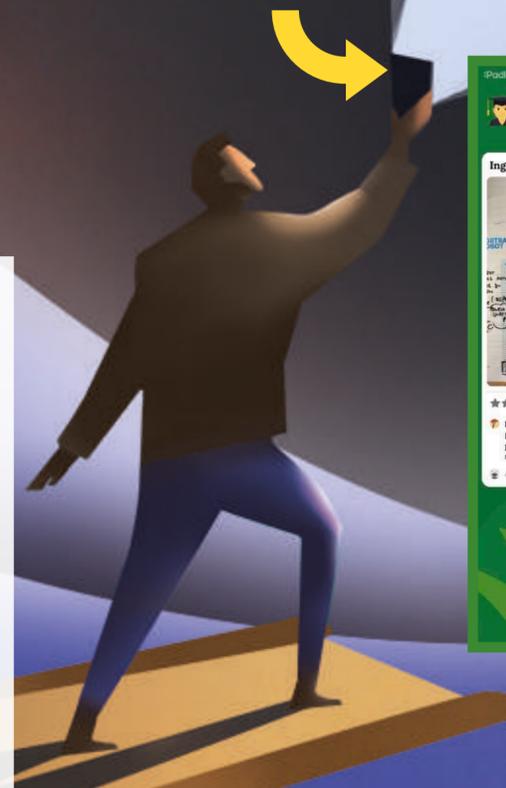
VOUS RECEVEZ LES **CARTES** & ACCÉDEZ AUX RÈGLES D'ANIMATION



VOUS ANIMEZ VOS **ATELIERS**



VOS IDÉES SONT **PARTAGÉES** AVEC TOUS LES ANTICIPÉDIENS



 **Les Propulseurs**

ANTICIPÉDIA



**CLASSE
AFFAIRES**

ANTICIPÉDIA

1

**UNE
MÉTHODE**

DES **DÉFIS**, DES **TECHNOLOGIES** & DES **INNOVATIONS** PROPULSENT LES IMAGINAIRES



2

**DES
OUTILS**

NOUS CRÉONS DES **CARTES** & UN **KIT** D'ANIMATION PERSONNALISÉS



3

**DES
ATELIERS**



NOUS COACHONS VOS **FACILITATEURS**



LES PRODUCTIONS SONT **PARTAGÉES** EN ACCÈS PRIVÉ

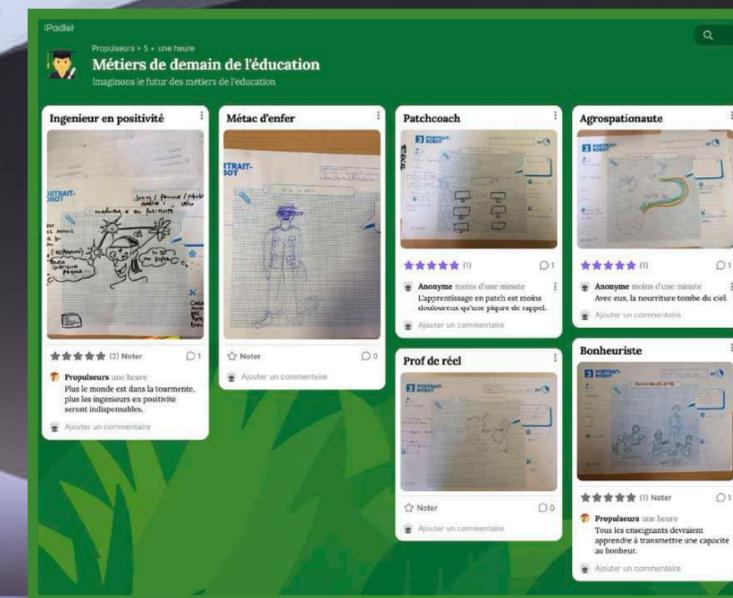
4

**DES
PRODUCTIONS**

EN OPTION
NOUS VALORISONS LES PRODUCTIONS EN CRÉANT DES **PUBLICATIONS**, DES VIDÉOS, DES AFFICHES, UNE EXPOSITION



LES PRODUCTIONS SONT **PARTAGÉES** EN ACCÈS PRIVÉ



**Les
Propulseurs**

ANTICIPÉDIA

LA MÉTHODE

Combinant design-fiction et prospective, la méthode s'appuie sur deux principes :

- 1. “LE FUTUR DES ORGANISATIONS RÉSULTERA D'INTERACTIONS ENTRE DÉFIS À RELEVER, TECHNOLOGIES & INNOVATIONS”**



DÉFIS

Réchauffement climatique, vieillissement de la population, limitation des ressources, inégalités sociales, conflits, désinformation, biodiversité...



TECHNOLOGIES

Intelligence artificielle, génétique, informatique quantique, robotique, biotech, nanotech, neurotechnologie, mobilité, énergie...



INNOVATIONS

Économie circulaire, inclusion, travail flexible, agriculture urbaine, gouvernance participative, consommation éco-responsable, enseignement hybride...

LA MÉTHODE

2. “LES MOTS SONT
LES BRIQUES
DE LA PENSÉE ;
IL FAUT **CRÉER DE
NOUVEAUX MOTS**
POUR PENSER
LE FUTUR”

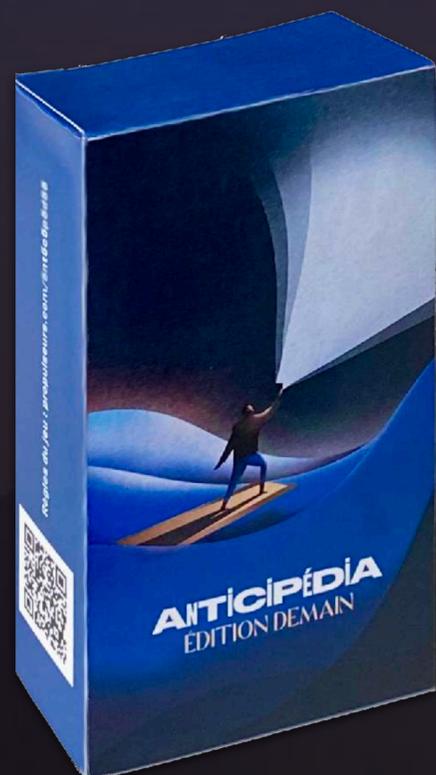
On invente de nouveaux récits
en jouant avec les mots.



LES CARTES

“ON TIRE LES CARTES
DU FUTUR
DU TRAVAIL,
DE LA VILLE,
DE LA SANTÉ,
DE L'ÉDUCATION,
DE L'ALIMENTATION...”

L'offre « **Starter** » est multi-thématique. En « **Classe affaires** » de nouvelles cartes sont créées pour constituer un jeu original.



LES CARTES

“PROPULSEZ
ANTICIPÉDIA”

**Vous êtes facilitateur,
animateur ou enseignant ?**

Commandez les cartes : édition « Demain » ou édition « Futur du travail ». Vous aurez accès aux règles d'animation et à l'espace digital de partage des productions.

COMMANDER



editionspropulseurs.fr/la-boutique

ANTICIPÉDIA

LES OUTILS

“DE MULTIPLES
POSSIBILITÉS
D'ANIMATION”

Chaque jeu donne
accès à une dizaine
de choix d'animation.

ENCERCLEMENT

Rentrer dans les cercles pour ne plus tourner en rond

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | ■■■ Niveau 2

RÈGLE

MATÉRIEL



- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Un tapis de jeu constitué de 30 cercles obtenus par l'assemblage de 5 feuilles, format A4, comportant chacune 6 cercles (voir modèle). On peut aussi choisir de dessiner les cercles, de ~5-10 cm de diamètre, sur une nappe en papier.

1. TIRER LES CARTES INNOVATION ⌚ 10 MIN

Tirez 3 cartes « Innovation », 3 cartes « Tech », 3 cartes « Scénario » et 3 cartes « Défi ».

Lisez à haute voix les cartes tirées.

Demandez aux joueurs de choisir, de façon collégiale et selon le ressenti du groupe, une carte de chaque catégorie.

2. ENCERCLER LES IDÉES ⌚ 20 MIN

Poser les 4 cartes retenues dans chaque catégorie, face visible sur la table.

GOMMÉTRIE

Un mélange de cartes pour « gommer » des idées bariolées et imaginer des métiers de demain

⌚ 55-70 minutes | 👤 4 à 30 participants | ■■■ Niveau 2

RÈGLE

MATÉRIEL

- Des post-it
- Des gommettes (5 par participant)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu clair)

1. CRÉER UNE USINE À IDÉES ⌚ 20 MIN

Tirez une carte de chaque catégorie, soit quatre cartes.

Lisez à haute voix la première carte.

Lancez un compteur de 5 minutes pendant lesquelles chaque participant invente des produits, services, concepts futuristes inspirés par chaque carte. Tout est possible et même l'impossible.

Exemple :

Vous avez tiré la carte Tech : « intelligence artificielle ». Proposez une IA qui détecte de façon préventive les personnes susceptibles d'être victimes de violences conjugales. Ou proposez des stages pour réapprendre à vivre sans intelligence artificielle.

À LA UNE

Créer un magazine futuriste

⌚ 40-60 minutes | 👤 3 à 7 participants | ■■■ Niveau 3

RÈGLE

MATÉRIEL

- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc
- Des bonbons

Rédigez le texte d'un article ou d'un reportage qui raconte un événement vécu par un professionnel exerçant un des métiers imaginés dans un exercice précédent (niveau 2).

Vous allez travailler en binôme. L'un est journaliste, l'autre est le professionnel interrogé.

Commencez par poser des questions sur l'activité professionnelle.

Exemples de questions :

- Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?
- Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?
- Comment imaginez-vous le futur de votre métier ?

3. RÉALISER ⌚ 20 MIN

Rédigez, sur papier ou à l'écran, l'article de presse qui raconte l'événement qui vaut la présence du professionnel dans le média.

4. PARTAGER ⌚ 5 MIN

Publiez vos meilleures productions sur l'espace partagé d'Anticipédia et découvrez d'autres futurs inspirants.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

À L'AFFICHE

On recrute jobbers du futur

⌚ 50 minutes | 👤 3 à 4 participants | ■■■ Niveau 3

RÈGLE

MATÉRIEL

- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc
- Des bonbons

Vous avez imaginé des métiers de demain (niveau 2), décrivez maintenant l'entreprise qui recrute et la nature du poste à pourvoir en répondant aux questions suivantes :

• Qui recrute ? Type d'organisation, engagements sociétaux de l'entreprise

• Pour quel poste ? Compétences requises

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

• Où recruter ?

• Pourquoi recruter ?

• Comment recruter ?

+ PLUS OU - MOINS

Un débat avec des hauts et des bas

⌚ 30-40 minutes | 👤 4 à 6 participants | ■■■ Niveau 1

RÈGLE

MATÉRIEL

- Les cartes « scénario » (orange)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Des gommettes
- Des post-it

1. CHOISIR UN SCÉNARIO ET UNE INNOVATION ⌚ 10 MIN

Distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Tirez trois cartes « Scénario » et trois cartes « Innovation ».

Lisez et votez pour le scénario et l'innovation qui incitent le plus au débat.

TROMBONE À TOUT

On part d'un objet ridiculement simple pour produire des idées «trombones» pour le futur

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | ■■■ Niveau 2

RÈGLE

MATÉRIEL

- Des trombones et divers objets du quotidien non numériques.
- Les cartes « Défi » (bleu ciel)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Des post-it

DE TOUTES LES COULEURS

Une exploration du futur à travers des lunettes de différentes couleurs, inspiré des 6 chapeaux de Bono

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | ■■■ Niveau 2

RÈGLE

MATÉRIEL

- Les cartes « Défi » (bleu ciel)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Au choix : jetons, chapeaux ou bonbons de couleur (blanc, noir, vert et bleu)
- Des gommettes
- Des fiches en papier

1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN

Tirez quatre cartes « Scénario » et distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Les participants choisissent le scénario qu'ils préfèrent en posant des gommettes dessus. On peut poser zéro ou quatre gommettes sur un scénario. Quand les choix sont faits, chaque joueur justifie son choix.

La carte scénario qui cumule le plus de gommettes, ou qui a provoqué le plus de discussions, est retenue pour la suite de l'exercice.

2. COMMENTER LE SCÉNARIO ⌚ 15 MIN

Chaque participant tire à l'aveugle un jeton (chapeau, bonbon, trèfle à quatre feuilles) de couleur.

Chaque participant tire à l'aveugle un jeton de couleur (ou chapeau, bonbon, papier mentionnant le nom de la couleur). Cette couleur détermine la manière dont le joueur va interpréter le scénario.

Blanc. Vous êtes pragmatique, cartésien et avez une vision objective des choses (enfin, vous le croyez !). Vos arguments s'appuient sur des faits et données incontestables (vous le croyez aussi). Vous pensez qu'il y a une solution à chaque problème.

Vision du futur en blanc. Demain est le prolongement d'aujourd'hui.

Vert. Vous militez jour et nuit pour la défense de la planète. Vous considérez que ce qui est bien pour elle, c'est bien pour tout. Vous croyez que, si on le veut vraiment, on peut déplacer des montagnes.

Vision du futur en vert. Elle est conditionnée par l'état de santé de la planète.

Noir. Vous êtes l'avocat du diable. Vous voyez toujours le défaut caché, la zone d'ombre, la catastrophe qui se profile... Pour vous, rien n'est jamais bien.

Vision du futur en noir. Noir, c'est noir.

Bleu. Le ciel est toujours bleu. Même lors despires tempêtes, vous distinguez un rayon de soleil. Vous voyez toujours le positif et le verre à moitié plein.

Vision du futur en bleu. Vous avez confiance en l'homme, son intelligence et son génie.

FUTURAMA

Décollage pour le futur propulsé par un scénario

⌚ 20-30 minutes | 👤 3 à 6 participants | ■■■ Niveau 1

RÈGLE

MATÉRIEL

- Les cartes scénarios (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc
- Des bonbons

1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN

Tirez quatre cartes « Scénario » (ou plus) et distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Lisez les scénarios et demandez aux participants de voter en posant leurs gommettes.

ET SI DEMAIN ?

Un enchaînement de questions qui tire des idées décapantes et des nouveaux métiers

⌚ 50 minutes | 👤 4 à 6 participants | ■■■ Niveau 2

RÈGLE

MATÉRIEL

- Les cartes « Innovation » (vert)
- Des gommettes
- Des post-its

1. CHOISIR UNE CARTE INNOVATION ⌚ 10 MIN

Tirez quatre cartes « Innovation » et distribuez quatre gommettes à chaque joueur.

Lisez les cartes et demandez aux participants de voter en posant des gommettes.

Quand les choix sont faits, chaque joueur justifie son choix.

Le scénario qui cumule le plus de réactions positives ou négatives, est retenu.

Un tour de table permet à chacun de justifier son choix.

2. CHOISIR UN SUPERPOUVOIR ⌚ 5 MIN

Chaque participant s'octroie un superpouvoir qui va améliorer l'innovation choisie.

On peut, par exemple :

- accélérer ou ralentir le temps
- transformer une matière en une autre et changer la forme des objets
- lire et transformer les pensées
- communiquer avec les animaux
- annuler les derniers événements
- acquérir de nouvelles compétences et savoir-faire
- transformer les fragilités en force et les problèmes en solutions
- courir vite, voler, voir la nuit...

3. AMÉLIORER L'INNOVATION ⌚ 15 MIN

Avec le superpouvoir, on transforme le scénario choisi.

Faites un ou plusieurs tours de table en inscrivant chaque apport sur un post-it.

Exemple :

Superpouvoir : faire avancer ou reculer le temps.

Scénario : tirage au sort des logements tous les quatre ans.

Transformation : on modifie le temps entre deux tirages au sort en fonction des problèmes rencontrés.

Exemple :

Superpouvoir : faire avancer ou reculer le temps.

Scénario : tirage au sort des logements tous les quatre ans.

Transformation : on modifie le temps entre deux tirages au sort en fonction des problèmes rencontrés.

Exemple :

Superpouvoir : faire avancer ou reculer le temps.

Scénario : tirage au sort des logements tous les quatre ans.

Transformation : on modifie le temps entre deux tirages au sort en fonction des problèmes rencontrés.

Exemple :

Superpouvoir : faire avancer ou reculer le temps.

Scénario : tirage au sort des logements tous les quatre ans.

Transformation : on modifie le temps entre deux tirages au sort en fonction des problèmes rencontrés.

Exemple :

Superpouvoir : faire avancer ou reculer le temps.

Scénario : tirage au sort des logements tous les quatre ans.

Transformation : on modifie le temps entre deux tir

LES OUTILS



CLASSE
AFFAIRES

“LES **KITS** PERMETTENT
D’ANIMER DES ATELIERS
AJUSTÉS À VOS
OBJECTIFS”

Un kit est un ensemble de supports adaptés à vos équipes et objectifs. Ils sont utilisables en toute autonomie ou avec l'appui de facilitateurs.



CONFLIT DU 31 AOÛT 2049

ÉQUIPE D'ATTAQUE

ÉQUIPE DE DÉFENSE

ARTICLE DE PRESSE

Présentez le métier sous la forme d'un article publié dans un média national en 2049. Choisissez la forme éditoriale : interview, témoignage ou reportage. Le contenu de l'article devra répondre aux questions : qui ? quoi ? où ? quand ? pourquoi ? comment ? Habillez l'article avec un surtitre, un titre et un chapeau qui présente l'essentiel de l'article. Ajoutez enfin une citation en exergue qui donne le ton de l'article.

SURTITRE

TITRE

MÉTIER DE DEMAIN DE LA MOBILITÉ

À partir des conséquences du changement climatique de l'exercice précédent, vous imaginez, nommez des métiers de demain de la mobilité.

CONSIGNE

Temps 1. Vous nourrissez votre réflexion avec les cartes rotatives des défis sociétaux à relever.

APPLICATIONS DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle (IA) désigne la capacité des machines à effectuer des tâches qui requièrent normalement l'intelligence humaine - par exemple, reconnaître des modèles, apprendre par l'expérience, tirer des conclusions, faire des prédictions ou prendre des mesures - que ce soit par l'intermédiaire d'agents numériques ou de logiciels intelligents s'intégrant dans des systèmes physiques autonomes.

01

01.A DÉTECTER LES FAUX MÉDIAS

01.B GÉNÉRER DE FAUX MESSAGES

01.C TRADUCTION AUTOMATIQUE

CONNECTIVITÉ ASSURÉE

La capacité d'utiliser la plus grande partie possible du spectre électromagnétique tout en partageant efficacement à pour objectif de garantir l'utilisation de ces ressources en cas de conflit, tout en la refusant à l'adversaire. L'importance du monde numérique et de l'échange croissant d'informations électroniques nécessitent une sécurité, une fiabilité et une résilience globale du système pour la conduite de toute opération.

02

02.A FLUX VIDÉO EN TEMPS RÉEL

02.B INTÉGRITÉ DE L'INFORMATION

02.C UTILISER LES RÉSEAUX CIVILS

INVENTAIRE DES FORCES D'ATTAQUE

ÉQUIPE

SPHÈRE

DESCRIPTION DES FORCES ET MOYENS

TERRE

MER ET FLEUVES

AIR

EFFETS SOUHAITÉS

SPHÈRES

PLAN D'

NOM DE CODE

1. OBJECTIF

DESCRIPTION

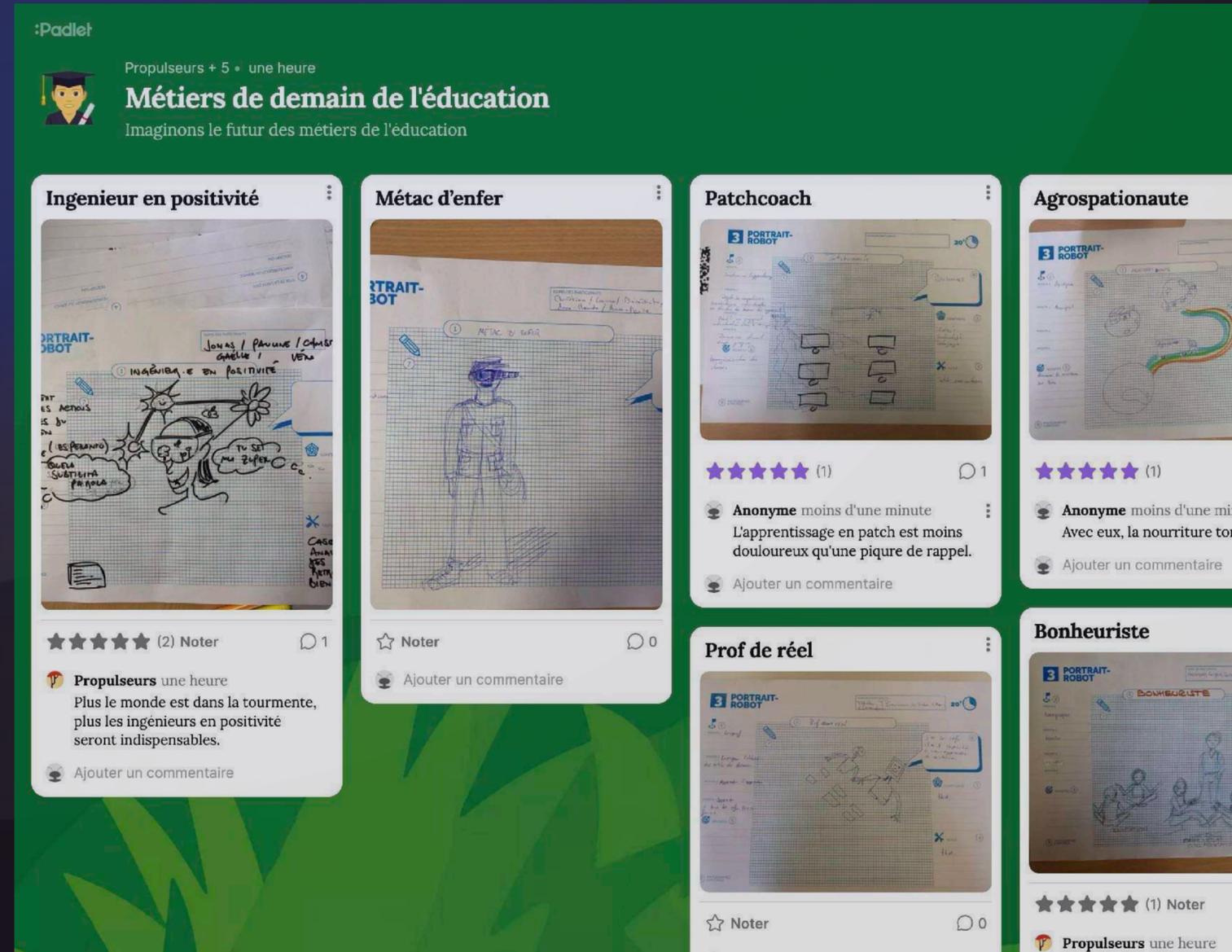
LES ATELIERS

“VOUS AVEZ TOUTES LES CARTES EN MAIN POUR ORGANISER DES ATELIERS DE 10 À 1 000 PARTICIPANTS”

LES PRODUCTIONS

“CHAQUE ATELIER
PRODUIT DES
CONTENUS
À PARTAGER”

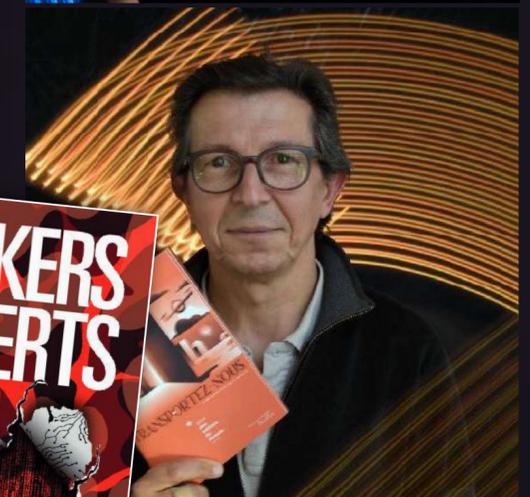
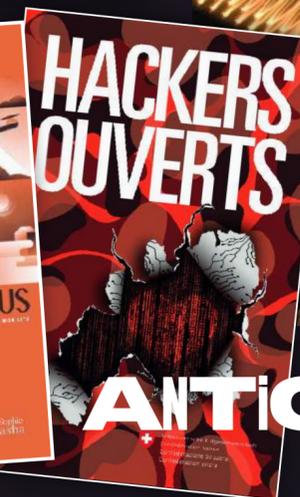
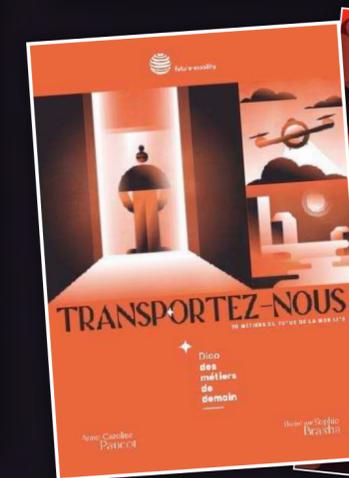
On met en scène ces contenus
sur les murs et les écrans.



LES PUBLICATIONS

“LES PRODUCTIONS
SONT **VALORISÉES**”

Guide du futur, Dico des métiers de demain, récits animés, expos...
Les participants et leurs productions sont valorisés par des publications portant votre marque.



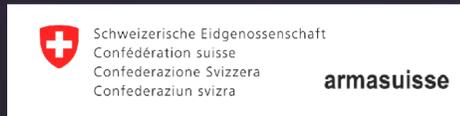
ANTICIPÉDIA

NOS CLIENTS

Ils ont apprécié le dispositif



**LE TRAVAIL
DEMAIN**



**LE SOLDAT
DU FUTUR**



**L'ÉDUCATION
DEMAIN**



**FUTUR DE
LA MOBILITÉ**



**FUTUR DE
LA VACCINATION**



**SYSTÈMES AUTONOMES
DU FUTUR**

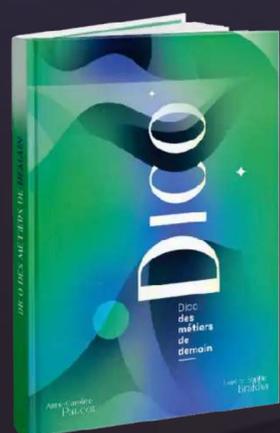


ANTICIPÉDIA

LES PROPULSEURS

editionspropulseurs.fr

NOUS ÉDITONS DES **LIVRES** POUR PRÉPARER DES **FUTURS** DÉSIRABLES



DICO DES MÉTIERS DE DEMAIN

Un dico détecteur de tendances pour aider les professionnels à identifier les compétences et métiers de demain.

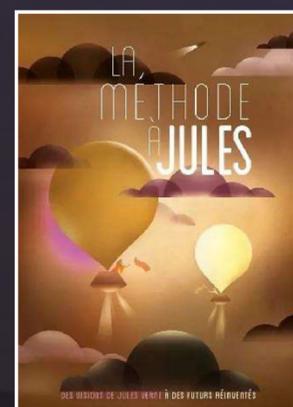
14,8 X 21 CM.
228 PAGES ILLUSTRÉES
IMPRESSION QUADRI.



CONTES DES 1001 FUTURS

Les contes d'hier à la mode prospective, des exercices pour que les enfants inventent le futur.

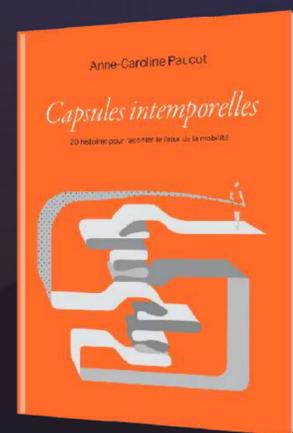
29,7CM X 21 CM.
140 PAGES ILLUSTRÉES
IMPRESSION QUADRI.



LA MÉTHODE À JULES

Une méthode de prospective basée sur 18 ouvrages de Jules Verne pour inventer ensemble des futurs meilleurs.

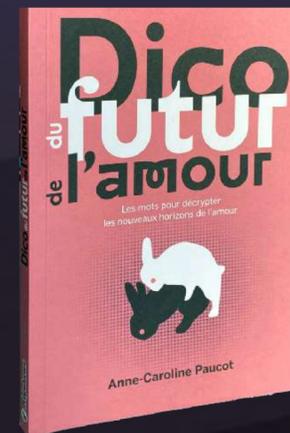
14,8 X 21 CM.
196 PAGES ILLUSTRÉES
IMPRESSION QUADRI.



CAPSULES INTEMPORELLES

Vingt histoires pour inventer le futur de la mobilité. Récits coconstruits avec les membres du think tank Futura-mobility.

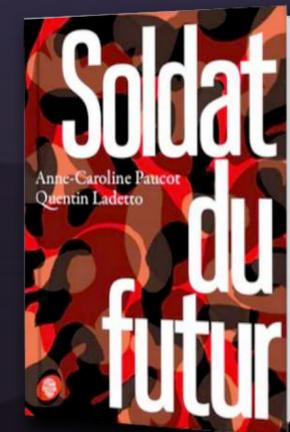
14,8 X 21 CM.
156 PAGES ILLUSTRÉES
IMPRESSION 2 TONS.



DICO DU FUTUR DE L'AMOUR

Des récits imaginés à partir de tendances, d'innovations et de nouveaux usages pour explorer les futurs stupéfiants de l'amour.

14,8 X 21 CM.
136 PAGES ILLUSTRÉES
IMPRESSION QUADRI



SOLDAT DU FUTUR

De nouveaux mots pour nommer les activités, armes et situations auxquelles sera confronté le soldat. Avec Armasuisse.

14,8 X 21 CM.
240 PAGES ILLUSTRÉES
IMPRESSION 2 TONS.



CAHIERS D'EXPLORATION

Un thème, une analyse des exercices. Avec Armasuisse.

21 X 29,7 CM.
60 PAGES ILLUSTRÉES
IMPRESSION QUADRI

DANS LA PRESSE

editionspropulseurs.fr/presse

PLUS DE 40 PARUTIONS PRESSE & MÉDIAS



L'ÉQUIPE

Contactez-nous pour obtenir nos tarifs

ANNE-CAROLINE PAUCOT

CONCEPTION ÉDITORIALE

+33 6 10 81 25 95 acp@propulseurs.com



LUC LEGAY

ORGANISATION

+33 6 32 22 66 02 luc@propulseurs.com

ANATOLE PERSUY

PRODUCTION

+33 6 34 15 84 67 anatole@propulseurs.com



SOPHIE BRAKHA

DESIGN GRAPHIQUE

+33 6 49 28 51 92 sophie@propulseurs.com

L'imagination est la meilleure

compagnie de transport au monde

NOS RÉALISATIONS [PDF] 



ÉDITIONS PROPULSEURS

DES LIVRES POUR
PRÉPARER DES FUTURS
DÉSIRABLES

PUBLICATIONS [PDF] 