Table des matières

Préface	1
Avant-propos	5
Introduction	27
Chapitre 1. Approche historique du génie chimique ou des procédés	65
•	
1.1. Introduction	67
1.2. Émergence du génie chimique	72
1.2.1. Les équations de bilan	78
1.2.2. Les nombres sans dimension	79
1.3. Diffusion du génie chimique en France	82
1.4. Formations en génie chimique	84
1.5. Une question d'image ?	87
1.6. Placement des ingénieurs diplômés des grandes écoles françaises	98
1.7. Le métier d'ingénieur GP	102
1.7.1. Évolutions incrémentales	102
1.7.2. Esprit d'ouverture	107
1.7.3. Entre conformisme et créativité	108
1.8. Une approche sociologique des futurs étudiants	111
1.8.1. Hétérogénéité du cadre universitaire	113
1.8.2. Évolutions culturelles	114
1.9. Conclusion	116
1.10. Bibliographie	119

Chapitre 2. Les formations en génie des procédés	129
2.1. Introduction	132
2.2. Les formations de base	135
2.2.1. État des lieux	137
2.2.1.1. France	138
2.2.1.2. Europe	140
2.2.1.3. Monde	141
2.2.2. Typologie des formations	144
2.2.2.1. Bachelor	146
2.2.2.2. Master	147
2.2.2.3. Conclusion	148
2.2.3. Tendances	150
2.2.3.1. Contenus des formations	152
2.2.3.2. Modes de formation	155
2.2.3.3. Gouvernances	159
2.2.3.4. Conclusion	162
2.2.4. L'exemple d'une formation, celle de l'ENSIC	162
2.3. Relations entre besoins industriels estimés et formations	164
2.3.1. Inflation des informations	171
2.3.2. Multi et/ou interdisciplinarité	171
2.3.3. Internationalisation des marchés et des approvisionnements :	1,1
mondialisation	174
2.3.4. Aspects environnementaux	174
2.3.5. Responsabilité sociale	174
2.3.5.1. Cadrage	175
2.3.5.2. Responsabilité.	179
2.3.6. Participation aux décisions	184
2.3.7. Pensée critique et créativité	184
2.3.8. Aptitudes à anticiper le changement	187
2.3.9. Influence des technologies digitales	189
2.4. Vers de nouvelles formes pédagogiques	195
2.4.1. Méthodes classiquement utilisées	205
2.4.1.1. La classe inversée	205
2.4.1.2. L'apprentissage par projets	205
2.4.1.3. L'apprentissage par problèmes	206
2.4.1.4. L'apprentissage par les pairs	207
2.4.1.5. Les serious games	207
2.4.1.6. La ludification	208
2.4.1.7. L'autoformation éducative	208
2.4.1.8. Les MOOC	208
2.4.1.9. Le mentorat inversé	212
	215
2.4.1.10. Conclusion	213

2.4.2. Outils classiquement utilisés	216
2.4.2.1. Les outils interactifs	218
2.4.2.2. Les cartes mentales	218
2.4.2.3. L'évaluation formative	219
2.4.2.4. Les capsules vidéo	219
2.4.2.5. Conclusion	219
2.4.3. Méthodes et outils en développement	220
2.4.3.1. Culture maker et/ou learning by doing	224
2.4.3.2. Design thinking	225
2.4.3.3. Réalités virtuelle et augmentée	226
2.4.3.4. Intelligence artificielle	227
2.4.3.5. Approche intégrale	228
2.4.4. Conclusion	228
2.5. Évaluation d'une formation spécifique	229
2.5.1. Contexte	230
2.5.2. Évaluation des impacts	231
2.5.2.1. La pertinence	232
2.5.2.2. L'évaluation des acquis	234
2.5.2.3. L'évaluation du transfert	235
2.5.2.4. L'évaluation des compétences	235
2.5.3. Évaluation d'un cours par les étudiants	237
2.5.4. Un début de comparaison	244
2.6. Conclusion	246
2.7. Bibliographie	251
5 1	
Annexe 1. ENSIC – Formation	279
Annexe 2. ITEACH – Formation	309
Affiliexe 2. ITEACH = Formation	309
Index	345
Sommaire de <i>Un renouveau du génie des procédés</i> 2	349
Sommaire de <i>Un renouveau du génie des procédés 3</i>	351
Commune de on renouveau du geme des procedes 3	JJI