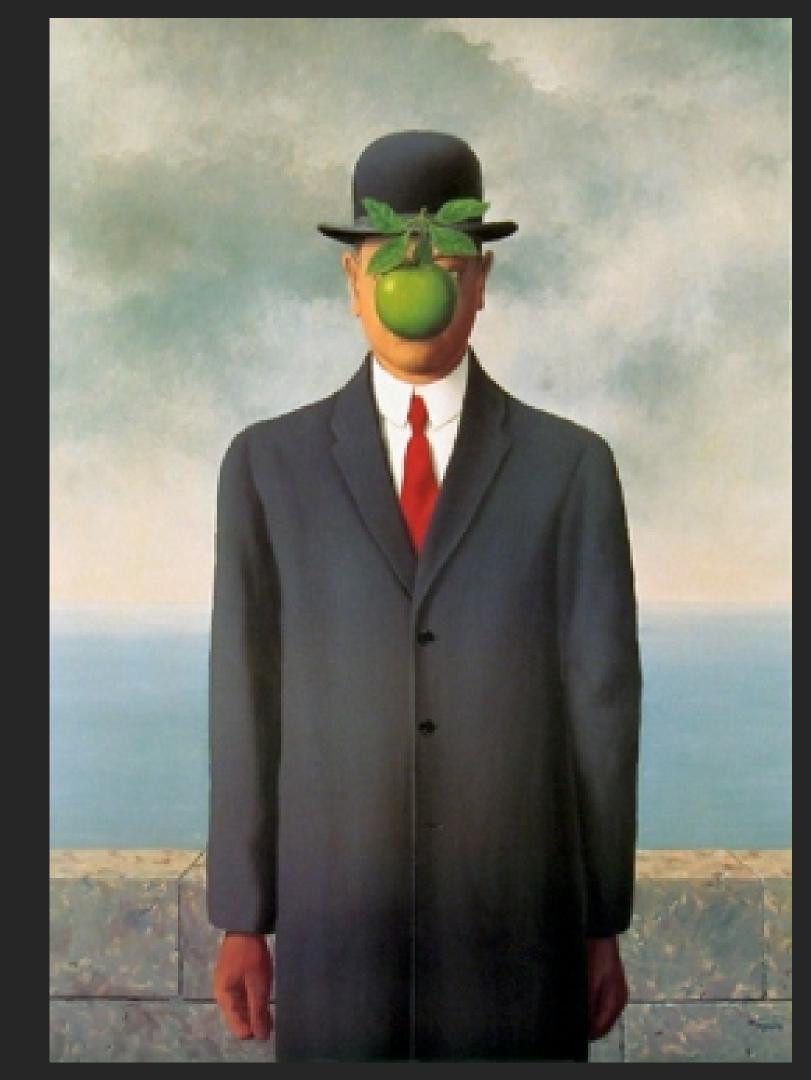
The **Shadow** of Enterprise Design

Deep transformation from hidden mess[ages]



"Who looks outside dreams; who looks inside awakes" - Carl Jung



Thank you Intersection Group

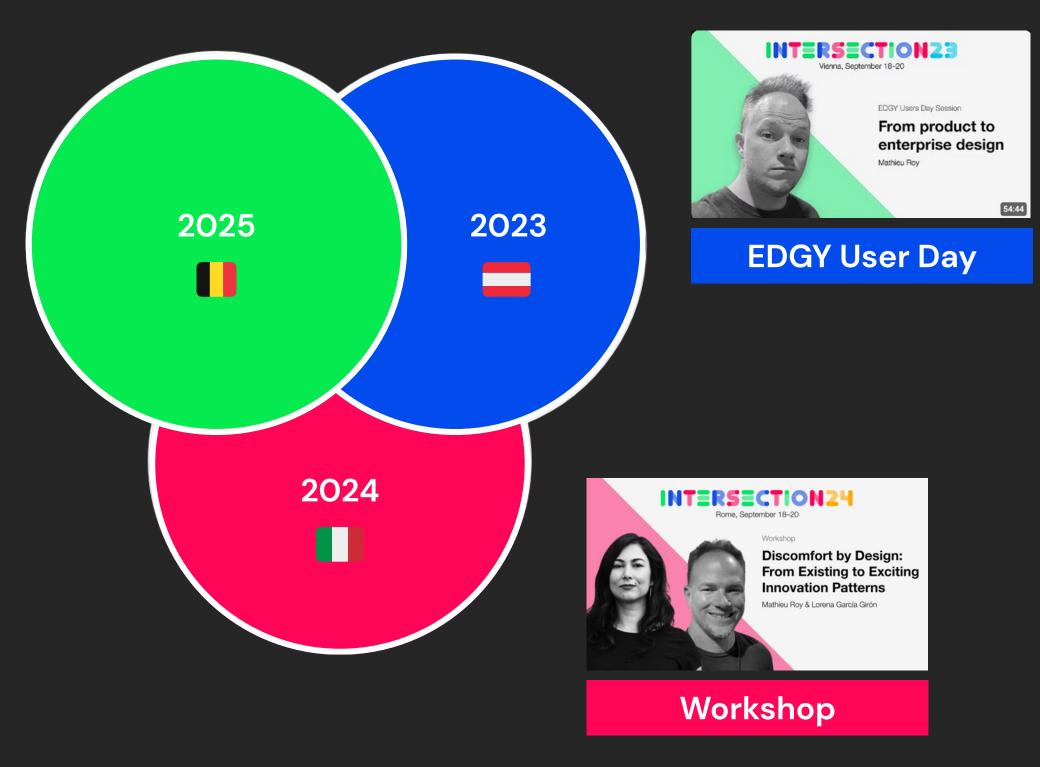




Conference

Mathieu Roy 🔛

EDGY practitioner Founder, STOIX



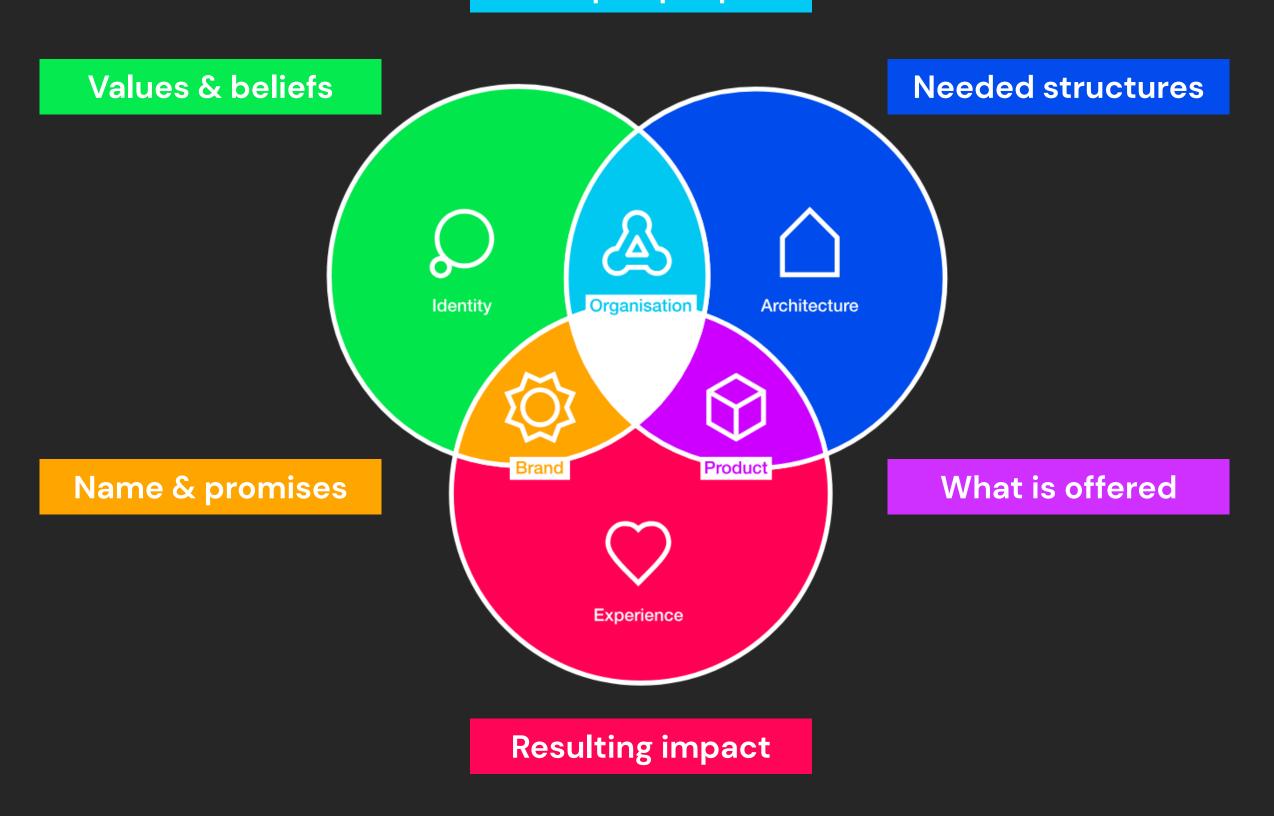
"exploring the unconscious aspects of the self, specifically those that are often repressed or disowned"

Carl Jung

Founding Father of Analytical Psychology



Group of people



Elements



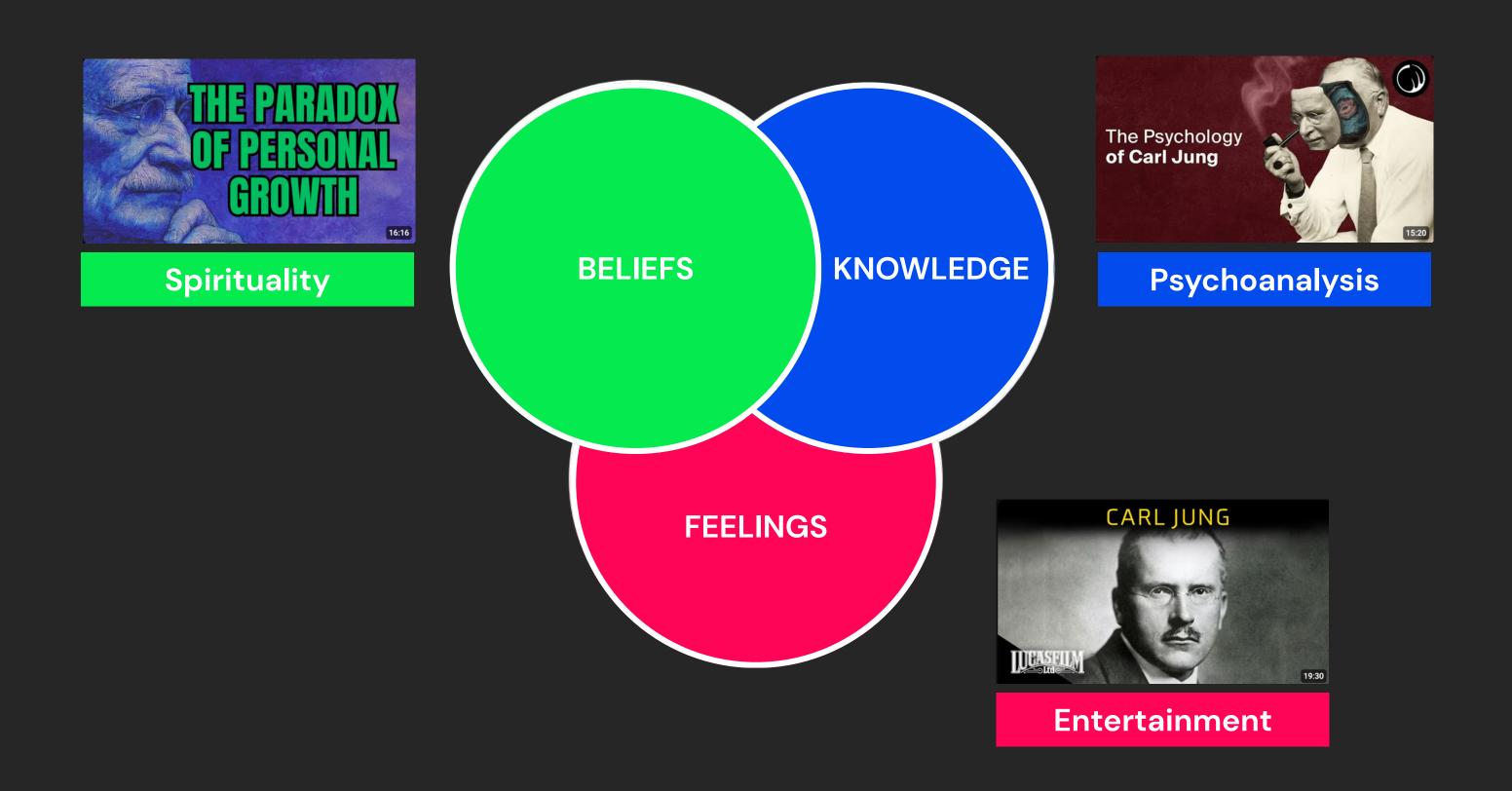
Object

People

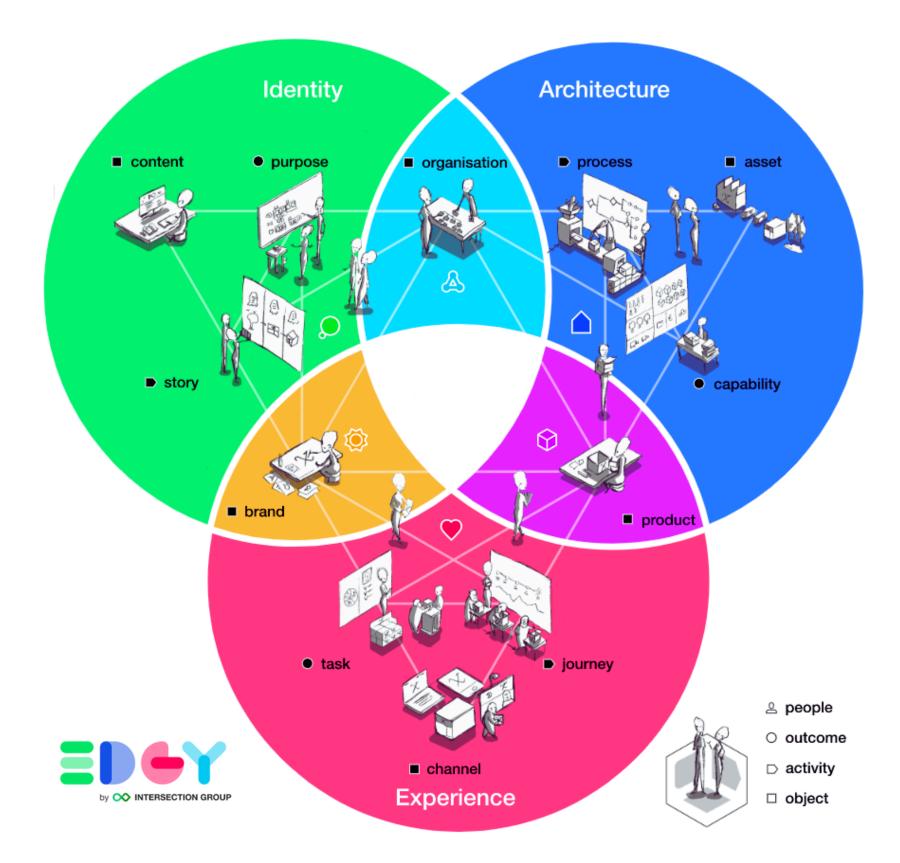


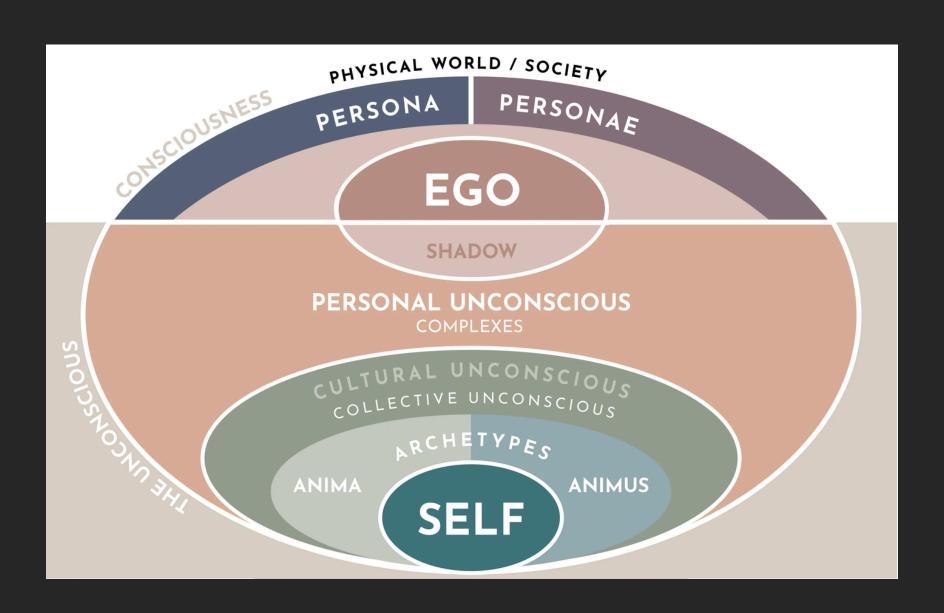
Outcome

Multi-faceted impact



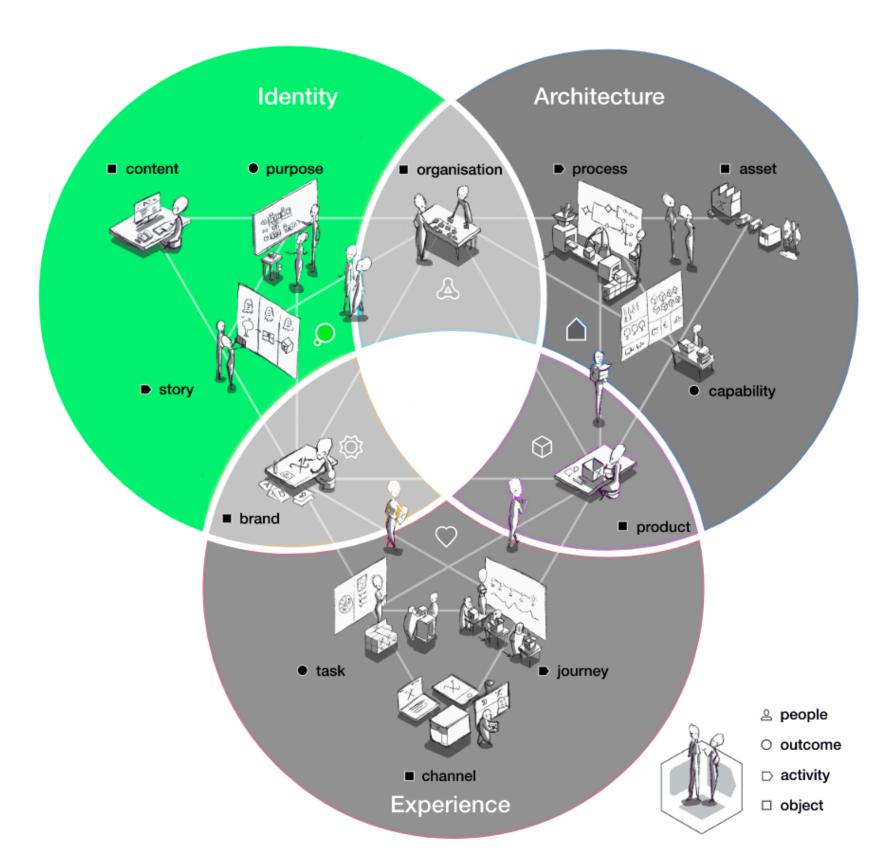


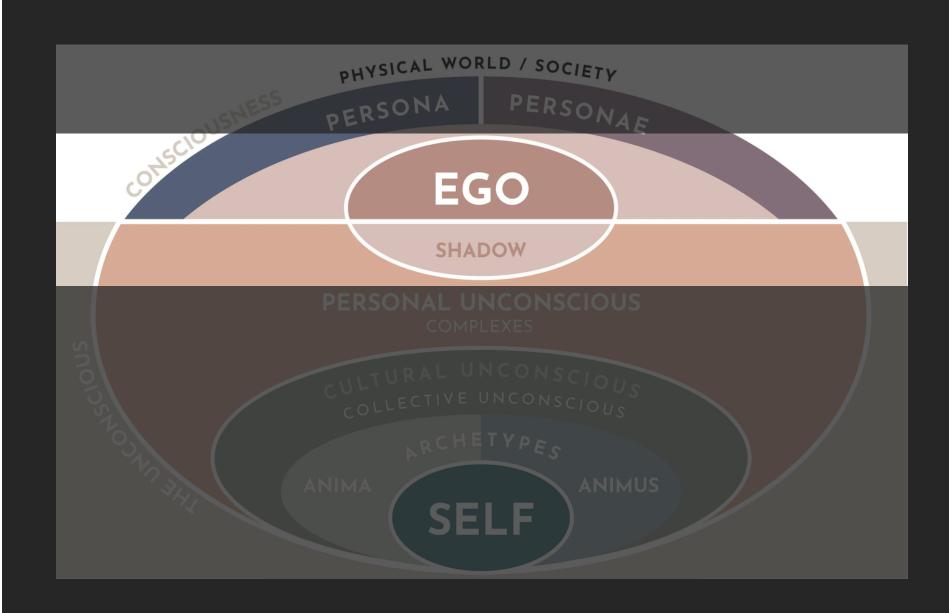




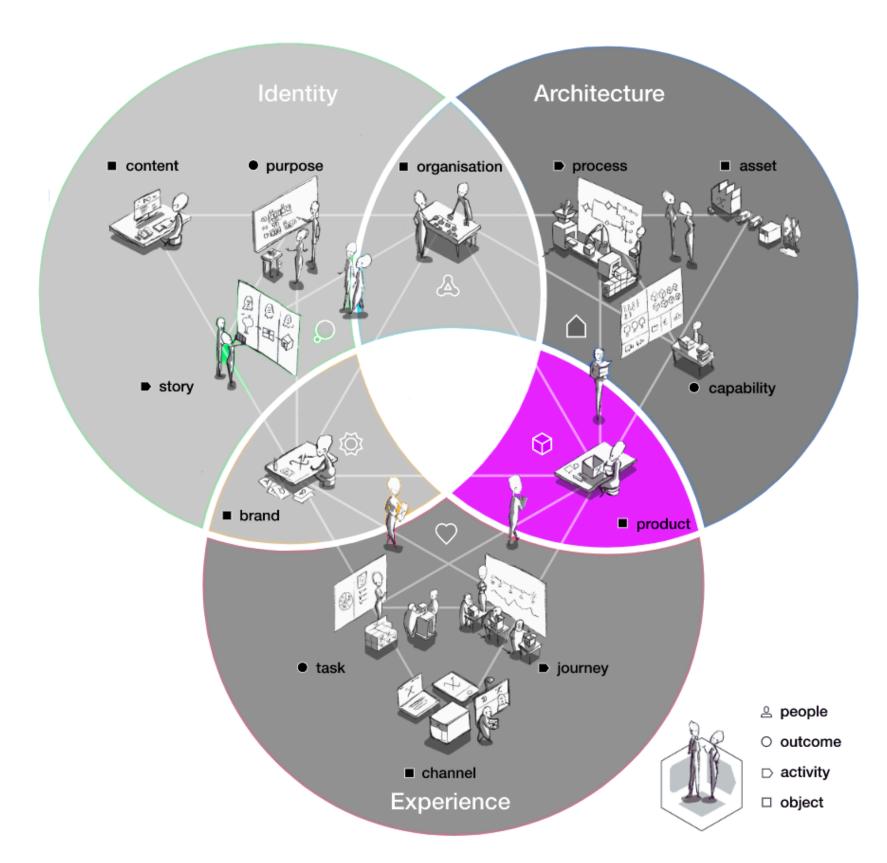
SLOTH AND PR

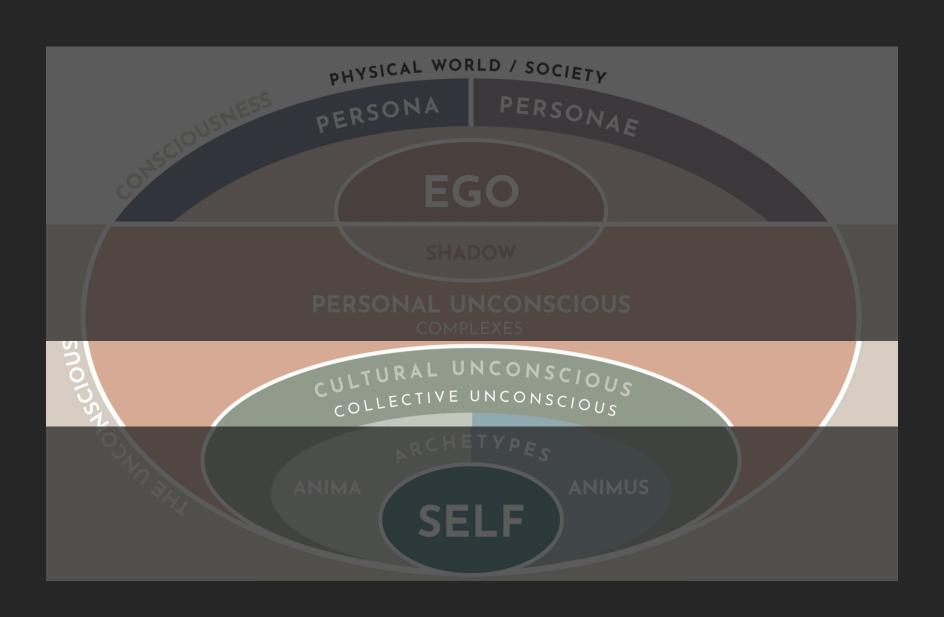
1. Pride



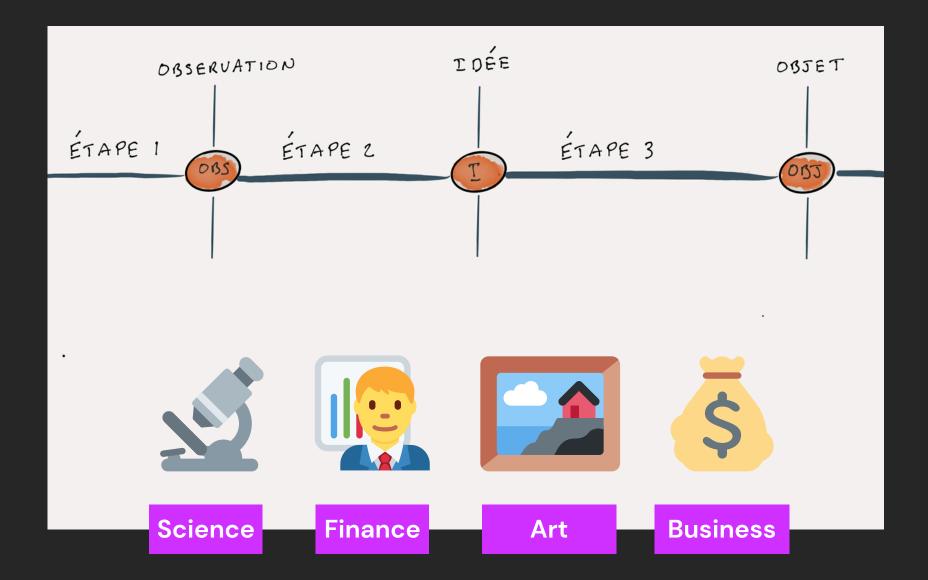


2. Lust

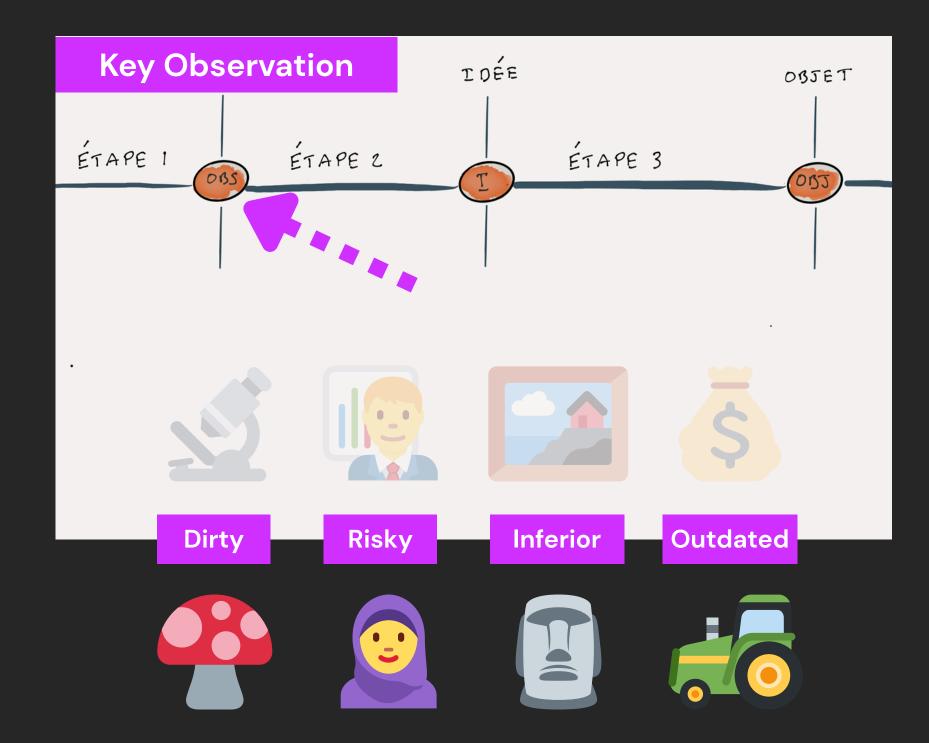




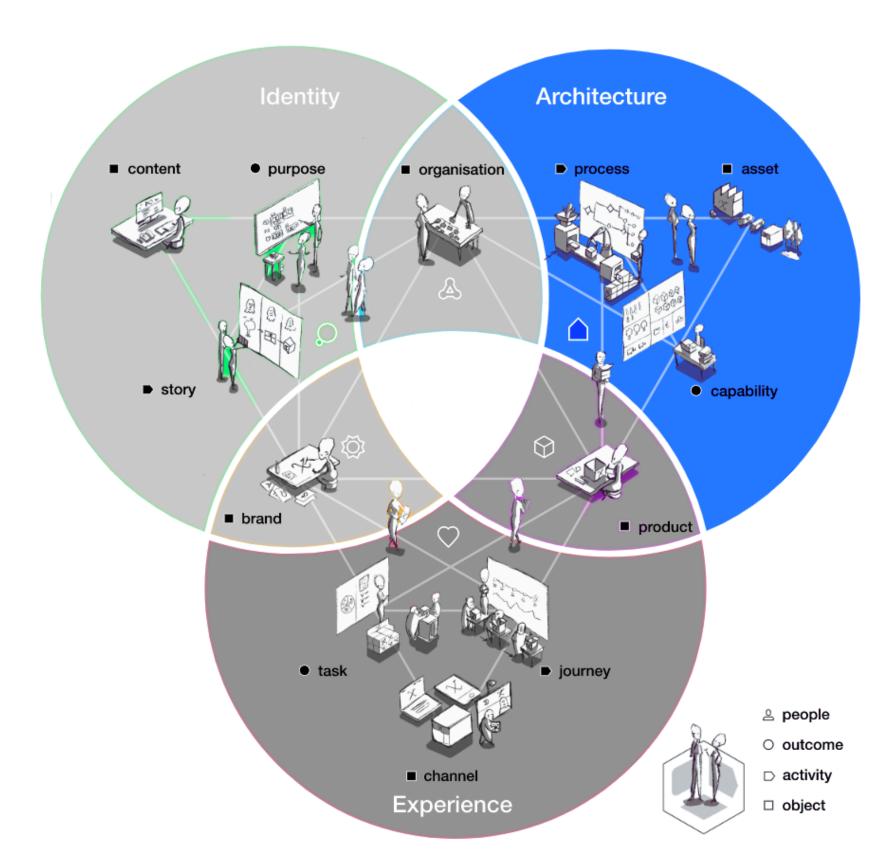
Miguel Aubouy L'INNOVATION COMME SCIENCE UNE APPROCHE UNIVERSELLE Préface de Laurent Simon collection les Indisciplinés n°Y1.1 Les éditions Nullius In Verba

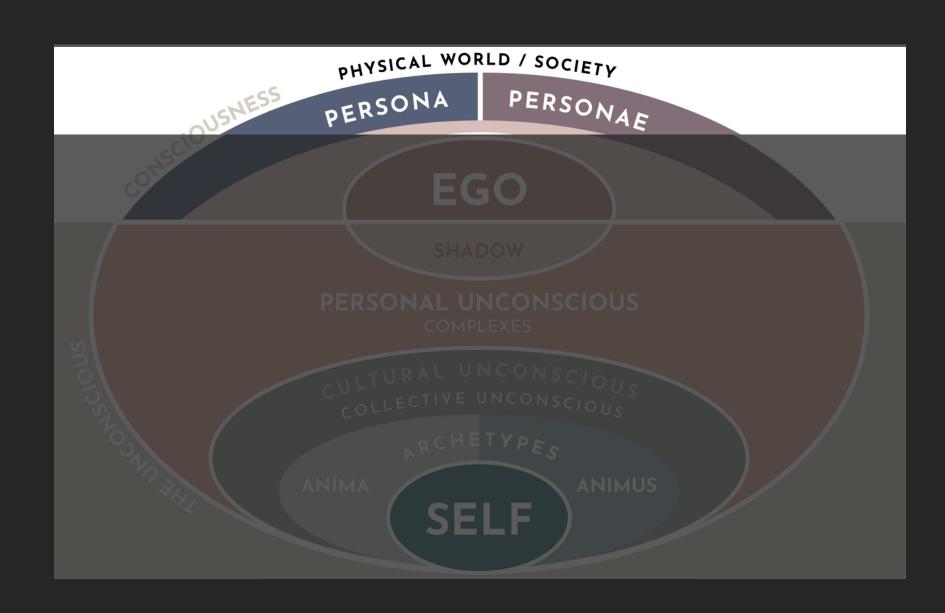


Miguel Aubouy L'INNOVATION COMME SCIENCE UNE APPROCHE UNIVERSELLE Préface de Laurent Simon collection les Indisciplinés n°Y1.1 Les éditions Nullius In Verba



3. Greed







Mathieu Roy, MBA CFA CSPO

EDGY practitioner Founder, **STOIX**

Investment Management

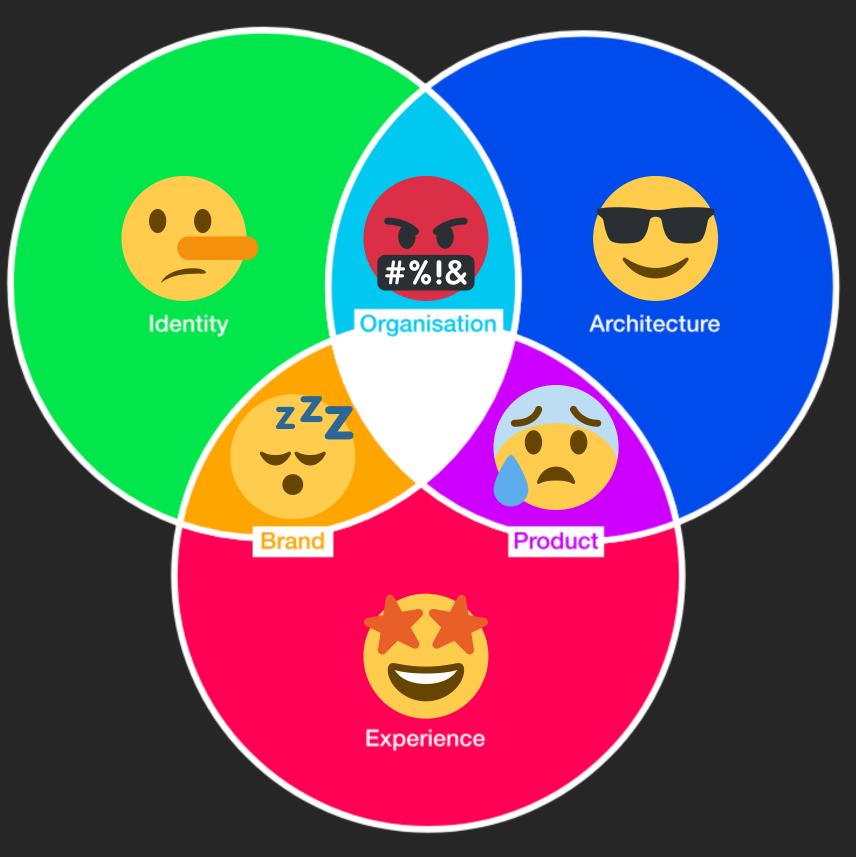
Financial Analysis

Agile Product Development

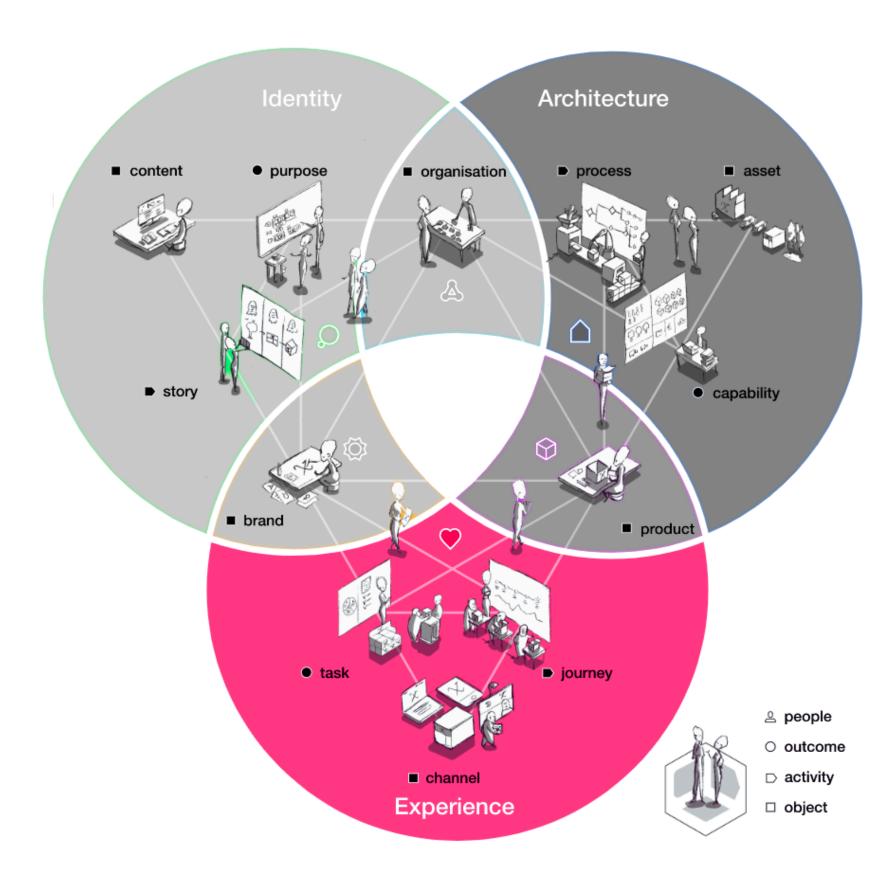
Enterprise Design

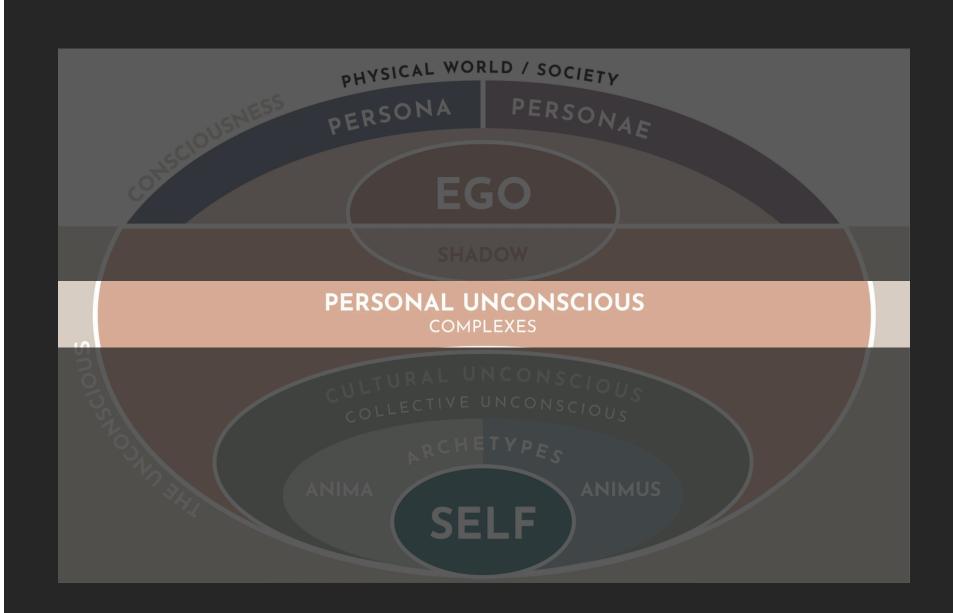
Innovation Consulting

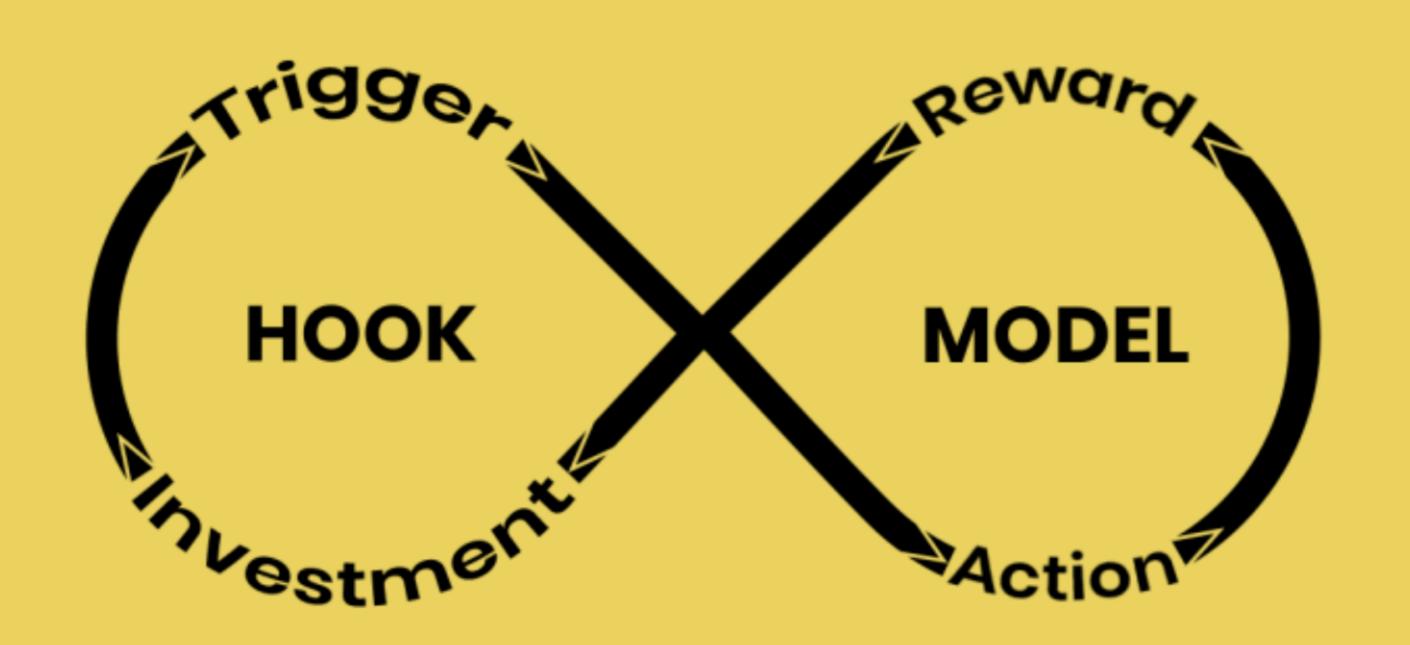


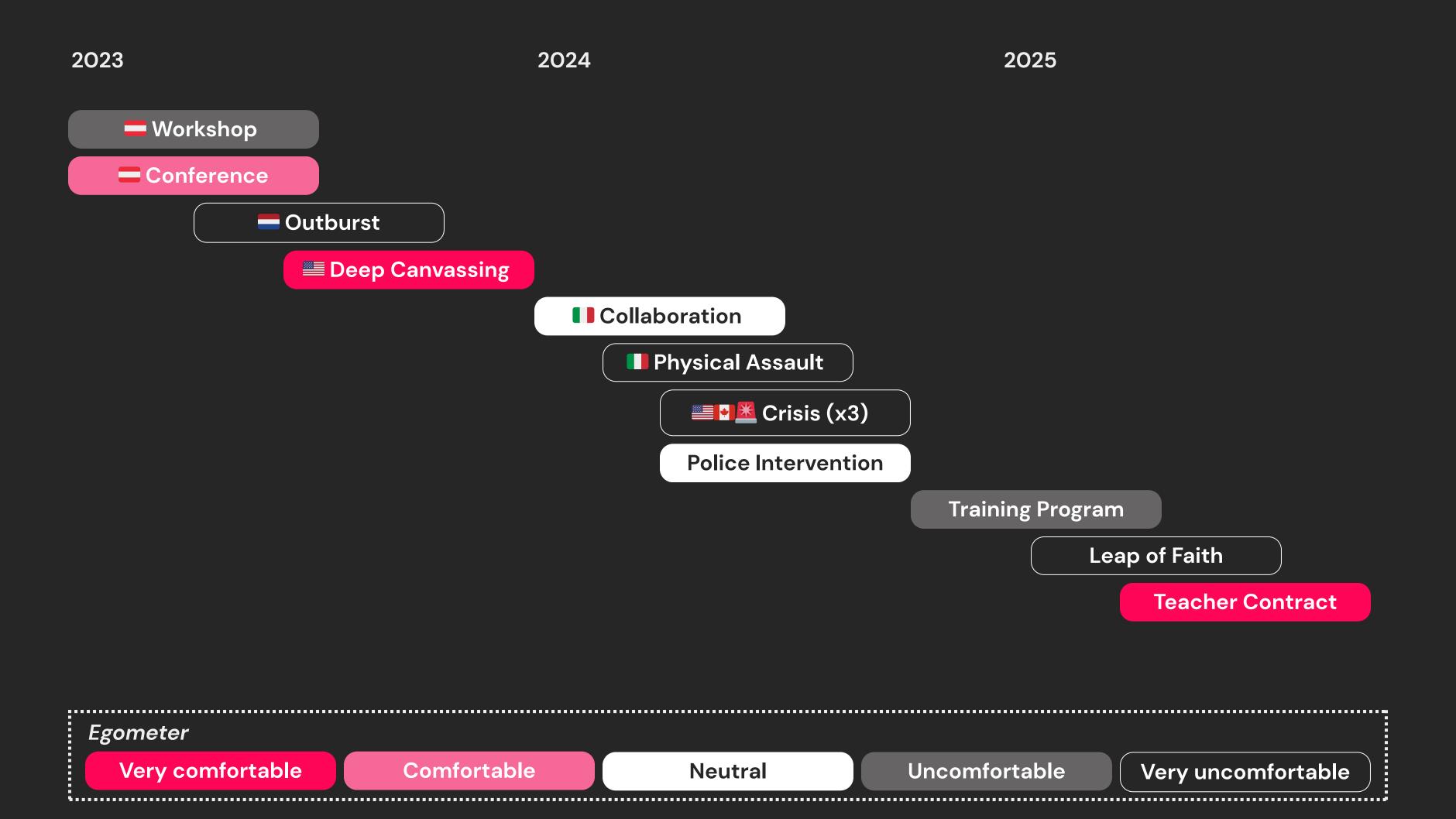


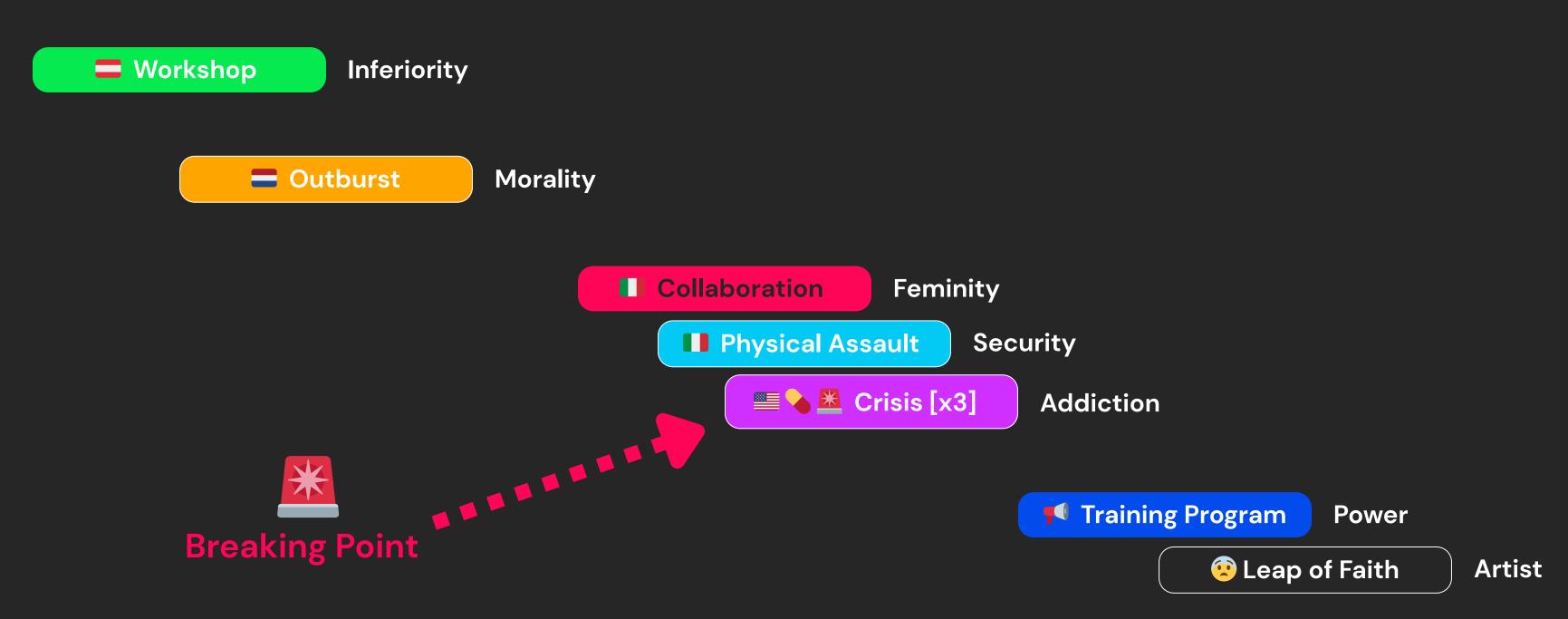
4. Gluttony

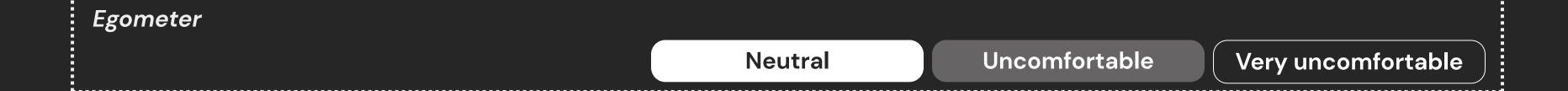






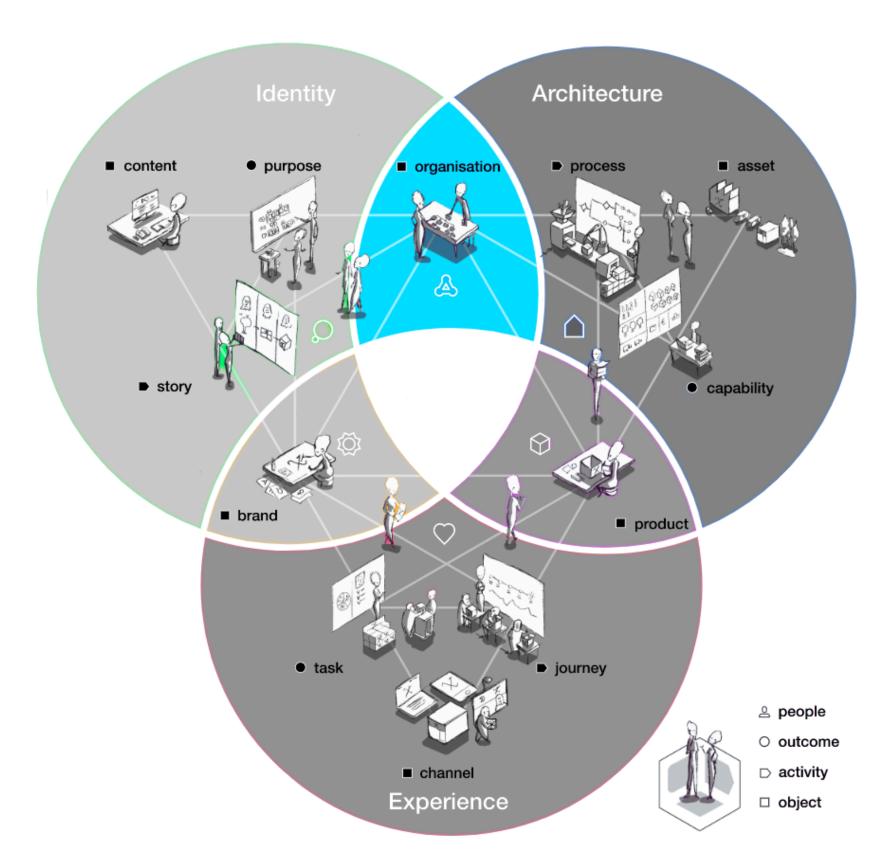


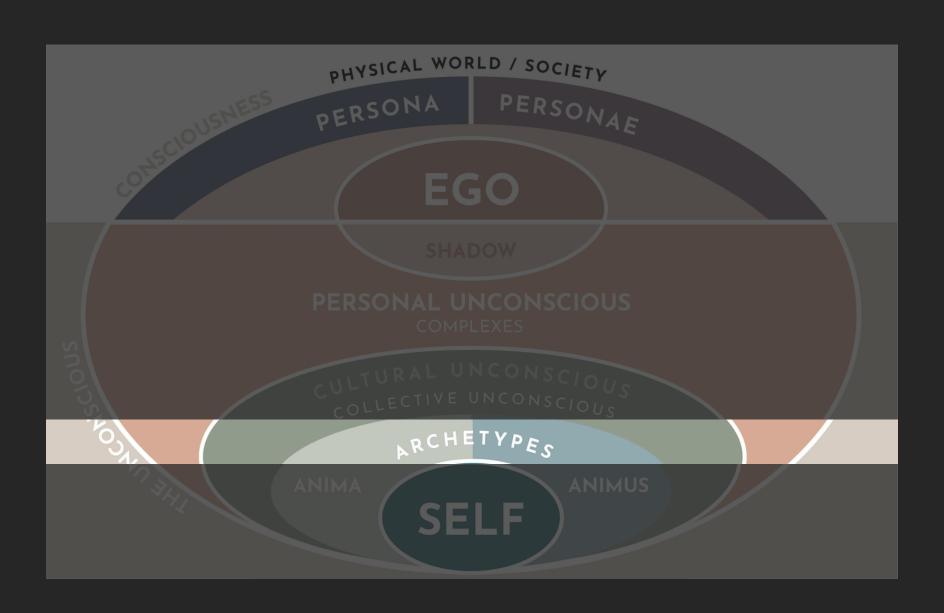




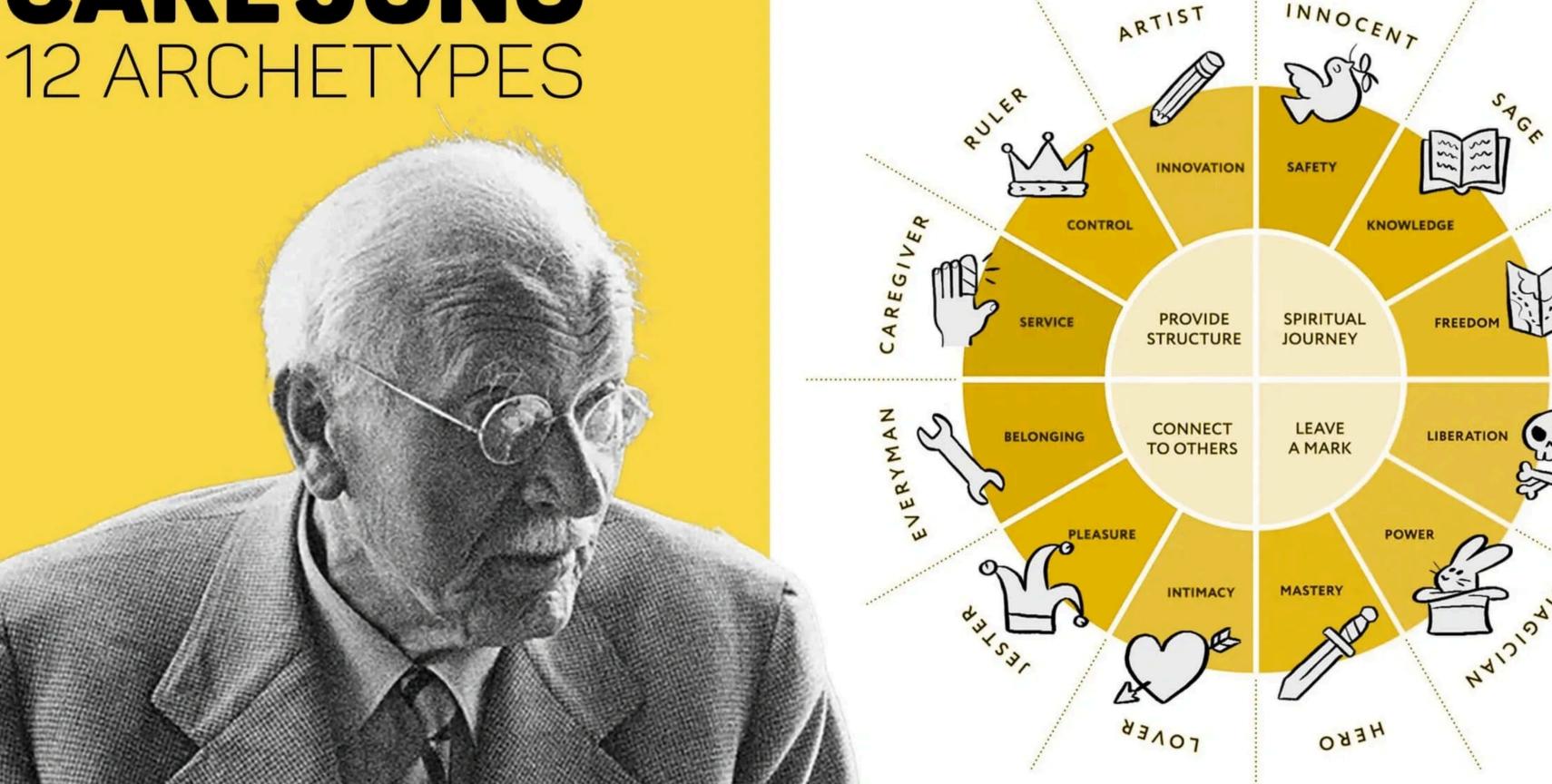


5. Sloth





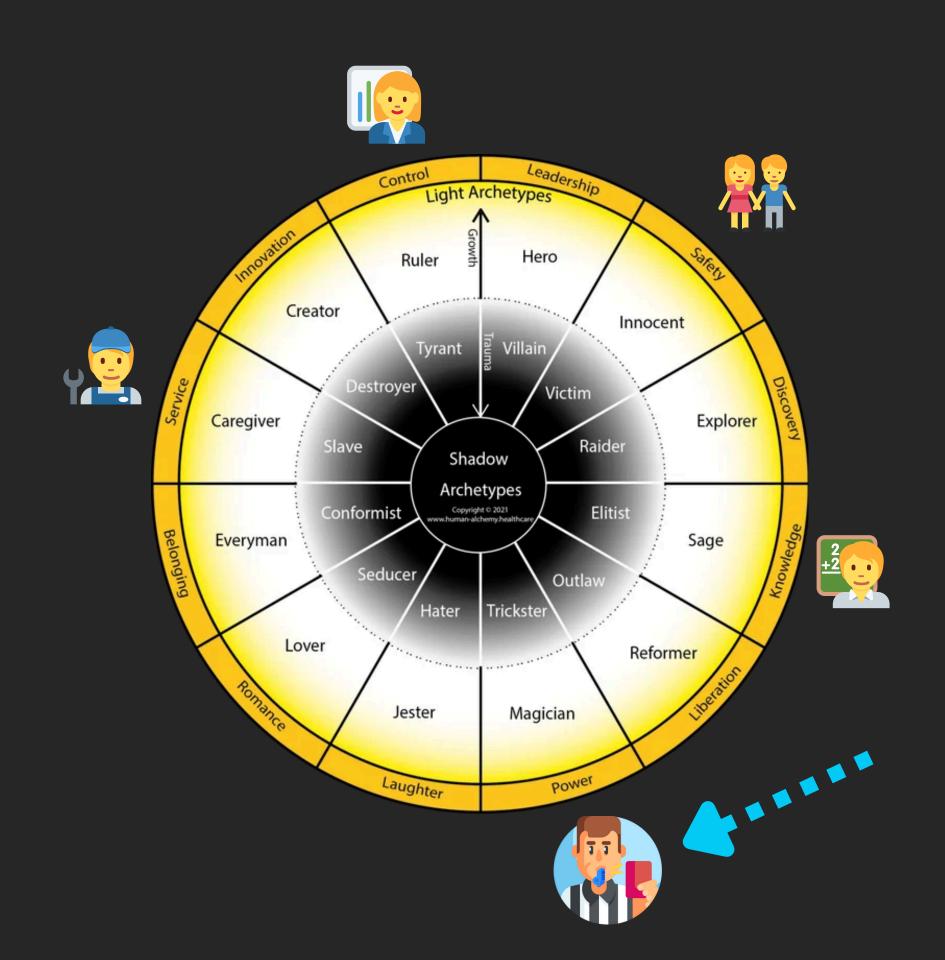
CARLJUNG 12 ARCHETYPES



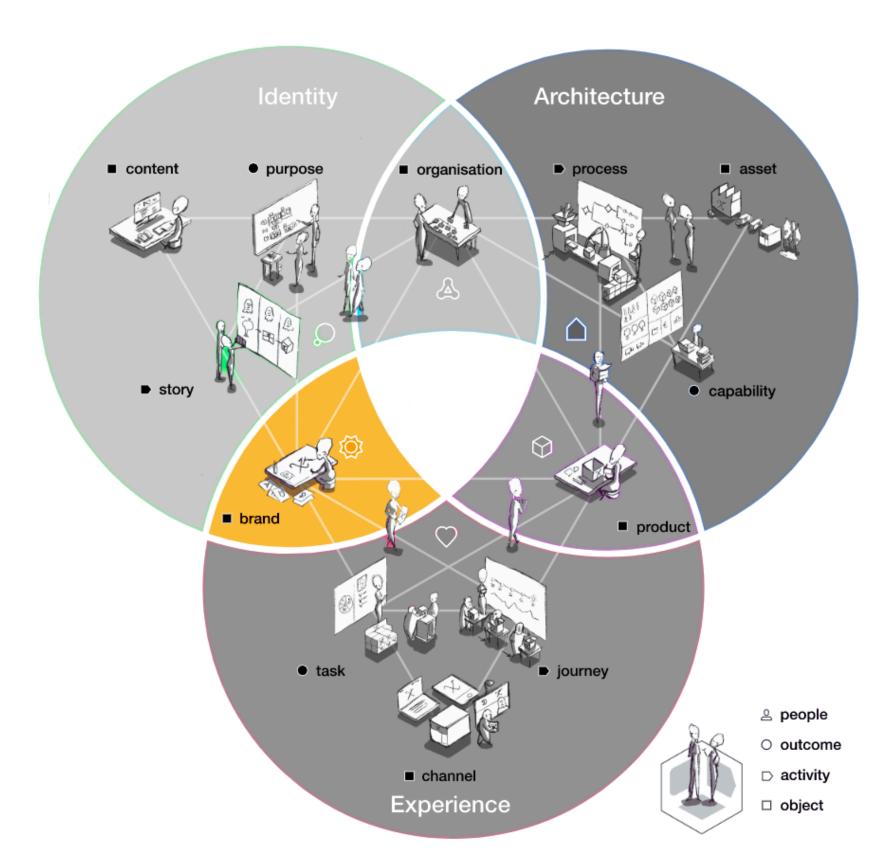


12 schools, 1000+ students

- Levels: elementary, high school
- ✓ Classes: regular, special, disabilities
- Specialty schools: music, projects
- **✓ Economic status**: 1–10 rankings
- ▼ Teachings: core and specialized
- ✓ Languages: French, English, Spanish*



6. Envy



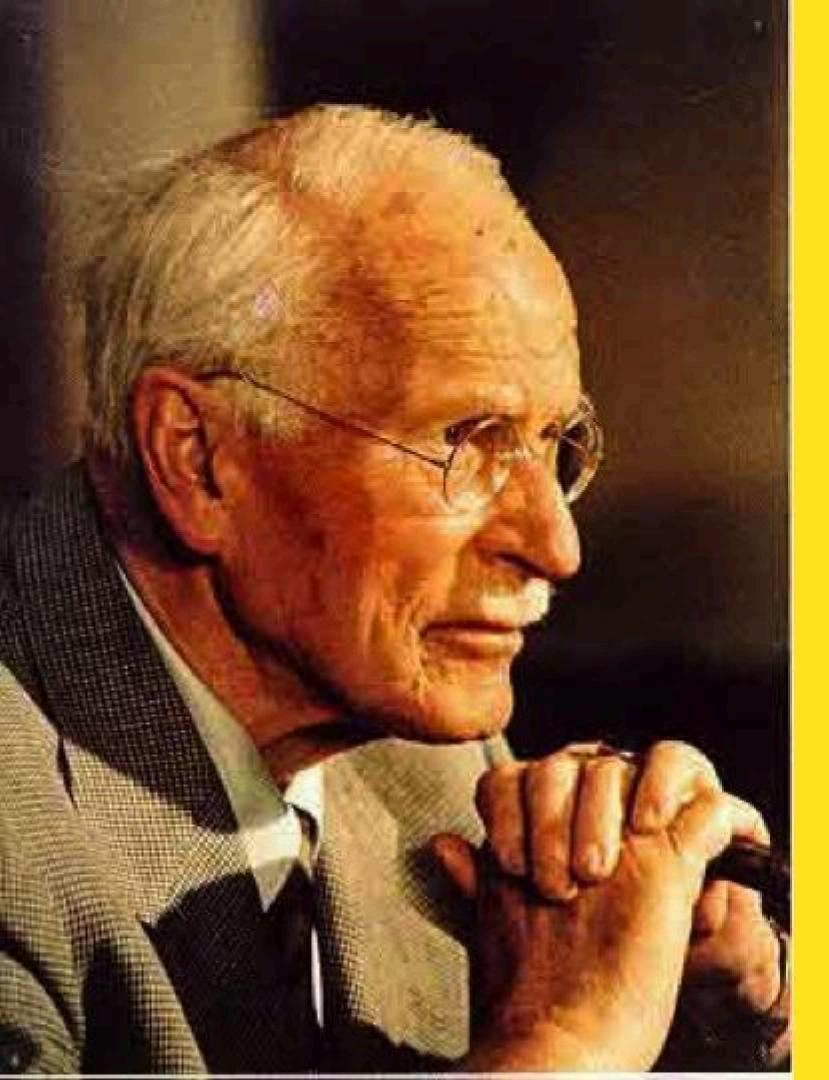




	OUTIL DE PLANIFICATION DES AP	PRENTIS	SAGES													C	ONTE	NU DE I	FORM	IATIO	ON OB	LIGA	TOIRE -	ART D	RAM	IATIQL	IE																		
	Niveau scolaire	5	6 Gr:		Ann	ée scola	aire : 2	20	20									PRIMAIRE (3e CYCLE)																											
	Contexte de réalisation	Obectif	1 Obje	ectif 2	Langag	e dramati	ique			Techniques	s de jeu			<u>Te</u>	chniques	théâtra	les		Modes	de thé	éâtralisa	ation		St	ructure	es					Appréciation num de 8 ext					Démar									
c1-	création variées adaptées à son age, et ce, dans des situations d'improvisation et par la médiation de la fable et du personnage. Dans une aire de jeu et en utilisant des supports variés, il travaille parfois seul et la plupart du temps à trois ou à quatre au troisième cycle. Attentes de fin de cycle L'élève utilise ses propres créations et	35 % 3	réalisations et celles	%	Moyens corporels	Moyens vocaux		Conditions de jeu	Jeu d'ensemble	Techniques vocales	:	Techniques corporelles	Éléments expressifs		1	JEU MASQUE		Espace	Ohiet	SCÉNOGRAPHIE	Costume	Environnement sonore	Éclairage	Développement de la fable	Forme de discours	<u>Improvisation</u> Écriture	élèves	langage dramatique		Techniques de jeu et	technique théâtrale	Structure	Liens (ressenti et l'obervation) Porter un jugement	Partager son expérience	Au regard d'aspects sociaux culturels	ciblée									
c2 -	celles de ses camarades. Au 3e cycle, il interprète de courtes pièces du répertoire de théâtre jeune public et des extraits de textes dramatiques. L'interprétation se fait parfois seul et la plupart du tempsà trois ou à quatre. Attentes de fin de cycle Courtes activités d'observation de ses propres réalisations (ou de ses camarades) et des extraits d'œuvres dramatiques d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs . Il se réfère à une expérience culturelle, à des réalisations et des extraits qu'il a observés et sources documentaires visuelles, sonores ou numériques. Il tient compte de critères d'appréciation prédéterminés, émotions, sentiments ou impressions ressentis en s'exprimant verbalement ou par écrit. Minimum de 8 extraits par cycle. Attentes de fin de cycle	- Inventer des séquences drama	C2 - Interpéter des séquences C3 - Apprécier des oeuvres th	4	C3 - Apprécier des oeuvres the de ses Attitude - geste	Attitude - geste Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Attitude - <u>geste</u> Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Attitude - geste Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Attitude - geste Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Attitude - geste Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Attitude - <u>geste</u> Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Attitude - <u>geste</u> Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Attitude - <u>geste</u> Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Attitude - geste Mimique, mouvement, rythme lié aux personnages ou à l'action dramatique	Voix sonore (sons tiés à l'action – sons tiés à l'émotion) TIMBRE		Concentration – direction du regard Mémorisation	Réponse aux indications de jeu retenues - RÉPÉTITION	Projection du son - prononciation Rythme - INTONATION - HAUTEUR	Détente - assouplissement	Amplitude – Equiübre/déséquiübre <u>Rythme</u> – niveaux - tonus	caractère du personnage	Direction du regard (nez)	Naissance du geste (<u>émotion</u>) Qualité du geste (EXAGÉRATION et précision) Rythme Position dans l'espace DEMI-MASOUE (1.2) - MASOUE DE	JE (I.	Trajets memorises Niveaux – Orientation selon les repères transposition de l'aire de ieu à celle de	représentation Fonction ludicus fonction utilitaire	Transformation de l'aire de jeu (en cours de jeu) -	choix du costume (personnage, fable)	Bruitage lié à la fable Effote d'éclairage cimple	Position du personnage dans la lumière, intensité de la couleur de la lumière	Continu (développement, retournment de situation et dénouement) Discontinu (tableaux)	Dialogue	Gestuelle-verbale CANVAS - APARTÉ - TEXTE DRAMATIQUE	Éléments disciplinaires à partir d'oeuvres Éléments disciplnaires à partir de réalisation des	Vérifier la pertinence des moyens vocaux Moyens corporels. Attitude, geste, mimique et	mouvement (personnages ou action dramatique) Condition de jeu et une indication de jeu retenue	Règle, jeu d'ensemble : repérer quelques indications de jeu retenues	Vérifier la pertinence des techniques vocales, corporelles et éléments expressifs. Observer l'amplitude ainsi que l'équilibre et le déséquilibre	Repérer les tableaux Donner un exemple des liens établis entre l'effet ressenti et les éléments observés	Justifier son point de vue à la suite des vérifications effectuées	Comparer les séquences dramatiques à partir d'observations et de critères	Repérer quelques éléments représentant un aspect d'ordre socioculturel Utiliser le vocabulaire disciplinaire	Utilisation de la démarche selon la compétence o	Electronic and installation on annount des aiustemet
Situation d'apprentissage et d'évauation (SAE) - Titres	Étape 1				bserver	Vérifiei		Observe		Verifi	er				Server			Observe			Obser	rver						Vérifier		Véril	ner	Nom	mer												

□ Cycle 1 ▼ Cycle 2 ▼ Cycle 3 ▼





"The creation of something new is not accomplished by the intellect, but by the PLAY instinct arising from inner necessity. The creative mind plays with the object it loves."

- Carl Jung













Thank you all



WhatsApp contact



