



DESIGN : L'EXPO

|> DOSSIER DE PRESSE 2018 <|



L'ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE

Établissement partenaire de la Chambre de Commerce et d'Industrie Nantes - Saint-Nazaire, fondé en 1988, reconnu par l'État, membre de la Conférence des grandes écoles et de Campus France, et associé à l'Université de Nantes, l'école délivre un diplôme de Design (Bac +5) visé par le Ministre chargé de l'Enseignement supérieur.

L'école prépare également différents diplômes en alternance (BTS, Licence professionnelle et programme MDes Bac + 5) dans le cadre du Centre de Formation des Apprentis (CFA) Design et innovation.

Ses programmes pédagogiques sont axés sur la professionnalisation des études en partenariat avec les entreprises : stages, apprentissage, études prospectives, ateliers, projets collaboratifs et soutien aux projets innovants.

Le projet de l'école est construit sur quatre valeurs qui fondent sa vision du design :

- la professionnalisation,
- la valeur économique du design,
- l'affirmation du design comme processus d'innovation,
- la responsabilité du design face aux enjeux socio-économiques et environnementaux.

Seul établissement du genre dans l'ouest de la France, l'école poursuit depuis plus de dix ans une politique de développement international avec une internationalisation de ses cursus et une politique de notoriété internationale. L'École de design est membre de l'association internationale Cumulus, première association mondiale d'écoles d'art et de design.

L'École de design est installée à Pune (Inde), Shanghai (Chine), São Paulo (Brésil) et Montréal (Canada) depuis septembre 2018. Convaincue que l'accueil d'étudiants français et étrangers issus d'autres formations en design est une source d'enrichissement mutuel et renforce la qualité des promotions diplômées, l'école offre une palette de programmes internationaux au niveau BDes et MDes en France comme à l'étranger.

L'École de design propose une offre de formation continue pour l'innovation par le design avec des modules de Design Thinking.

Centre de design et d'innovation, l'école a créé 4 Design Labs centrés sur l'innovation et la recherche : Ville durable, Nouvelles pratiques alimentaires, Care et READi (Recherches Expérimentales Appliquées en Design d'interactivité). Elle développe enfin son activité de recherche par le design avec des chaires.



REPÈRES

- 1465 étudiants dont 275 apprentis
- 38 nationalités
- 200 diplômés Bac + 5 en 2018
- 350 intervenants
- 80 partenariats entreprises / an
- 530 stages par an
- 14 programmes MDes dont 1 en apprentissage
- 5 sites : Nantes, Shanghai, Pune, São Paulo, Montréal

L'ÉCOLE DE DESIGN

DESIGN FOR CREATIVE INNOVATION*

Nantes | Shanghai | Pune | São Paulo | Montréal

www.lecolededesign.com



DESIGN L'EXPO

Pour la huitième année consécutive, L'École de design Nantes Atlantique met en avant une sélection de projets de fin d'études par le biais d'une exposition collective.

La démarche des jeunes designers est mise en évidence à travers des projets innovants et des scénarios de vie qui sont autant d'évolutions possibles pour notre quotidien. Nous souhaitons ainsi faire découvrir un visage moins connu du design au plus large public, au-delà de l'esthétique.

Design L'Expo 2018 propose 20 projets issus des programmes de cycle master de l'école, sélectionnés parmi 196 projets d'étudiants diplômés en 2018 (promotion Guillaume Delvigne).

De façon emblématique, Design L'Expo 2018 sera exposée au sein du Quartier de la Création sur l'Île de Nantes entre le 24 novembre 2018 et le 23 janvier 2019 avant d'être présentée à différentes occasions tout au long de l'année 2019.



EN SAVOIR PLUS

www.lecolededesign.com/designlexpo2018



TÉLÉCHARGER LES PHOTOS

bit.ly/photosdesignlexpo2018



LA CALE 2 CRÉATEURS



Située en plein cœur du parc des Chantiers, entre la grue Titan jaune et le Carrousel des Mondes Marins, la Cale 2, construite en 1918 était un élément important du chantier naval de Nantes pour la construction et le lancement de navires imposants.

Rénovée en 2009 dans le cadre du Voyage à Nantes, la Cale 2, rebaptisée aujourd'hui « Cale 2 Créateurs », est un lieu dédié à la création sous toutes ses formes. Son cheval de bataille ? L'artisanat et la création made in France, l'éco-responsabilité et le lien social.

La Cale 2 Créateurs est investie par l'association Des Femmes en Fil, l'Atelier Textile Éthique et Solidaire des quartiers de Bellevue, atelier qui emploie des femmes en réinsertion professionnelle.

L'École de design investit pour la 4^e année La Cale 2 Créateurs pour son exposition Design L'Expo.



LE DIPLÔME DE DESIGN

Tous les programmes MDes conduisent au Diplôme de design
Bac + 5 visé par le Ministère de l'Enseignement Supérieur (niveau I).

Ouverts aux étudiants en design d'espace, design graphique, design d'interactivité ou design produit, ils mettent l'accent sur l'acquisition de compétences en gestion de projet, tout en s'appuyant sur une approche du design professionnelle et transdisciplinaire, à vocation internationale.

Les programmes sont construits autour de problématiques socio-économiques transversales ; ils forment le volet pédagogique des 4 Design Labs et des 4 studios internationaux, basés sur le développement d'une expertise thématique par la recherche appliquée, l'enseignement et le soutien à l'innovation.



LES DOUBLES DIPLÔMES



D.U. DESSiiN

Le Diplôme Universitaire en DESign de Services Interactifs Innovants, co-organisé avec l'Université de Nantes (Polytech et IAE) et l'IMT Atlantique, associe designers et ingénieurs dans une dynamique de complémentarité et de transdisciplinarité autour d'un projet d'innovation numérique.



Master Management des Technologies Interactives 3D - MTI 3D

Unique en France, le Master Management des Technologies Interactives 3D Arts et Métiers ParisTech Angers à Laval forme des experts de la mise en œuvre des technologies du virtuel et des processus d'innovation.



Master Administration des entreprises, option « Design Management »

En partenariat avec l'IAE de Nantes, le double diplôme Master Administration des entreprises option « Design Management » renforce les connaissances et compétences des étudiants en matière de management et d'économie d'entreprise.



D.I.U. Innovation & transformation numérique des entreprises

En partenariat avec l'Université de Nantes et l'École Centrale de Nantes, ce parcours diplômant inscrit dans le dispositif national Disrupt'Campus associe étudiants et collaborateurs d'entreprises dans des projets de transformation numérique des organisations.

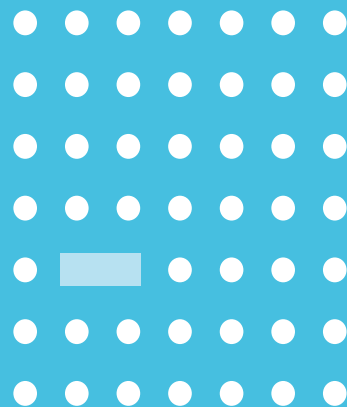
CARE

Les programmes Care abordent les thèmes de la santé et de la qualité de vie environnementale et sociale.

Ces programmes ont pour vocation d'évaluer comment le design dans ses différentes formes peut faire évoluer les comportements des usagers vers des pratiques plus responsables.

Ils s'inscrivent dans des actions liées au développement durable et à la responsabilité sociale et environnementale, enjeux qui sont au cœur des champs disciplinaires du design (produit, service, espace, graphisme, interactivité).

Ils visent aussi à identifier comment les différentes approches de design assurent une meilleure compréhension des comportements des parties prenantes (dont les groupes vulnérables comme les seniors et les enfants) pour expérimenter des solutions visant à une évolution de leurs conditions sociales.

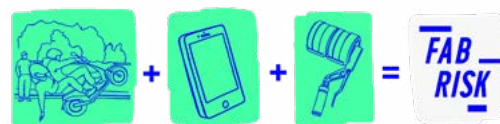
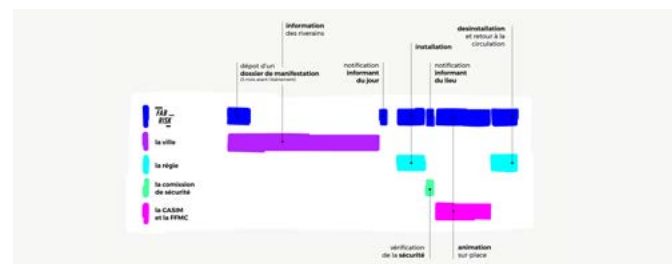
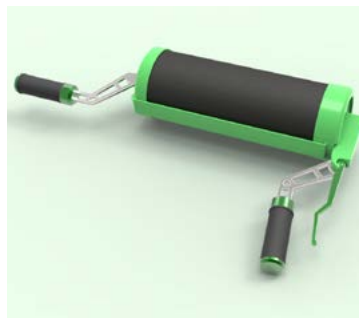


CARE DESIGN LAB

Créé en 2014, le Design Lab Care associe acteurs publics et privés, entreprises, associations et acteurs individuels, dans l'objectif de créer, de développer et de tester des dispositifs responsables innovants et exploratoires (services, outils, usages...).

Les applications visent les équipements de sécurité et d'urgence, les services et produits tournés vers l'innovation sociale, l'aménagement et l'amélioration des espaces de vie, l'équipement hospitalier, les jeux ou jouets pédagogiques et l'élaboration de scénarios axés sur l'économie verte.





FABRISK

CARE

Accepter et accompagner la culture du risque des jeunes cyclomotoristes

FabRisk propose une expérience complète aux jeunes conducteurs avec trois éléments interdépendants. Un concept de micro-événements éphémères et itinérants apporte aux cyclomotoristes un espace neutre pour les conduites à risque, un lieu passerelle avec les acteurs de la sécurité routière. Une application permet aux jeunes d'être contactés au sujet du déroulement d'un micro-événement à venir, proche de chez eux. Des dispositifs délimitent les zones FabRisk et signalent le mobilier urbain aux conducteurs lors des événements.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Marie Balloué a travaillé sur les accidents de la route chez les adolescents entre 14 et 20 ans : cette population a toujours adopté des comportements dangereux avec des conséquences allant de stigmates jusqu'au handicap ou au décès. Le deux-roues motorisé est aujourd'hui un objet-symbole de l'émancipation par le risque.

Suite à une analyse socioculturelle de ses usagers et à l'observation de leurs attentes, Marie s'est positionnée en complément des campagnes de prévention. FabRisk initie à la sécurité par l'entraînement technique, en intelligence avec la culture de l'imprévu et de la transgression. Avec FabRisk, les acteurs publics co-organisent des rassemblements éphémères pour la pratique des deux-roues dans des espaces urbains adaptés.

Le séquençage de l'événement permet une présence discrète et adaptée des acteurs, garantissant la sécurité des participants et de l'environnement. En sus de l'événement, le dispositif FabRisk se compose de deux dérouleurs de bandes signalétiques délimitant temporairement l'espace, et d'une application pour l'information, le partage et la promotion en amont et en aval des événements.

Grâce à de nombreux entretiens, Marie a su trouver des solutions concrètes à un enjeu crucial du projet : concilier les cultures des professionnels de la sécurité et de la santé, avec celles de l'adolescence en quête de sensations. »

Simon Bousard
Responsable pédagogique Care

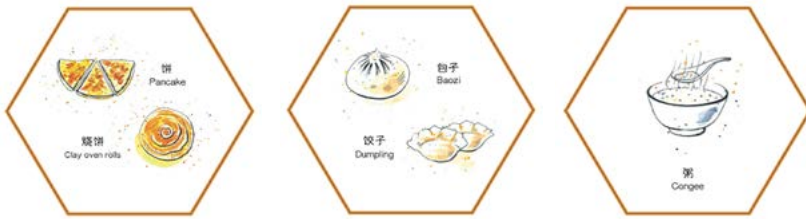
PROJET | player.vimeo.com/video/293961002

MARIE BALLOUÉ



Après un premier cycle à l'École de Condé et un stage réalisé chez EGO Paris, concepteur de mobilier d'extérieur haut de gamme, Marie a rejoint L'École de design pour suivre le programme MDes Innovation sociale et santé. La question du goût du risque à l'adolescence, notamment en deux-roues motorisé, s'est imposée à l'occasion de son mémoire de fin d'études. Pour compléter sa formation de designer produit, elle a effectué son stage de fin d'études dans le domaine du petit électroménager au sein du groupe SEB à Écully. Aujourd'hui, Marie est à la recherche d'un poste où elle puisse continuer à travailler sur le design de produits usuels et ainsi participer à l'amélioration du quotidien du plus grand nombre.

ballouemarie@gmail.com
[linkedin.com/in/marie-balloué-618762152](https://www.linkedin.com/in/marie-balloué-618762152)



WHAT TO EAT?

CARE

Faciliter la communication intergénérationnelle au sein des familles

Présenté sous forme d'un jeu de cartes, *What to Eat?** est un levier pour favoriser la communication familiale. Après le dîner, les membres de la famille se retrouvent pour un temps de jeu. La combinaison de 131 types d'ingrédients alimentaires et 6 tâches différentes, dans 6 catégories de cartes, leur permet de préparer des plats sains, délicieux et équilibrés. Le jour suivant, ils coopèrent pour préparer le repas selon les tâches assignées dans le jeu.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Yujie Cui s'est intéressée à l'isolement des personnes âgées dans le contexte spécifique chinois. Dans l'écosystème considéré, les acteurs publics ont peu d'importance face à l'isolement. En revanche, la cohabitation familiale intergénérationnelle, extrêmement forte dans les modes d'habitation traditionnels, représente des opportunités riches et porteuses. Pourtant, l'enquête de Yujie démontre que cette cohabitation ne génère que peu d'interactions réelles entre les habitants.

Parmi les différents moments quotidiens étudiés pour chacune des générations, le repas est identifié comme le plus porteur, prolongeant le sentiment d'appartenance à un cercle social. Entièrement développé avec ses usagers, *What to Eat?* est un jeu organisant l'amont et l'aval du repas. Simple et adapté, son déroulé amène chacun à s'exprimer

et à échanger oralement lors d'un temps quotidien rythmé, sur les familles d'aliments, les modes de cuisson et les tâches liées à la préparation et au rangement.

Yujie a effectué de nombreuses enquêtes de terrain en Chine et en France, et a mené une démarche de veille avec une prise de hauteur sur les différents contextes culturels et politiques.

Avec *What to Eat?*, elle propose ainsi un usage juste et vertueux des méthodes occidentales d'innovation, en générant l'adhésion des écosystèmes complexes et spécifiques chinois. »

Simon Boussard
Responsable pédagogique Care

YUJIE CUI

Après l'obtention d'une Licence en design industriel et scénographie à la faculté d'art et de design de l'université Tsinghua en Chine, Yujie a rejoint L'École de design pour suivre le programme MDes Innovation sociale & santé et un double diplôme à l'IAE de Nantes.

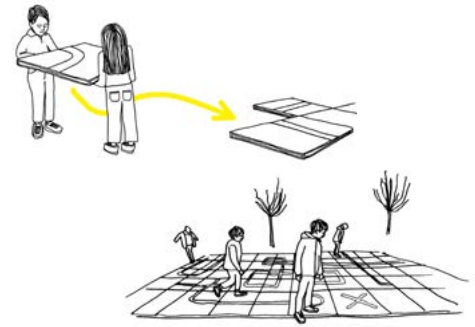
Au cours de ces formations, elle a pu œuvrer à la conception d'objets connectés pour le maintien des personnes fragiles à domicile. Par ailleurs, elle a consacré son mémoire de fin d'études à la solitude chez les personnes âgées en Chine. Elle a effectué son stage en tant que designer global au sein de l'agence Crealab Design à Paris. Pour Yujie, le design est une réponse à la relation entre la vie humaine et son environnement.



cuiyujie0525@gmail.com
linkedin.com/in/yujie-cui/

* Qu'est-ce qu'on mange ?

PROJET | player.vimeo.com/video/293932100



PAZAPA

CARE

Prévenir les comportements sexistes dès l'enfance

Pazapa est un jeu qui a pour objectif l'apprentissage du « vivre ensemble » au sein de l'école. Il propose un environnement évolutif et personnalisable qui permet à chaque enfant de s'approprier l'espace de manière équitable, d'abord dans la salle de classe puis dans la cour de récréation. En agissant à un stade précoce de formation des personnalités, le jeu fait évoluer les mentalités sur le long terme. Chaque enfant crée et adopte des comportements sociaux basés sur des imaginaires non liés au genre.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Sur la base de nombreuses lectures et enquêtes en milieu scolaire, l'analyse de Célia met en évidence une problématique très prometteuse. En effet, alors que l'opinion publique mondiale se soulève contre les inégalités liées au genre, Célia constate que les cours d'école proposent traditionnellement espaces sportifs et jeux d'imitation qui participent indirectement à la préfiguration de comportements d'exclusion. Par l'invention de jeux non marqués culturellement, et par une répartition aléatoire des rôles et des responsabilités, Pazapa se positionne en alternative efficace à ces installations.

Ce projet manifeste, ouvert et positif, traite de la problématique sensible de l'occupation sexiste de l'espace urbain.

Grâce à des ambitions de design inclusif, ce point de départ imprégné de violence et de gravité a donné naissance à des propositions douces et non stigmatisantes. Choissant de se positionner sur la période de l'enfance, Célia fait le pari d'une vision à long terme, où dès le plus jeune âge, chacun est amené à questionner son emprise sur l'autre et sur l'espace commun.

Pour son stage de fin d'études, Célia porte aujourd'hui Pazapa chez Erik Giudice Architects, qui l'expérimente dans le groupe scolaire Hortense à Bordeaux. »

Simon Boussard
Responsable pédagogique Care

INTERVIEW | player.vimeo.com/video/296430769

CÉLIA FERRER



Après un BDES en design produit, Célia a poursuivi ses études à L'École de design avec le programme MDes Innovation sociale et santé, lui donnant l'opportunité d'approfondir les questions de sexisme et de genre et de réaliser un mémoire sur les « violences sexistes en milieu urbain ». Elle est intervenue sur l'aménagement des cours de récréation du Groupe Scolaire Hortense à Bordeaux pendant son stage de fin d'études chez Erik Giudice Architects à Paris. Après la validation de son diplôme, Célia souhaite mobiliser les compétences acquises durant sa formation pour s'engager pleinement dans la lutte contre les stéréotypes de genre.

ferrrcelia@gmail.com
[linkedin.com/in/celia-ferrer](https://www.linkedin.com/in/celia-ferrer)

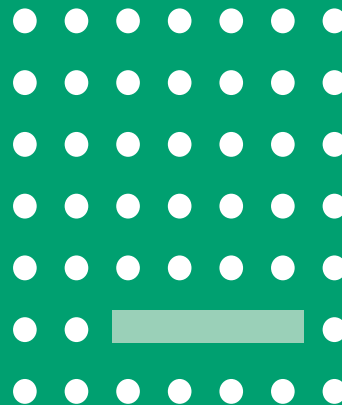
VILLE DURABLE

Les programmes Ville durable explorent la stratégie et la prospective pour les aménagements (habitat, espace public, commerces) et les transports dans la « ville durable ».

La nécessité aujourd'hui de construire une ville durable et intelligente entraîne une transformation dans la conception de l'habitat et des locaux professionnels : technologies, normes, écologie(s) et nouvelles citoyennetés poussent au changement. À la croisée des enjeux environnementaux, économiques et sociaux, le designer, par sa connaissance approfondie des usages, est désormais au centre de la ville du XXI^e siècle.

De nouveaux modes de déplacements, de nouveaux produits et de nouvelles énergies font leur apparition. La ville se met plus que jamais en mouvement et soulève de nouvelles problématiques relatives à la conception des espaces publics : elle se veut multimodale, hyper-connectée et accessible au plus grand nombre.

Le design devient une discipline urbaine à part entière en proposant une relecture de la ville, avec de nouvelles fonctionnalités et des usages urbains différents.



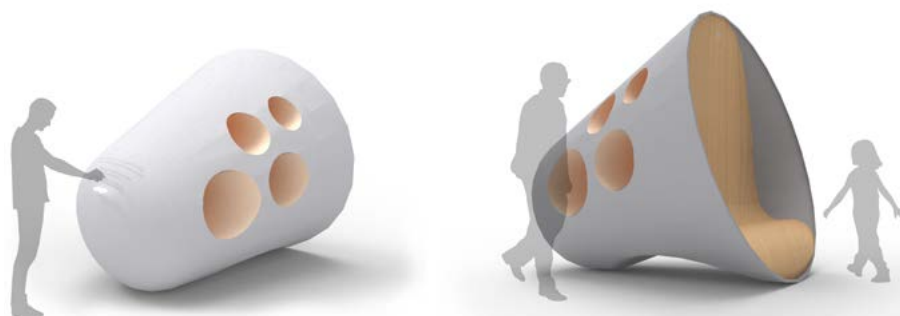
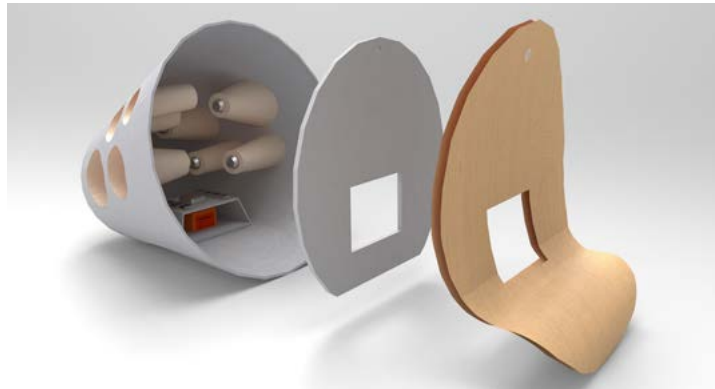
VILLE DURABLE DESIGN LAB

Le Design Lab Ville durable est une plateforme créative d'expérimentations créée par L'École de design Nantes Atlantique en 2012. Il a pour objet d'articuler la pédagogie, les collectivités locales, le monde des entreprises, et celui de la recherche autour du développement d'innovations centrées sur les usages dans les domaines de la stratégie et de la prospective pour l'aménagement et les transports dans la ville durable.

Ville en transition, ville décarbonée... Il est évident que la ville connaît des transformations majeures. Le Design Lab Ville durable est un lieu de réflexion constante sur les outils et méthodes

du design dans la « ville » ou le « territoire ». Son objectif est de fédérer la progression pédagogique en impliquant les étudiants tout au long de leur cursus dans une dynamique itérative d'expérimentations, d'évaluation et d'amélioration de leurs produits, services ou espaces.





SONOTOWN

VILLE DURABLE

Redécouvrir le paysage sonore urbain

Sonotown met en valeur les sons positifs de la ville et forme l'oreille à la différenciation et compréhension d'une ambiance sonore. Avec ce module d'écoute décomposée, le citoyen réapprend à écouter et à enregistrer le patrimoine sonore mais crée aussi de la donnée pour permettre à l'agglomération d'étudier les nuisances sonores et ses facteurs de stress. Il participe ainsi à la résolution d'une problématique de santé tout en prenant conscience de la richesse de cet espace sonore et de sa place au sein de ce patrimoine.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« La démarche de Lucille est guidée par un engagement fort pour la qualité de vie des citoyens. Le bruit étant défini comme la gêne principale par les usagers, Lucille propose au travers de son projet de mettre le son au service de nouvelles expériences urbaines, mais surtout de rendre l'utilisateur acteur du son pour vivre son quotidien de manière plus personnalisée et agréable.

C'est avec pédagogie que Lucille déploie un dispositif de ré-apprentissage du son. Une expérience à la fois ludique, poétique et utile, valeurs motrices de son approche du design. Lucille propose un travail sur la perception, les ambiances urbaines et la sensibilisation aux impacts du son sur la santé des habitants des villes.

Avec une approche centrée sur l'utilisateur, Lucille a pu ouvrir les enjeux du son, trop concentrés sur le niveau de décibels en ville, à une appréhension du son comme un outil de modulation du parcours dans l'espace urbain. Ce n'est désormais plus un bruit à combattre, c'est aussi une matière malléable. »

Anaïs Jacquard
Responsable pédagogique Ville durable

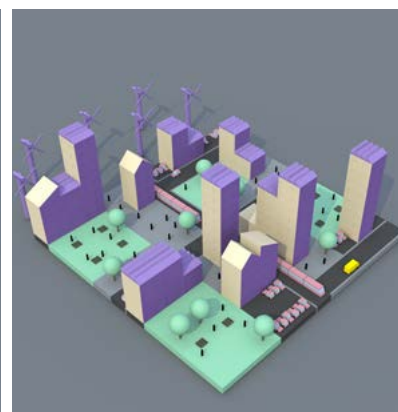
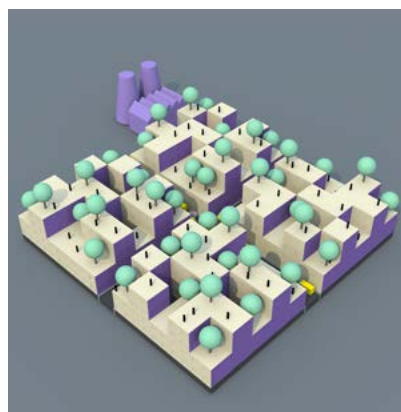
INTERVIEW | player.vimeo.com/video/296439399

LUCILLE AVICE



Après un BDes en architecture intérieure, Lucille a intégré le programme MDes Mutations du cadre bâti. Toujours curieuse de découvrir le design à travers différentes cultures, elle a réalisé un stage de 5 mois chez dSign Vartti Kivi & Co. à Helsinki en Finlande comme architecte intérieure et son stage de fin d'études à Malte chez Daaa Haus, une agence de design global. Au-delà de l'architecture d'intérieur et de l'ouverture d'esprit apportée, cette expérience professionnelle lui a permis de se positionner en tant que designer et d'explorer la culture maltaise. Elle continue de travailler pour cette agence et développe aujourd'hui un projet personnel avec un statut de freelance.

lucille.avice@gmail.com
[linkedin.com/in/lucille-avice-91973611a](https://www.linkedin.com/in/lucille-avice-91973611a)



MY CITY.

VILLE DURABLE

Mettre en valeur l'implication citoyenne pour accompagner les mutations urbaines

My City est un *serious game* de sensibilisation entre la simulation de construction urbaine et un réseau social pour la ville de demain. Le service *My City* brise les barrières institutionnelles de la réflexion urbaine pour introduire un modèle collaboratif. Il traduit la complexité de la fabrication de la ville de façon ludique, rassemble les citoyens sur une seule et même plateforme d'échange et développe leur imaginaire pour créer une véritable base de données *open-source* et un outil de diagnostic urbain.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Paul avait pour point de départ la volonté de mettre en valeur la connaissance du territoire par les habitants afin que leur regard, voire leur forme d'expertise spécifique, puissent servir au développement urbain. L'innovation dans le projet de Paul tient dans le fait qu'il a su croiser de manière pertinente un outil de participation citoyenne avec un outil de simulation prospective de formes urbaines. En effet, un des enjeux de la participation citoyenne est de pouvoir rendre compte et de réussir à mesurer les impacts des décisions collectives par une représentation interactive simple.

Alors que la simulation est encore trop réservée aux acteurs experts de la ville avec une dimension très technique, et que l'on connaît par ailleurs l'engouement croissant pour les jeux sérieux de simulation de ville, Paul s'est emparé de ce constat pour proposer le design d'un outil de participation engagée, ludique et qui vise une intégration plus efficiente de l'habitant dans le dessin de sa ville. »

Anaïs Jacquard
Responsable pédagogique Ville durable

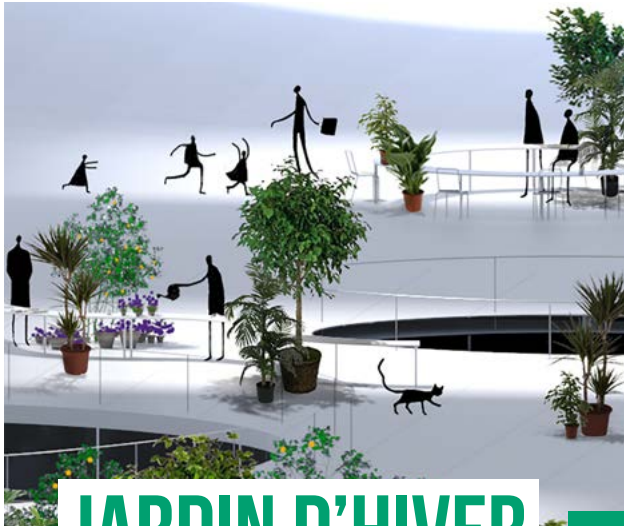
PROJET | player.vimeo.com/video/293955314

PAUL RAMIARA

Issu d'un BDes Architecture intérieure, Paul a suivi le programme MDes Mutations du cadre bâti à L'École de design. Son intérêt particulier pour les sciences du vivant et de l'être humain l'a conduit à s'intéresser au lien entre la ville et le corps dans un mémoire sur la thérapie urbaine comme processus de reconsidération de la ville. Il a ensuite effectué son stage de fin d'études en tant que chargé de mission en programmation urbaine chez Desurb à Bordeaux. Aujourd'hui, il ambitionne d'implémenter son savoir dans le conseil en *design thinking*, pour travailler sur la stratégie en innovation par le design en France ou à l'international. Son *motto* : thérapeute de l'usage et prospecteur d'innovations.



paulramiara@outlook.com
[linkedin.com/in/paul-ramiara-0a5b46aa](https://www.linkedin.com/in/paul-ramiara-0a5b46aa)



JARDIN D'HIVER

VILLE DURABLE

Changer l'expérience de l'espace public dans les lieux de patrimoine

Le *Jardin d'hiver* est l'hypothèse du surgissement de nouveaux usages dans l'espace public, présentant un autre modèle d'urbanisation de la rue de Rivoli. Il est comme le prolongement des pièces à vivre des habitants et l'émergence d'un nouvel espace commun, où l'architecture s'efface. La vie se prolonge, au-delà de la frontière architecturale pour constituer un nouvel ensemble, véritable rhizome citoyen, à la fois catalysant et diffusant.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Léo nous propose, au travers de sa démarche prospective, une réelle mise en débat, un temps de réflexion autour des mécanismes de patrimonialisation actuels et leurs conséquences sur la programmation urbaine d'une ville comme Paris. Avec un projet manifeste d'envergure architecturale, il montre comment le design peut créer une alternative vivante, vivable et durable d'un patrimoine qui jusque-là gelait les potentiels devenus variés des lieux. C'est un travail théorique qui offre des clés de lecture d'une situation jugée problématique. Les pistes de réflexion que propose Léo sont tout à fait pertinentes et en prise avec un contexte finement analysé. Cela remet en perspective les champs d'investigation du design, à la croisée de différentes disciplines de la conception des villes.

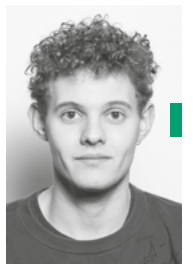
Ce que Léo vise à conserver et protéger n'est pas tant la matière inerte que les actions et mouvements vivants et pluriels d'un écosystème habité. Sa poésie donne du sens aux lieux réinvestis par des fonctions douces et des mobilités subtilement apaisées. Non sans être provocantes, elles ne s'opposent pas aux valeurs initiales d'une patrimonialisation originellement bienveillante pour l'histoire de l'humanité. »

Anais Jacquard
Responsable pédagogique Ville durable

PROJET | player.vimeo.com/video/293957185

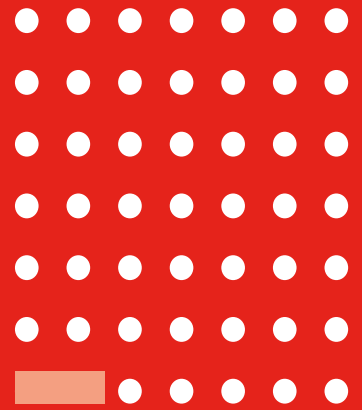
LÉO TAIARIOL

Léo a réalisé son BDes en scénographie, avant de suivre un semestre d'étude au Politecnico di Milano. Il effectue son MDes au sein du Design Lab Ville durable, complété par un double diplôme en administration des entreprises option design management à l'IAE de Nantes. Il mélange des références très diverses : anthropologie, architecture, design ou encore philosophie et développe une réflexion autour des liens entre design et usagers, notamment dans son projet de fin d'études et ses différents stages au Louvre et chez Wilmotte & associés à Paris. Il commence à travailler en conception et design au sein du cabinet d'architectes Junya Ishigami and Associates à Tokyo.



taiariol.leo@gmail.com
[linkedin.com/in/leo-taiariol-b837a083](https://www.linkedin.com/in/leo-taiariol-b837a083)

DESIGN & INTERCULTURALITÉ



Dans un contexte de globalisation de l'économie, se confronter à d'autres cultures et d'autres valeurs est un atout majeur pour tout designer.

Le programme offre ainsi aux designers en formation une formidable opportunité pour découvrir et comprendre la culture chinoise et pour évoluer dans un contexte international.

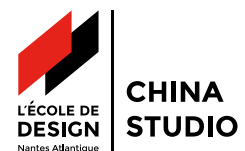
La Chine, avec sa croissance économique soutenue, offre aux designers des opportunités de carrière et de marchés extrêmement intéressantes, et soulève des questions de design stimulantes.

Internationalement connue pour son activité économique et sa vie culturelle trépidante, Shanghai est un pôle incontournable de la technologie, de la finance, des médias, de la mode et du design. Lieu d'implantation de nombreux studios de design et de sièges de multinationales, Shanghai représente un centre d'excellence asiatique pour le design.

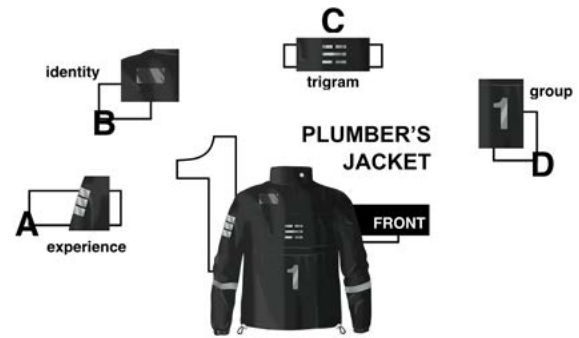
Véritable expérience de vie, le programme offre aux étudiants des perspectives de carrières internationales originales et passionnantes.

CHINA STUDIO

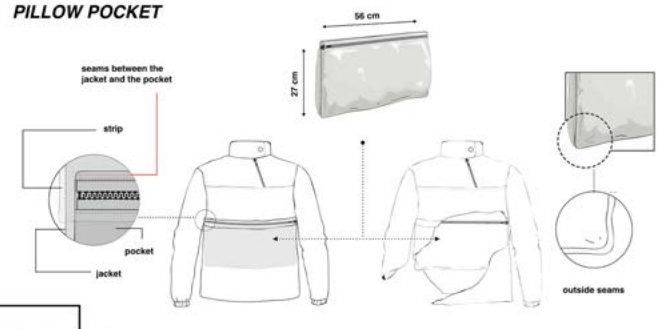
Le China Studio a été créé en 2008 à Qingdao. Situé à Shanghai depuis 2010, il offre la possibilité aux étudiants du programme Design & interculturalité de mieux comprendre la culture chinoise et de proposer des projets cohérents et adaptés avec une approche anthropologique du design.



structural work



PILLOW POCKET



BUILDING WORKERS' UNIFORM

DESIGN & INTERCULTURALITÉ - CHINA STUDIO

Améliorer l'image de l'ouvrier en bâtiment dans la société chinoise

L'uniforme de travail développé sur la base d'un costume traditionnel permet de fluidifier le travail et d'améliorer la sécurité et l'organisation des chantiers de construction en Chine avec un système d'identification dans une poche transparente pour la carte d'identité, des bandes Hi-Vi pour identifier niveau de qualification et entreprise du travailleur. *Building Workers' Uniform* répond au quotidien de l'ouvrier en bâtiment : il se transforme en sac de rangement pour aller sur un autre chantier ou pour son congé annuel.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Shanghai est une ville en perpétuel renouvellement parsemée de terrains en construction. Les ouvriers sont équipés par les entreprises de construction, avec souvent le même matériel sur plusieurs chantiers. Loin de leur famille, ils ont peu d'affaires et ne quittent pas leurs vêtements de travail.

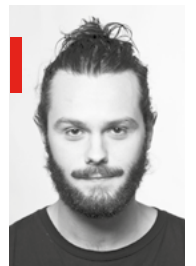
Les entreprises chinoises [...] travaillent jour et nuit avec un grand nombre d'ouvriers. Leurs habitudes sont spécifiques à la Chine : leur perception de l'uniforme est très différente de la nôtre. La rapidité d'exécution des travaux, le nombre important de travailleurs et le multiculturalisme des équipes en provenance de toute la Chine nécessite une organisation particulière.

Paul a travaillé au design d'un vêtement de travail pour une meilleure organisation des équipes avec une ergonomie qui facilite le quotidien de l'ouvrier. Designer graphique, Paul a créé des codes visuels forts tout en intégrant des notions de stylisme et de design produit. Il a apporté de la modernité à l'esthétique du monde ouvrier. [...]

Paul est allé à la rencontre de nombreux ouvriers sur les chantiers pour collecter les expériences des utilisateurs. [...] Il a réalisé plusieurs prototypes testés sur le terrain, avec un retour direct des ouvriers : une véritable expérience humaine. »

Eric Mazodier
Responsable pédagogique China Studio

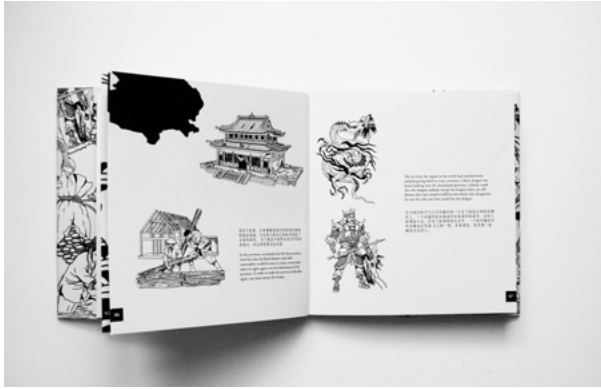
PAUL GARDETTE



Paul a réalisé un BDes en design graphique, finalisé par un stage chez Mazarine Digital à Paris. Il a ensuite suivi le programme MDes Design & interculturelité au China Studio avec des stages à Shanghai chez Neocha, une agence créative où il était en charge de projets créatifs puis chez Wieden + Kennedy, une agence de publicité, en tant que responsable artistique. Dans ses travaux, il s'inspire de la qualité de réalisation, de la rigueur esthétique et de la polyvalence du réalisateur Romain Gavras mais aussi de Michelangelo Greco, un designer graphique italien qui soigne particulièrement l'identité visuelle. Il est aujourd'hui en poste en tant que Brand Designer dans l'agence où il a réalisé son stage de fin d'études à Shanghai.

pl.gardette@gmail.com
behance.net/PaulGardette/collections

PROJET | player.vimeo.com/video/293935369



JOURNEY TO THE THRONE

DESIGN & INTERCULTURALITÉ - CHINA STUDIO

Dépeindre la société chinoise par sa mythologie

Journey to the Throne est un jeu de société alliant mythes et défis de la société chinoise actuelle, à partir de 16 ans pour 2 à 4 joueurs. Sa construction s'est basée sur un travail de recherche sur les mythes et leur place dans la société chinoise contemporaine. Les Chinois s'inspirent des mythes dans la vie réelle ; un levier pour trouver sa place dans la société et se donner des objectifs. Le jeu de société est une transposition de la société et de ses acteurs, connectés par des liens stratégiques, des conflits ou des alliances.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« De nombreux textes traditionnels chinois restent méconnus de nos sociétés occidentales [...]. Ce sont néanmoins des récits importants dans l'éducation chinoise au même titre que les contes de Perrault ou de Grimm dans notre société. [...] Aujourd'hui, le gouvernement chinois encourage la population à renouer avec la culture traditionnelle.

Thibaud s'est beaucoup documenté sur l'usage des mythes dans la société chinoise tout au long de son histoire : un sujet inédit au China Studio et complexe par son envergure et la quantité des données à analyser.

[...] Il a réalisé un jeu de société dont les joueurs évoluent dans l'univers des mythes chinois. Le jeu éduque les participants au sens critique et présente les différents personnages de la mythologie.

Designer interactif, Thibaud s'est attaché à une interface traditionnelle du jeu de société en utilisant ses compétences pour encourager les échanges et créer un véritable jeu en interaction. [...]

Thibaud a investigué le système éducatif chinois et ses acteurs. Plusieurs outils de recherche lui ont permis de collecter des informations pertinentes sur les liens de la population chinoise avec cette mythologie. Il a su adapter son langage et ses outils et se confronter à un projet complexe sans se limiter à sa spécialité. »

Eric Mazodier
Responsable pédagogique China Studio

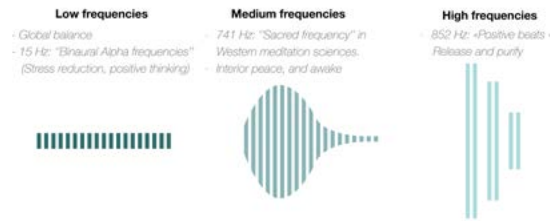
INTERVIEW | player.vimeo.com/video/296433217

THIBAUD GOUNO

Si Thibaud a réalisé son BDes en design d'interactivité, son intérêt pour le graphisme s'est développé dès la première année à L'École de design. Il a ensuite poursuivi avec le programme MDes Design & interculturalité au China Studio où il a pu se frotter à un design anthropologique basé sur la compréhension et l'analyse de la culture chinoise. Sa perception du design s'est ainsi transformée pour se nourrir de nouvelles représentations, déchiffrer le comportement d'utilisateurs potentiels et trouver un positionnement correct d'exploration. Pour lui, un designer doit s'engager dans différentes disciplines et déployer sa créativité avec les voyages et les découvertes culturelles. Thibaud est designer indépendant et artiste plasticien.

thibaud.gouno@free.fr





WANDERER

DESIGN & INTERCULTURALITÉ - CHINA STUDIO

Soulager du stress du paysage sonore oppressant de la ville

Wanderer propose une nouvelle expérience de déplacement dans la ville, plus relaxante et en toute sécurité pour l'utilisateur. Wanderer est un casque audio autonome qui transforme le paysage sonore de l'utilisateur en temps réel avec des sons plus relaxants. Toutes les informations sonores sont conservées. Trois effets différents sont ensuite appliqués à chaque piste, pour transmettre des informations sur son environnement diffusées en stéréo pour conserver une dimension spatiale.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Shanghai est historiquement un carrefour culturel où le monde entier se rencontre. La vie est trépidante et l'économie est en mutation permanente.

Les loisirs sont à but lucratif, les habitants courent à travers la ville et les moments personnels sont précieux. [...] Il n'est pas toujours évident d'exister dans une ville de plus de trente millions d'habitants.

François s'est intéressé aux espaces où l'on s'échappe le temps d'un moment pour respirer, parcs et jardins publics. Il s'est questionné sur le quotidien des habitants de Shanghai, pour allier réactivité, efficacité et équilibre personnel.

François a réalisé un casque audio pour atténuer et remplacer les sons du quotidien, [...] égayer l'environnement de l'utilisateur en atténuant le stress sans supprimer les signaux d'alerte.

Designer d'espace, François a réfléchi à l'environnement et le remodèle avec un outil intégrant une réalité augmentée par le son.

Le casque est un accessoire très fréquent à Shanghai, pour faire face à la frénésie de la ville, et s'isoler du monde de temps en temps.

François a su le détourner pour améliorer l'environnement sensoriel de l'utilisateur sans l'encombrer davantage. Il a pris du recul sur sa problématique pour y répondre d'une manière innovante et contemporaine. »

Eric Mazodier
Responsable pédagogique China Studio

PROJET | player.vimeo.com/video/293936508

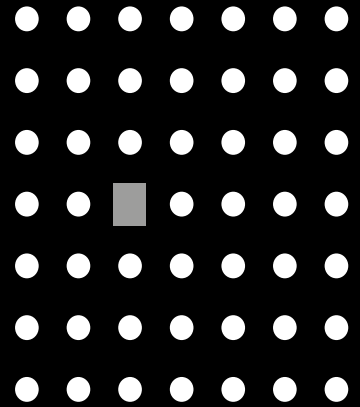
FRANÇOIS SALOMON



François a suivi le BDes Architecture intérieure. Après un stage chez Creative Capital à Shanghai où il a travaillé sur un projet complet d'aire de jeu pour enfants, il a rejoint le programme MDes Design & interculturalité au China Studio pour étancher sa soif d'aventures. Fasciné par la richesse de la culture asiatique, il a terminé son parcours en Inde avec un stage au sein d'une ONG dévouée à l'éducation indienne, Happy Horizons Trust. Sa mission consistait au design global d'une « école alternative » pour un village de l'état du Bihar dont la construction de l'école sera lancée au cours de l'année 2019. Il envisage de continuer de développer ses compétences de designer par des projets variés autour du monde.

francoissalomon@laposte.net
[linkedin.com/in/francois-salomon-design](https://www.linkedin.com/in/francois-salomon-design)

MANAGEMENT DU DESIGN ET DE L'INNOVATION EN APPRENTISSAGE



Dans un monde en mutation, les entreprises doivent être en capacité de proposer produits et services différents et innovants, en mettant en œuvre une organisation collective adaptée.

Les prises de décisions stratégiques dans l'entreprise doivent aujourd'hui pouvoir impliquer tous les services.

Un designer formé au management du projet et de l'innovation possède les outils nécessaires pour une contribution déterminante à une bonne mise en place de ces changements.

Le programme Management du design et de l'innovation en apprentissage ouvre la voie aux étudiants d'une véritable pratique professionnelle de designer dès avant l'obtention du diplôme.

Salarié(e) de l'entreprise, l'apprenti(e) occupe une position reconnue au côté de son maître d'apprentissage, designer confirmé(e). D'abord assistant dans la gestion des projets, l'apprenti(e) est amené(e) à prendre des responsabilités dans la conduite de ces derniers, l'expérience et la reconnaissance venant.

CFA DESIGN ET INNOVATION

Le programme Management du design et de l'innovation en apprentissage a été créé en 2011 au sein du CFA Design & innovation pour répondre aux besoins en compétences des entreprises en direction de projets innovants et management du design par la voie de l'alternance.





ÉGLISES BOTANIKES DE FRANCE

MANAGEMENT DU DESIGN ET DE L'INNOVATION EN APPRENTISSAGE

Transformer les églises abandonnées en jardins abrités

Églises Botaniques de France propose une solution à deux problèmes distincts, la préservation du patrimoine architectural des églises abandonnées et la création d'espaces abrités dans les parcs publics et gratuits. L'idée est de développer un réseau d'églises réhabilitées, chacune ayant une thématique particulière avec des plantes correspondantes. À l'intérieur des églises botaniques, les promeneurs trouvent une zone de pique-nique, une zone de contemplation, une zone de groupe et une zone de repos.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Marguerite est partie d'une image très onirique d'église abandonnée où la nature a repris ses droits. Cette inspiration l'a conduite à se poser beaucoup de questions en tant que designer d'espace sur le patrimoine bâti et abandonné. Pourquoi ces bâtisses aux qualités architecturales certaines ne sont plus en mesure de répondre aux besoins des habitants des villes ? À quels besoins pourraient répondre ces lieux pour leur redonner une place au cœur de la vie de la cité ? En tant que designer, quels sont les nouveaux usages à trouver pour ces bâtiments ?

À partir d'une étude de cas précise et suite à de nombreuses rencontres avec les riverains, Marguerite a pu identifier de nouveaux besoins :

respirer, faire une pause, prendre un temps de calme et à l'abri dans une ville en mouvement et dans des journées au timing serré.

Cette proposition de jardin abrité, comme une extension du jardin des plantes, correspond tout à fait aux besoins actuels des citoyens. Grâce à son réseau d'acteurs, elle a pu aboutir à cette proposition convaincante de reconversion pour cette église abandonnée. »

Marion Moussu
Responsable pédagogique Management du design et de l'innovation en apprentissage

PROJET | player.vimeo.com/video/293939013

MARGUERITE DE CHATELPERRON

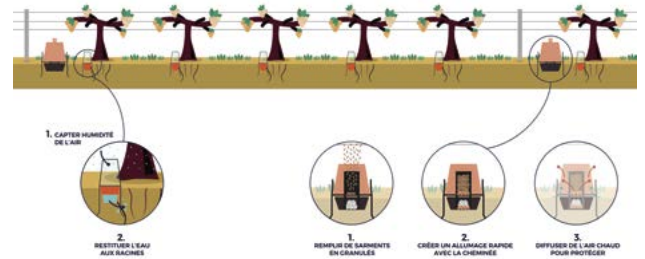


Après un BTS en design d'espace à LISAA à Nantes, Marguerite a pris une année sabbatique pour travailler à Paris puis au Bangladesh avant d'intégrer L'École de design en 3^e année BDes en Classe internationale option Global Design. Elle a ensuite poursuivi avec le programme de MDes Management du design et de l'innovation et a réalisé son apprentissage chez AIA, cabinet d'ingénierie et d'architecture à Nantes. Elle a pu apprendre sur la collaboration inter-métiers, ce qu'elle va pouvoir continuer à faire à Shanghai où AIA lui a proposé un poste. Portée par la beauté des matériaux, Marguerite s'inspire de Katty Schiebeck, une designer qui travaille avec des matériaux bruts et nobles en respectant les règles du minimalisme.

margueritedechatelperron@gmail.com
[linkedin.com/in/marguerite-de-chatelperron-02a242114](https://www.linkedin.com/in/marguerite-de-chatelperron-02a242114)



Protéger les vignes des intempéries



SANTÉ!

MANAGEMENT DU DESIGN ET DE L'INNOVATION EN APPRENTISSAGE



Protéger les vignes des conditions météorologiques tout en respectant la nature

Santé ! est une gamme de produits qui accompagnent le travail du viticulteur dans les vignes avec une démarche écologique. Basé sur une innovation frugale et low-tech, le module pour la sécheresse capte l'humidité de l'air par condensation pour restituer l'eau au plus près des racines des pieds de vigne. Le module pour le gel protège les vignes avec un principe de chauffeurette qui restitue la chaleur des feux de sarments. Les cendres servent ensuite d'engrais naturel pour nourrir la vigne et favoriser sa croissance.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« [...] Nolwenn est partie d'une interrogation poétique sur l'impact de la pluie dans la vie de ses contemporains. Au fil de ses recherches, elle a ancré son projet dans le contexte de la viticulture. L'envie de découvrir la région de son entreprise d'apprentissage, la Bourgogne, a motivé ce choix. Les enjeux des changements climatiques dans ce secteur sont considérables et le travail de mise en place d'un réseau complet fut déterminant pour la conduite de ce projet. En tant que designer, se présenter avec des intentions d'innovation auprès de personnes pour qui la tradition fait partie des fondamentaux de leur métier n'est pas chose aisée, pourtant, grâce à un travail méthodique et structuré, Nolwenn a su trouver les interlocuteurs pour la soutenir. »

Santé ! est constitué d'une part de pots de terre surmontés d'un filet pour condenser l'humidité de l'air et constituer des réserves d'eau pour irriguer les pieds de vigne naturellement là où l'irrigation industrielle n'est pas autorisée. Et d'autre part, de chauffeures constituées de doubles parois, en terre également, pour restituer longuement la chaleur de feux de sarments allumés lors des nuits de gel. Cette gamme fera l'objet d'études par des élèves ingénieurs pour déterminer son dimensionnement optimal. Puis elle sera prototypée et testée in vivo sur quelques rangs de vignes. Nolwenn a su en effet convaincre des investisseurs. »

Marion Moussu
Responsable pédagogique
Management du design et de l'innovation en apprentissage

NOLWENN GODET

Nolwenn a réalisé un BTS Agencement de l'Environnement Architectural à La Roche-sur-Yon avant de rejoindre L'École de design pour effectuer un BTS Design de produits en alternance chez CVL Luminaires (49). Elle a ensuite intégré la Classe internationale option Brand Design puis le MDes Management du design et de l'innovation en apprentissage au sein de l'entreprise HMY dans l'Yonne, spécialiste de l'agencement pour les grandes surfaces. Son diplôme en poche, Nolwenn part en Thaïlande et recherche un poste dans une agence de design global. Elle continue de travailler pour HMY en freelance. Elle apprécie particulièrement le travail de Peter Behrens, un designer qui a pu développer une démarche de design global au sein de l'usine AEG.

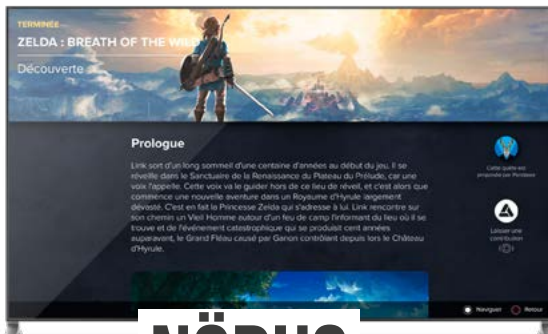


g.nolwenn@gmail.com
[linkedin.com/in/nolwenn-godet-051b6969](https://www.linkedin.com/in/nolwenn-godet-051b6969)

INTERVIEW | player.vimeo.com/video/296434315



**CRÉEZ VOS PROPRES QUÊTES
ET REJOIGNEZ LES HÉROS DE
LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE.**



**EMPRUNTEZ LE FIL DE
QUÊTE ET DÉCOUVREZ
CE QUI SE CACHE DANS
L'UNIVERS DU JEU.**

NÖDUS

MANAGEMENT DU DESIGN ET DE L'INNOVATION EN APPRENTISSAGE

Enrichir les expériences vidéoludiques par la découverte du patrimoine

Nodus est une application pour mobile et console qui s'adresse aux joueurs passionnés pratiquant le jeu vidéo de manière régulière et intéressés par l'univers global du jeu, au-delà du simple divertissement. Plateforme entre le joueur-créateur, l'éditeur et les organismes de sauvegarde du patrimoine, Nodus permet d'explorer l'univers vidéoludique, de découvrir la culture autour du jeu vidéo, de compléter l'expérience du jeu et de participer ainsi à sa patrimonialisation.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Nodus est une application permettant l'accès à du contenu venant enrichir l'expérience des joueurs de jeux vidéo. Ce contenu éditorialisé autorise les joueurs à retrouver de nombreuses informations sur tous leurs jeux préférés. Il permet à l'éditeur du jeu d'avoir un canal de communication supplémentaire sur ses jeux et de toucher ainsi de nouveaux joueurs. Enfin, l'application permet également aux institutions officielles telle que la BnF (Bibliothèque nationale de France) d'avoir un accès pour sauvegarder tout ce patrimoine culturel en permanente évolution.

Partir d'une passion pour établir son projet de fin d'études n'est jamais une chose aisée, pourtant Franck a su faire preuve de recul et trouver les enjeux et les opportunités dans le domaine des jeux vidéos pour établir son projet. Une telle plateforme n'existe pas aujourd'hui.

La mise en réseau et l'aspect participatif de la solution associés au travail d'éditorialisation permettent de créer un média plus fort et plus construit que tout ce qui est aujourd'hui disponible de manière très épars sur les réseaux sociaux. L'implication directe d'acteurs très qualifiés dans leurs domaines a permis à Franck de faire les bons choix pour l'articulation de toutes les fonctionnalités proposées. Au cours de l'avancée du projet, il a su, en tant que designer produit, abandonner les objets qui n'apportaient pas de réponse appropriée à sa problématique et se concentrer sur la mise en forme des éléments les plus pertinents. »

Marion Moussu
Responsable pédagogique Management du design et de l'innovation en apprentissage

PROJET | player.vimeo.com/video/293942324

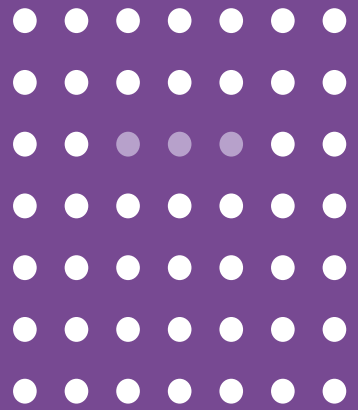
FRANCK LENNON



Après un BTS en conception de produits industriels, Franck a rejoint L'École de design pour effectuer en apprentissage la licence professionnelle Métiers du design, le BTS Design de produits et le programme MDes Management du design et de l'innovation. Pendant 2 ans, il a accompagné les startups innovantes au sein du 3DEXPERIENCE Lab de Dassault Systèmes en apportant son expertise sur l'usage et la création de projets transverses. Dans sa démarche de designer, il s'applique à ôter le superflu pour se concentrer sur l'essentiel : l'usage. Il souhaite maintenant appliquer cette démarche à une autre culture du design, celle de Montréal, pour gagner encore en compétence.

frank.lennon@outlook.fr
[linkedin.com/in/francklennon](https://www.linkedin.com/in/francklennon)

CULTURE NUMÉRIQUE



Les programmes MDes Culture numérique explorent les possibilités offertes par l'innovation numérique et son impact sur notre environnement matériel et notre cadre de vie.

Les interfaces tangibles sont les outils pour la manipulation physique directe de l'information, qui apportent une réalité sensible et matérielle aux flux numériques. Le programme répond aux enjeux de transformation des modèles cognitifs et ergonomiques liée au passage d'interfaces graphiques à des interfaces physiques, du sens et de la forme de ces nouveaux artefacts connectés et intelligents.

Le design immersif parcourt les possibilités offertes par la réalité virtuelle, augmentée et mixte en termes d'évolution de l'expérience utilisateur dans les environnements immersifs 3D. Il permet d'étudier les outils de conception innovants, les applications à vocation thérapeutique, les produits ludiques et tous les services et applications proposant de nouvelles modalités d'interaction en environnement tridimensionnel.

Le design d'information a pour objet l'étude des représentations graphiques, statiques et dynamiques, pour la compréhension et l'interprétation de phénomènes complexes. Il utilise les principes issus des études menées sur l'identité visuelle et plus particulièrement de la sémiologie graphique, de la signalétique et des représentations cartographiques de l'information.

Les programmes évoluent en 2019 afin de répondre toujours mieux aux réalités de la culture numérique et aux besoins de professionnels spécialisés.

READi DESIGN LAB

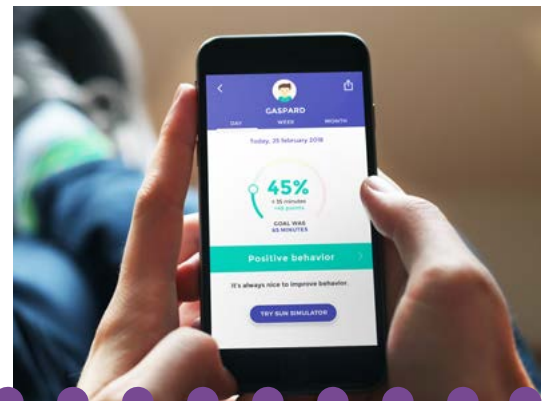
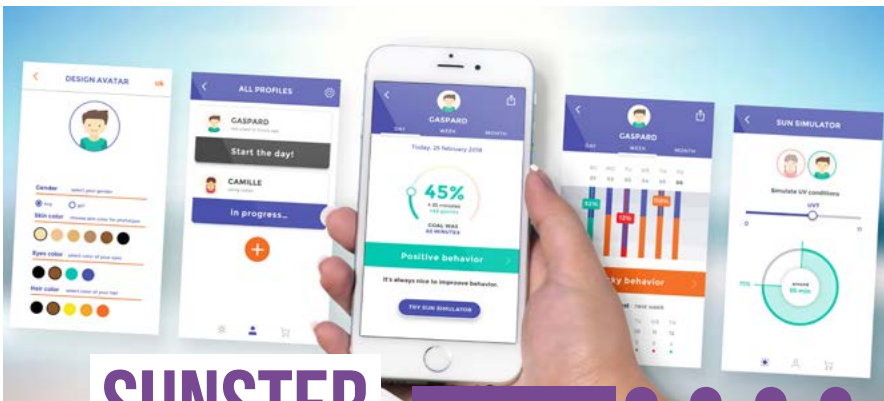
Créé en 2011, le Design Lab READi est une plateforme créative d'expérimentations pour articuler la pédagogie, le monde des entreprises et la recherche autour du développement d'innovations centrées sur les usages dans le domaine des technologies de l'information et de la communication et de l'économie numérique.





SUNSTER

prendre le soleil du bon côté



SUNSTER

CULTURE NUMÉRIQUE

Éduquer l'enfant à un comportement solaire raisonnable

L'objet connecté nomade *Sunster* permet à l'enfant d'adopter un comportement solaire raisonnable, de l'alerter lorsqu'il faut en changer et d'assurer le suivi des expositions solaires cumulatives. Il indique la dose UVA+UVB reçue grâce à un capteur UV. L'apport en énergie solaire nécessaire est calculé avec un algorithme qui prend en compte le phénotype (couleur de la peau, des cheveux, des yeux, l'âge) de l'enfant, l'indice UV enregistré en temps réel par le capteur et les expositions solaires précédentes reçues pour réajuster en permanence les besoins solaires.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« *Sunster* est le projet de fin d'études de Nicolas Dussouil, réalisé dans le cadre du D.U. DESSiN, en binôme avec Jules Marécaille, élève ingénieur à Polytech Nantes. *Sunster* s'inscrit dans la lignée des objets connectés dédiés au bien-être et à la prévention des risques. Il vise à la fois les enfants et leurs parents, encore trop peu sensibilisés au danger que représente l'exposition aux Ultra-Violets. Souvent associé à tort à une exposition solaire récréative, le niveau d'UV peut être très élevé par temps nuageux. *Sunster* est un objet nomade connecté qui répond à des impératifs de prévention et d'éducation en inculquant les bons réflexes face à ce danger invisible.

Sunster repose sur une innovation technologique qui permet, via un modèle mathématique spécifique, d'évaluer le taux d'exposition en rapport avec le type de peau. En terme d'écriture formelle, l'objet répond à des exigences d'accessibilité mais également d'acceptabilité. Produit d'une démarche itérative impliquant de nombreux enfants et parents, l'objet proposé par Nicolas et Jules et son application mobile sont parfaitement complémentaires et très ludiques. »

Arnaud Le Roi
Responsable pédagogique Culture numérique

PROJET | player.vimeo.com/video/293951460

NICOLAS DUSSOUIL

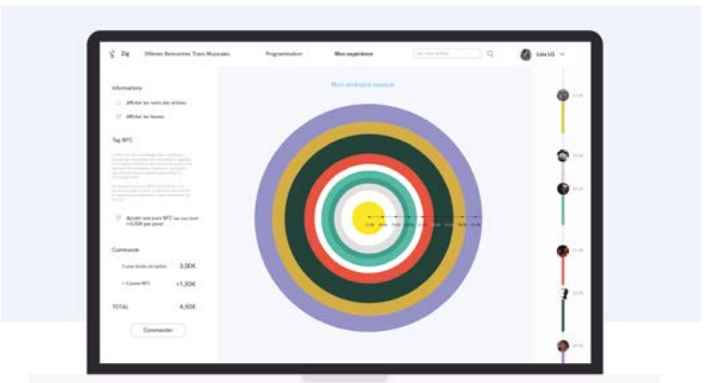
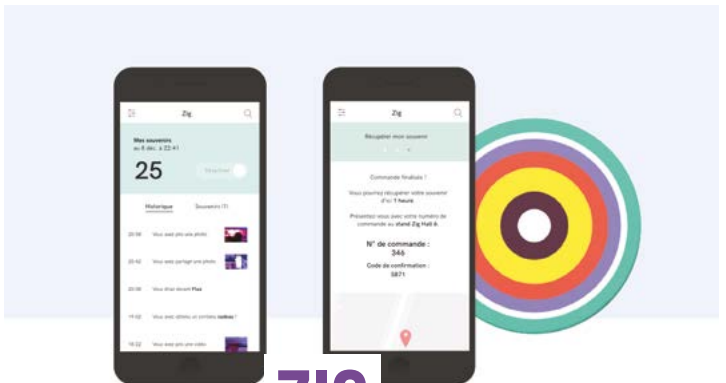
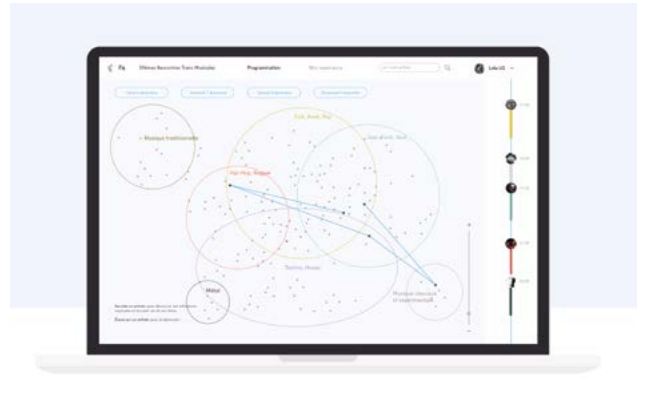
Après un BDes en design graphique, Nicolas a suivi le programme MDes Tangible UX Design ainsi que deux doubles diplômes, le D.U. DESSiN et le D.I.U. Disrupt Campus lié à l'innovation disruptive.

Il a réalisé son stage de fin d'études chez IBM Studios Montpellier avec des missions autour d'ateliers de *design thinking* et des méthodes de valorisation du savoir-faire via des expériences immersives.

Pour Nicolas, tenir compte des contraintes d'un projet, d'un marché ou même d'une réalité sont des forces pour prendre plaisir à créer les innovations de demain. Il a rejoint Expertime, spécialiste du Cloud Microsoft, en tant qu'UX/UI Designer et se concentre sur le développement de projets innovants et la transformation interne de l'entreprise.

ncls.dussouil@gmail.com
www.nicolasdussouil.com
[linkedin.com/in/nicolasdussouil/](https://www.linkedin.com/in/nicolasdussouil/)





ZIG CULTURE NUMÉRIQUE

Enrichir l'expérience personnelle du festivalier

Projet de recherche en design questionnant les possibilités de génération de souvenirs grâce aux données personnelles produites dans un espace-temps défini, *Zig* cible les festivaliers soucieux de planifier leur expérience et ceux souhaitant provoquer la découverte. L'expérience est matérialisée par la génération d'un objet-souvenir propre à chaque participant. *Zig* permet également à l'organisateur du festival de ré-exploiter la donnée générée durant le festival pour préparer des événements futurs.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« *Zig* de Lisa Le Gourrièrec a pour objet de personnaliser et enrichir l'expérience musicale dans le contexte des festivals. Suite à une étude approfondie de l'univers des festivals de musique, de la prise en compte des différents acteurs – organisateurs, artistes, public – et de leurs attentes, Lisa a décidé d'orienter son projet vers la découverte pour les festivaliers de nouvelles sonorités et leur volonté de garder un souvenir tangible de cette expérience.

Zig est une application web responsive qui propose via de nombreuses représentations cartographiques l'exploration des différents registres musicaux des artistes programmés.

Mais *Zig* n'est pas seulement un "guide" évolué. Les recherches, le cheminement du festivalier, l'évaluation de son expérience sont (entre autres) autant de paramètres qui permettent a posteriori de créer des représentations visuelles uniques et personnelles, bien que basées sur un gabarit commun. Lisa transpose ici avec beaucoup d'intelligence le concept de *Small Multiples* proposé par Edward Tufte pour créer des objets graphiques uniques, des "objets – mémoire". »

Arnaud Le Roi
Responsable pédagogique Culture numérique

PROJET | player.vimeo.com/video/293952430

LISA LE GOURRIÈREC

Lisa a suivi le BDes en design graphique de L'École de design puis le programme MDes Information Design. Après un semestre au Dublin Institute of Technology en communication visuelle, elle s'est intéressée pour son sujet de mémoire à l'émotion collective générée par un événement musical avant, pendant et après sa manifestation. Elle a effectué son stage de fin d'études en tant que designer junior au sein de *proxi.me* à Berlin, un studio de création graphique pluridisciplinaire également basé en Espagne et en Autriche. Elle souhaite aujourd'hui rejoindre une agence développant une approche ouverte du design graphique au sein de laquelle recherche et expérimentation sont situées au cœur du processus de création.



lisa.legourrierec@gmail.com
lisa.legourrierec.cargocollective.com



JUKEBOX

CULTURE NUMÉRIQUE

Dématérialiser et numériser le patrimoine musical

Jukebox est une installation d'exploration musicale interactive. Elle permet de découvrir l'univers d'un artiste grâce à une exploration chronologique de toutes les données disponibles dans une médiathèque.

Composée d'une borne et de panneaux en tulle, l'utilisateur découvre le contenu en hologramme sur l'artiste choisi : vie, carrière et concerts. Avec Jukebox, la médiathèque acquiert aussi un nouveau public moins initié à la musique par cette expérience visuelle et sensorielle.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Jukebox d'Agathe Marcellin vise à créer un lien tangible avec les fonds de données musicales dans les médiathèques. Passionnée de musique, Agathe s'est entourée d'un réseau d'experts composé de journalistes et chroniqueurs spécialisés, de producteurs et compositeurs, de disquaires et de documentalistes. Cette étude de terrain lui a permis de comprendre les évolutions de la dématérialisation des supports (vinyle, CD, K7) au profit du numérique (mp3, streaming).

Jukebox propose d'explorer ce patrimoine musical numérisé au travers d'une installation interactive. Le médiateur a la possibilité de programmer plusieurs parcours thématiques et chronologiques. L'utilisateur découvre, analyse et compare les données des styles musicaux, le parcours des artistes et leurs similarités.

Agathe a adopté une méthodologie de projet basée sur l'expérimentation. Cette approche lui a permis de valider la faisabilité technique du système de projection. En outre, elle a renforcé la cohésion entre l'objet esthétique et les modalités d'interactions et de représentation de ses interfaces.

Jukebox repense la scénographie des espaces, anime les interrelations entre usagers et professionnels autour d'une expérience utilisateur musicale partagée. »

Arnaud Le Roi
Responsable pédagogique Culture numérique

PROJET | player.vimeo.com/video/296422670

AGATHE MARCELLIN

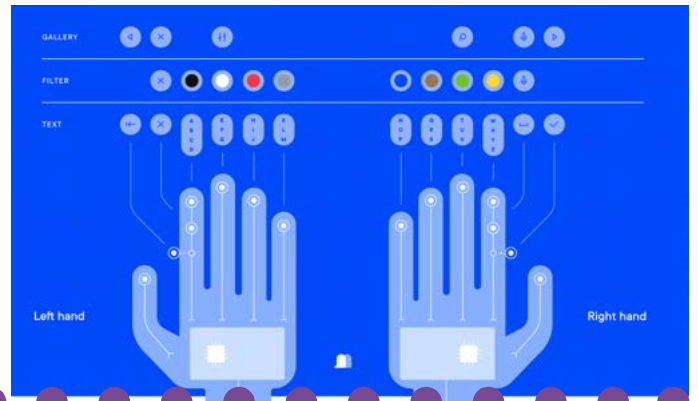
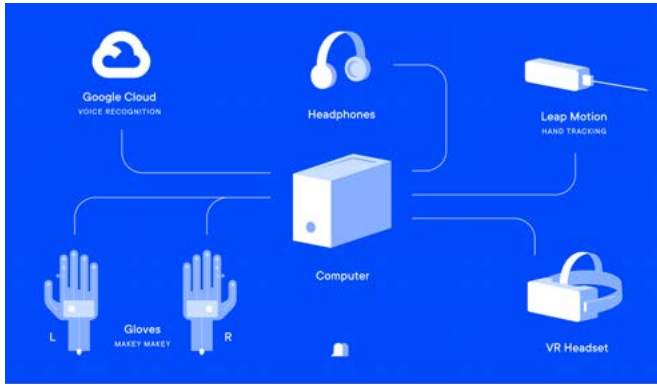
Son BDes en architecture intérieure a fait naître chez Agathe l'envie de créer des espaces futuristes et innovants pour répondre à son goût pour la science-fiction.

C'est ainsi qu'elle a rejoint le programme MDes Tangible UX Design où elle a pu développer des espaces connectés et expérientiels.

Agathe a confirmé son souhait de travailler dans le retail avec ses stages réalisés en agence chez Neil Wilson Design en Angleterre et chez L'Oréal pour la marque Roger&Gallet à Paris. Très motivée, elle est aujourd'hui à la recherche d'un poste pour créer des espaces expérientiels dans le retail. Des travaux comme ceux de Ralph McQuarrie qui a conçu les décors de Star Wars sont une vraie source d'inspiration dans ses projets.



agathe.marcellin@outlook.com
[linkedin.com/in/agathe-marcellin](https://www.linkedin.com/in/agathe-marcellin)



MIRAGE

CULTURE NUMÉRIQUE

- **Faciliter la saisie d'informations en réalité virtuelle au travers de procédés immersifs**
- *Mirage* répond au manque de claviers adaptés à la réalité virtuelle. Grâce à un clavier guidé par des capteurs placés sur les mains et à de la saisie vocale, l'utilisateur peut interagir avec un environnement virtuel pour saisir des informations de manière plus intuitive et confortable dans un contexte professionnel. Au-delà de la saisie, *Mirage* amène une amélioration des interactions et de l'ergonomie dans un usage prolongé utile pour de nombreux projets en réalité virtuelle.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Théo Richard, étudiant en double diplôme à L'École de design et aux Arts et Métiers ParisTech (Laval) définit ici le futur cadre de nos interactions dans la saisie d'informations en immersion. *Mirage* repose sur une analyse de l'évolution des outils de saisie et de commande (écriture, clavier, reconnaissance vocale) puis dans le développement et l'expérimentation de nombreux prototypes fonctionnels permettant d'interagir en réalité virtuelle.

Les tests utilisateurs et les questionnaires mis en place lui ont permis d'évaluer les contraintes liées à la manipulation et de redéfinir les besoins.

Le concept *Mirage* introduit ici les bases d'une nouvelle grammaire gestuelle. Le démonstrateur revisite les modalités d'interaction naturelle (NUI) pour l'homme immergé. La navigation est fluide, simplifiée et assistée.

Le projet de Théo a été relayé par de nombreux médias, preuve que la question de l'interaction en environnements virtuels est l'un des enjeux à l'ère de la démocratisation des technologies immersives. »

Arnaud Le Roi
Responsable pédagogique Culture numérique

PROJET | player.vimeo.com/video/293953993

INTERVIEW | player.vimeo.com/video/296438006

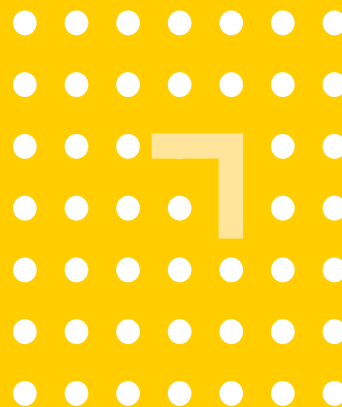
THÉO RICHARD

Issu d'un BDes en design d'interactivité, Théo a poursuivi simultanément ses études avec le programme MDes Immersive UX Design et le Master MTI 3D à Arts et Métiers ParisTech à Laval. Il est un grand admirateur de Don Norman, considéré comme le père de l'expérience utilisateur, qui lui a fait réaliser ce qu'est le cœur du design. Son mémoire de fin d'études intitulé « Immersion et expérience utilisateur » lui a permis de mieux définir ces notions et de mesurer l'impact de l'une sur l'autre. Il a réalisé son stage de fin d'études chez FITCH à Londres, une agence de retail dans laquelle il a conçu des expériences en réalité augmentée et virtuelle. Il souhaite débiter sa vie professionnelle dans cette voie.



theoricharddesign@gmail.com
theorichard.com

NOUVELLES PRATIQUES ALIMENTAIRES



L'alimentation est au cœur d'enjeux considérables de santé publique, de production durable, de réduction de l'impact environnemental et de consommation responsable.

Il s'agit enfin de tenir compte des nouveaux usages, des modes d'alimentation de plus en plus diversifiés et des nouveaux systèmes de distribution.

Les programmes Nouvelles pratiques alimentaires explorent les problématiques de l'évolution du système de l'alimentation.

Concilier bien-être, plaisir et séduction avec les exigences d'une production de masse responsable et des modes d'alimentation de plus en plus diversifiés suppose d'explorer le système de l'alimentation, en allant de la production à la distribution et en incluant la préparation et la dégustation. Le design alimentaire s'intéresse à ces défis en tenant compte de nouveaux usages, de la diversification des modes d'alimentation et des nouveaux systèmes de distribution.

L'évolution des modes d'alimentation impactent l'identité de marque des produits et services pour l'alimentation. Les connaissances spécifiques en anthropologie de l'alimentation, marketing, technologie, méthodologie sont apportées et expérimentées à travers des projets avec des partenaires industriels.

NOUVELLES PRATIQUES ALIMENTAIRES DESIGN LAB

Le Design Lab Nouvelles pratiques alimentaires est une plateforme créative d'expérimentations créée en 2012 pour articuler la pédagogie, le monde des entreprises et la recherche autour du développement d'innovations centrées sur les usages dans le domaine de l'alimentation.





CONSOMMEZ-VOUS DES DROGUES LORS DE SOIRÉES TECHNO ?

- oui
- non



LORS D'UNE SOIRÉE TECHNO, VOUS MANGEZ...

- correctement (repas complet)
- mal / pas assez (snack)
- rien du tout



STONE

NOUVELLES PRATIQUES ALIMENTAIRES

Guider les pratiques de la communauté techno en faveur de la santé

Stone encourage la réflexion sur les risques en milieux festifs, en combinant dialogue sur la consommation de stupéfiants et apport des éléments nutritifs aux fêtards. Stone s'appuie sur les démarches associatives de réduction des risques sur les événements techno pour communiquer avec les fêtards sur leur ressenti et leur distribuer boisson et chewing-gum. Ces éléments nutritifs et hydratants réduisent la toxicité des drogues.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

[...] « Manon a élaboré un nouveau système alimentaire qui explore les problématiques de santé physique et psychologique, ainsi que la relation entre l'alimentation et l'importante consommation d'alcool et de substances illicites. L'idée est de faire consommer à ces personnes un produit alimentaire afin de minimiser les dégâts que ces dernières pourraient causer lorsque l'estomac est vide. Stone est un produit alimentaire riche en vitamines, en anti-oxydants et en nutriments. [...] Manon veut sensibiliser à un problème actuel sérieux de santé physique et psychologique qui touche de nombreuses personnes. En collaborant avec des diététiciens, des experts en santé psychologique et des anthropologues, il est possible de créer

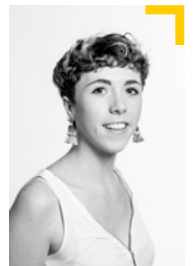
au sein des fêtards une nouvelle culture au travers d'un système d'alimentation équilibrée et de santé psychologique qui améliore les habitudes et le modèle alimentaire des gens. Manon concrétise ainsi l'un des objectifs du Design Lab Nouvelles pratiques alimentaires qui est d'explorer les futures habitudes alimentaires et leur impact sur le plan culturel, social, économique et politique. Avec Stone, ce n'est que le début. »

Dolly Daou
Directrice du Design Lab
Nouvelles pratiques alimentaires

Aude Chaigneau-Messenger
Responsable pédagogique
Nouvelles pratiques alimentaires

PROJET | player.vimeo.com/video/293944254

MANON CHARLOU



Après un BDes en design graphique, Manon a poursuivi ses études par le programme MDes Brand Design & Food. Au cours de cette formation, elle a passé un semestre en échange à l'université d'Augsburg en Allemagne où elle a pu développer des projets de communication visuelle et des techniques manuelles d'impression et de gravure. Elle a finalisé ses études avec un stage à Mérida au Mexique en tant que designer graphique et assistante du directeur artistique de l'agence Candid Brands sur des projets d'identité visuelle et de packaging dans l'alimentaire. L'attrait pour les autres cultures pousse Manon à chercher un poste de designer graphique dans un studio de design ayant des connexions internationales.

manon.charlou@hotmail.fr
behance.net/manoncharlou

Emballage en sac réutilisable



Facile à plier et à ranger



BAGUETTES ET COUVERTS MODÉRABLES ADAPTÉS



Notification en avance

Un accès à une notification en avance permet de réserver son repas à l'avance.



Formation d'un groupe

Les étudiants peuvent se réunir en groupe pour réserver un repas ensemble.



Choix du menu

Les étudiants peuvent choisir leur menu en fonction de leurs goûts et de leur budget.



Rendez-vous au kiosque relais

Les étudiants peuvent réserver leur repas à l'avance et venir le récupérer au kiosque relais.



Retrait de la commande

Les étudiants peuvent retirer leur repas au kiosque relais ou au restaurant.



Repas

Les étudiants peuvent réserver leur repas à l'avance et venir le récupérer au kiosque relais.



Mailage

Les étudiants peuvent réserver leur repas à l'avance et venir le récupérer au kiosque relais.



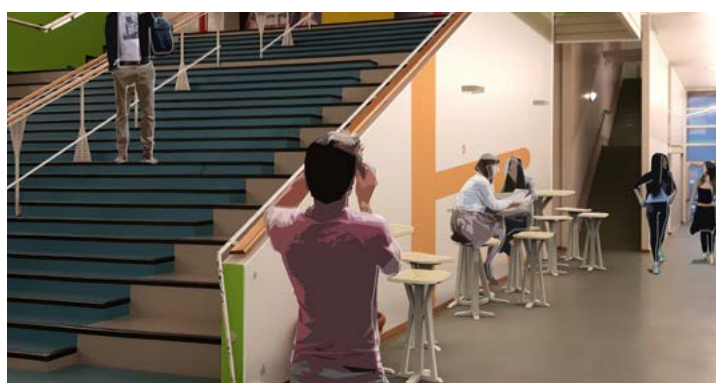
Débarassement des déchets

Les étudiants peuvent réserver leur repas à l'avance et venir le récupérer au kiosque relais.



Retour du sac

Les étudiants peuvent réserver leur repas à l'avance et venir le récupérer au kiosque relais.



HAKTAFAK

NOUVELLES PRATIQUES ALIMENTAIRES

Réinventer le restaurant universitaire pour l'adapter à la réalité des étudiants

HakTaFak est un service de commande de repas en groupe et d'espaces gérés par le CROUS et l'université. Les espaces libres des bâtiments sont réinvestis pour en faire des points de restauration, nouveaux lieux d'interaction pour les étudiants. Le projet privilégie le bien-être des étudiants et une réorganisation du fonctionnement de la restauration collective avec une application mobile, un mobilier d'occupation et une vaisselle adaptée à un usage plus mobile qu'au restaurant universitaire.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« [...] L'étude menée par Clément auprès des consommateurs révèle que le rythme de vie effréné des étudiants à l'université les conduit à sauter des repas ou à adopter une alimentation de type fast food. Avec HakTaFak, Clément réinvente un nouveau type de service d'alimentation rapide pour les étudiants à l'université qui les encourage à adopter des habitudes alimentaires saines et équilibrées. [...] HakTaFak offre les mêmes avantages que le fast food, sans compromettre l'aspect nutritif et la qualité des produits. Clément a conçu une plateforme en ligne qui encourage l'adoption de ces habitudes alimentaires en envoyant des rappels aux jeunes qui ont peu de temps pour se nourrir sainement. Cela pourrait être une nouvelle ère dans la perception de la restauration rapide, une ère qui serait placée sous le signe d'une alimentation équilibrée, en particulier à l'heure où les chaînes

de fast food existantes changent leurs menus pour y intégrer des plats régionaux et plus sains.

[...] Créer une plateforme physique et numérique s'appuyant sur la technologie ne peut qu'encourager l'adoption de nouvelles habitudes alimentaires. Le projet de Clément a le potentiel pour devenir une startup en collaborant avec les chaînes de fast food équilibré. »

Dolly Daou
Directrice du Design Lab
Nouvelles pratiques alimentaires

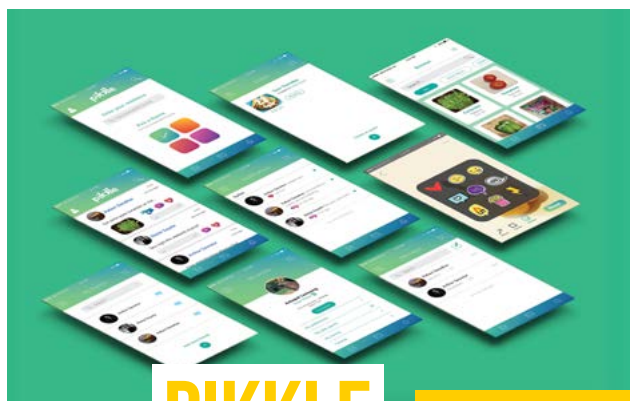
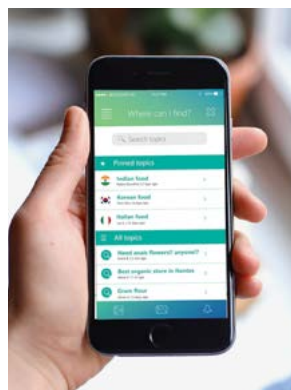
Aude Chaigneau-Messenger
Responsable pédagogique
Nouvelles pratiques alimentaires

CLÉMENT FAYET



Clément a intégré le programme MDes Design alimentaire de L'École de design, complété par un double diplôme en administration des entreprises option Design Management à l'IAE de Nantes après un BTS Design de produits à l'École de Condé à Paris et une licence en ingénierie du design industriel à l'Université d'Évry. Il a réalisé son stage de fin d'études au sein d'Open Lande, une plateforme de projets à impact écologique et social où il a pu travailler sur l'amélioration des process de travail, mais aussi sur la signalétique, l'ergonomie et la facilité d'usage de projets. Clément souhaite travailler à grande échelle, par exemple sur le design de flux appliqué au système alimentaire.

clm.fayet@gmail.com
linkedin.com/in/clement-fayet-designer



PIKKLE

NOUVELLES PRATIQUES ALIMENTAIRES

Réduire les déchets alimentaires des étudiants vivant seuls

Pikkle est une application de partage des aliments pour les étudiants logés en résidence universitaire. Fonctionnant sur le principe de l'engagement volontaire, elle réduit le gaspillage alimentaire et initie les échanges entre les étudiants loin de chez eux. Simple d'utilisation, Pikkle comprend un forum et une fonction de création d'événements pour cuisiner ensemble. Le partenariat avec des supermarchés garantit à l'utilisateur un cumul de points offrant des remises commerciales.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Le gaspillage alimentaire est une problématique globale aux conséquences tant morales qu'environnementales pour la planète et l'humanité. [...] Alors même que la nourriture est gaspillée dans de nombreux pays avec un impact négatif sur l'environnement, d'autres pays n'y ont pas accès en raison du coût élevé de la production et de la distribution des produits alimentaires.

Face à ces problématiques, Mahrukh a su concevoir un système et un service pour la circulation des produits alimentaires qui réduit le gaspillage alimentaire dans les foyers tout en rapprochant les individus au sein de la communauté d'étudiants et en sensibilisant à une problématique globale actuelle.

[...] Outre le besoin biologique qu'elle satisfait, la nourriture a la capacité de réunir des personnes, de favoriser leur socialisation et de leur permettre d'exprimer leur culture, leurs convictions et leurs préférences. Pikkle reflète et respecte ces valeurs culturelles et sociales. Ce projet pluridisciplinaire qui associe anthropologie, design digital et alimentaire a le potentiel pour transformer les habitudes quotidiennes des gens et les amener à réduire le gaspillage alimentaire. »

Dolly Daou
Directrice du Design Lab
Nouvelles pratiques alimentaires

Aude Chaigneau-Messenger
Responsable pédagogique
Nouvelles pratiques alimentaires

MAHRUKH KHAWAR



Après un diplôme de design de communication à l'Indus Valley School of Art and Architecture à Karachi au Pakistan, Mahrukh a travaillé en tant que graphiste au Pakistan au sein de Bates Chi & Partners et Adcom Leo Burnett, des agences de publicité et de marketing. Son travail pour des marques agroalimentaires telles que RedBull, Haleeb ou Nurpur l'a conduite à rejoindre L'École de design pour effectuer le programme MDes

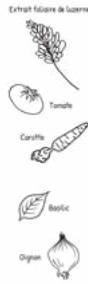
Brand Design & Food. Passionnée par les plateformes communautaires, elle a développé une application pour réduire le gaspillage alimentaire et a effectué son stage chez Drivy, une plateforme d'autopartage. Mahrukh continue de travailler pour Drivy comme freelance en communication visuelle print & web.

mahrukh_khawar@hotmail.com
linkedin.com/in/mahrukh-khawar-06b2a23b

INTERVIEW |> player.vimeo.com/video/296435613



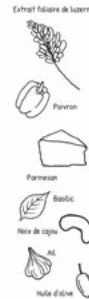
**SAUCE LUZERNE
TOMATE BASILIC**



**SAUCE LUZERNE
PESTO VERT**



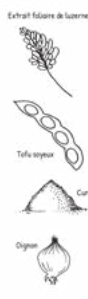
**SAUCE LUZERNE
PESTO POIVRON**



**SAUCE LUZERNE
TOMATE PIMENT
D'ESPELETTE**

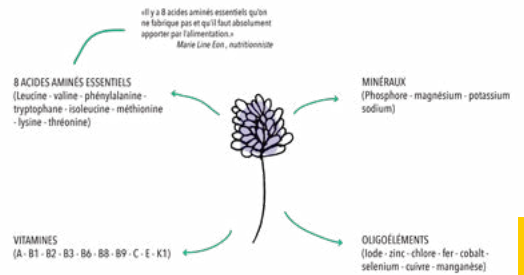


**SAUCE LUZERNE
CURRY**



ALFA

NOUVELLES PRATIQUES ALIMENTAIRES



Offrir aux flexitariens une alternative végétale

Alfa est une gamme de sauces à l'extrait foliaire de luzerne. Plante fourragère de la famille des légumineuses, la luzerne répond aux enjeux agronomiques et écologiques ; elle fixe l'azote dans le sol et est peu gourmande en engrais. Alfa offre une alternative protéique dans l'alimentation des flexitariens grâce à son offre de sauces prêtes à l'emploi pour progressivement diminuer leur consommation de viande. Grâce aux 5 sauces Alfa, ils peuvent varier leurs repas : pesto vert, pesto poivron, curry, tomate basilic et tomate piment d'Espelette.

LE REGARD DE L'ÉQUIPE

« Au regard de la croissance démographique, il est utile d'élaborer des produits alimentaires durables avec une production et une distribution écoénergétiques. Astrid a répondu à cette préoccupation globale en explorant les avantages nutritionnels d'une plante riche en protéines végétales et en oméga 3 et 6, l'alfalfa. Consommée par le bétail, l'alfalfa possède des avantages nutritionnels transmis aux humains. [...] En mélangeant différents arômes et saveurs, en expérimentant divers nutriments et différentes textures, en menant des tests auprès des consommateurs et en tirant parti des différentes possibilités d'utilisation de l'alfalfa, Astrid offre au plus grand nombre une perspective nouvelle avec la consommation de protéines végétales appétissantes.

Le projet d'Astrid pourrait être développé dans le cadre d'une étude collaborative unissant le design, les sciences expérimentales et les sciences humaines afin de démontrer les avantages des protéines végétales pour la santé et leur impact sur l'environnement. »

Dolly Daou
Directrice du Design Lab
Nouvelles pratiques alimentaires

Aude Chaigneau-Messenger
Responsable pédagogique
Nouvelles pratiques alimentaires

PROJET | player.vimeo.com/video/293948803

ASTRID VINCENT



Après avoir suivi le BDes en design graphique, Astrid a effectué six mois en échange à la Folkwang University of Arts à Essen en Allemagne pour des cours de graphisme, d'illustration et de typographie, puis a suivi le programme MDes Nouvelles pratiques alimentaires. Elle applique la philosophie d'Albert Camus à son travail : « Créer, c'est aussi donner une forme à son destin ». Son travail sur la luzerne pour son projet de fin d'études l'a orientée dans le secteur biologique. Elle a ainsi rejoint Kadolis, une petite entreprise proposant des produits bio et naturels pour le sommeil, en tant que designer graphique, où elle est désormais en poste.

vincent.astrid44@gmail.com
[vinctaastrid44.wixsite.com/portfolio](https://www.vincentastrid44.wixsite.com/portfolio)

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Directeur général adjoint : Stéphane Gouret

Directrice scientifique : Jocelyne Le Bœuf

Responsable pédagogique cycle master :

Nathalie Ciprian

CULTURE NUMÉRIQUE

Directeur : Grégoire Cliquet

Responsable pédagogique : Arnaud Le Roi

VILLE DURABLE

Directeur : Florent Orsoni

Responsable pédagogique : Anaïs Jacquard

NOUVELLES PRATIQUES ALIMENTAIRES

Directrice : Dolly Daou

Responsable pédagogique :

Aude Messenger-Chaigneau

CARE

Directrice : Clémence Montagne

Responsable pédagogique : Simon Boussard

DESIGN & INTERCULTURALITÉ CHINE

Responsable pédagogique : Eric Mazodier

DESIGN & INTERCULTURALITÉ INDE

Responsable pédagogique : Hélène Thébault

DESIGN & INTERCULTURALITÉ BRÉSIL

Coordinateur pédagogique :

Benjamin Gagneux

LE STUDIO MONTRÉAL

Coordnatrice pédagogique : Julie Le Ster

MANAGEMENT DU DESIGN

ET DE L'INNOVATION EN APPRENTISSAGE

Responsable pédagogique : Marion Moussu

Merci à Farida Abid et toute l'équipe de la Cale 2 Créateurs.

Tous droits réservés sur les projets présentés par leurs auteurs.

© visuels : auteurs des projets cités.

Nantes, novembre 2018.

REMERCIEMENTS & CRÉDITS

Directeur de la publication : Christian Guellerin

Responsable éditoriale : Gaëlle Delehelle

Chef de projet événementiel : Blandine Tripteau

Assistante gestion de projet : Allison Cadoret

Directeur artistique : Dominique Chalureau

Graphiste : Sophie Champeau

Impressions : Couleur Fab

Scénographie et production exposition :

Marion d'Hostel, Sophie Champeau,

M.P.I Signalétique Agencement et Fabien Lucas

Aide au montage : Stephen Lasa, Jonathan Louvet

Photographies : Jean-Charles Queffélec

Production vidéo : Figure-Toi

Comité de pilotage : Dominique Chalureau,

Nathalie Ciprian, Frédéric Degouzon, Gaëlle Delehelle, Stéphane Gouret,

Nathalie Templier

Équipe pédagogique : Xavier Aimé, Sue Alouche, Emmanuel Alouche,

Arnaud Balduc, Jean-Philippe Bonzon, Simon Boussard, Juliette Brétéché,

Virginie Braud-Kaczorowski, Neil Carmichael, Sandrine Chagnard-Pianlekha,

Jérôme Charignon, Nathalie Ciprian, Grégoire Cliquet, Geneviève Correia,

Julia Crouzet, Dolly Daou, Zélia Darnault, Xavier Drouaud, Soline Drouaud,

Édouard Durand, Yohan Erent, Charly Fortis, Benjamin Gagneux,

Céline Gallen, Emmanuel Gilardeau, Delphine Giuliani, Bertrand Guerrier,

Jean-Yves Guillet, Gaël Guilloux, Jérôme Héno, Bruno Houssin,

Anaïs Jacquard, Julie Labbé, Clémentine Laurent-Polz, Élise Le Calloch,

Arnaud Le Roi, Mikaël Le Tohic, Frédérique Letourneux, Thierry Lehmann,

Chantal Mc Gowan, Eric Mazodier, Aude Messenger-Chaigneau, Pauline Merlet,

Florent Michel, Benoit Millet, Luc Montessinos, Lydie Morand,

David Morin-Ulmann, Marion Moussu, Frédéric Naud, Laurent Neysensas,

Florent Orsoni, Emma Paulay, Karolina Pawlik, Bérenger Recoules,

Marie-Agnès Revert, Matthias Rischewski, Éliisa Robert, Anna Sardini,

Giulia Sola, Nathalie Templier, Hélène Thébault, Francesca Valsecchi,

Laureline Vantorre, John Villar, Benjamin Walsh, Hilda Zara.

|> **CONTACT PRESSE** <|

Gaëlle Delehelle / Responsable éditorial & relations médias

L'École de design Nantes Atlantique

g.delehelle@lecolededesign.com

[t] +33 (0)2 51 13 50 74

[m] +33 (0)6 34 40 34 11

@GaellePR



**L'ÉCOLE DE
DESIGN**
Nantes Atlantique

L'ÉCOLE DE DESIGN

DESIGN FOR CREATIVE INNOVATION*

Nantes | Shanghai | Pune | São Paulo | Montréal

www.lecolededesign.com