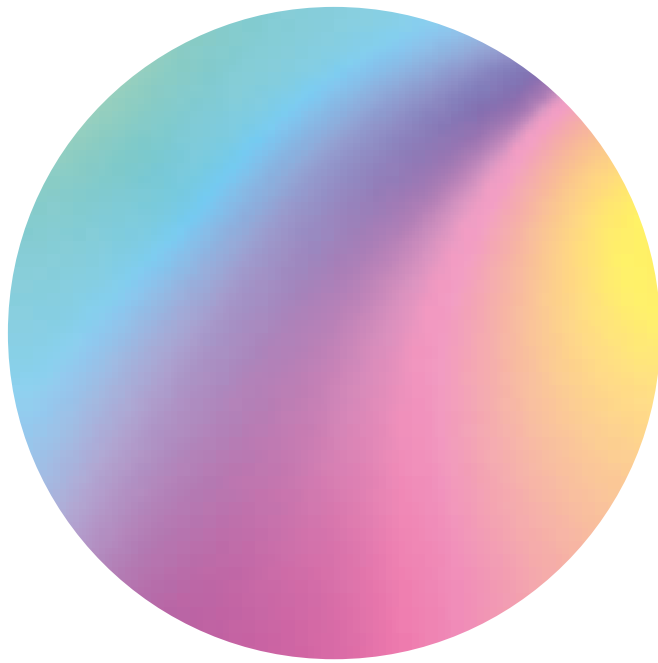


design : portfolio



— 2019 —

design : portfolio

For the first time in 2019, the full diversity of the undergraduate programs of the 5-year design diploma (Bachelor of Design - BDes) is showcased in this publication.

Design: Portfolio 2019 features a selection of 32 projects from this year which bear witness to the talent, creativity and know-how developed by the students during their undergraduate studies.

Pour la première fois en 2019, toute la diversité des programmes de cycle bachelor du Diplôme de design bac+5 (Bachelor of Design - BDes) est mise en avant à travers le présent ouvrage d'édition.

Design : Portfolio 2019 propose 32 projets sélectionnés parmi les plus significatifs de cette année, qui témoignent du talent, de la créativité et du savoir-faire développés par les étudiants durant ce premier cycle d'études.

L'École de design Nantes Atlantique is a private institution for higher education founded in 1988. The school is recognized by the State, is an official partner of l'Université de Nantes and a member of the Conférence des Grandes Écoles (top-tier French higher education institutions). It awards a Master's degree in design (MDes) certified by the French Ministry of Higher Education and Research and is listed on the French Register of Professional Certifications (RNCP - Level I).

Its primary activity is teaching design via the academic route, work-study programs or as part of continuing education, with 1485 students in September 2019. With an ever-stronger international profile, L'École de design Nantes Atlantique has campuses in Pune (India), Shanghai (China), São Paulo (Brazil) and Montreal (Canada).

As a vocational training school, the establishment has built up a teaching program that boasts a strong interaction with the business world in many different forms (internships, work-study programs, partnerships) in order to guarantee the best employment prospects for its graduate Designers. The design-led research activities carried out within its Design Labs dedicated to innovation guarantee the level of expertise required by academic authorities for a Master's-level qualification.

L'École de design Nantes Atlantique est un établissement d'enseignement technique privé créé en 1988. Reconnue par l'État, école associée à l'Université de Nantes et membre de la Conférence des Grandes Écoles, l'école délivre notamment un Diplôme de design Bac + 5 visé par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche et enregistré au RNCP au niveau 7.

Son métier principal est l'enseignement du design par la voie scolaire, par l'alternance ou dans le cadre de la formation continue, avec 1485 étudiants à la rentrée 2019. Résolument internationale, L'École de design Nantes Atlantique est installée à Pune (Inde), Shanghai (Chine), São Paulo (Brésil) et Montréal (Canada).

École professionnelle, l'établissement a construit un programme pédagogique en forte interaction avec l'entreprise sous différentes modalités, stages, alternance, partenariats, afin de garantir l'insertion des designers issus de ses rangs. L'activité de recherche par le design au sein de ses Design Labs dédiés à l'innovation garantit l'expertise exigée par une formation de niveau master.



L'ÉCOLE DE DESIGN

DESIGN FOR CREATIVE INNOVATION*

Nantes | Shanghai | Pune | São Paulo | Montréal

www.lecolededesign.com



Being a Designer means creating ergonomic, functional and innovative solutions, imagining appealing concepts that offer quality and well-being, and designing environmentally-friendly products and services. This calls for an excellent all-round education.

The Master's degree in design from L'École de design Nantes Atlantique is structured around a 3-year Bachelor's degree (BDes – Bachelor of Design) and a 2-year Master's degree (MDes – Master of Design). Accessible after secondary school, the BDes programs give students the opportunity to develop their creativity and general knowledge and to gain a strong professional culture in a design profession.

The programs are based on project-oriented teaching, and include partnerships with companies from the 3rd year, helping students learn and apply a methodology and become familiar with a multi-disciplinary working context. The programs are taught by design activity: space, graphic, interaction and product (taught in French or in English).

.....

Être designer, c'est créer des solutions ergonomiques, fonctionnelles et innovantes, imaginer des concepts séduisants qui apportent qualité et bien-être, et concevoir des produits et services respectueux de l'environnement. Pour cela une solide formation est nécessaire.

Le Diplôme de design Bac + 5 de L'École de design Nantes Atlantique est structuré autour d'un cycle bachelor de 3 ans (BDes – Bachelor of Design) et d'un cycle master de 2 ans (MDes – Master of Design). Accessibles après des études secondaires, les programmes BDes sont l'occasion de développer créativité et culture générale, et d'acquérir une solide culture professionnelle dans un métier du design.

Les programmes reposent sur une pédagogie par le projet, en partenariat avec des entreprises dès la 3e année, permettant d'acquérir et d'appliquer des éléments de méthodologie et de se familiariser avec un contexte de travail pluridisciplinaire. Les programmes sont enseignés par filières métiers : espace, graphisme, interactivité et produit, enseignés en français ou en anglais.





SPACE DESIGN

Space design is a design activity which affects a multitude of areas. It involves creating spaces inside the built environment (public or private) but also working with the environment (landscaping, urban planning and development, etc.) or creating temporary pop-up spaces (events, scenography, museography, etc.)

3 programs:

Interior Architecture BDes
Retail & Interior Design BDes
Scenography BDes

DESIGN D'ESPACE

Le design d'espace est une activité de conception qui touche de multiples domaines. Il permet de créer des espaces à l'intérieur du cadre bâti (public ou privé) mais aussi d'intervenir sur l'environnement (paysage, aménagement urbain...) ou de créer des espaces éphémères (événementiel, scénographie, muséographie...).

3 programmes :

BDes Architecture intérieure
BDes Retail & Interior Design
BDes Scénographie



« Interior Designers listen, question conventional approaches, break established codes, come up with new uses and new opportunities. The aim: to design and create a space for living, working or leisure time which is innovative yet sensitive to technical and regulatory constraints. »

Lydie Morand - Interior Architecture BDes Course Leader

« L'architecte d'intérieur écoute, remet en question, brise les codes, propose de nouveaux usages, de nouvelles opportunités. L'objectif : concevoir et réaliser un espace de vie, de travail, de loisirs... innovant et sensible intégrant contraintes techniques et réglementaires. »

Lydie Morand, responsable pédagogique BDes Architecture intérieure



« Besides the technical, creative and organizational skills required, the force and wealth of the profession of interior Designer lie in its ability to reinvent itself and to create solutions tailored to an ever-changing world. »

Emmanuel Alouche - Retail & Interior Design BDes Program Coordinator

« Outre les qualités techniques, créatives et organisationnelles requises, la force et la richesse du métier d'architecte intérieur résident dans la capacité à se réinventer et à créer des solutions adaptées dans un monde en mutation. »

Emmanuel Alouche, référent du programme BDes Retail & Interior Design



« Whether it's for an exhibition, a cultural or commercial event... The Scenographer highlights content, integrates the place, thinks about user flows, involves the visitor and creates exhilarating atmospheres! »

Marie-Agnès Revert - Scenography BDes Course Leader

« Que ce soit pour une exposition, un événement culturel ou commercial... Le scénographe met en valeur les contenus, intègre le lieu, pense les circulations, implique le visiteur et crée des atmosphères exaltantes ! »

Marie-Agnès Revert, responsable pédagogique BDes Scénographie

L'ÎLOT L'ÎLE HAUTE

Amaury Roux

A green, artistic roof in the heart of the city
Toit végétal et artistique en cœur de ville

Looking for a getaway in the heart of the urban hustle and bustle? An opportunity to escape and relax for a short while?

On the Isle of Nantes, Amaury has designed a space dedicated to well-being, leisure and heritage. Suspended 20 metres above Hangar 21, the structure houses lush gardens, a revolving bar and an art gallery, looking out over the city.

With the help of a «compass» application, visitors can follow their chosen route – historical, artistic, futuristic or festive – by day or night. They discover their immediate environment as they traverse an exotic and replenishing “other world». This project is located between here and there, between sky, land and sea, reconnecting us with ourselves and others.



Envie d'une escapade au cœur de l'effervescence urbaine ? D'un moment de pause et d'évasion ?

Sur l'île de Nantes, un espace dédié au bien-être, aux loisirs et au patrimoine a été imaginé par Amaury. Une structure suspendue à 20 mètres au-dessus du Hangar 21, abrite des jardins luxuriants, un bar tournant et une galerie d'art, face à la cité.

Grâce à une application « boussole », le visiteur peut suivre un parcours choisi – historique, artistique, futuriste ou festif - de jour ou de nuit. Il découvre son environnement immédiat alors qu'il traverse un « ailleurs » dépaysant et ressourçant. Ce projet se situe entre ici et là-bas, entre ciel, terre et mer, pour se reconnecter à soi et aux autres.

SPACE DESIGN
DESIGN D'ESPACE



L'ÎLOT L'ÎLE HAUTE
BAR JARDINS GALERIE



NOIA

Manon Guilleux

A library adapted to hyperactive children
Bibliothèque adaptée aux enfants hyperactifs

Open to everyone, Noia is specifically designed for children with attention deficit disorder or hyperactivity. It is designed by Manon and has «tailor-made» thematic spaces. In the reading room, interactive fish indicate the sound intensity of the present moment and encourage a degree of moderation on the part of the child. Little readers sit on large wooden platforms with cushions.

The «storm» space, on the other hand, is an excellent way to release all tensions. A theatre is used for reading and is a space for yoga sessions or shows.

With its soft and natural ambience, Noia helps children develop better self-esteem and a greater sense of calm.

Ouverte à tous, Noia est spécifiquement conçue pour les enfants atteints de troubles de l'attention ou d'hyperactivité. Pensée par Manon, elle dispose d'espaces thématiques « sur-mesure ». Dans la salle de lecture, des poissons interactifs indiquent l'intensité sonore du moment et invitent l'enfant à la modération. De grandes estrades en bois garnies de coussins accueillent le petit lecteur.

L'espace « tempête », lui, est un excellent défouloir pour relâcher toutes les tensions. Une salle de théâtre exerce à la lecture et abrite des sessions de yoga ou des spectacles.

De tonalité douce et naturelle, Noia aide les enfants à développer une meilleure estime d'eux-mêmes et plus de sérénité.



SPACE DESIGN
DESIGN D'ESPACE



AÉRIAL

Manon Penhouet

Rediscovering the port of Saint-Nazaire and its surroundings
À la redécouverte du port de Saint-Nazaire et ses alentours

Since the Second World War and its bombing raids, Saint-Nazaire has suffered from the image of a cold, industrial town. Manon has created a one-hour sightseeing walk that starts at the Le ruban bleu shopping centre and concludes on the beach embankment. Consisting of six stops, the visitor is guided by poetic and original signage. The route is punctuated by periods of walking, the discovery of historic episodes, contemplation and restoration.

The history of the city can be read on signs or street furniture. This allows visitors to associate new images and stories with their environment. The tour invites participants to take a positive and informed look at the city of Saint-Nazaire.



Depuis la Seconde guerre mondiale et ses bombardements, Saint-Nazaire souffre d'une mauvaise image, industrielle et froide. Manon a créé une promenade touristique d'une heure qui part du centre commercial Le ruban bleu et s'achève sur le remblai de la plage. Composée de 6 arrêts, elle guide le visiteur grâce à une signalétique poétique et originale. Marche, découverte d'épisodes historiques, contemplation et restauration ponctuent le parcours.

L'histoire de la ville se lit sur des panneaux ou du mobilier urbain. Le visiteur peut associer de nouvelles images et récits à son environnement. Le parcours invite à poser un regard positif et éclairé sur la ville de Saint-Nazaire.

SPACE DESIGN
DESIGN D'ESPACE



UNE NOUVELLE SIGNALÉTIQUE AU PARC DES CHANTIERS

Aurelien Jubault

A historical tour of the Nantes docks
Parcours historique sur les quais nantais

Since the installation of The Machines of the Isle of Nantes, the Parc des Chantiers in Nantes has become a major tourist attraction. However, in the 19th century, it housed a completely different history. The famous shipbuilding industry was considered one of the jewels in the crown of French industry. Aurélien reflected upon how this story could be shared with visitors.

Inspired by the river dynamics of the Loire, he imagined a fun and polyfunctional route. Composed of naval-inspired beacons, made from wood and Corten steel, the tour informs visitors about the place's history. By day or by night, this enticing route runs along the quays of the Parc des Chantiers, offering the choice of a break or an historical anecdote.

Depuis que les Machines de L'île s'y sont installées, le Parc des Chantiers à Nantes est devenu un haut lieu touristique. Au XIXe siècle, il abritait pourtant une toute autre histoire. L'industrie navale, réputée, y était considérée comme l'un des fleurons de l'industrie française. Aurélien a réfléchi sur le partage de cette histoire avec les visiteurs.

Inspiré par la dynamique fluviale de la Loire, il a imaginé un parcours ludique et polyfonctionnel. Composé de balises à inspiration navale, en bois et acier Corten, il renseigne le visiteur sur la mémoire du lieu. De jour comme de nuit, ce parcours accueillant longe les quais du Parc des Chantiers et offre au choix, une pause ou une histoire.



SPACE DESIGN
DESIGN D'ESPACE

20 000 LIEUES SOUS POMMERAYE

Laureline Dufour

Interactive activities for the European Heritage Day 2020

Animations interactives pour Les Journées Européennes du Patrimoine 2020

The Passage Pommeraye, which is a mythical place in Nantes, has been a setting for many films, novels and drawings since its creation. How can these stories be shared with its visitors? How can the diversity of creations inspired by this famous shopping arcade be illustrated?

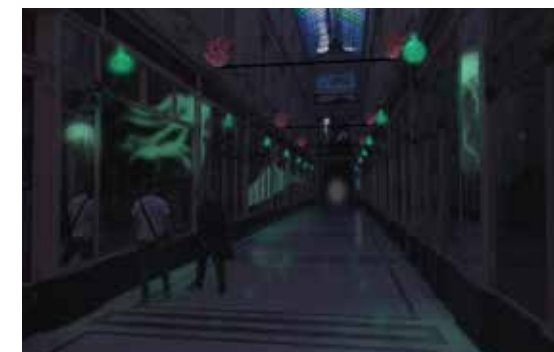
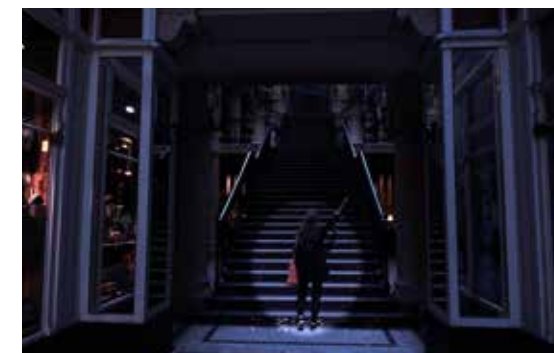
Laureline has created an interactive artistic journey, designed for the evenings of the European Heritage Days in 2020. An aquatic atmosphere and literary universe beneath the glass roof; Tardi's terrifying world of at the bottom of the stairs; a film shoot «in which you are one of the actors» upstairs... The meandering route is an original, multidisciplinary and sensory digression in the heart of the city. Immerse yourself in the history of the Passage Pommeraye!



Le Passage Pommeraye, lieu mythique nantais, a été le décor de nombreux films, romans et dessins depuis sa création. Comment transmettre ces histoires aux visiteurs ? Comment illustrer la diversité des créations inspirées par la fameuse galerie marchande ?

Laureline a imaginé un parcours artistique interactif conçu pour la soirée des Journées Européennes du Patrimoine en 2020. Ambiance aquatique et univers littéraire sous la verrière, monde terrifiant de Tardi en bas de l'escalier, tournage de film « dont vous êtes les acteurs » à l'étage... La déambulation est une parenthèse originale, pluridisciplinaire et sensorielle au cœur de la cité. Plongez dans l'histoire du Passage Pommeraye !

SPACE DESIGN
DESIGN D'ESPACE



OMBRELLES MARITIMES

Léa Jottreau

Rediscover the cliffs of Saint-Hilaire-de-Riez by night
Redécouvrir en nocturne la corniche de Saint-Hilaire-de-Riez

The cliffs are a very popular place in summer, for their pretty walks and numerous leisure activities. In the evening, however, this place is deserted. How can one transform this touristic route into a soothing and poetic nocturnal stroll?

Lea explored this question. She has designed a heritage trail leading to the cliffs and lookouts, where local myths and legends are recounted to us. At the beginning of the tour, informative plaques indicate the various stages of the tour. Visitors are guided by ground-based signage as well as a lighting system which responds to their movements. During the day, the boundary stones provide information about local legends, while at night, they are whispered in the ears of passers-by.



La corniche est un lieu très fréquenté l'été, pour ses jolies promenades et nombreux loisirs. Néanmoins, le soir, ce lieu est déserté. Comment faire de ce circuit touristique une déambulation nocturne, apaisante et poétique ?

Léa a creusé la question. Elle a conçu un parcours patrimonial menant à la corniche et aux belvédères, où nous sont contés mythes et légendes locales. Au début du circuit, des cartels informatifs nous indiquent les différentes étapes de celui-ci. Un système d'éclairage en interaction avec la marche des usagers guide ceux-ci, doublé d'une signalétique au sol. De jour, les bornes renseignent sur les légendes locales, de nuit, elles sont murmurées à l'oreille des passants.

SPACE DESIGN
DESIGN D'ESPACE



THE SPACE AND THE BLIND

Julie Hamard

How to optimise the home environment for visually impaired people?
Comment optimiser l'habitat des personnes malvoyantes ?

The PMR disability standards are mainly aimed at people in wheelchairs, so Julie has considered an optimised home environment for the use by blind and partially sighted people.

This environment allows them to move around smoothly, without obstacles, in a safe space. Six essential elements are modified with respect to traditional housing: the curvature of walls and furniture, false ceilings, floor texture, the use of a handrail to guide the user, a voice system controlling lights and shutters, as well as switches.

Existing building materials are reused and redesigned for these specific needs, optimising the financial cost of the project.



Les normes handicapées PMR ciblent surtout les personnes en fauteuil roulant, Julie a donc réfléchi à un habitat optimisé pour l'usage de personnes aveugles et malvoyantes.

Cet habitat leur permet une circulation fluide, sans obstacle, dans un environnement sécurisant. Six éléments essentiels sont modifiés au regard de l'habitat traditionnel : la courbure des murs et du mobilier, les faux-plafonds, la texture des sols, l'utilisation d'une main courante qui guide l'utilisateur, un système vocal contrôlant lumières et volets, et les interrupteurs.

Les matériaux de construction existants sont réutilisés et remaniés pour ces besoins spécifiques, optimisant le coût financier du projet.

SPACE DESIGN
DESIGN D'ESPACE



SUR LA ROUTE DES VACANCES

Lucile Roux

Muscadet, star of the Paris Plages pop-up beaches
Le Muscadet, star de Paris Plages

Muscadet, a white wine with designation of origin, is closely associated with the Loire terroir. It has been produced since medieval times and is the perfect accompaniment to fish and seafood. However, this wine is not very well known and is struggling to restore its image.

Lucile realised that the new generations of wine growers are offering high-end wines to rival the best French crus, and she wanted to showcase them. Her plan was to set up three welcoming and deeply engaging spaces where people attending the Paris Plages event could discover these wines.

Visitors can relax by taking a stroll amongst the vines or visiting the beach bar or pop-up store. Lively, fashionable Muscadet, which is ideal for drinking in the summer, is adopting a new image.

Le Muscadet, vin blanc d'appellation d'origine contrôlée, est fortement lié au terroir ligérien. Produit depuis l'époque médiévale, il accompagne à merveille poisson et fruits de mer. Il reste pourtant peu connu et peine à redorer son image.

Lucile a constaté que les nouvelles générations de vignerons proposaient des vins haut de gamme, rivalisant avec les meilleurs crus français. Elle a souhaité les mettre en lumière. L'idée : proposer 3 espaces immersifs et chaleureux de découverte du vin lors de l'événement Paris Plages.

Promenade dans les vignes, bar de plage ou pop up store invitent le visiteur à la détente. Joyeux, estival et branché, le muscadet prend de nouvelles couleurs.



SPACE DESIGN
DESIGN D'ESPACE





GRAPHIC DESIGN

Graphic Design is a design activity which seeks to implement and coordinate the production of a visual mode of communication combining static or animated images and text, on a printed medium or screen.

3 programs:

Brand Design BDes

Graphic Design BDes

Motion Design BDes

DESIGN GRAPHIQUE

Le design graphique est une activité de conception visant à mettre en œuvre et à coordonner la réalisation d'une communication visuelle combinant images et textes, sur imprimé ou sur écran, statique ou animée.

3 programmes :

BDes Brand Design

BDes Graphisme

BDes Motion Design



« Brand Designers need to understand a company's core values, codes and meaning before they develop a brand identity. This is then used as a base to develop new generations of products, services, spaces... in order to create a brand image in the mind of the target audience. »

Sue Alouche, Brand Design Lecturer

« Les Brand Designers doivent comprendre les valeurs au cœur des entreprises, les codes et le sens avant de produire une identité de marque. Cette identité sera la base des produits, services et espaces... pour créer une image de marque dans l'esprit des audiences cibles. »

Sue Alouche, intervenante Brand Design



“By challenging the relationship between the substance and the form, the Graphic Designer aims to disappear behind the message being conveyed, for the benefit of the users.”

Jérôme Héno - Graphic Design BDes and Motion Design BDes Course Leader

« En questionnant le rapport du fond et de la forme, le designer graphique s'attache à disparaître derrière le message à transmettre, au profit des usagers. »

Jérôme Héno, responsable pédagogique BDes Design graphique et BDes Motion Design

“Motion design lets users access information by playing with narrative codes, through sound, graphics and movement.”

Jérôme Héno - Graphic Design BDes and Motion Design BDes Course Leader

« Le motion design permet l'accès à l'information aux utilisateurs en jouant avec les codes narratifs, via le son, le graphisme et le mouvement. »

Jérôme Héno, responsable pédagogique BDes Design graphique et BDes Motion Design

NOSE

Julia Haremza

Anosmia and olfactory rehabilitation
Anosmie et rééducation olfactive

In France, 15% of the population suffers from anosmia or disorders concerning the sense of smell. This is an urgent but not very well-known syndrome which develops from a nasal infection or olfactory degeneration. Without the perception of smell, anosmics are at an increased risk of suffering accidents and food poisoning.

Julia has therefore designed a playful «Nose» kit, to complement the classic course of care for patients with anosmia.

It allows you to practice autonomously and to keep track of your own progress. Each kit contains four large olfactory families subdivided into five distinct fragrances. By combining colours and patterns, patients identify various smells, at their own pace and in a personally satisfying manner.

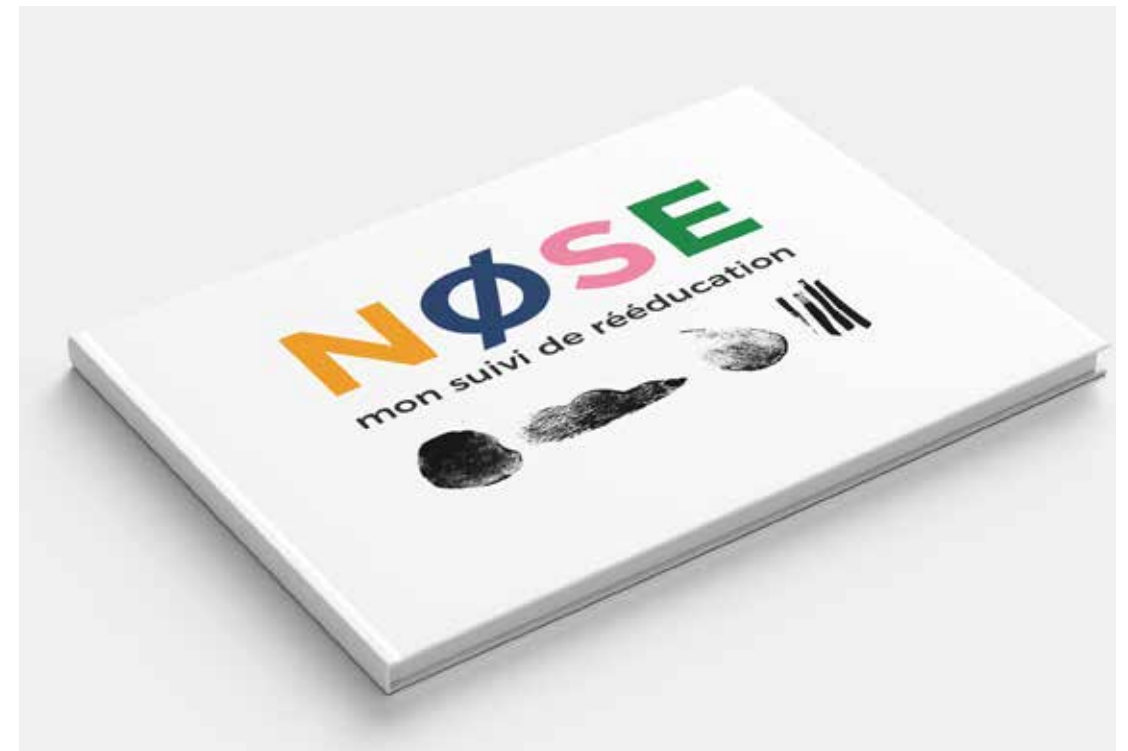


En France, 15 % de la population souffre d'anosmie ou troubles de l'odorat. Problématique urgente bien que méconnue, elle fait suite à une infection nasale ou à une dégénérescence olfactive. Sans appréhension de l'arôme, l'anosmique risque la multiplication d'accidents et d'intoxications alimentaires.

Julia a donc conçu un kit ludique « Nose », pour compléter le parcours de soin classique de patients atteints d'anosmie.

Il permet de s'exercer en autonomie et de noter les progrès effectués. Chaque kit contient 4 grandes familles olfactives subdivisées en 5 fragrances distinctes. En associant couleurs et motifs, le patient identifie diverses odeurs, à son rythme et en toute bienveillance.

GRAPHIC DESIGN
DESIGN GRAPHIQUE



MOT À MOT

Léa Manchajm

A card game for learning French
Un jeu de cartes pour apprendre le français

«Mot à Mot» was conceived as a game to tame the French language of everyday usage. Intended for newcomers or foreigners visiting France for the first time, it makes for playful learning. The selected themes are utilitarian ones: clothing, transport and housing, etc. Each word is represented by a «word» card and a visual card to stimulate both hearing and sight.

This game is available in flexible, multiple forms. Players are even invited to create their own games. Using the provided booklet, they can record their progress and self-assess their progress. This game is distributed free of charge in places that are conducive to its use and will also be available via open source.



« Mot à Mot » a été pensé comme un jeu pour apprivoiser la langue française du quotidien. Destiné aux primo-arrivants ou personnes étrangères arrivant pour la première fois en France, il fait de l'apprentissage un jeu. Les thématiques choisies sont utilitaires : habillement, transport, habitat... Chaque mot est représenté par une carte « mot » et une carte graphique afin de stimuler à la fois l'ouïe et la vue.

Ce jeu se décline en formes souples, plurielles. Les joueurs sont même invités à créer leurs propres jeux. Ils peuvent noter leur progression dans un livret fourni et s'auto-évaluer. Distribué gratuitement dans des lieux propices à son usage, ce jeu sera disponible en open source.

GRAPHIC DESIGN
DESIGN GRAPHIQUE



PAROLES

Louise Lenepveu

Creating links between the population and migrants
Créer du lien entre la population et les migrants

What with the language barrier, insecurity, anonymity and the media image associated with migrants, they are discriminated against on arrival in France and have little say in the matter. How can we share their testimonies in a lively and sensitive manner?

Louise has created a publication in solidarity with the migrants: «Paroles», which includes literary texts, photographs, poetry and testimonies from migrants or refugees.

The objective is to make their individual stories, aspirations and frustrated hopes heard, thus promoting their future integration. This serves to re-establish links with local populations who are, at times, unaware of their realities and influenced by a polarising media image.



Entre la barrière linguistique, la précarité, l'anonymat et l'image médiatique qui leur sont associés, les migrants qui arrivent en France sont discriminés et ont peu de voix au chapitre. Comment partager leurs témoignages de manière vivante et sensible ?

Louise a créé une publication solidaire « Paroles », qui inclut textes littéraires, photographies, poésies et témoignages de migrants ou réfugiés.

L'objectif : donner à entendre leurs histoires individuelles, leurs aspirations et leurs espoirs déçus, favorisant ainsi leur insertion future. Ceci, afin de renouer un lien avec les populations locales, parfois ignorantes de leurs réalités et influencées par une image médiatique clivante.

GRAPHIC DESIGN
DESIGN GRAPHIQUE



L'AUTRE

Elsa Souchet

Relate to a disability via an «animated poem»
Ressentir le handicap via un « poème animé »

«You can only see well with your heart. The essential is invisible to the eyes,» said Saint-Exupéry. Taking empathy as her starting point, Elsa conceived of this animated poem: l'Autre. Based on a true story, it recounts the cruel type of episode that people with reduced mobility experience on a daily basis.

Stylised drawings in soft but bold colours have been developed and then animated using Photoshop and After Effects software. Complemented by a pared-down voice-over narration, the images deliver a simple and touching story. This animated poem, which is intended for young audiences, mobilises both the child's auditory and visual memory and invites them to fully experience the reality of the «Other».



« On ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux » disait Saint-Exupéry. C'est sur la base de l'empathie qu'Elsa a pensé ce poème animé : l'Autre. Rédigé d'après une histoire vraie, il relate le type d'épisode cruel que peut vivre au quotidien une personne à mobilité réduite.

Des dessins stylisés aux couleurs aussi douces que tranchées ont été travaillés puis animés grâce aux logiciels Photoshop et After Effects. Complétés par une voix off épurée, ils nous livrent une histoire simple et touchante. Destiné au jeune public, ce poème animé mobilise aussi bien la mémoire auditive que visuelle de l'enfant et l'invite à ressentir pleinement la réalité de l'« Autre ».

GRAPHIC DESIGN
DESIGN GRAPHIQUE



LE DEVOIR DE MÉMOIRE À ORADOUR-SUR-GLANE

Julie Guillon

Interview with a survivor at the Oradour-sur-Glane Memory Centre
Interview d'un survivant au Centre de la Mémoire d'Oradour-sur-Glane

"Those who fail to learn from history are doomed to repeat it." (Winston Churchill)

On 10 June 1944, 642 civilians were massacred for no reason by an SS division in Oradour-sur-Glane. So as not to forget this event, Julie approached Mr. André Desourteaux, who is a survivor of the massacre. In an interview, he bore witness and delivered a message to the younger generations. His words are illustrated by handmade drawings and integrated into the video.

Projected in the last room of the Memory Centre, a space for reflection and transition before entering the village, the video uses the Pepper Ghost technique. Using a video projection system onto a plate placed on the floor, the man-ghost comes to life and talks to us.

« Un peuple qui oublie son passé se condamne à le revivre (Winston Churchill) ».

Le 10 juin 1944, 642 civils sont massacrés sans raison par une division SS à Oradour-sur-Glane. Pour ne pas oublier, Julie a sollicité M. André Desourteaux, survivant de la tuerie. Dans une interview, il témoigne et délivre un message aux jeunes générations. Ses propos sont illustrés par des dessins réalisés à la main et intégrés à la vidéo.

Projetée dans la dernière salle du Centre de la mémoire, espace de réflexion et de transition avant le village, la vidéo utilise la technique du Pepper ghost. Grâce à un système de vidéo-projection sur une plaque posée au sol, l'homme-fantôme s'anime et nous raconte.



GRAPHIC DESIGN
DESIGN GRAPHIQUE

L'INSOMNIE, LE CAUCHEMAR DES ADULTES

Martin Dumas

Help insomniacs find appropriate treatment

Aider les personnes insomniaques à trouver un traitement adapté

According to INSERM, 15 to 20% of French people are affected by insomnia, 50% of these have a severe form. France also remains the leading consumer of sleeping pills. Faced with this major public health issue, Martin designed a campaign informing people of natural remedies for insomnia.

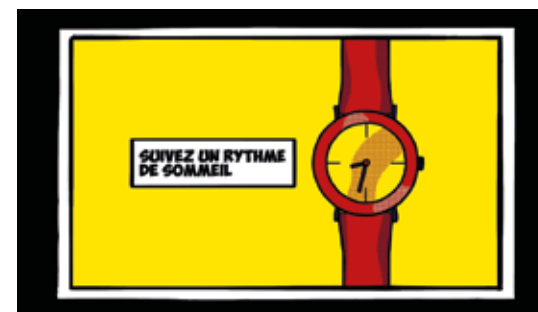
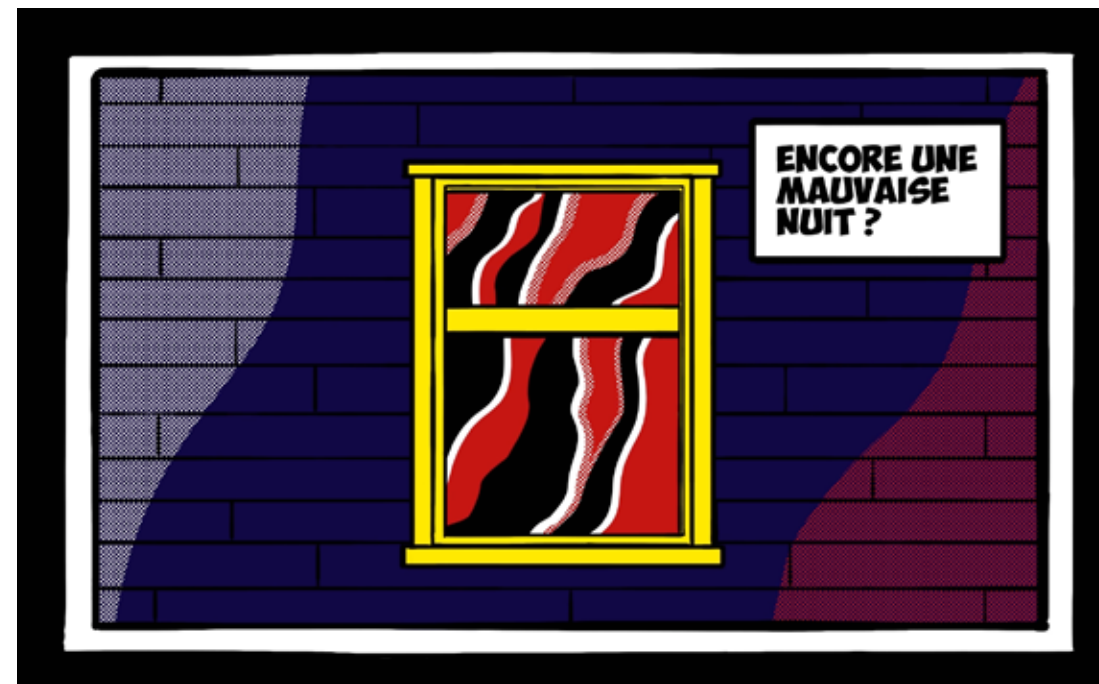
It is intended for a target audience of 20- to 40-year-olds and sets out its message in 7 videos: homeopathy, acupuncture, hypnosis and meditation are among the methods proposed. The hand-made illustrations have clear, saturated colours in the Pop Art style. The comic book universe attracts and holds the attention. The style is intriguing and offbeat, so as to shake up old habits and awaken new ones.



Selon l'INSERM, 15 à 20 % des Français sont concernés par l'insomnie, dont 50 % par une forme sévère. La France reste également le 1er pays consommateur de somnifères. Face à cet enjeu majeur de santé publique, Martin a conçu une campagne de sensibilisation aux traitements naturels contre l'insomnie.

Destinée à une cible de 20-40 ans, il décline son message en 7 vidéos : homéopathie, acupuncture, hypnose et méditation sont parmi les méthodes proposées. Les illustrations, faites à la main, sont saturées de couleurs franches, façon pop art. L'univers comics attire et retient l'attention. Le ton est intrigant et décalé afin de bousculer les habitudes et éveiller à d'autres possibles.

GRAPHIC DESIGN
DESIGN GRAPHIQUE



COMMENT PROMOUVOIR L'ACCÈS AUX FESTIVALS POUR TOUS ?

Baptistine Pichon

The AFA application dedicated to festivals for disabled audiences
Application AFA dédiée aux festivals pour publics handicapés

Art and culture have undeniably therapeutic qualities and should be easily accessible to all; however, in France, 12 million people are disabled and thus excluded from certain festivals because of inadequate entrance points. How can we guide this specific audience to the stages that are open, welcoming and adapted to their needs?

In response to this observation, Baptistine Pichon created a tool: the AFA application.

AFA is focused on the various festivals and types of infrastructure, targeting events according to types of disability, and enabling the purchase of online tickets and the sharing of recommendations between peers.

An additional avenue for reflection is provided by the «Sensation» festival, focused on the five senses.



L'art et la culture ont des vertus thérapeutiques indéniables et devraient être faciles d'accès. Pourtant, en France, 12 millions de personnes sont handicapées et ne peuvent participer à certains festivals, faute d'accueil adapté. Comment guider ce public particulier vers des scènes ouvertes, accueillantes et ajustées à leurs besoins ?

Interpellée par ce constat, Baptistine Pichon a créé un outil : l'application AFA.

AFA oriente sur les différents festivals et types d'infrastructures, les événements à cibler selon le type de handicap, l'achat de tickets en ligne et un partage de recommandations entre pairs.

Un festival « Sensation », axé sur les 5 sens, est une autre piste de réflexion.

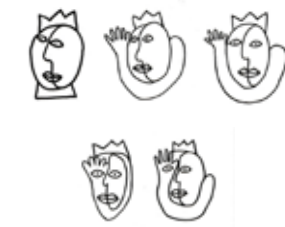
GRAPHIC DESIGN
DESIGN GRAPHIQUE

AFA'S INTERFACE



«AFA»: LOGO EVOLUTION

I wanted to design and represent the diversity of the audience. That's why I chose not to have a fixed smile with my hand, it is important for them to bring their own personal emotion.



TYPOGRAPHIE:

ESDCOLPQ
@BCDEFGHILMNOPQRSTUVWXYZ
@BCDEFGHILMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789?%&!:_@#()_-

«AFA» APPLICATION

Application to find events, festivals and other opportunities that have a sense of accessibility. Users can share their recommendations or a collaborative booking system. People can register their disability and the festival where they want to go. They can also find the equipment and the services available to them. They can also find the events that are accessible to them. They can also find the events that are accessible to them. They can also find the events that are accessible to them.



HENRIETTE & CIE

Léa Picot

A Cooking box for senior citizens
Box à cuisiner pour seniors

Have you ever cooked a delicious roast chicken, in good company, with a glass of wine in hand?

Are pleasure and sharing important aspects of this memory? Léa is convinced of this, and she thought of a way to revitalise the nutrition of the elderly, who are often prone to isolation and malnutrition.

The idea was to create a weekly cooking box containing a recipe to be made by the recipient and a member of his or her family. This encourages an increase of family visits to senior citizens' homes, transforming the solitary meal into a moment of pleasure and sharing, as well as a rediscovery of the joy of cooking.

Traditional and seasonal recipes offer you the opportunity to enjoy simple and shared pleasures.

Avez-vous déjà cuisiné un délicieux poulet rôti en bonne compagnie, un verre de vin à la main ?

Plaisir et partage font-ils partie du souvenir ? Léa en est convaincue. Elle a réfléchi à la manière de redynamiser l'alimentation des personnes âgées, qui souffrent souvent d'isolement et de malnutrition.

L'idée : créer une box à cuisiner hebdomadaire, dont la recette est à effectuer par le bénéficiaire et un membre de sa famille. Elle permet d'augmenter les visites familiales chez les seniors, de transformer le repas solitaire en un moment de plaisir et de partage et de redécouvrir la joie de cuisiner.

Les recettes traditionnelles et de saison invitent aux plaisirs simples et partagés !



GRAPHIC DESIGN
DESIGN GRAPHIQUE



INTERACTION DESIGN

Interaction design is the design of innovative services related to digital technologies in all sectors of the economy.

3 programs:

Digital Media Design BDes

Game Design BDes

Interaction Design BDes

DESIGN D'INTERACTIVITÉ

Le design d'interactivité est une activité de conception de services innovants liés aux technologies numériques dans tous les secteurs de l'économie.

3 programmes :

BDes Digital Media Design

BDes Game Design

BDes Interaction Design

"Digital Media Designers must be methodical, open-minded, sensitive and responsible. They identify the needs, depending on the project context, the target audience and the resources. They deploy the service towards the appropriate digital media and other actions and define a complete and continuous ecosystem."

Thierry Mellerin - Digital Media Design BDes Program Coordinator

« Un Digital Media Designer doit être méthodique, ouvert, sensible et responsable. Il identifie les besoins, selon le contexte projet, les publics visés et les moyens. Il déploie le service vers les supports adaptés, numériques et autres actions et définit un écosystème global et cohérent. »

Thierry Mellerin, Coordinateur BDes Digital Media Design



"What simpler way than a game to provide a solution to a design problem? Game Designers create immersive narrative experiences in which the user interacts to learn, understand, educate or amuse themselves."

Edouard Durand - Game Design BDes Course Leader

« Quoi de plus abordable qu'un jeu pour répondre à une problématique design ?

Un Game Designer conçoit des expériences narratives immersives dans lesquelles l'utilisateur interagit pour apprendre, comprendre, se former ou se divertir. »

Edouard Durand, responsable pédagogique BDes Game Design



"A good Interaction Designer is capable of grasping both the complexity of human interactions and the wealth of possibilities resulting from new technologies, with the end goal being to create a simple and obvious relationship between man and machine."

Florent Michel - Interaction Design BDes Course Leader

« Un bon designer d'interactivité est capable d'appréhender à la fois la complexité des interactions humaines ainsi que les multitudes de possibilités apportées par les nouvelles technologies, pour au final créer une relation entre humain et machine simple et évidente. »

Florent Michel, responsable pédagogique BDes Interaction Design

IMMERS

Alia Elkayar

A sensory visit of works of art
Visite sensorielle d'œuvres d'art

Have you ever dreamt of entering a painting?

Alia responded to this desire when conceiving of «Immers». Taking into consideration the access of visually impaired people to the arts, she imagined this unique generator of experiences. Through sensory substitution, it allows the visitor to touch, listen to and «read» a work of art.

In the designing of this project, Alia worked with software such as Arduino and Processing. Each element of the painting is modelled and printed in 3D. It generates its own sound that increases when the visitor's hand approaches. Descriptive texts in Braille complement the soundtrack. In a lively and rich manner, the work of art is thus revisited.



Avez-vous déjà rêvé d'entrer dans un tableau ?

Alia a répondu à ce désir à travers la conception d'« Immers ». S'interrogeant sur l'accès des personnes malvoyantes aux arts, elle a imaginé ce générateur d'expérience unique. Via la substitution sensorielle, il permet au visiteur de toucher, d'écouter et de « lire » une œuvre d'art.

Pour concevoir ce projet, Alia a travaillé avec des logiciels tels que Arduino et Processing. Chaque élément du tableau est modélisé et imprimé en 3D. Il génère un son propre qui augmente, tandis que la main du visiteur s'en approche. Des textes descriptifs, en braille, complètent la bande-son. L'œuvre d'art est revisitée, de manière vivante et riche.

INTERACTION DESIGN
DESIGN D'INTERACTIVITÉ



MURMUR

Lengliang Li

Vocally described products
Produits à description vocale

«The use of voice is becoming increasingly widespread among the younger generations, who are growing up with social networks (Le Figaro)». In order to send messages more quickly without risking typing errors, Lengliang Li has designed an application for young users that vocally translates the content of consumer products.

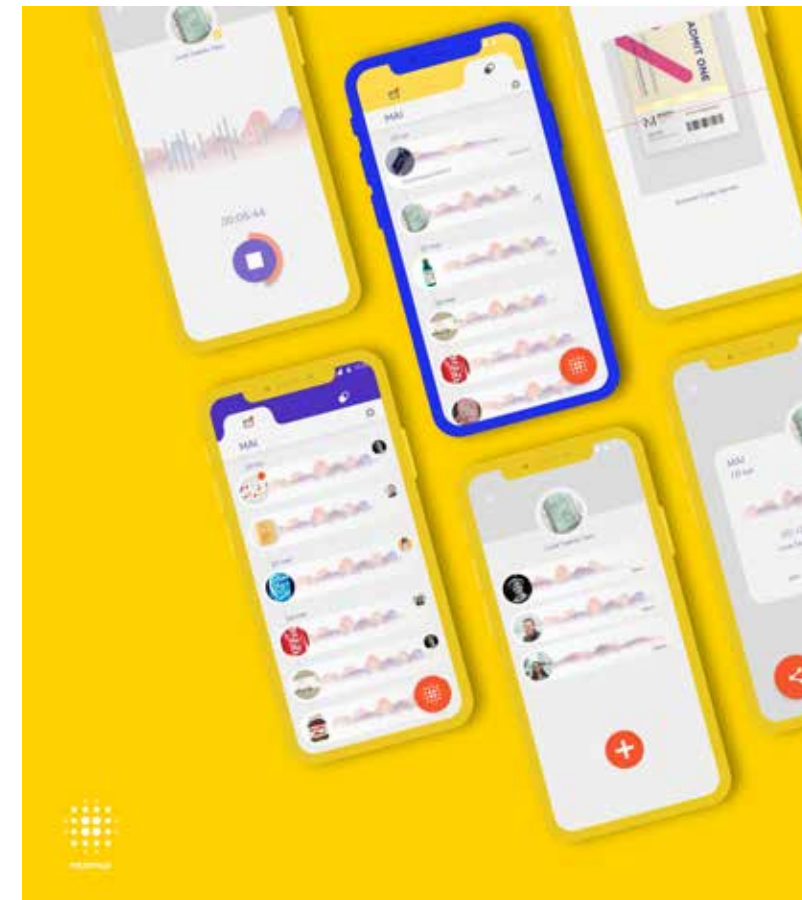
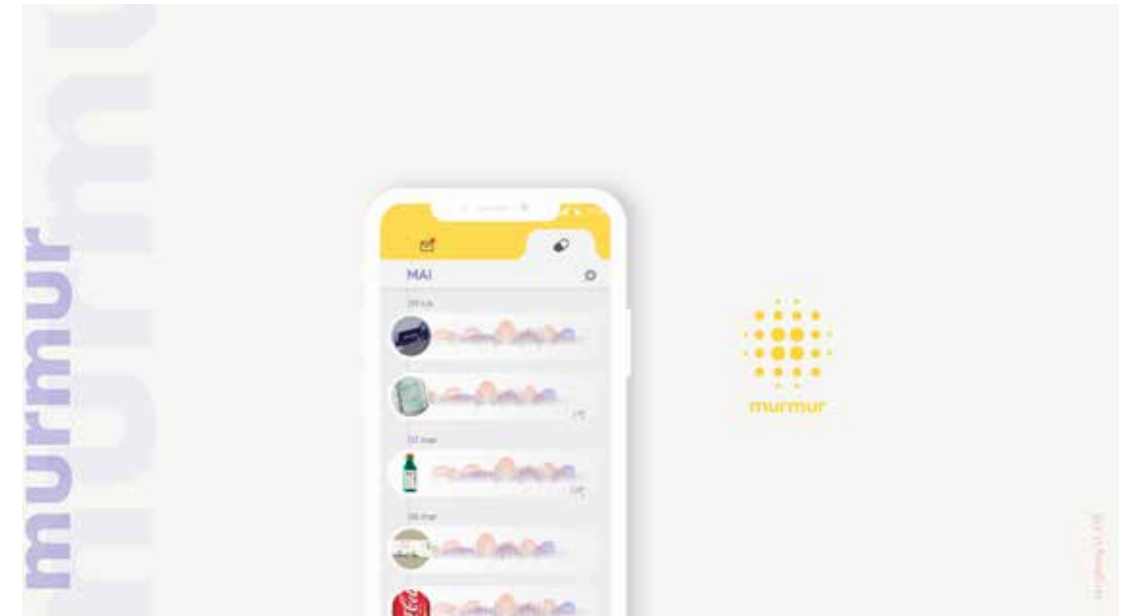
Inspired by pop art icon Andy Warhol's «Time capsules”, she thought of a service that stores voice information, which is instantly audible and shareable. The user scans the barcode of a product, which sends descriptive information that is then stored in the form of voice messages. Fast and reliable, 'Murmur' reimagines voice messages.



« L'utilisation de la voix se développe de plus en plus chez les jeunes générations nées avec les réseaux sociaux (le Figaro) ». Afin d'accélérer l'envoi de messages sans risquer la faute de frappe, Lengliang Li a conçu une application destinée aux jeunes utilisateurs, traduisant vocalement le contenu de produits de consommation.

Inspirée par les « Time capsules » d'Andy Warhol, icône du pop art, elle a pensé à un service stockant des informations vocales, instantanément audibles et partageables. L'utilisateur scanne le code-barres d'un produit, qui envoie des informations descriptives ensuite stockées sous forme de messages vocaux. Rapide et fiable, 'Murmur' pense les messages vocaux différemment.

INTERACTION DESIGN
DESIGN D'INTERACTIVITÉ



NOISY CITY

Simon Renault

A sound-based urban wander
Déambulation sonore en ville

Would you like to hear the sounds of your city in a different way? Would you like to hear it sing, squeak or rustle? Simon came up with the idea of two distinct interfaces. The first one is aimed at cultural institutions, local authorities and events agencies. It enables them to play around with the creation of geolocalised sound experiences in the urban space. A chateau might suddenly vibrate with the formidable sound of ancient chanting, while a botanic garden may come alive with mysterious, multicoloured fauna, etc.

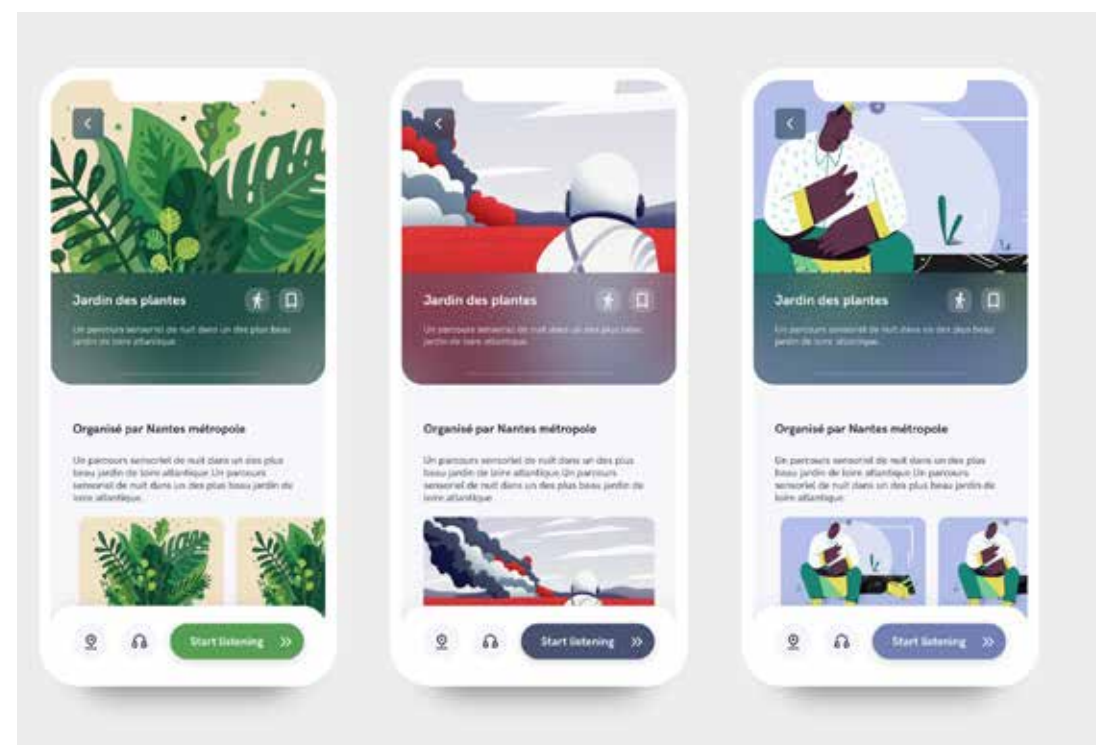
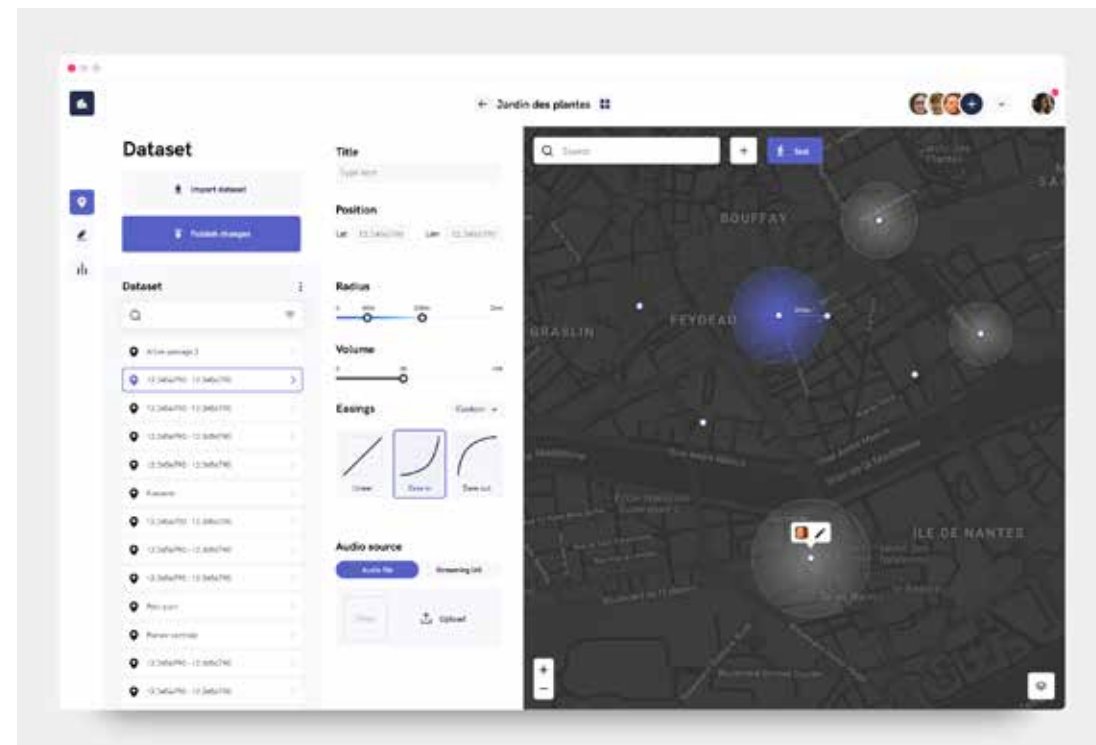
The second interface, which is for public use, brings these sound experiences to life. City-dwellers move around a familiar space where new sounds evoke a sense of travelling, surprise or dreaming.



Avez-vous envie d'écouter votre ville différemment ? De l'entendre chanter, grincer ou bruisser ? Simon a imaginé une plateforme composée de deux interfaces distinctes. La première s'adresse aux institutions culturelles, collectivités ou agences événementielles. Elle leur permet de tester la création d'expériences sonores géolocalisées dans l'espace urbain. Un château vibre soudain de puissants chants anciens tandis qu'un jardin des plantes s'anime d'une faune mystérieuse et bigarrée...

La seconde interface, à l'usage du grand public, donne à vivre ces expériences sonores. Le citoyen circule dans un espace familier où de nouvelles sonorités l'invitent au voyage, à la surprise ou à la rêverie.

INTERACTION DESIGN
DESIGN D'INTERACTIVITÉ



JOBS AND GAMES

Nolwenn Herbreteau

Women working in the French video games industry
Les femmes dans le jeu vidéo en France

The French video games union measured that only 15% of women are employees of video games companies in France. The Women in Games association promotes the role of women in the video games industry and holds awareness-raising events in schools. Nolwenn devised a simple but effective tool to reinforce their impact.

Jobs & Games is a Happy Families-style game. Each player picks a card at random and becomes the creator of the game. To create his or her game, a player must build up a team of creators based on the various fields of expertise presented. This stimulating and light-hearted educational aid perfectly complements the information and awareness-raising sessions.



Le Syndicat national du jeu vidéo a mesuré que seulement 15 % des femmes sont salariées d'entreprises de jeu vidéo en France. L'association Women in Games promeut la place des femmes dans le jeu vidéo et réalise des actions de sensibilisation en milieu scolaire. Nolwenn a conçu un outil simple et efficace pour renforcer leur impact.

Jobs & Games est un jeu de type jeu des 7 familles. Chaque joueur pioche une carte au hasard et devient le créateur du jeu. Pour créer son jeu, il doit composer une équipe de créateurs en fonction des différents métiers exposés. Support pédagogique vivant et joyeux, il complète efficacement les sessions d'information et de sensibilisation.

INTERACTION DESIGN
DESIGN D'INTERACTIVITÉ



GAME PROGRAMMER



Roxanne Brisebois

Spécialité : Maîtrise le logiciel Unreal Editor

Compétences :

Mécanisme de jeu

Logique

Mathématiques

Physique



BUZZ TALK

Pierre Fontaine

Senior citizens at the controls!
Les seniors aux manettes !

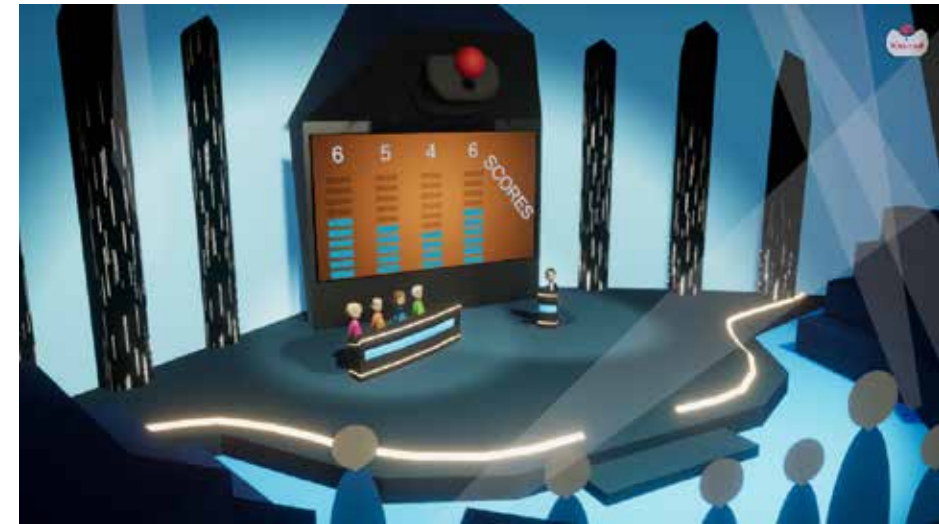
Buzz Talk is a video game which has been designed for elderly people living in retirement homes. It is a quiz-style game inspired by highly popular games such as Going for Gold. This multi-player and competitive game pits players against each other in a series of general knowledge questions and arcade games.

The four players have to answer the questions correctly and play the various games put before them in three to five successive rounds. They give their answers using a voice recognition system. A single buzzer is all that is needed to proceed through the entire game, interactively. This is an entertaining and educational way for senior citizens to renew their social bonds on a daily basis.

.....

Buzz Talk est un jeu vidéo conçu pour les personnes âgées vivant en maison de retraite. De type quiz, il s'inspire de jeux très populaires tels que « Questions pour un champion ». Multijoueur, compétitif, il permet à chaque joueur d'affronter ses adversaires dans un enchaînement de questions de culture générale et de jeux d'arcade.

Les 4 joueurs doivent répondre aux questions avec succès et jouer aux divers jeux proposés lors de 3 à 5 manches successives. Un système de reconnaissance vocale leur permet d'énoncer leurs réponses. Un simple buzzer suffit pour agir sur l'ensemble du jeu, en interaction. Une façon amusante et instructive pour les seniors de revivifier les liens sociaux au quotidien.



INTERACTION DESIGN
DESIGN D'INTERACTIVITÉ

FABULA

Sarah Gergaud

Let's pretend we are cosmogonists of the world
Jouons aux cosmogonies du monde

Where do we come from? How was our universe created? Many civilisations have passed down fabulous myths and legends to us in response to these questions. Sarah wanted to share them by using a playful and original approach. Fabula is a board game for all ages (12 to 90 years) which gives access to a whole host of imaginary tales.

Each player has a 'target' card and must answer the questions that are asked. Players put their questions to some cosmogonists of the world: Aztec, Maya, Chinese, Japanese, Korean, Greco-Roman and Inuit, etc. The graphic design is intuitive, and the board is versatile and can take multiple forms. Fabula is a game that can be enjoyed by multiple players and can be put away extremely quickly and taken anywhere.



D'où venons-nous ? Comment s'est créé notre univers ? En réponse à ces questions, plusieurs civilisations nous ont transmis de fabuleux mythes et légendes. Sarah a voulu les partager, à travers une approche joueuse et originale. Fabula est un jeu de plateau tout public (12 – 90 ans), donnant accès à une pluralité de récits imaginaires.

Chaque joueur est muni d'une carte « Objectifs » et devra répondre aux questions posées. Elles interrogent certaines cosmogonies mondiales : aztèque, maya, chinoise, japonaise, coréenne, gréco-romaine, inuit, etc. La charte graphique est intuitive et le plateau, polymorphe et évolutif. Fabula se range en un clin d'œil, s'emporte partout et se conjugue au pluriel.

INTERACTION DESIGN
DESIGN D'INTERACTIVITÉ



DUNE EN HÉRITAGE

Jean Perinet

Experience the multiple facets of «Dune» in virtual reality
Vivre les multiples facettes de « Dune » en réalité virtuelle

The world's best-selling science fiction novel, Dune has inspired many artists and creators. Written in 1965 by Frank Herbert, it was adapted for cinema by Jodorowsky and later by Lynch. Dune's original story was enriched by their imaginations – a process which Jean wanted to transcribe.

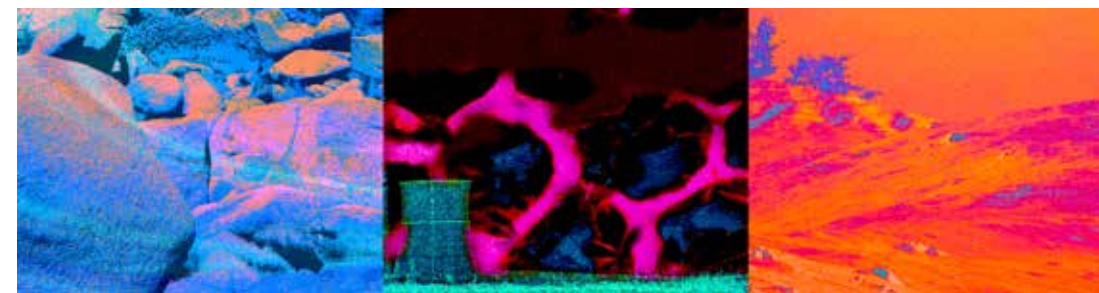
He therefore imagined a virtual reality experiment on this subject. Shown as an avant-premiere to «Dune», a film to be directed by Denis Villeneuve in 2020, it arouses the curiosity of the cinéphile, who can visit the various locations of the story and see them through the lens of each of the three creators. From one planet to another, one travels and discovers the diverse views on Dune.

Roman de science-fiction le plus vendu au monde, Dune a inspiré de nombreux artistes et créateurs. Écrit en 1965 par Frank Herbert, il a été adapté au cinéma par Jodorowsky puis Lynch. L'histoire originale de Dune a été enrichie par leurs imaginaires, que Jean a souhaité retranscrire.

Il a donc imaginé une expérience en réalité virtuelle sur le sujet. Visionnée en avant-première de « Dune », film qui sera réalisé par Denis Villeneuve en 2020, il pique la curiosité du cinéphile. Celui-ci peut se rendre sur les différents lieux de l'histoire et les visiter à travers le prisme de chacun des trois créateurs. D'une planète à l'autre, il voyage et découvre la diversité des regards posés sur Dune.



INTERACTION DESIGN
DESIGN D'INTERACTIVITÉ



EMEUS

Margaux Bonnet

The emotional watch
La montre à émotions

Do you dream of instantly sharing your emotions with your partner, without having to actually articulate them?

Having given this some thought, Margaux developed Emeus, which transcribes in real time the emotions experienced by two people who are in interaction. Developed using the Canadian software «Sansaura», which converts biometric signals into emotions, Emeus is worn on the wrist.

A graphic diagram evolves, revealing the emotions you are feeling, to your partner: you are emotionally connected to each other. Emeus can complement a conversation or be used on its own. In this way, you experience a greater depth of intimacy and authentic, deep and fair communication with your partner.

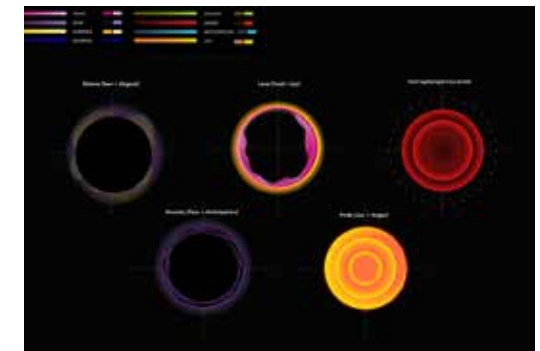
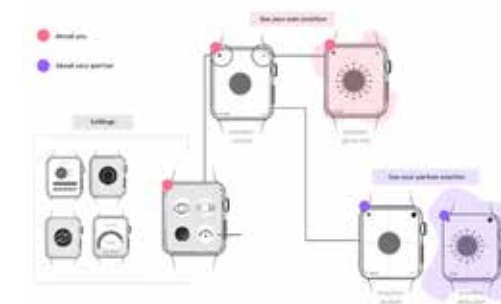
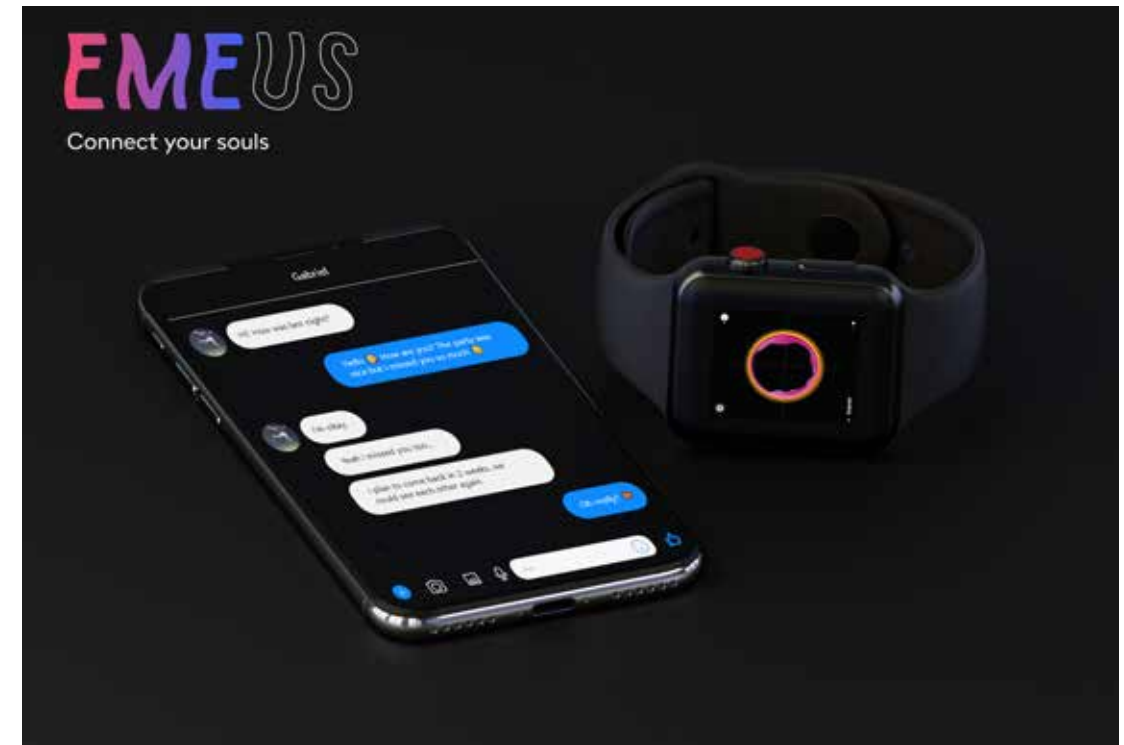


Rêvez-vous de partager instantanément vos émotions avec votre partenaire, sans avoir à les formuler ?

Margaux y a pensé, elle a imaginé Emeus qui retranscrit en temps réel les émotions vécues par deux personnes en interaction. Mise au point grâce au logiciel canadien « Sansaura », qui convertit des signaux biométriques en émotions, Emeus se porte au poignet.

Un schéma graphique évolue et indique à votre partenaire les émotions que vous ressentez : vous êtes connectés émotionnellement à l'autre. Emeus peut compléter une conversation ou s'utiliser seule. Ainsi, vous renforcez votre intimité et expérimentez une communication authentique, profonde et juste avec votre partenaire.

INTERACTION DESIGN
DESIGN D'INTERACTIVITÉ





PRODUCT DESIGN

Product design covers all areas of industrial production and service and can be applied to consumer goods but equally to capital goods.

3 programs:

Industrial Design BDes

Transport Design BDes

Industrial Products BDes

DESIGN PRODUIT

Le design produit touche l'ensemble des secteurs d'activités de production industrielle et de service et s'applique aux biens de consommation comme aux biens d'équipements.

3 programmes :

BDes Design industriel

BDes Design transport

BDes Industrial Products



"Product Design is the translation of our thoughts into useful objects that are accessible to all and able to change the world."

Arnaud Balduc - Industrial Design BDes and Transport Design BDes Course Leader

« Le design produit est la traduction de nos pensées à travers des objets utiles et accessibles à tous pour changer le monde. »

Arnaud Balduc, responsable pédagogique BDes Design industriel et BDes Design transport

"Transport design lets us free ourselves of material and temporal barriers when moving people and objects."

Arnaud Balduc - Industrial Design BDes and Transport Design BDes Course Leader

« Le design transport permet de nous affranchir des barrières matérielles et temporelles dans le déplacement des personnes et des objets. »

Arnaud Balduc, responsable pédagogique BDes Design industriel et BDes Design transport



"Quick-witted and resourceful, Industrial Designers produce meaning and uses. They translate the values of their projects into finishes, materials, shapes, technologies and uses. Socially and environmentally responsible, they assess the impact of their projects for their users and brands."

Olivier Pigasse - Industrial Products BDes program Coordinator

« Éveillé, le designer industriel est un concepteur qui produit du sens et des usages. Traducteur, il exprime les valeurs de ses projets en finitions, matériaux, formes, technologies et usages. Responsable, il évalue l'impact de ses projets, pour ses utilisateurs et ses marques. »

Olivier Pigasse, Coordinateur du programme BDes Industrial Products

ODE

Jeanne Perrine

Transmettre la mémoire familiale en musique
Transmitting family memory through music

«It is impossible to live without forgetting,» Nietzsche said. In order to combat forgetfulness and to strengthen family ties, Jeanne invented «Ode». The originality of this tool is in the transmission of family memory... through music!

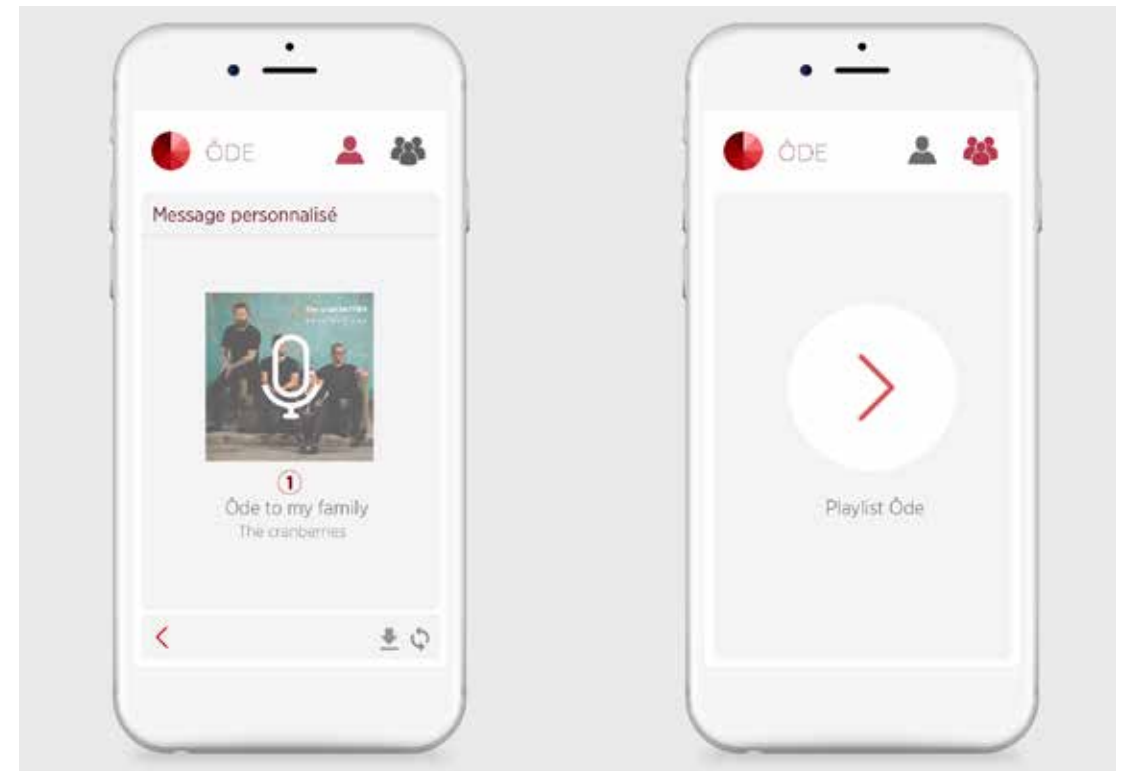
Each member of the family can upload five songs of their choice via the dedicated application. The tool, which made of stainless steel, aluminium and acoustic fabric, is shaped like a clock with a crank handle that can be operated. Depending on the chosen meaning, playlists of older or younger members can be listened to at leisure. Music is a wonderful vehicle for memories and sensations, allowing us to get to know each other differently and to connect more closely with each other.



« Il est impossible de vivre sans oublier » disait Nietzsche. Afin de lutter contre l'oubli et resserrer les liens familiaux, Jeanne a inventé « Ôde ». L'originalité de cet outil consiste à transmettre la mémoire familiale...en musique !

Chaque membre de la famille peut déposer 5 musiques de son choix via l'application dédiée. L'outil, composé d'inox, aluminium et tissu acoustique, a la forme d'une horloge dotée d'une manivelle que l'on peut actionner. Selon le sens choisi, l'on écoutera à loisir des playlists de membres plus ou moins âgés. Formidable vecteur de souvenirs et de sensations, la musique permet de se connaître différemment et de se relier plus étroitement les uns aux autres.

PRODUCT DESIGN
DESIGN PRODUIT



DIPI

Louis Richard Marschal

The smart pill dispenser
Le pilulier intelligent

How can a sick child manage his or her drug treatment autonomously, regardless of where he or she is? This tool designed by Louis Richard makes this possible.

The Dipi pill dispenser is a small, connected box which is refilled on a weekly basis by the child's parents. They slide the medication in and set an alarm for fixed times. The child is alerted by the vibration of the box and takes his or her treatment in perfect confidence. A confirmation of intake is automatically sent to the parents. If the child forgets, the parents are immediately informed.

Robust and simple, Dipi fits in a pocket and supports the healing process of children.

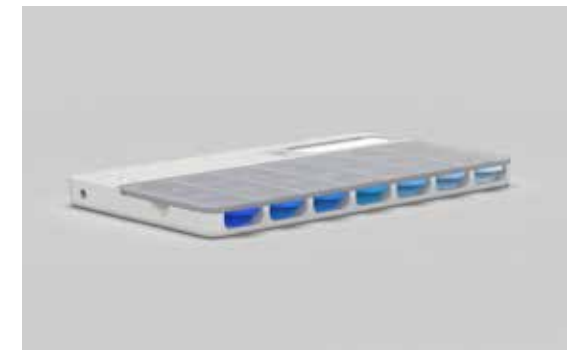


Comment un enfant malade peut-il gérer son traitement médicamenteux en autonomie, quel que soit son emplacement ? L'outil conçu par Louis Richard rend cela possible.

Le pilulier Dipi est un boîtier connecté de petite taille, alimenté sur une base hebdomadaire par les parents de l'enfant. Ils y glissent les médicaments et règlent un système d'alarme à heures fixes. L'enfant est alerté par la vibration du boîtier et prend son traitement en toute discrétion. Une confirmation de prise est envoyée automatiquement aux parents. Si l'enfant oublie, les parents en sont immédiatement informés.

Robuste et sobre, Dipi tient dans une poche et soutient l'enfant dans son processus de guérison.

PRODUCT DESIGN
DESIGN PRODUIT



GRAINE D'HISTOIRE

Sixtine Puthod

«Flower library» for young shoots

« Bibliothèque de fleurs » pour jeunes pousses

In 2006, less than 50% of children were playing outdoors daily. Faced with this analysis, Sixtine asked herself: how can an interest and benevolence towards nature be awakened in children? How can we make them aware of the seasonal rhythms in the surrounding flora?

She has designed a «flower library» that can be kept indoors or replanted. Each kit contains everything you need to grow one of the eight plants: a flowerpot, dehydrated coco soil, seeds and an informative booklet. Made of wood and recycled paper, the kit unfolds in a poetic way and bears its flower. The child learns, practises reading and cultivates wonder with the passing seasons.



En 2006, moins de 50 % des enfants jouaient en plein air quotidiennement. Face à ce constat, Sixtine s'est interrogée : comment éveiller l'intérêt et la bienveillance de l'enfant vis-à-vis de la nature ? Comment le sensibiliser à l'observation des rythmes saisonniers de la flore environnante ?

Elle a conçu une « bibliothèque de fleurs » pouvant être conservée en intérieur ou replantée. Chaque kit contient le nécessaire pour cultiver l'une des 8 plantes : pot de fleur, terre de coco déshydratée, graines et livret informatif. En bois et papier recyclé, le kit se déplie avec poésie et porte sa fleur. L'enfant apprend, s'exerce à la lecture et cultive l'émerveillement au fil des saisons.

PRODUCT DESIGN
DESIGN PRODUIT



OBI

Bruno Miloux

A self-service sports bike
Vélo de sport en libre service

Do you know about the elegant Penny-farthing? A predecessor of the modern bicycle, it inspired Bruno to design a two-wheeled urban vehicle with dynamic and prominent curves. Pedal-powered and equipped with electric assistance, the Obi is extremely safe for city riding. Thanks to its shape, it is easy to store, which is clearly welcome but rare in urban areas.

This bicycle, which is versatile and can be used for sporting or everyday use, can either sneak through the Parisian maze or scoot like an arrow during sporting competitions. Available on an easy-to-access self-service basis and requiring little maintenance, it promotes sport and related activities: exertion and challenging one's own limits.

Connaissez-vous l'élégant Grand Bi parisien ? Ancêtre de la bicyclette moderne, il inspira Bruno pour la conception d'un véhicule urbain à 2 roues, aux courbes dynamiques et saillantes. Propulsé à l'aide de pédales et muni d'une assistance électrique, Obi est hautement sécurisé pour la conduite en ville. Sa forme permet une capacité de stockage rare et appréciable en milieu urbain.

Polyvalent, à usage sportif ou quotidien, le vélo peut aussi bien se faufiler dans le dédale parisien que filer comme une flèche lors de compétitions sportives. En libre-service, facile d'accès et nécessitant peu d'entretien, il promeut la pratique sportive et ses corollaires : effort et dépassement de soi.



Obi

BRUNO



PRODUCT DESIGN
DESIGN PRODUIT

HERAKLES

Clément Grant Smith Bianchi

A vehicle optimised for the French army
Véhicule optimisé pour l'armée de terre française

84% of the population trust the French army to intervene in the event of a terrorist attack (Ministry of the Armed Forces). How does one create a vehicle which is environmentally friendly, suitable for military usage and integrated in the urban context?

Herakles arose from this initial line of enquiry. It is an armoured vehicle, similar to a minibus, designed by Clément for Renault. It has a low impact on the environment and blends into the urban setting.

Understated and comfortable, it has increased visibility of the outside world thanks to its peripheral windows. The vehicle is more engaging than a traditional military vehicle and encourages a closer link between passers-by and the army.



84% de la population fait confiance à l'armée française pour intervenir en cas d'attaque terroriste (Ministère des Armées). Comment créer un véhicule respectueux de l'environnement, adapté au contexte militaire et intégré au contexte urbain ?

Herakles a émergé de cette interrogation initiale. Véhicule Renault imaginé par Clément, c'est un blindé, semblable à un mini-bus. Il possède un impact réduit sur l'environnement et se fond dans le décor urbain.

Sobre, confortable, il possède une visibilité accrue sur l'extérieur grâce à ses vitres périphériques. Plus engageant qu'un véhicule militaire traditionnel, il encourage les passants à créer un lien de proximité avec l'armée de terre.

PRODUCT DESIGN
DESIGN PRODUIT



AC-PARIS 2024

Violaine Claron

A touch of the Olympic dream on Parisian public transport

Une touche du rêve olympique dans les transports en commun parisiens

The Olympic Games will be held in Paris in 2024. How can the flow of visitors between the various key points of the Games be optimised? How can the congestion of Parisian public transport be relieved?

Violaine has designed an autonomous urban cable car system on the banks of the Seine, from the Eiffel Tower to Bercy. Each gondola lift has a capacity of 25 people and 14 seats. Three routes are possible: the Boulogne area, the Bercy area and the Saint-Denis area. It is accessible to all and promotes intermodal transport as it glides over the Parisian traffic. Whether an ephemeral or a permanent installation, it is an expression of the festive, magical and exceptional quality of the Games.



Les prochains Jeux Olympiques se dérouleront à Paris en 2024.

Comment optimiser la circulation des visiteurs entre les différents points névralgiques des Jeux ? Comment désencombrer les transports en commun parisiens ?

Violaine a pensé un système de téléphérique urbain autonome, en bord de Seine, depuis la Tour Eiffel jusqu'à Bercy. Chaque télécabine a une capacité de 25 personnes et 14 places assises. 3 trajets sont possibles : la zone Boulogne, la zone Bercy et la zone Saint-Denis. Accessible à tous, il favorise l'intermodalité en termes de transports et glisse au-dessus du trafic parisien. Installation éphémère ou durable, il cristallise l'aspect festif, féerique et exceptionnel des Jeux.

PRODUCT DESIGN
DESIGN PRODUIT



3D 60°

Alice Bottan

A dynamic tool for computer-assisted music creation
Outil dynamique de création musicale assistée par ordinateur

How can computer-assisted music creation be turned into a dynamic experience? How can the body be moved so that it can create in a more sensitive way?

Alice found an answer with the creation of the 3D60° tool. Comprising three parts – one mixing deck, three independent modules and one software interface – the whole body can be engaged during the creative process.

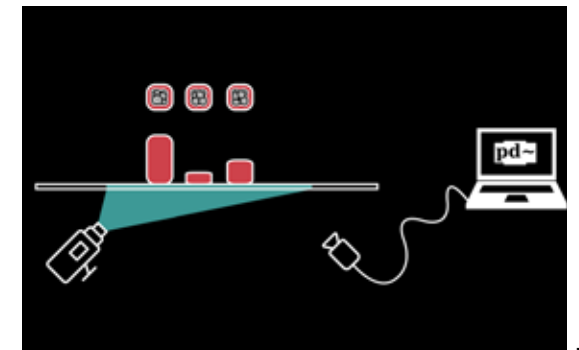
Created using Puredata and Reactivision software, it allows the music lover to modulate harmony, rhythm and melody, simultaneously. Specific sounds are generated by moving the module on the mixing deck. The 3 modules can be moved at the same time, instantly changing the entire musical structure in a sophisticated and subtle way.



Comment faire de la musique assistée par ordinateur une expérience dynamique ? Comment mobiliser le corps pour créer de manière plus sensible ?

Alice a trouvé une réponse avec la création de l'outil 3D60°. Composé de 3 parties : 1 plateau de mixage, 3 modules indépendants et 1 interface logiciel, il permet d'engager tout le corps durant la création.

Créé avec les logiciels Puredata et Reactivision, il permet au mélomane de moduler à la fois harmonie, rythme et mélodie. Le déplacement du module sur le plateau permet la création d'un son spécifique. Les 3 modules peuvent être déplacés en même temps et modifient instantanément l'ensemble de la structure musicale, de manière savante et subtile.



PRODUCT DESIGN
DESIGN PRODUIT

B SEAT

Mathilde Liegeois

A foldable seat made of round balls
Un siège pliable fait de ballons ronds

What becomes of the 57 million footballs produced annually worldwide?

Most of them are disposed of quickly after use, adding to existing refuse. Mathilde thought about recycling them in order to obtain a new, practical and durable object.

B Seat is a folding chair, with backrest, suitable for sports stadiums. It is made from unusable balls that are left by users at dedicated collection points. These people are therefore playing a part in transforming this raw material. B seat is comfortable, ergonomic and protects against the cold. It encourages sporting activity while strengthening the virtuous circle of upcycling!

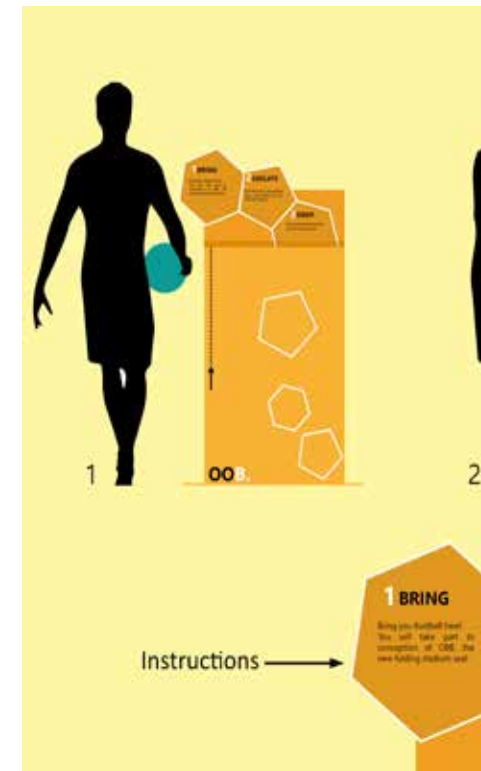


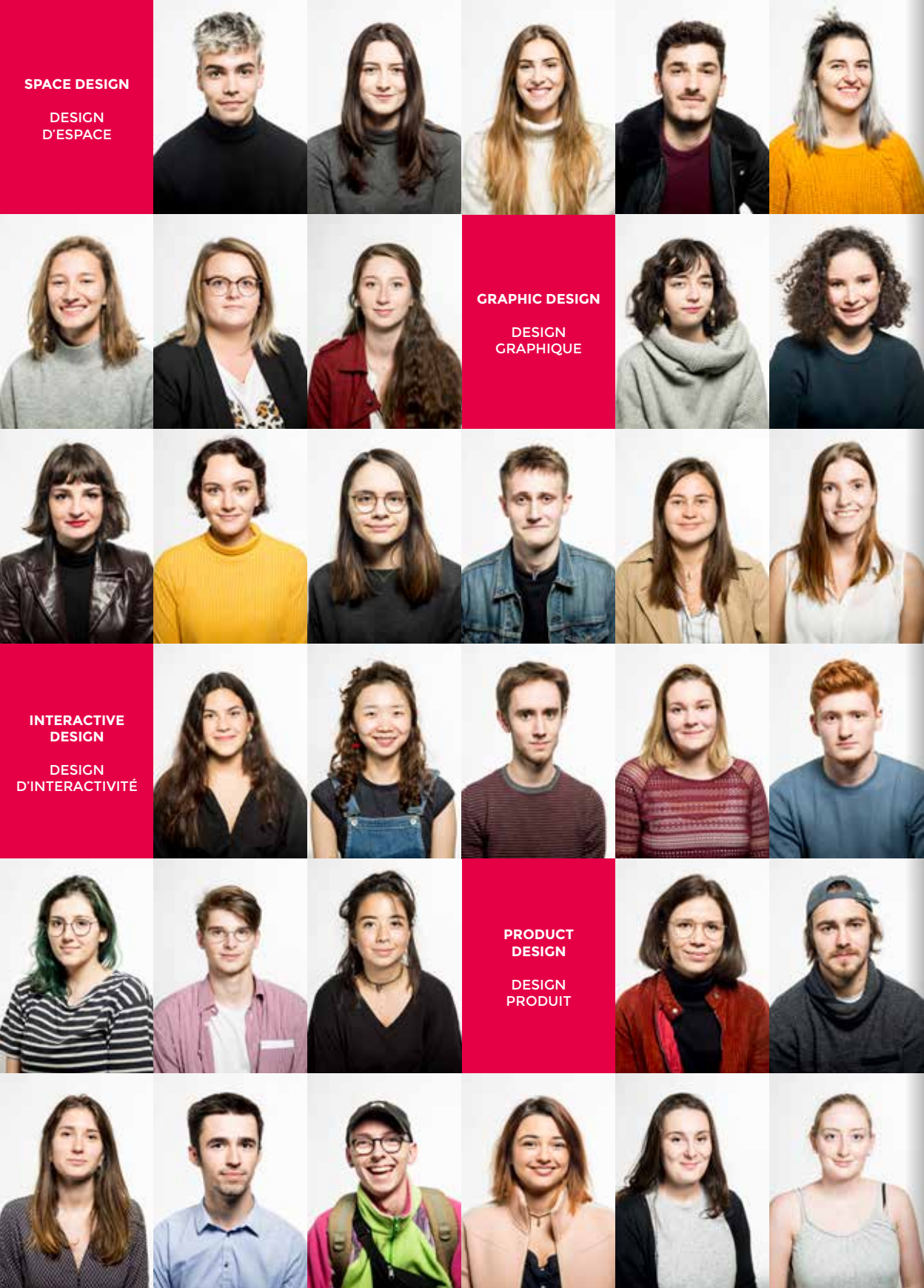
Que deviennent les 57 millions de ballons de football produits annuellement dans le monde ?

Ils sont, pour la plupart, jetés rapidement après utilisation et s'ajoutent aux déchets existants. Mathilde a pensé à leur recyclage en vue d'obtenir un nouvel objet, pratique et pérenne.

B Seat est un siège pliant, avec dossier, adapté aux stades sportifs. Il est produit à partir de ballons inutilisables, déposés par les usagers dans des points de collectes dédiés. Celui-ci participe donc à la transformation de cette matière première. B Seat est confortable, ergonomique et protège du froid. Il encourage la pratique sportive tout en renforçant le cercle vertueux de l'upcycling !

PRODUCT DESIGN
DESIGN PRODUIT





SPACE DESIGN

DESIGN D'ESPACE

GRAPHIC DESIGN

DESIGN GRAPHIQUE

INTERACTIVE DESIGN

DESIGN D'INTERACTIVITÉ

PRODUCT DESIGN

DESIGN PRODUIT

PAGE	STUDENT NAME / ÉTUDIANT	PROJECT NAME / NOM DU PROJET
SPACE DESIGN / DESIGN D'ESPACE		
#10	Amaury Roux	L'ÎLOT L'ÎLE HAUTE
#12	Manon Guilleux	NOIA
#14	Manon Penhouet	AÉRIAL
#16	Aurelien Jubault	UNE NOUVELLE SIGNALÉTIQUE AU PARC DES CHANTIERS
#18	Laureline Dufour	20 000 LIEUES SOUS POMMERAYE
#20	Léa Jottreau	OMBRELLES MARITIMES
#22	Julie Hamard	THE SPACE AND THE BLIND
#24	Lucile Roux	SUR LA ROUTE DES VACANCES
GRAPHIC DESIGN / DESIGN GRAPHIQUE		
#28	Julia Haremza	NOSE
#30	Léa Manchajm	MOT à MOT
#32	Louise Lenepveu	PAROLES
#34	Elsa Souchet	LAUTRE
#36	Julie Guillon	LE DEVOIR DE MÉMOIRE À ORADOUR-SUR-GLANE
#38	Martin Dumas	L'INSOMNIE, LE CAUCHEMAR DES ADULTES
#40	Baptistine Pichon	COMMENT PROMOUVOIR L'ACCÈS AUX FESTIVALS POUR TOUS ?
#42	Léa Picot	HENRIETTE & CIE
INTERACTIVE DESIGN / DESIGN D'INTERACTIVITÉ		
#46	Alia Elkayar	IMMERS
#48	Lengliang Li	MURMUR
#50	Simon Renault	NOISY CITY
#52	Nolwenn Herbreteau	JOBS AND GAMES
#54	Pierre Fontaine	BUZZTALK
#56	Sarah Gergaud	FABULA
#58	Jean Perinet	DUNE EN HÉRITAGE
#60	Margaux Bonnet	EMEUS
PRODUCT DESIGN / DESIGN PRODUIT		
#64	Jeanne Perrine	ODE
#66	Louis Richard Marschal	DIPI
#68	Sixtine Puthod	GRAINE D'HISTOIRE
#70	Bruno Miloux	OBI
#72	Clément Grant Smith Bianchi	HERAKLES
#74	Violaine Claron	AC-PARIS 2024
#76	Alice Bottan	3D 60°
#78	Mathilde Liegeois	B SEAT

ACKNOWLEDGEMENTS & CREDITS

Publication Director: Christian Guellerin

Project Manager: Gaëlle Delehelle

Project Management Support: Allison Cadoret

Director of Undergraduate Studies:

Nathalie Templier

Editor: Pauline Pigeon

Translation: Sarah Joksimovic

Proofreading: Allison Cadoret, Frédéric Degouzon, Gaëlle Delehelle, Nathalie Templier

Artistic Director: Dominique Chalureau

Photography: Jean-Charles Queffélec

Steering committee: Allison Cadoret, Dominique Chalureau, Frédéric Degouzon, Gaëlle Delehelle, Stéphane Gouret, Nathalie Templier

Teaching staff: Emmanuel Alouche, Sue Alouche, Arnaud Balduc, Virginie Braud-Kaczorowski, Edouard Durand, Jérôme Héno, Thierry Mellerin, Florent Michel, Luc Montessinos, Lydie Morand, Olivier Pigasse, Marie-Agnès Revert

To all the young Designers who kindly agreed to participate in this publication as well as all those who were involved in the project.

2019 edition

All rights reserved. All trademarks mentioned are the property of their respective owners.

BDes is a registered trademark of L'École de design Nantes Atlantique for France.

REMERCIEMENTS & CRÉDITS

Direction de la publication : Christian Guellerin

Responsable du projet : Gaëlle Delehelle

Assistante gestion de projet : Allison Cadoret

Directeur du cycle bachelor : Nathalie Templier

Rédaction : Pauline Pigeon

Traduction : Sarah Joksimovic

Relectures : Allison Cadoret, Frédéric Degouzon, Gaëlle Delehelle, Nathalie Templier

Directeur artistique : Dominique Chalureau

Photographies : Jean-Charles Queffélec

Comité de pilotage : Allison Cadoret, Dominique Chalureau, Frédéric Degouzon, Gaëlle Delehelle, Stéphane Gouret, Nathalie Templier

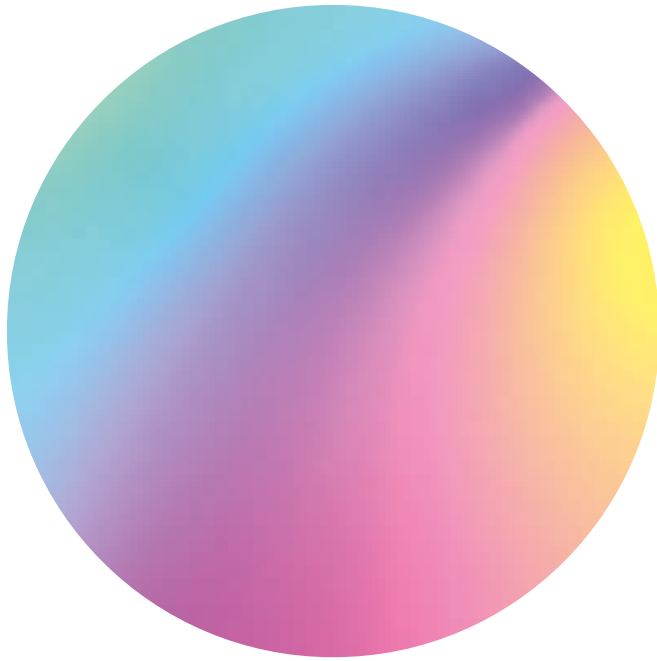
Équipe pédagogique : Emmanuel Alouche, Sue Alouche, Arnaud Balduc, Virginie Braud-Kaczorowski, Edouard Durand, Jérôme Héno, Thierry Mellerin, Florent Michel, Luc Montessinos, Lydie Morand, Olivier Pigasse, Marie-Agnès Revert

À tous les jeunes designers ayant accepté de participer à cette édition ainsi qu'à tous ceux qui se sont mobilisés sur le projet.

Édition 2019

Tous droits réservés. Toutes les marques citées restent la propriété de leurs ayants droits.

BDes est une marque déposée par L'École de design Nantes Atlantique pour la France.



L'ÉCOLE DE DESIGN
DESIGN FOR CREATIVE INNOVATION*

Nantes | Shanghai | Pune | São Paulo | Montréal

www.lecolededesign.com