

DESIGN L'EXPO

IMAGINER
ET CONSTRUIRE
DEMAIN

LE GUIDE
2022



L'ÉCOLE DE
DESIGN

Nantes Atlantique



ÉDITO

Design L'Expo: 17 jeunes designers imaginent et construisent demain !

Rendez-vous incontournable de la création à Nantes, Design L'Expo, créée par L'École de design Nantes Atlantique il y a 12 ans, présente cette année les créations de 17 jeunes designers diplômés, issues de leur projet de fin d'études de cycle master.

À travers cette exposition, les propositions innovantes des jeunes designers présentent autant d'évolutions possibles pour nos usages de demain. Elles révèlent leur engagement à imaginer des solutions pour un monde durable et désirable. Elles illustrent également la diversité des champs d'application du design au sein de l'école qui porte une vision du design concrète et en lien avec notre environnement de vie : santé et bien-être, alimentation, numérique, information et communication, transformation des villes...

De façon emblématique, Design L'Expo 2022 est exposée au sein du Quartier de la Création sur l'Île de Nantes, à deux pas du nouveau campus de l'école, du 3 décembre 2022 au 26 février 2023.

15 000 visiteurs ont découvert les créations 2020 et 2021, nous espérons vous accueillir nombreux à cette 12^e édition !

Christian Guellerin
Directeur général

Design for creative innovation

Acteur majeur de l'enseignement supérieur, L'École de design Nantes Atlantique revendique un positionnement unique considérant le design comme une discipline aux frontières de la création, de la stratégie et du management.

Elle a structuré ses formations Bac +5 et sa recherche autour de 6 domaines d'expertise pour traiter des grandes problématiques socio-économiques et environnementales : **Care Design** (*santé, soin, innovation sociale*), **City Design** (*villes et territoires*), **Digital Design** (*innovation numérique*), **Food Design** (*système de l'alimentation*), **Media Design** (*information, communication, médias et culture*) et **International Design Strategy** (*approche interculturelle du design dans un environnement international*). Elle a créé **Design et stratégie de l'innovation**, en partenariat avec *le Village by CA Atlantique Vendée L'Académie Design*.

Résolument internationale, L'École de design Nantes Atlantique est installée à Shanghai (Chine) Pune (Inde), São Paulo (Brésil), Montréal (Canada), Cotonou (Bénin) et Bruxelles (Belgique).

Depuis septembre 2022, L'École de design Nantes Atlantique est installée sur l'Île de Nantes. Cette implantation au cœur du Quartier de la Création est l'occasion de regrouper toutes les forces de l'établissement en un site unique et d'affirmer son choix stratégique d'une école comme lieu de vie, de créativité et de collaboration ouverte vers le monde extérieur, notamment vers le monde professionnel.



La Cale 2 Créateurs : un lieu de création

Design L'Expo est installée à la Cale 2 Créateurs, sur l'Île de Nantes, à proximité des Machines de L'Île, l'un des sites les plus visités de la métropole nantaise, et du nouveau campus de l'école.

La Cale 2 Créateurs en quelques mots...

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.



Le diplôme de design



Le Diplôme de design (Bac +5) délivré par L'École de design Nantes Atlantique est visé par le ministère de l'Enseignement Supérieur (niveau 7) et confère le grade de master. Ouvert aux étudiants issus d'un premier cycle en design d'espace, design graphique, design numérique ou design produit, il met l'accent sur l'acquisition de compétences en gestion de projet, en s'appuyant sur une approche du design professionnelle et pluridisciplinaire, à vocation internationale.

Le Diplôme de design est délivré à l'issue d'un cycle master en Care Design, City Design, Digital Design, Food Design, Media Design, Design et Stratégie de l'Innovation, et International Design Strategy, accessible en voie scolaire, en français et en anglais ou par la voie de l'apprentissage.

Les étudiants ont également accès à des parcours en double diplôme leur permettant de préparer un second diplôme au cours de leur dernière année d'études en France.

- Master Administration des Entreprises option « Management Double Compétence - Design », en partenariat avec l'Institut d'économie et de management – IAE de l'Université de Nantes.
- Master Management des Technologies Interactives 3D (MTI-3D), en partenariat avec Arts et Métiers ParisTech.
- Diplôme Inter Universitaire de 2^e cycle Disrupt' Campus Nantes (DCN), en partenariat avec Nantes Université et l'École Centrale de Nantes.
- DU Design Factory, en partenariat avec Polytech Nantes, Ouest Industries Créatives et Nantes Université.

Le projet de fin d'études : affirmer sa force d'innovation et son positionnement de designer

Les étudiants de cycle master réalisent un projet de fin d'études faisant appel à leur créativité, leur capacité d'innovation et à l'ensemble des compétences professionnelles acquises. Ce projet, adossé à un mémoire, constitue un exercice de synthèse aux frontières de la création, de la stratégie et du management. Design L'Expo présente chaque année une vingtaine de productions des différents programmes thématiques sélectionnées parmi près de 200 projets de fin d'études.

L'École de design Nantes Atlantique



- 1750 étudiants dont 400 apprentis
- 800 à 1000 apprenants chaque année en formation continue
- 4 programmes DN MADE
- 8 programmes de cycle bachelor
- 8 programmes de cycle master
- 40 nationalités
- 110 universités partenaires à l'international
- 4000 diplômés
- 1000 partenaires entreprises





Le programme de cycle master Care Design aborde les questions du soin et de l'attention à l'autre.

Il a pour vocation de promouvoir une pratique du design inscrite dans une logique de responsabilité sociale. Les projets développés dans ce cadre s'intéressent aussi bien aux parcours de santé, à la prévention des risques, à l'usage raisonné de ressources finies qu'à la redéfinition des services publics dans une logique participative et inclusive de populations spécifiques, personnes âgées, enfants, personnes handicapées, socialement exclues ou rendues vulnérables par la maladie ou un accident...



Créé en 2014, le Care Design Lab de L'École de design Nantes Atlantique explore les différentes réponses par le design du prendre soin et de l'attention à l'autre. Il propose des méthodologies centrées sur la spécificité des contextes, des territoires, des personnes et du respect de leurs singularités en prenant soin des objets et des personnes qui en font l'usage. Le Care Design Lab associe acteurs publics et privés, entreprises, associations et acteurs individuels, dans l'objectif de créer, de développer et de tester des dispositifs de design responsables, innovants et exploratoires sur ces trois axes d'intervention : Design en santé, Design des solidarités, Design public.



LA MUSIQUE SUR-MESURE

Vivez une expérience musicale intense



CARE DESIGN

Crescendo

La musique dans la peau

En France, 6 millions de personnes souffrent de surdit  légère ou profonde. Parmi elles, 80 % sont devenues sourdes au cours de leur vie. La musique, cr atrice de r silience et de lien social, peut jouer un r le important dans l'acceptation d'elles-m mes.

Charl ne, passionn e de musique depuis toujours, a imagin  l'application *Crescendo*. Gr ce   elle, les personnes sourdes et malentendantes peuvent vivre la musique   la carte : exp rience tactile de la musique, co-cr ation de m lodies, et adaptation de fr quences musicales...

Accessible via un syst me d'abonnement mensuel, *Crescendo* compense la perte auditive. L'application joue sur la corde tactile et collective pour faire vibrer une musique 100 % inclusive !

Charl ne SCHAUB

2020 - pr sent

Cheffe de projet produits, BLAM Audio, Le Chambon-Feugerolles, France

2020 - 2022

Cycle master Care Design, L' cole de design Nantes Atlantique, France

2018 - 2019

Apprenti  maquettiste, Groupe SEB, Ecully, France

2018 - 2019

Mention Compl mentaire Maquettes et Prototypes, P le Sup rieur Design, Villefontaine, France

2017 - 2018

Apprenti  designer produits, Laguelle, Cosne-d'Allier, France

2017 - 2018

Licence professionnelle en Design Produits et Packaging, P le Sup rieur Design, Villefontaine, France

charlene.schaub@laposte.net



Langosta

Une carapace pour cacher sa maladie

Sébastien est un petit garçon joyeux et insouciant. Pour lui, la maladie est avant tout liée à la vieillesse et à la solitude. Alors, quand on lui diagnostique un cancer à l'âge de 10 ans, sa vie change. Au collège, il souffre de l'étiquette qui lui colle à la peau : il est « le malade ». La dépendance constante à sa poche de colostomie lui donne l'impression d'être défaillant.

Irene a créé *Langosta* pour réduire les souffrances psychologiques du jeune patient. Cette ligne de sous-vêtements, adaptée aux adolescents, dissimule les dispositifs médicaux. Affranchis de leur statut de malade, les jeunes se sentent à nouveau maîtres de leur vie. Leur vêtement évolue en même temps qu'eux et les accompagne, depuis le diagnostic jusqu'à l'acceptation de leur maladie.

Irene LÓPEZ ABARCA

Mai 2022 - présent
Stage aux Hôpitaux Universitaires du Grand Ouest (HUGO), Angers, France

2020 - 2022
Cycle master Care Design, L'École de design Nantes Atlantique, France

2019 - 2020
Dessinatrice industrielle d'architecture, Aéroport Madrid Barajas, Espagne

2018 - 2019
Création industrielle, L'ENSCI, Les Ateliers, Paris, France

2018 - présent
Directrice du projet miMi diabète

2017 - 2018
Designer graphique, Medicus Mundi, Madrid, Espagne

ireneabarcadesign@gmail.com
ireneabarca.com



Konekti

Combattre l'illectronisme numérique

Si l'illectronisme a été déclaré grande cause nationale en 2013, son avatar numérique, l'illectronisme, touche plus de 13 millions de Français. Le web a envahi notre quotidien et laisse de nombreux illettrés du numérique sur le carreau. Face à la complexité des démarches administratives en ligne, ils se perdent et peuvent parfois renoncer à leurs droits.

Ce constat a fait naître l'application *Konekti*. Durant ses recherches, Coraline a réalisé que les allophones étaient particulièrement en difficulté. *Konekti* leur propose donc 3 outils pour briser l'isolement provoqué par la langue étrangère :

- une mise en relation avec des aidants ;
- un carnet d'apprentissage ;
- une application web, outil de travail essentiel pour les aidants.

Konekti combat l'illectronisme et brise les barrières du numérique.

Coraline GUERRIAU

Mai 2022 - présent
Stage de fin d'études, Kea Medicals, Cotonou, Bénin

2021 - 2022
Double Diplôme MDC MAE DESIGN à l'IAE de Nantes et à L'École de design Nantes Atlantique, France

2020 - 2022
Cycle master Care Design, L'École de design Nantes Atlantique, France

Semestre d'hiver 2021
KIDS, Köln International School of Design, Cologne, Allemagne

2019 - 2020
Cycle bachelor en Design, Classe Internationale, L'École de design Nantes Atlantique, France

2017 - 2019
BTS Design Produit, La Martinière Diderot, Lyon, France

guerriau.coraline@gmail.com

Le programme de cycle master City Design explore la stratégie et la prospective pour les aménagements (habitat, espace public, commerces) et les transports dans la ville d'aujourd'hui et de demain.

La nécessité de construire une ville durable et intelligente entraîne une transformation dans la conception de notre environnement bâti : 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 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.



Le City Design Lab est une plateforme créative d'expérimentations créée par L'École de design Nantes Atlantique en 2012. Il a pour objet d'articuler tous les acteurs de ville, les étudiants et la recherche autour d'une pratique d'innovation centrée sur les usages, la stratégie et la prospective pour l'aménagement et les transports dans les villes qui connaissent des transformations majeures. Le City Design Lab est un lieu de réflexion constante sur les outils et méthodes du design dans la « ville » ou le « territoire » dans une dynamique itérative d'expérimentations, d'évaluation et d'amélioration de leurs produits, services ou espaces.



Romain MONJALES

2020 - 2022

Cycle master City Design en apprentissage, Vraiment Vraiment, Paris, France et L'École de design Nantes Atlantique, France

Mars - Août 2020

Stage de césure, Samuel Accoceberry, Paris, France

2019 - 2020

Stage de césure, Dinettes, Paris, France

2018 - 2019

Licence professionnelle en Design Matériaux et Modélisation en alternance, Mobilier Carrier, Lauzun, France et L'École de design Nantes Atlantique, France

2017 - 2018

Designer Produits à Mobilier Carrier, Lauzun, France

2017

Stage de menuiserie en siège et prototypage, Liffol-le-Grand, France

monjales.romain@gmail.com

CITY DESIGN

Kit de réduction des déchets

Vers le zéro déchet et le 100 % citoyen

Chaque jour, 300 000 tonnes de déchets ménagers sont jetés dans les camions à ordures parisiens. En 2018, la feuille de route climat du 10^e arrondissement ciblait 7 enjeux prioritaires dont l'un intitulé : « Vers le Zéro déchet ». Romain a souhaité accompagner cette mairie dans sa dynamique de réduction des déchets en créant un kit de sensibilisation à 360°.

Ainsi, il guide les agents qui veulent organiser des ateliers avec les habitants. Le kit contient 3 étapes de sensibilisation : avant, pendant et après l'atelier. Dans un premier temps, l'idée est d'aider les usagers à modifier leurs habitudes de consommation. Durant l'atelier, ils imaginent collectivement les nouveaux modes de consommation de leur quartier. Puis, ils rentrent chez eux avec un panel d'outils pour changer durablement.



Concrete

Le béton lavé : un chantier d'avenir

Savez-vous quelle est l'industrie qui pollue le plus en France ? Le BTP. À l'échelle de la planète, l'industrie de la construction est responsable de 39 % des émissions mondiales de gaz à effet de serre.

Sensible aux enjeux environnementaux, Adeline a souhaité intégrer la notion d'écocircularité dans les chantiers de construction. L'objectif ? Construire de manière plus durable en répondant aux nouvelles normes de la législation.

Le projet *Concrete*, destiné aux promoteurs immobiliers, exploite le béton lavé et inexploité provenant des chantiers. Ce matériau est un mélange de béton et d'eau, issu du lavage de la benne à béton. Il peut être transformé pour l'habillage ou l'aménagement paysager ou se métamorphoser en mobilier urbain.



Adeline PORTERET

2020 - présent
Éco-designer junior
(Designer produit et éco-conception)
en apprentissage, TMC Innovation
(mâts d'éclairage public & mobiliers urbains, métallurgie), Les Sorinières, France

2020 - 2022
Cycle master City Design en
apprentissage, L'École de design
Nantes Atlantique, France

2019 - 2020
Licence professionnelle Design
Industriel Matériaux et Modélisations
en apprentissage à l'IUT Nantes & à
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2017 - 2019
Assistante Designer produit, Agriplas
(Fabricant de packaging industriel,
plasturgie) Filiale du Groupe Roullier,
Dinard, France

adeline.porteret97@gmail.com

DIGITAL DESIGN

Le programme de cycle master Digital Design explore les possibilités offertes par l'innovation numérique et son impact sur notre environnement matériel et notre cadre de vie.

Les interfaces tangibles sont des outils pour la manipulation directe de l'information, qui apportent une réalité sensible et matérielle aux flux numériques, à travers des interfaces physiques et de 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.



Créé en 2011, le Digital Design Lab est une plateforme créative d'expérimentations pour articuler la pédagogie, le monde des entreprises et la recherche autour du développement d'innovations centrées sur l'expérience utilisateur dans le domaine de la technologie numérique.



Yata

L'équilibre en télétravail

En janvier 2022, une étude IFOP fait une révélation inquiétante : 1/3 des salariés, qui télétravaillent 3 jours par semaine, font un burn-out.

Louis s'est inspiré d'un jouet mexicain pour créer un paravent lumineux qui sépare l'espace de travail et l'espace « détente » de la maison. Le Yatago - ou échelle de Jacob - effectue un mouvement ludique et fascinant. Piloté par une application, le paravent se transforme en outil interactif qui compartimente l'espace de vie et diffuse des luminosités variables. Placé entre le « bureau » et le reste de la maison, il pivote grâce à un simple geste de la main.

Yata trouve sa place dans des logements urbains où la pratique du télétravail s'est installée. Ce paravent poétique apaise les télétravailleurs et les aide à rétablir un meilleur équilibre de vie.

Louis RICHARD - MARSCHAL

2022
Cycle master Digital Design,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2022 - présent
Stage de fin d'études en design
industriel, Agence Jouin & Manku,
Paris, France

2021 - présent
Designer industriel en Freelance
pour une marque de design,
Dias Design, Paris, France

2019 - 2020
Stage en Design Industriel,
Neri & Hu, Shanghai, Chine

2019
Cycle bachelor Design Industriel,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2016-2018
Artisan d'art, Atelier d'Offard,
Tours, France

richardmarschallouis@gmail.com
[behance.net/louisrichardmarschal](https://www.behance.net/louisrichardmarschal)



Transphere

Rester en lien interplanétaire

Le projet d'Internet interplanétaire porté par la NASA et ses partenaires fera bientôt voyager les ondes radio à la vitesse de la lumière dans l'espace. Néanmoins, le transfert d'informations entre les planètes sera assez long. Un message transmis depuis la planète bleue mettra de 3 à 22 minutes pour arriver sur Mars.

Pour éviter le mal du pays aux astronautes envoyés sur Mars, Charles a imaginé un service de communication asynchrone en réalité virtuelle : *Transphere*. Il met à disposition des astronautes un espace virtuel partagé avec leurs proches. Ils peuvent y échanger, en différé, des messages, des capsules vocales et des lettres. Ainsi, ils restent connectés malgré l'abysse interplanétaire !

Charles SIMON

2021 - 2022
Apprentissage, Servaire & Co, agence
de design global orientée luxe, Paris,
France et L'École de design Nantes
Atlantique, France

2020 - 2021
Apprentissage, Opixido, agence de
design numérique en muséographie,
Paris, France

2020 - 2022
Cycle master Digital Design en
apprentissage, L'École de design
Nantes Atlantique, France

2019 - 2020
3e année de Cycle bachelor en Classe
Internationale (Design Industriel),
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2018
Stage en Design industriel, CLEN,
Fabricant de mobilier de bureau,
Saint-Benoît-La-Forêt (37), France

2017 - 2019
BTS Design Industriel, L'École
Bellecour, Lyon, France

charlessimon97@gmail.com
[charles-simon.myportfolio.com](https://www.charles-simon.myportfolio.com)



Sabo

La chaussure du futur

Comment se déplacer en réalité virtuelle lorsque l'espace de jeu est limité ? Après avoir acheté son premier casque en réalité virtuelle, Robin a réalisé que la technologie disponible contenait des failles. Il est difficile, par exemple, pour le joueur de générer des mouvements avec les pieds sans avoir à mobiliser ses mains.

Sabo a pour but d'améliorer l'expérience utilisateur en réalité virtuelle. Ainsi, l'expérience vécue est plus naturelle et ouvre à de nouvelles formes d'interactions. L'utilisateur libère ses mains pour effectuer certaines missions pendant que ses pieds bougent. Après avoir présenté son projet au Laval Virtual Center Europe, Robin a pu tester son prototype avec succès sur des utilisateurs spécialisés en réalité virtuelle.



Robin EXBRAYAT

2020 - 2022
Cycle master Digital Design,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2022 - présent
Stage en Digital Design Produit,
Airbus Defence and Space, Toulouse

2021 - 2022
Master en Management des
Technologies Interactives 3D,
Institut Arts et Métiers,
Laval, France

2020 - 2021
Stage en Design Produit, Numberly,
Paris, France

2019
Stage en Design Graphique,
Com Around, Paris, France

2017 - 2020
Cycle bachelor Interaction Design,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

robindexbrayat@gmail.com



Lumi

La contraception en duo

La contraception est la seule option possible pour avoir un rapport sexuel entièrement dédié au plaisir. Aujourd'hui, cette responsabilité repose essentiellement sur les épaules des femmes : 90 % des françaises de 15 à 49 ans la pratiquent. Ce déséquilibre, amplifié par différents facteurs sociaux, politiques et psychologiques, augmente la charge mentale des femmes. Comment rétablir la balance et partager le contrôle des naissances au sein du couple ?

Louise a imaginé *Lumi*, un boîtier lumineux qui rend la prise de la pilule plus facile et plus agréable. Cet outil, qui se fixe n'importe où, clignote lors des échéances à respecter. Assorti de son application, *Lumi* conseille en cas d'oubli de pilule et facilite les démarches médicales. Avec *Lumi*, la contraception se gère en duo !

Louise PLANTIVE

2022 - présent
Cycle master Digital Design,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2022 - présent
Stage en Design Global, LearnEnjoy,
Paris, France

2021 - présent
Freelance motion graphic designer

2021
Stage / Freelance designer,
projet de santé, Gret,
Ouagadougou, Burkina Faso

2017 - 2020
Cycle bachelor Motion Design,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2020
Workshop en partenariat avec le Grand T,
création d'un court-métrage au Grand T,
Nantes, France

2020
Stage Motion Graphic designer, BK
Digital Art Company, Lyon, France

louise.plantive@gmail.com
louiseplantive.com

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

Le programme de cycle master Food Design explore 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'aller de la production à la distribution en incluant la préparation et la dégustation.

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



Le Food Design Lab 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.



Héloïse MARIANI

2020 - 2022
Cycle master Food Design,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2022
Stage de fin d'études, Hej Studio,
Copenhague, Danemark

2020
Échange Erasmus, Programme
Master Creative Sustainability,
Aalto University, Helsinki, Finlande

2019 - 2020
Cycle bachelor Retail & Interior
Design (Classe Internationale),
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2017 - 2019
BTS Design d'Espace, ENAAI
(École privée d'enseignement
aux arts appliqués et à l'image),
Chambéry, France

heloisemariani@gmail.com
heloisemariani.myportfolio.com

FOOD DESIGN

YomFolks

Le jardin dans l'assiette

Aujourd'hui, la « malbouffe » cause davantage de problèmes de santé publique que l'usage de substances toxiques telles que le tabac ou l'alcool. Les jeunes sont particulièrement touchés par ce problème. Bien que de nombreux projets les encouragent à mieux manger, ils n'y sont pas toujours réceptifs.

Partant de ce constat, Héloïse a créé *YomFolks* : un projet qui apprend aux jeunes à cuisiner végétal et sain. L'expérience se déroule en deux étapes :

- les participants cueillent eux-mêmes des légumes locaux et des plantes sauvages dans des jardins et des serres ;
- ils apprennent à cuisiner et à valoriser ces produits frais grâce à l'aide d'un chef cuisinier.

Projet holistique, *YomFolks* éduque une communauté de jeunes à l'alimentation vivante et bienfaitante.

Le Café du Glandeur

Le gland aliment-terre

Savez-vous que les glands de chênes sont comestibles ? Riches de propriétés nutritives intéressantes, ils se cuisinent de mille manières.

Arnaud a créé une gamme de produits à base de glands sauvages composée de terrines, cookies et boissons. Il propose ainsi une alternative naturelle et locale à la consommation de certains produits énergivores.

Son projet fait écho à la réintégration de fruits oubliés dans nos assiettes. Il a investi le cadre atypique d'une ancienne tannerie située sur les bords de la Sèvre et l'a transformé en un lieu original « *Le café du glandeur* ».

Ce lieu d'expérimentations dédié à l'alimentation alternative est aussi humoristique qu'authentique. Il y accueille des visiteurs curieux, en quête d'alternatives alimentaires végétales durables.

Arnaud COURILLEAU



2020 - 2022

Cycle master Food Design,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

2019 - 2020

Bachelor Design Produit,
Edinburgh Napier University,
Édimbourg, Royaume-Uni

2019

Stage Design Produit,
Object Studio,
Londres, Royaume-Uni

2016 - 2018

Designer junior en alternance,
Smurfit Kappa Siemco,
Nantes, France

2016 - 2018

BTS Design de Produit,
L'École de design Nantes Atlantique,
France

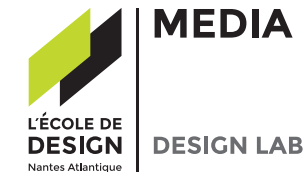
arnaud.crl@orange.fr



MEDIA DESIGN

Le programme de cycle master Media Design s'intéresse à la place du design dans la conception et l'élaboration de récits engageants et engagés.

Le design d'information a pour objet l'étude des représentations graphiques, statiques et dynamiques, pour la compréhension et l'interprétation de phénomènes complexes. Ses domaines sont la communication visuelle, la communication événementielle, la scénographie, la muséographie, les projets transmédia et la presse.



La problématique générale de Media Design est une meilleure compréhension et une meilleure mémorisation des contenus. Cela concerne les aspects éditoriaux et formels : quel rôle pour la hiérarchisation et la schématisation (simplification) versus quelle place pour l'émotion (complexification). Cela concerne également les choix techniques, comme celui d'un canal de communication à un moment donné lors de l'élaboration d'un modèle mental chez l'utilisateur.

Les domaines de la médiation scientifique et technique, la communication économique et le reporting, l'orientation spatiale et les interfaces numériques d'apprentissages font partie des interactions traitées par nos étudiants.



Riwan MAJIDATE

2020 - 2022
Cycle master Media Design en apprentissage, Orange Innovation, XDLab, Rennes, France et L'École de design Nantes Atlantique, France

2019
Stage en graphisme & motion, StoryCircus, Paris, France

2019 - présent
Illustrateur et graphiste freelance

2017
Stage en conception mécanique, T.E.I of Crete, Héraklion, Crète

2017 - 2020
Cycle bachelor Game Experience Design, L'École de design Nantes Atlantique, France

2015 - 2017
DUT Génie Mécanique et Productique, Université de Rennes 1, France

riwan.mjdt@gmail.com



Julie LEGAL

2022
Stage en Direction Artistique et graphisme, Atelier Madame Polare, Paris, France

2021 - 2022
Cycle master Media Design, L'École de design Nantes Atlantique, France

2022
Stage en Direction Artistique et dessin motifs textiles, Natalia Franquet, Nantes, France

2020 - 2021
Bachelor Brand Design, KEA Copenhagen School of Design and Technology, Danemark

2019 - 2020
Cycle bachelor graphisme, L'École de design Nantes Atlantique, France

2019
Stage en identité visuelle / édition / motion, Deux point Deux, Nantes, France

2017 (3 mois)
Stage en vidéo événementielle / fiction / interactivité, Beaux Matins, Nantes, France

julie.legal100@gmail.com
[behance.net/julielegal](https://www.behance.net/julielegal)

Antagône

L'éloquence pour tous

Par essence, l'humain est lié à la parole. Grâce aux mots, nous existons, nous partageons et débattons avec autrui. Outil indispensable à la vie en démocratie, il reste pourtant discriminant, car l'accès à la parole est inégal. Celui-ci dépend fortement de notre condition sociale, culturelle et économique.

Par conséquent, *Antagône* propose aux élèves d'aborder la prise de parole de manière ludique, dans le cadre de cours d'éducation morale et civique. En équipes, les jeunes argumentent autour de propositions de loi thématiques, dans un univers narratif inspiré de la Grèce antique et de ses grands orateurs. *Antagône* est bien plus qu'un jeu de société. Le jeu développe une parole affûtée et amplifiée au service d'un monde meilleur.

Sensaphonik

La partition des émotions

En 2020, les écoles classées « Réseau d'Éducation Prioritaire » (REP) accueillent 1 élève sur 5 en France. Les enfants qui y sont scolarisés ont parfois des vies difficiles. Issus de familles nombreuses, parfois monoparentales, certains d'entre eux ne parlent pas français. Pour eux, apprendre est un exercice compliqué. Ces enfants, impulsifs et émotionnellement fragiles, peuvent « déborder » de façon imprévisible en classe.

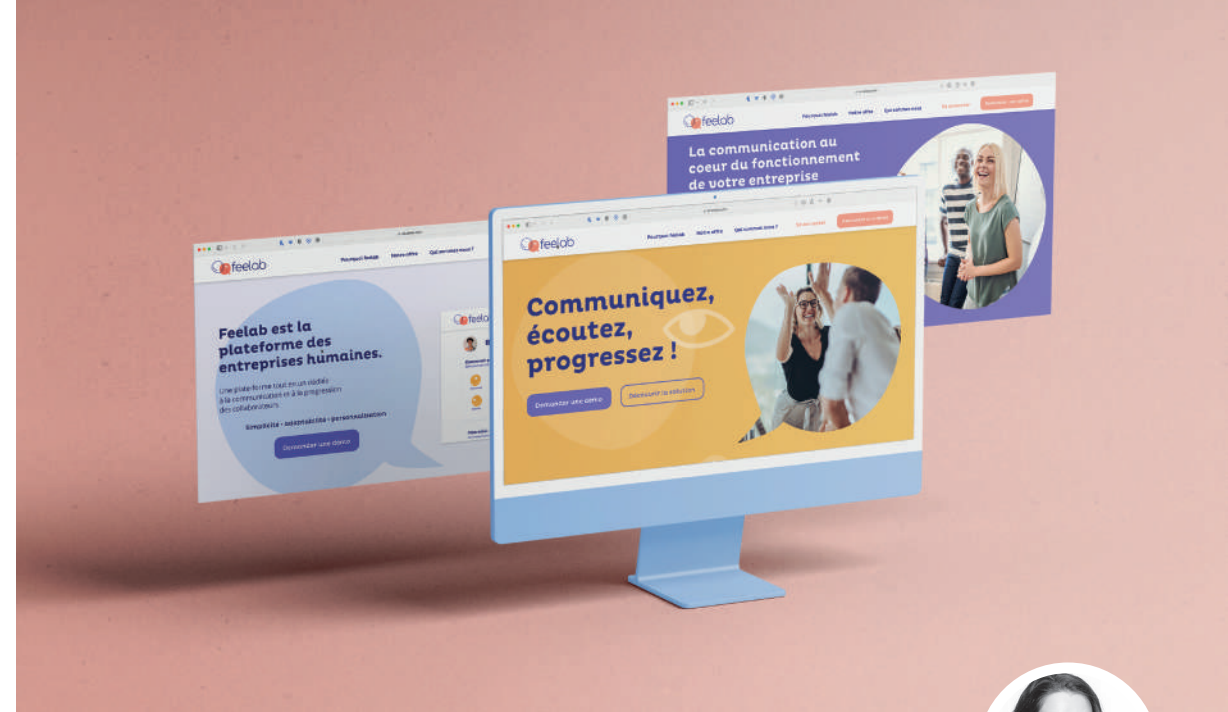
Sensaphonik a été créé pour eux. Le projet capitalise sur la puissance imaginaire de la musique pour les aider à libérer leurs émotions, à s'écouter les uns les autres et à développer leur sens de l'empathie. Les jeux d'écoute musicale, en classe, les guident progressivement vers une meilleure gestion de leur émotion lors de situations de crise.

Le programme de cycle master Design & Stratégie de l'innovation explore l'application des méthodes et savoir-faire du designer comme outil de management.

La structure de pensée du designer en fait un interlocuteur privilégié pour accompagner les entreprises dans leurs différents besoins de transitions. L'approche globale d'une problématique et un questionnement qui remettra toujours l'humain au centre des préoccupations sont les piliers de cette réflexion. Les champs d'applications sont extrêmement variés et aboutissent à des projets concrets et matérialisés ou bien des outils de gestion de projets ainsi que de nouveaux services.

Le programme Design et Stratégie de l'Innovation vise à :

- Mettre en pratique une méthodologie design dans un contexte de transition (transition managériale / RSE / numérique) ;
- Concevoir une stratégie de design dans l'entreprise en amont des projets ;
- Construire une vision pour le développement d'une structure au moyen des méthodes d'approche du designer.



DESIGN & STRATÉGIE DE L'INNOVATION
(EN APPRENTISSAGE)

Feelab

L'hypersensibilité : le nouvel atout professionnel ?

L'hypersensibilité fait beaucoup parler d'elle. On dit des hypersensibles qu'ils sont des « éponges » à environnements et à émotions. 30 % de la population française vit cette façon d'être au monde, souvent perçue comme un handicap au travail.

Face à cette difficulté, Valentine a conçu *Feelab* : une plateforme numérique pour mieux communiquer, progresser et développer son intelligence émotionnelle en entreprise. L'outil guide les utilisateurs avec pédagogie, pour leur apprendre à créer des feedbacks constructifs sur le travail de leurs collègues. Ils reçoivent également des retours sur leur travail, ce qui les aide à se fixer des objectifs et « monter en compétences ».

Le salarié gagne en estime de soi et en soft skills. Il s'autorise enfin à exprimer ses besoins pour l'avenir.



Valentine REDOULES

2020 - 2022

Cycle master Design et Stratégie de l'Innovation en apprentissage, Crédit Agricole Atlantique Vendée et L'École de design Nantes Atlantique, France

2019 - 2020

Bachelor en Design Graphique, LISAA Toulouse - École Arts Appliqués, Design & Multimédia, Labège

2019 - 2020

Graphiste en alternance, Studio Prunch, Albi, France

2019 - présent

Graphiste freelance

2019 (4mois)

Stage en graphisme, Cent Mille Lieux, Bas Saint-Laurent, Québec

2018 - 2019

Diplôme d'Études Collégiales (DEC) en graphisme, Cégep de Rivière-du-Loup, Rivière-du-Loup, Québec

valentine.redoules@gmail.com

FLOW

Le gaming qui tend l'oreille

Flow est né d'une observation : les joueurs de jeux vidéo sourds sont souvent exclus des jeux en équipe par les « entendants ». En effet, grâce à la voix, les joueurs se transmettent des informations et élaborent des stratégies complexes. Les joueurs malentendants sont donc vus comme « pénalisants » pour les autres.

William a conçu *Flow*, une solution qui contient 3 objets facilitant l'accès au monde entendant :

- le « Hub » posé sous l'écran traduit les communications par des pictogrammes ;
- le « Pad » permet d'envoyer à ses partenaires des messages vocaux préenregistrés ;
- le « V-meter », indique, à travers les couleurs, les émotions transmises par la voix des coéquipiers.

Pensé avec et pour les joueurs sourds, *Flow* réunit sourds et entendants à armes égales !



William GELBERG

2020 - 2022

Cycle master Design et Stratégie de l'Innovation en apprentissage, Crédit Agricole Atlantique Vendée et, L'École de design Nantes Atlantique, France

2018 - 2019

Cycle bachelor International Class, Industrial Products, L'École de design Nantes Atlantique, France

2017

Designer produit, AV Industry, Champigny-sur-Marne, France

2015

Stage, assistant du Chef de produits chaussures & accessoires homme, Lanvin, Paris, France

2014 - 2016

BTS Design Produit, ENSAAMA Olivier de Serres, Paris, France

william.gelberg@orange.fr

INTERNATIONAL DESIGN STRATEGY

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

Le programme de cycle master International Design Strategy offre ainsi aux designers en formation une formidable opportunité de découvrir et comprendre des cultures différentes et évoluer dans un contexte international.

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



LE STUDIO
MONTRÉAL

LE STUDIO MONTRÉAL

Le Studio Montréal a accueilli ses premiers étudiants en septembre 2018 en partenariat avec Le Centech, accélérateur d'entreprises de la première école d'ingénieurs publique de Montréal : l'École de Technologie Supérieure (ÉTS).

Le Studio offre une immersion des étudiants designers dans la culture québécoise et au sein des startups du premier incubateur francophone d'Amérique du Nord.



Bloid

Une porte d'entrée vers le monde

Vous visualisez la porte d'entrée de votre maison ? Celle que vous ouvrez tous les matins ? Parfait.

Au Québec comme ailleurs, des milliers de jeunes garçons en sont incapables. En effet, ils vivent enfermés chez eux depuis des années...

Le syndrome d'Hikikomori, né au Japon vers la fin des années 1990, a provoqué un isolement social de jeunes dans le monde entier.

En tant que Designer UX/UI, Allan a créé une solution dédiée à ces Québécois isolés : *Bloid*. L'application est associée à la croissance d'un blob, un être étonnant composé d'une cellule unique et quasi immortelle. *Bloid* génère des défis quotidiens adaptés au profil de l'utilisateur et l'encourage à se dépasser. S'il y arrive, il nourrit le blob qui grandit et prospère. Ainsi, *Bloid* aide l'utilisateur à réintégrer la scène du monde.

Allan GUEGAN

2021 - 2022
Cycle master International Design Strategy, Le Studio Montréal, L'École de design Nantes Atlantique, Montréal, Canada

2022 - présent
Stage de fin d'études en Design UX/UI, Blache Yong & Co, Montréal, Canada

2022
Stage en Design UX/UI, HBlogin-Centech, Montréal, Canada

2020 - 2021
Cycle master Digital Design, L'École de design Nantes Atlantique, France

2020
Séminaire Design UX/UI, Mobidys (repenser la liseuse numérique FROG), Nantes, France

2019 - présent
Freelance en Design UX/UI / Front-End Développement / Motion Design, Mauves sur Loire, France

allan.guegan.ag@orange.fr
allanguegan.com



Pipile

Des toilettes mobiles en usine

Partout dans le monde, certains travailleurs en usines sont contraints de faire leurs besoins debout, sur la ligne de production. Ils souffrent de déshydratation et doivent porter des couches pour travailler. Cette situation engendre de graves problèmes pour leur santé.

Les cabines de toilettes *Pipile* sont déplaçables facilement au sein de l'usine. Situées près des employés, elles limitent leur perte de productivité, un phénomène redouté par le patronat. La *Pipile* contient 4 cuves qui recyclent et réutilisent l'eau consommée. L'urine, récupérée à la source, est transformée en énergie électrique par un simple système de pile à bactérie. Protection de l'environnement, autonomie électrique, gain de temps et d'argent, bien-être des employés : *Pipile* est un atout fort pour les entreprises !

Lydia LAMMARI

2021 - 2022
Cycle master International Design Strategy, Le Studio Montréal, L'École de design Nantes Atlantique, Montréal, Canada en apprentissage, Timechain, Eyful et Ftex, Montréal

2022 - présent
Designer-concepteur, Trium, Montréal, Canada

2020 - 2021
Cycle master Care Design, L'École de design Nantes Atlantique, France

2020 - 2021
Stage, Agence Meryll Cohen architecture, Marseille, France

2017 - 2020
Cycle bachelor Architecture intérieure, L'École de design Nantes Atlantique, France

2020 - 2021
Stage, Agence Avous, Paris, France

lydialammari@yahoo.fr

Une exposition créée par L'École de design Nantes Atlantique

Direction et équipe pédagogique

Directeur général adjoint : Stéphane Gouret

Directrice pédagogique cycle master :
Nathalie Ciprian

CARE DESIGN LAB

Directrice : Clémence Montagne

Responsables pédagogiques : Bastien Perdriault,
Gwenaëlle Faye & Simon Boussard

CITY DESIGN LAB

Directeur : Florent Orsoni

Responsable pédagogique : Anaïs Jacquard

FOOD DESIGN LAB

Directrice : Julia Kunkel

Responsables pédagogiques : Juliette Brétéché
& Aude Messenger-Chaigneau

DIGITAL DESIGN LAB

Directrice : Frédérique Krupa

Responsable pédagogique : Arnaud Le Roi

MEDIA DESIGN LAB

Directeur : Karl Pineau

Responsables pédagogiques : Baptiste Fluzin &
Matthias Rischewski

LE STUDIO MONTRÉAL

Responsables pédagogiques : Julie Le Ster &
Jason Chapron

DESIGN & STRATÉGIE DE L'INNOVATION

Responsable pédagogique : Marion Moussu

Coordinatrice mémoires :

Virginie Braud-Kaczorowski

Directrice du CFA et de la Professionnalisation :

Julie Mesmeur

Équipe pédagogique : Xavier Aimé, Emmanuel

Alouche, Sue Alouche, Elise Auger, Arnaud Balduc,
Jay Bautista, Catherine Bouvard, Gwenaëlle Faye,
Baptiste Fluzin, Maud Meudic, Lucie Bolzec, Simon
Boussard, Juliette Brétéché, Virginie Braud-
Kaczorowski, Neil Carmichael, Laurent Carrier,
Emmanuel Cesario, Sandrine Chagnard-Pianlekha,
Nathalie Ciprian, Flavien Conilleau, Geneviève
Correia, Yves Cotinat, Julia Crouzet, Zélia Darnault-
Orsoni, Xavier Drouaud, Soline Drouault, Valentin

Dupas, Julien Dupont, Édouard Durand, Yohan Erent,
Elise Fauveau, Gwenaëlle Faye, François- Xavier Ferrari,
Benjamin Gagneux, Céline Gallen, Emmanuel Gilardeau,
Marc Ginestet, Delphine Giuliani, Sylvain Grisot, Bertrand
Guerrier, Jean-Yves Guillet, Jérôme Héno, Bruno Houssin,
Elise Huneau, Anaïs Jacquard, Sullivan Jolly, Frédérique
Krupa, Julie Labbé, Clémentine Laurent-Polz, Arnaud Le
Roi, Julie Le Ster, Mikaël Le Tohic, Laurent Lebot, Stéphanie
Lecarluer, Marion Lefeuvre, Frédérique Letourneux, Thierry
Lehmann, François Longpré, Chantal Mc Gowan, Aude
Messenger-Chaigneau, Pauline Merlet, Florent Michel,
Ludovic Misura, Pomme Monfort, Clémence Montagne, Luc
Montessinos, Lydie Morand, David Morin-Ulmann, Marion
Moussu, Laurent Neysensas, Florent Orsoni, Emma Paulay,
Anne-Gaëlle Person, Suânly Pinson, Béranger Recoules,
Matthias Rischewski, Éliisa Robert, Giulia Sola, Nathalie
Templier, Hélène Thébault, Astrid Tirel, Francesca Valsecchi,
Laureline Vantorre, John Villar, Benjamin Walsh, Hilda Zara.

Direction de la publication : Christian Guellerin

Responsable éditorial : Christine Martin

Cheffes de projet événementiel : Marine Bonati &
Blandine Tripoteau

Assistante gestion de projet : Julie Tessier

Graphisme : Maxime Danieau

Impression : Imprimerie Allais

Rédactionnel projets : Pauline Pigeon

Scénographie et production exposition : Ségolène Sauret,
Maxime Danieau, M.P.I Signalétique Agencement

Photographies : Jean-Charles Queffélec

Comité de pilotage : Nathalie Ciprian, Frédéric Degouzon,
Christine Martin, Nathalie Templier

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

*Édition 2022. Tous droits réservés. Toutes les marques citées restent
la propriété de leurs ayants droits. Tous droits réservés sur les projets
présentés par leurs auteurs. © visuels : auteurs des projets cités.
Nantes, octobre 2022.*



**L'ÉCOLE DE
DESIGN**

Nantes Atlantique

www.lecolededesign.com