

# DESIGN L'EXPO

LE GUIDE  
2021



L'ÉCOLE DE  
DESIGN  
Nantes Atlantique





## Édito

### **Design L'Expo: 20 jeunes designers inventent le monde d'après!**

Rendez-vous incontournable de la création à Nantes, Design L'Expo, créée par L'École de design Nantes Atlantique il y a 11 ans, présente cette année les créations de 20 jeunes designers diplômés, issues de leurs projets de fin d'étude de cycle master (MDes).

À travers cette exposition, les propositions innovantes de nos jeunes designers présentent autant d'évolutions possibles pour notre quotidien de demain. Elles révèlent leur engagement à imaginer des solutions pour un monde durable et apaisé, et montrent la diversité des thématiques abordées par le design au sein de l'école qui porte une vision du design, au-delà de l'esthétique, concrète et en lien avec notre environnement de vie.

De façon emblématique, Design L'Expo 2021 sera exposée au sein du Quartier de la Création sur l'Île de Nantes entre le 4 décembre 2021 au 27 février 2022.

15 000 visiteurs ont découvert les créations 2020, nous espérons vous accueillir nombreux à cette 11<sup>e</sup> 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), **Food Design** (système de l'alimentation), **Digital Design** (innovation numérique), **Media Design** (information, communication, médias et culture) et **International Design Strategy** (approche interculturelle du design dans un environnement international).*

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

## #IDN2022

À l'horizon 2022, L'École de design Nantes Atlantique s'installera sur l'Île de Nantes. Cette implantation au cœur du Quartier de la Création sera 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 les entreprises.



# La Cale 2 Créateurs : un lieu de création

Design L'Expo est installée à la Cale 2 Créateurs, sur l'Île de Nantes en plein cœur de la ville, à proximité des Machines de L'Île, l'un des sites les plus visités de la métropole nantaise. L'exposition a pour ambition d'afficher la présence de l'école dans le Quartier de la Création en préfiguration de sa future installation en 2022.

## **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 (MDes) en Care Design, City Design, Digital Design, Food Design, Media Design 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<sup>e</sup> cycle Disrupt' Campus Nantes (DCN), en partenariat avec l'Université de Nantes et l'École Centrale de Nantes.

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

Les étudiants de cycle master (MDes) 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

Le projet de l'école repose sur quatre valeurs qui fondent notre vision du design :

La professionnalisation

La valeur économique du design

L'affirmation du design comme processus d'innovation

La responsabilité du design face aux enjeux socio-économiques et environnementaux



- 1650 étudiants dont 400 apprentis
- 800 à 1000 apprenants chaque année en formation continue
- 4 programmes DN MADE
- 8 programmes de cycle bachelor
- 7 programmes de cycle master
- 40 nationalités
- 110 universités partenaires à l'international
- 4000 diplômés
- 1000 partenaires entreprises





# CITY DESIGN

Les programmes City Design explorent 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<sup>e</sup> 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.



CITY

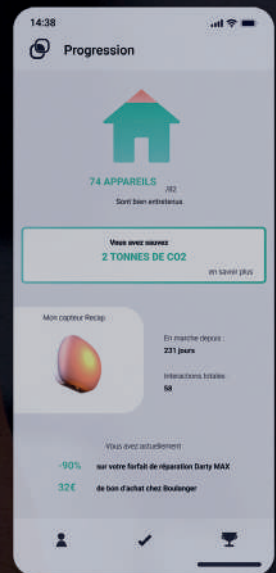
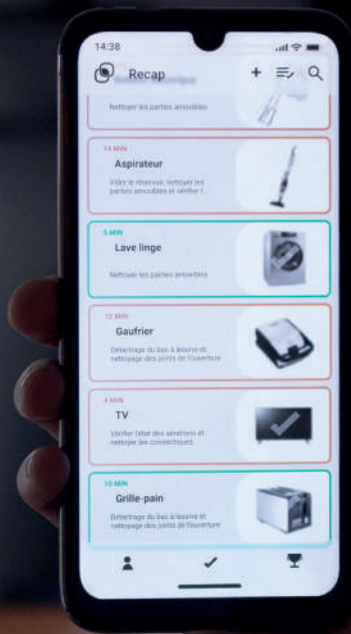
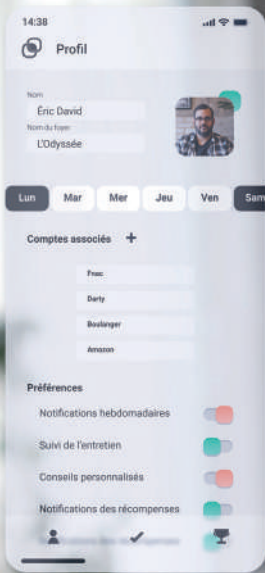
DESIGN LAB

## CITY DESIGN LAB

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.





# Recap

## Une nouvelle vie pour l'électroménager

Les chiffres sont édifiants. Chaque année, 1 900 000 appareils électriques et électroniques arrivent sur le marché en France. Au-delà de la pollution émise durant leur cycle de vie, ces objets créent 800 000 tonnes de déchets par an. Or, 50 % de ces déchets pourraient être évités avec un simple entretien régulier.

*Recap* est un service qui prolonge la durée de vie des appareils domestiques. Il mise sur un meilleur entretien pour garantir une durée de vie optimale de l'appareil. Composé d'un espace numérique contenant les informations d'entretien et d'un capteur connecté, il fournit une fiche d'entretien pour chaque appareil. Finaliste National du James Dyson Award, *Recap* alimente un monde durable.

# Bruno MILOUX

### 2021 - présent

Assistant Designer Industriel à AdvanceDesign, Région de Paris, France

### 2020 - présent

Designer Produit & Graphique freelance à clients internationaux : United Arab Emirate, USA, Inde, Iran, France, UE

### 2019 (6 mois)

Designer junior à MindsailorsDesignStudio, Poznan, Pologne

### 2019 - 2021

MDes City Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

### 2016 - 2019

BDes Design industriel à L'École de design Nantes Atlantique, France

[b.miloux@lecoledesign.com](mailto:b.miloux@lecoledesign.com)  
[instagram.com/bruno\\_miloux\\_design/](https://www.instagram.com/bruno_miloux_design/)



## Mum

### Mobilier Urbain Mobile à manipuler

L'espace public, commun à tous, est un lieu de passage et de rassemblement. Il plante le décor de notre vie urbaine et stimule les interactions sociales. Plus cet environnement est agréable, plus les interactions entre citoyens sont positives.

Clara a donc pensé un mobilier urbain mobile, *Mum*, à l'identité ludique, créative et vivante. Destiné aux collectivités, il est modulaire et permet une grande diversité d'agencements et d'usages.

Sa forme en biseau suggère un manque à combler. Les parties pleines et creuses permettent des assemblages latéraux ou verticaux. Enfin, l'ajout de modules configure le choix de l'activité à venir : s'asseoir, jouer, se regrouper, s'isoler, ou simplement se mettre au soleil...

## Clara TORTORICI

**2020 - 2021**

MDes City Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

**2020**

Lauréate, Concours business game 2020 du CINA « Imaginons la ville de demain »

**2018 - 2019**

DN MADE Objet Année 3, Industrial Products à L'École de design Nantes Atlantique, France

**2015 - 2018**

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti Milano à Milan, Italie

**2013 - 2015**

Double Licence Droit-Anglais à Université de Versailles, Saint-Quentin-en-Yveline, France

**Motto :** « We shape cities and they shape us. » Jan Gehl

[cl.tortorici@gmail.com](mailto:cl.tortorici@gmail.com)



## Âme

### L'urne funéraire tressée

Autrefois omniprésente dans la vie quotidienne en France, la vannerie tend à disparaître. En parallèle, notre pays connaît un papy-boom de grande ampleur et les cimetières des grandes villes sont surpeuplés.

Face à ce double constat, Laëticia a imaginé une alternative pour réinvestir ce savoir-faire traditionnel au service de nouvelles pratiques funéraires.

*Âme* est un atelier artisanal qui propose des urnes funéraires à l'image du défunt. Ces enveloppes sont tressées par un vannier local, à partir de végétaux glanés dans la nature. L'entourage peut participer à la création de l'urne, aux côtés du vannier ou de manière autonome. Biodégradable, l'urne est inhumée au milieu de forêts ou jardins.

## Laëticia GÉRARD

### 2021 - présent

Global Designer, stage à La Formidable Armada, Lyon, France

### 2020 - 2021

Master Management et Administration des Entreprises à IAE, Nantes, France

### 2019 - 2020 (4 mois)

Global Designer, stage à Matterofseeing., Shanghai, Chine

### 2019 - 2021

MDes City Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

### 2018 (2 mois)

Global Designer, stage à HURLUSTudio, Bordeaux, France

### 2016 - 2019

BDes Design industriel à L'École de design Nantes Atlantique, France

[laetitia\\_gerard@orange.fr](mailto:laetitia_gerard@orange.fr)  
[behance.net/laetitiagerard](https://www.behance.net/laetitiagerard)

# CARE DESIGN

Les programmes Care Design abordent les questions du soin et de l'attention à l'autre. Ils ont pour vocation de promouvoir une pratique du design inscrite dans une logique de responsabilité sociale et environnementale. 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...



## CARE DESIGN LAB

Créé en 2014, 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 (services, outils, usages...). Il s'intéresse aussi bien aux dispositifs et parcours de santé qu'à la définition de l'action publique et à l'innovation sociale.



## Peli Pelo

### Encourager l'autonomie à l'hôpital

Ce projet est né d'une rencontre. Celle de Pauline avec un petit garçon de 7 ans, frappé de plein fouet par la maladie et pourtant doté d'une force de vie incroyable. Grâce au soutien de l'association Leaf et du CHU de Nantes, elle a conçu une solution d'accompagnement pour les enfants hospitalisés en oncopédiatrie. *Peli Pelo* est une application qui les rend plus autonomes dans leurs parcours de vie et de soins.

En effet, cet agenda, composé d'un tableau ludique et de cartes personnalisables, offre à l'enfant une visualisation de son propre cheminement. L'enfant peut classer et rechercher les informations qui l'aideront à retrouver un sentiment de pouvoir, et ce, malgré les épreuves.



## Pauline HANOUZET

### 2021 - présent

Designer junior, Direction des usagers, des services aux patients et des partenariats innovants au CHU de Nantes, France

### 2019 - 2021

MDes Care Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

### 2019 - 2020 (6 mois)

Designer junior, stage à JosDeVries, Utrecht, Pays-Bas

### 2018 - 2019

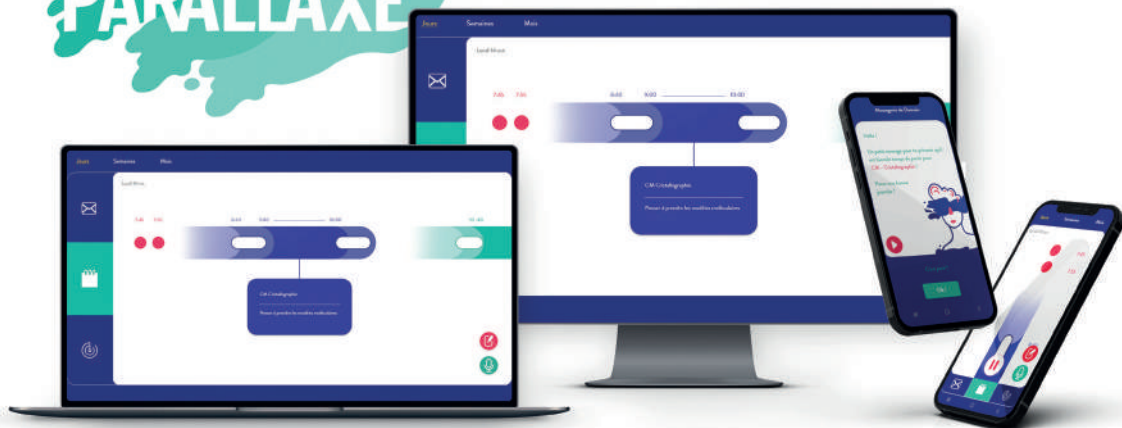
BDes Architecture intérieure à L'École de design Nantes Atlantique, France

**Motto :** « Un projet se crée autour de 3 axes : co-construction, partage et intelligence collective. »

[pauline.hanouzet@gmail.com](mailto:pauline.hanouzet@gmail.com)  
[paulinehanouzet.com](http://paulinehanouzet.com)



# PARALLAXE



## Parallaxe

### L'agenda des personnes dyspraxiques

Connaissez-vous la dyspraxie ?

Trouble de l'apprentissage, elle traduit la difficulté, voire l'incapacité à automatiser un geste. Pour la personne concernée, effectuer ce geste requiert alors une grande concentration et beaucoup d'énergie. En effet, il lui faut décomposer et anticiper chaque mouvement.

Virginie a imaginé *Parallaxe* pour pallier ce problème des jeunes adultes dyspraxiques. Ce logiciel connecté à une montre et à un collier-écouteur leur permet une meilleure gestion du temps. L'utilisateur crée des alter ego temporels qui veillent à la surcharge de son emploi du temps ou lui offrent des "antisèches de gestes". *Parallaxe* accroît une confiance en soi trop souvent mise à rude épreuve.



## Virginie LELIÈVRE

### 2021 - présent

Designer à Indivisible, Nîmes, France

### 2019 - 2021

MDes Care Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

### 2018 (2 mois)

Designer Produit à Atelier Design Masnada, Saint-Martin-de-Bellevue, France

### 2016 - 2019

BDes Design industriel à L'École de design Nantes Atlantique, France

### 2015 - 2018

BDes Design industriel, L'École de design Nantes Atlantique, France

Motto : « Les usagers sont les meilleurs experts d'un sujet. »  
« Tout sujet est intéressant pour peu que l'on prenne la peine de s'y intéresser. »

[einigrial@gmail.com](mailto:einigrial@gmail.com)  
[virginielelievre.fr](http://virginielelievre.fr)

# DIGITAL DESIGN

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

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

Le design d'information a pour objet l'étude des représentations graphiques, statiques et dynamiques, pour la compréhension et l'interprétation de phénomènes complexes.



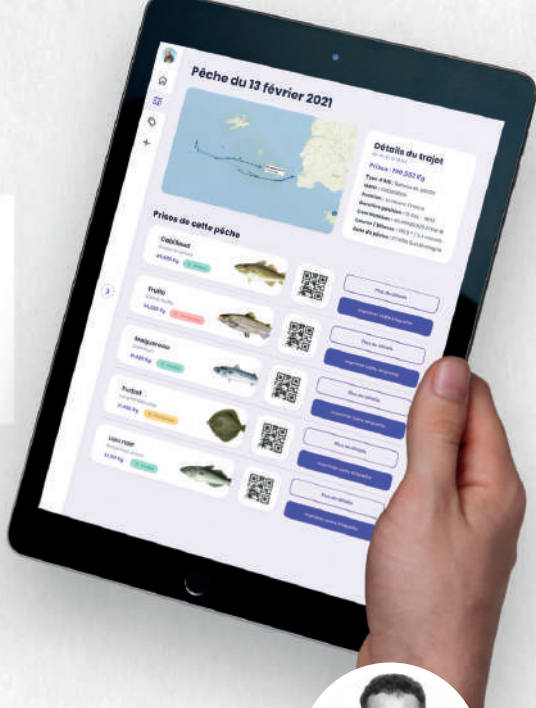
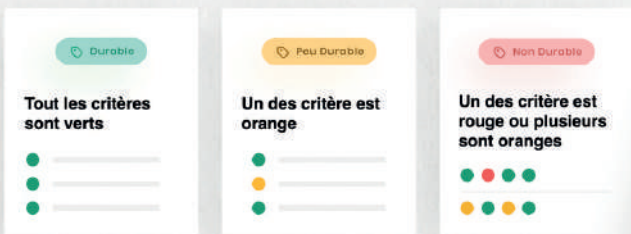
DIGITAL

DESIGN LAB

## DIGITAL DESIGN LAB

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.





## Fischain

### Une pêche durable et raisonnée

Au cours de ces 50 dernières années, l'exploitation outrancière des fonds marins a détruit les mers et les espèces qui y vivent. À l'horizon 2050, une pénurie de poissons est à craindre. Néanmoins, certains pêcheurs pratiquent une pêche raisonnée et durable. *Fischain* a pour but de les encourager en valorisant leurs bonnes pratiques.

Cette application permet au "bon pêcheur" d'avoir une traçabilité, un historique et un étiquetage automatisé de sa pêche. *Fischain* génère des étiquettes réglementaires pour la vente mentionnant le nom du poisson, la date, la zone ainsi que la méthode de pêche. Cette labellisation 100% digitale et transparente, outil d'une consommation éclairée, est une première.

## Mathis FREUDENBERGER

**2021 - présent**  
Product Designer à Doctolib, Paris, France

**2021 (6 mois)**  
UX/UI Designer, stage à Onepoint, Paris, France

**2019 - 2020 (4 mois)**  
UX Designer, stage à Groupe PSA, Shanghai, Chine

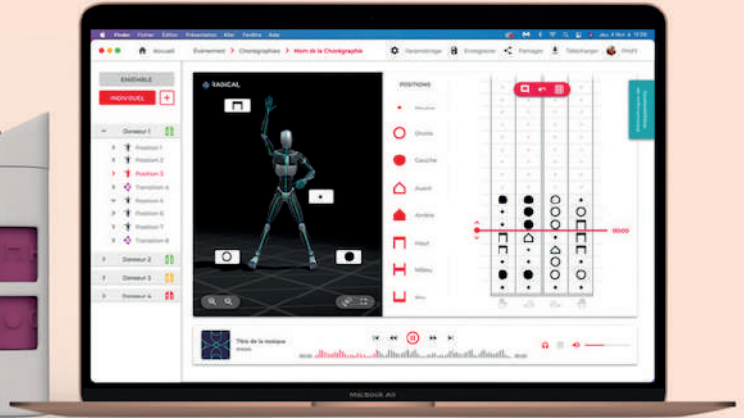
**2019 - 2021**  
MDes Digital Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

**2018 (3 mois)**  
UX/UI Designer à Génération Internet, Nantes, France

**2016 - 2019**  
BDes UX/UI Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

Motto : « Design is a means of expressing myself sharply, of questioning the world. »

mathis.freud@outlook.fr  
mathisf.com



## Khore.ia

### Danser les yeux fermés

Savez-vous qu'il est possible d'écrire un mouvement de la même manière que l'on compose une musique ? *Khore.ia* a pour but de rendre accessibles des "partitions de mouvement" ou "œuvres pures" de chorégraphes à des personnes non et malvoyantes. À l'instar du braille, le projet *Khore.ia* utilise son propre système d'écriture chorégraphique accessible en relief.

Un logiciel de création s'associe à deux manettes manipulées par le danseur. Deux fenêtres de lecture, superposées l'une sur l'autre, affichent huit symboles en relief qui indiquent la position spécifique de l'artiste dans l'espace. La danse prend corps, elle s'anime. Enfin elle devient visible, même pour ceux qui ne la voient pas.

## Raphaëlle GORENBOUH

### 2021 - présent

Junior Product Designer à Emotic, Agence Digitale, Nantes, France

### 2020 (1 mois)

Designer MakAir Project à Makers For Life, Nantes, France

### 2019 - 2020 (6 mois)

Consultante en innovation à EGGS Design AS, Oslo, Norvège

### 2019 - 2021

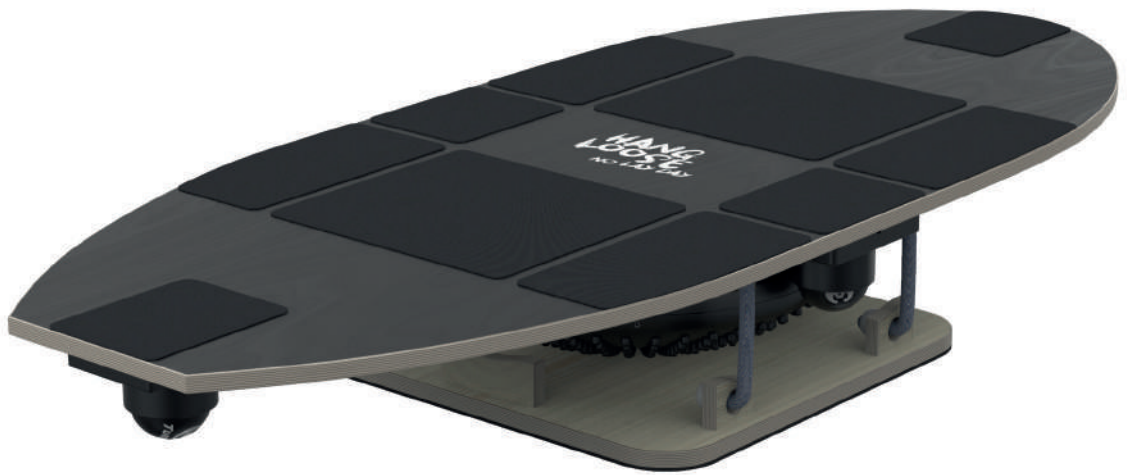
MDes Digital Design à L'École de design Nantes Atlantique

### 2017 - 2019

BDes Interaction Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

Motto : « Aujourd'hui nous pouvons créer des interfaces qui touchent les gens via l'empathie. »

r.gorenbouh@gmail.com  
raphaellegorenbouh.com



## Hang Loose

### Le surf tout terrain

La pratique sportive du surf propose une expérience globale : prouesses physiques, défis renouvelés, mais aussi règles de vie et état d'esprit "surfistique". Néanmoins, le monde évolue et nos usages également : tandis que la sédentarité urbaine s'accroît, les paysages côtiers se modifient.

Face à ce constat, Ugo s'est demandé : comment pratiquer le surf au quotidien, que ce soit en intérieur ou en extérieur, indépendamment des circonstances ? *Hang Loose* est une solution compacte se pratiquant en intérieur ou sur des terrains stables en extérieur. Destinée aux surfeurs de niveau débutant ou avancé, elle leur permet une régularité dans leur pratique et prévient certaines blessures lors des reprises.



## Ugo RORATO

### 2021 - présent (4 mois)

Designer produit, stage à Tribe Sport Group, Cogolin, France

### 2020 - 2021

MDes Digital Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

### 2020 - 2021

Master Management et Administration des Entreprises à IAE, Nantes (mention bien)

### 2019 - 2020 (5 mois)

Designer Produit, stage à Creative Capital, Shanghai, Chine

### 2013 - 2017

MSc Innovation et Design Thinking à Kedge Design School, Marseille

Motto : « Le Design n'a de sens que celui de vouloir en donner. »

[ugo.rorato@kedgeds.com](mailto:ugo.rorato@kedgeds.com)

# FOOD DESIGN

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

Les programmes Food Design explorent les problématiques de l'évolution du système de l'alimentation. Concilier bien-être, plaisir et séduction avec les exigences d'une production de masse responsable et des modes d'alimentation de plus en plus diversifiés suppose d'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.



## FOOD DESIGN LAB

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.



## Streat

### De vrais repas pour les sans-abris

300 000 personnes. C'est le nombre de sans-abris en France selon La Fondation Abbé Pierre. Ce chiffre augmente constamment et la malnutrition est une menace quotidienne pour cette catégorie de personnes déjà fragilisées. En effet, ils ont peu accès aux outils de cuisine, ce qui réduit fortement leur capacité à préparer des plats nourrissants.

Face à l'urgence, Deborah a conçu *Streat* en concertation avec des ingénieurs, designers et experts dans le domaine social. Cette cuisine publique tout équipée s'active grâce à une carte ou un capteur NFC de portable fournis par des associations locales. On y prépare de bons petits plats et on s'y assoit pour manger confortablement, en toute sécurité.

## Déborah BÜSING

**2021 - présent**  
Designer freelance, Nantes, France

**2021 - présent**  
Directrice artistique junior  
à Fabernovel, Paris, France

**2019 - 2021**  
MDes Food Design à L'École de  
design Nantes Atlantique, France

**2018 (4 mois)**  
Designer graphique, stage à LINKS  
DER ISAR GmbH, Région de Munich,  
Allemagne

**2016 - 2019**  
BDes Graphisme à L'École de design  
Nantes Atlantique, France

Motto : « It always seems impossible  
until it's done. » Nelson Mandela

oktyone@gmail.com  
oktyone.portfoliobox.net





# Flair

## Le vin à respirer

La riche tradition vinicole de nos terroirs inspire-t-elle toujours les jeunes générations ? Il semble que 80 % d'entre eux trouvent l'univers du vin trop complexe. Découragés par des étiquettes énigmatiques, ils effectuent leurs achats de manière aléatoire.

*Flair* crée le lien entre des vigneron passionnés et des néophytes en vin. Ce projet de design global aide la jeunesse à décrypter l'univers du vin. Il s'organise autour de trois temps forts :

1. échange avec un caviste chevronné ;
2. création d'un nouveau contenant 100 % recyclable et consignable ;
3. design d'une étiquette ludique, pédagogique et olfactive.

*Flair* distille un nouveau rapport décomplexé, local et éco sensible au monde du vin.

## Marie BAL-FONTAINE

**2021 - présent**  
Designer industriel freelance à 5,5 designers, Paris, France

**2020 - présent**  
Designer industriel junior à Beem Energy, Région de Nantes, France

**2020 (6 mois)**  
Designer Industriel à Above.se, Malmö, Suède

**2019 - 2021**  
MDes Food Design, Studio France à L'École de design Nantes Atlantique, France

**2015 - 2018**  
BDes Design industriel à L'École de design Nantes Atlantique, France

Motto : « Fais de ta vie un rêve et de ton rêve une réalité. »

[mbalfontaine@gmail.com](mailto:mbalfontaine@gmail.com)

# MEDIA DESIGN

Le programme MDes Media Design s'intéresse à la place du design dans la conception et l'élaboration de récits engageants et engagés. Ses domaines sont la communication visuelle, la communication événementielle, la scénographie, la muséographie, les projets transmédia et la presse.



**MEDIA**

**DESIGN LAB**

## MEDIA DESIGN LAB

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.





## Viriobote

### Le virus est votre ami

Parasites quotidiens, les virus nous renvoient à la maladie, au danger et à la mort. D'autant plus que la crise sanitaire de la Covid-19 a amplifié cette terreur. Néanmoins, les virus génèrent de nombreux bienfaits, que ce soit en matière de progrès scientifiques ou d'applications thérapeutiques modernes.

Grâce à la médiation scientifique, les futures générations sont invitées à changer leur regard sur les virus. *Virobiote* a été conçue en ce sens. Exposition itinérante, elle est destinée aux enfants de 7 à 12 ans. Les enfants ont alors pour mission d'enquêter sur un virus criminel. Au fur et à mesure de leur investigation, ils éliminent les "gentils virus" et découvrent leurs vertus protectrices.

## Léa MANCHAJM

### 2021 - présent (5 mois)

Designer graphique, stage à Atelier Lum, Paris, France

### 2019 - 2021

MDes Media Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

### 2019

Design Graphique à Lapin yliopisto, Université de Laponie, Rovaniemi, Finlande

### 2018 (2 mois)

Designer graphique, stage à Jeudimidi, Lyon, France

### 2016 - 2019

BDes Graphisme à L'École de design Nantes Atlantique, France

Motto : « Information is only useful when it can be understood. »

Muriel Cooper

lea.manchajm@free.fr

behance.net/leamanchajd3a7



## Explore.

### Une évasion avant l'avion

Savez-vous que 80 % des voyageurs attendent en moyenne deux heures à l'aéroport avant d'embarquer ? Et qu'une fois arrivés à destination, la plupart d'entre eux se sentent perdus ? Forte de ces constats, la designer a imaginé une expérience inspirante et ludique pour les usagers en transit.

*Explore* est un dispositif numérique multisensoriel piloté via trois supports distincts : une tablette tactile guidant le voyageur à travers sa future destination et ses envies de voyages ; un dispositif sonore, sous forme de livre d'or, livrant sons et témoignages complémentaires ; des casques de réalité virtuelle plongeant le participant au cœur d'escalas mythiques du pays à visiter. L'expérience est mémorable.

## Lola BOURASSEAU

**2021 - présent**  
Designer junior à l'Agence Cross, Paris, France

**2021 - présent**  
Directrice de création à Iziweb Solutions, Nantes, France

**2020 - 2021 (5 mois)**  
Designer d'espace à Le Groupe La Poste, Nantes, France

**2019 - 2021**  
MDes Media Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

**2016 - 2019**  
BDes Scénographie à L'École de design Nantes Atlantique, France

Motto : « Il y a 3 réactions possibles à tout design : oui, non, et WAHOU ! La troisième est celle que je vise. »  
Milton Glaser

[bourasseaulola@gmail.com](mailto:bourasseaulola@gmail.com)  
[bourasseaulola.com](http://bourasseaulola.com)

# MANAGEMENT DU DESIGN ET DE L'INNOVATION (EN APPRENTISSAGE)

Dans un monde en mutation, les entreprises doivent être en capacité de proposer des produits et des services différents et innovants, en mettant en œuvre une organisation collective adaptée. Les prises de décisions stratégiques dans l'entreprise doivent aujourd'hui pouvoir impliquer tous les services.

Un designer formé au management du projet et de l'innovation possède les outils nécessaires pour une contribution déterminante à une bonne mise en place de ces changements. L'apprentissage ouvre la voie aux étudiants d'une véritable pratique professionnelle de designer dès avant l'obtention du diplôme.

## CFA DESIGN ET INNOVATION

Le programme Management du design et de l'innovation en apprentissage a été créé en 2011 au sein du CFA Design & innovation pour répondre aux besoins de transformation des entreprises. L'apprentissage est proposé dans l'ensemble des Design Labs depuis septembre 2020.



## Orbi

### L'allié des devoirs scolaires

Comment motiver les élèves d'école élémentaire à faire leurs devoirs à la maison ? En fin de journée, les membres de la famille sont souvent fatigués et ont encore de nombreuses tâches à gérer. *Orbi* est un bureau nomade qui permet à l'enfant d'être mobile et de choisir le lieu où étudier.

Selon l'endroit où se trouvent ses parents, l'enfant peut transporter son bureau. Celui-ci est léger et assorti d'une poignée. De plus, sa position de travail est modulable : debout, assis sur une chaise ou assis au sol. Le bureau mesure la taille d'un grand cahier d'école ouvert. *Orbi* est un espace de travail idéal qui réinvente l'expérience des devoirs à la maison grâce à une expérience plus ludique.

## Coralie HAEGEMAN

### 2018 - présent

Designer produit & interface junior  
à Delta Dore, Bonnemain, France

### 2019 - 2021

MDes Design & Stratégie de  
l'innovation à L'École de design  
Nantes Atlantique, France

### 2018 - 2019

Licence Design Modélisation  
& Matériaux, IUT Nantes, France

### 2016 - 2018 (24 mois)

Assistant Designer produit  
à TRATO TLV, Lille, France

### 2016 - 2018

DN MADE Objet à L'École de design  
Nantes Atlantique, France

Motto : « L'important, ce n'est pas  
l'objet mais l'homme. »

**Charlotte Perriand**

coralie.haegeman@hotmail.fr  
coraliehaegeman.fr



## Aminimo

### Des peluches pédagogiques

Depuis 1971, l'éducation à la vie sentimentale est une matière obligatoire du cursus scolaire.

De surcroît, depuis 2001, les élèves doivent assister à trois séances annuelles sur le sujet. En réalité, 25 % des écoles font l'impasse sur ces séances.

Comment justifier ce non-respect de la loi ? Est-il dû à un manque de formation, de temps, de moyens ou à une gêne d'adulte face à un sujet sensible ?

Pour répondre à ce besoin, Pauline a créé un assistant virtuel qui guide les instituteurs d'écoles primaires lors des trois séances de prévention annuelles. *Aminimo* est constitué d'une application web et de cinq peluches connectées qui créent du lien entre l'enfant et l'adulte ainsi qu'un soutien émotionnel précieux.

## Pauline DANDONNEAU

### 2019 (6 mois)

Webdesigner à Portail VIH/Sida, Québec, Montréal

### 2019 - 2021

MDes Design & Stratégie de l'innovation à L'École de design Nantes Atlantique, France

### 2016 - 2017

Licence Pro Métiers du Numérique mention Infographie Webdesign et Multimédia à l'Université Cergy Pontoise, Cergy, France

### 2015 - 2018

Designer graphique multimédia à Bureau Information Jeunesse de l'Orne, Alençon, France

**Motto : « Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. »**

**Ben Parker**

[pcommegraphisme.fr](http://pcommegraphisme.fr)



## IMPERCEPTIBLES

### Festival européen de séances secrètes

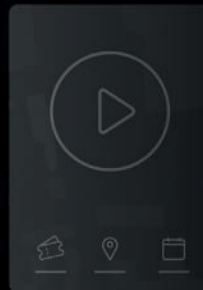
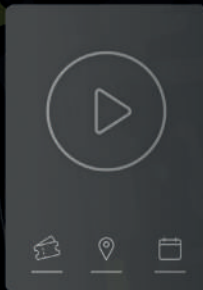
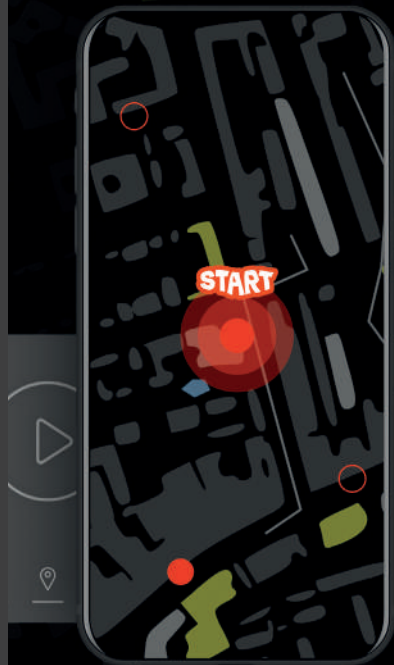
Sombres, inconfortables et chères les salles de cinéma indépendantes ? C'est ce que pensent la plupart des 15-25 ans. Dans ce contexte, les gérants de cinémas indépendants ont une mission de taille à relever : reconquérir les jeunes rapidement. En effet, la distribution et l'exploitation cinématographique indépendante garantissent une diversité renouvelée du 7<sup>e</sup> art.

Le Festival *IMPERCEPTIBLES*, pensé par Robin, propose un nouveau vécu face au cinéma indépendant. Le ton et les valeurs affichés sont volontairement décalés, voire irrévérencieux. Sorte de "club fermé", le festival cultive le mystère grâce à un panel d'outils numériques. Lieux tenus secrets, films rares et défis temporels ponctuent l'expérience.

IMPERCEPTIBLES.FR

IMPERCEPTIBLES

IMPERCEPTIBLES\_FESTIVAL



### Robin PIERRE

#### 2020 - présent

Designer graphique freelance, Paris, France

#### 2019 - présent

Designer graphique à MAOGANI, Paris, France

#### 2019 - 2021

MDes Design & Stratégie de l'Innovation, alternance à L'École de design Nantes Atlantique, France

#### 2018 (4 mois)

Designer graphique à Rosendahl, Berlin, Allemagne

#### 2016 - 2019

BDs Graphisme à L'École de design Nantes Atlantique, France

Motto : « Vous ne pouvez pas ne pas communiquer. » Paul Watzlawick

[robin.pierrerp@gmail.com](mailto:robin.pierrerp@gmail.com)

# 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.

Les programmes International Design Strategy offrent ainsi aux designers en formation une formidable opportunité pour 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.





**CHINA  
STUDIO**

## CHINA STUDIO

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



**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.



## Chenille

### Le cocon des enfants placés

En France, 180 000 enfants sont placés dans des structures spécialisées ou en famille d'accueil. Loin de leurs familles, ces jeunes font souvent preuve de comportements difficiles ou asociaux. À l'âge adulte, 40% d'entre eux seront SDF, 70% n'auront aucune qualification professionnelle, tandis que d'autres feront des séjours réguliers en prison ou en hôpital psychiatrique.

*Chenille* aide les jeunes à se sentir sécurisés et rassurés. Ce duvet agit comme un compagnon de nuit : il accompagne systématiquement l'enfant au moment du coucher, quel que soit l'endroit. En lui procurant confort, sécurité et appartenance, *Chenille* agit comme un cocon pour le préparer à mieux prendre son envol.

## Joseph CHATAIGNER

**2019 - 2020 (4 mois)**

Designer, stage à Octopus Innovation, Shanghai, Chine

**2019 - 2021**

MDes International Design Strategy, China Studio à L'École de design Nantes Atlantique, Nantes, France

**2018 (3 mois)**

Designer, stage à Gameloft, Région de Montréal, Canada

**2016 - 2019**

BDes Design industriel - Design transport à L'École de design Nantes Atlantique, France

**Motto :** « Le designer, en plus d'être un esthète, se doit d'être un inventeur et un innovateur. »

[josephchataigner@yahoo.fr](mailto:josephchataigner@yahoo.fr)  
[behance.net/josephchataigner](https://www.behance.net/josephchataigner)



## Pulse

### Courir en douceur

La course à pied est un véritable phénomène de société. En France, 16,5 millions de personnes courent régulièrement. Pourtant, près d'un jogger sur deux se blesse chaque année. Sarah a souhaité prévenir le risque de blessure. Comment créer un outil agréable, léger et sécurisant pour courir sainement ?

Elle a imaginé *Pulse* : un métronome sportif destiné aux coureurs occasionnels en quête de plaisir. Avec *Pulse*, les sportifs courent à leur propre rythme, encouragés par la stimulation de la musique. Ils évitent ainsi de se concentrer sur la fatigue et la douleur. Le bracelet *Pulse* compte le nombre de pas effectués à une vitesse donnée et module le tempo pour inciter le coureur à doser ses efforts.



## Sarah LODS

### 2021 - présent (5 mois)

Designer industriel à Décathlon, Lille, France

### 2019 - 2021

MDes International Design Strategy, China Studio à L'École de design Nantes Atlantique, Nantes, France

### 2019 - 2020 (7 mois)

Designer industriel à Beach Creative Technology, Shanghai, Chine

### 2018 (3 mois)

Designer Produit, stage à Pineau & Le Porcher, Paris, France

### 2018 - 2019

BDes Design industriel à L'École de design Nantes Atlantique, France

Motto : « Choisissez un travail que vous aimez et vous n'aurez pas à travailler un seul jour de votre vie. » Confucius

[sarah.lods@yahoo.fr](mailto:sarah.lods@yahoo.fr)

[behance.net/slodsdesign](https://behance.net/slodsdesign)



## Saft

### Le bouclier protecteur des identifiants

Le casse-tête des mots de passe à mémoriser nous concerne tous. Au quotidien, nous devons retenir une masse de données croissante. Car c'est un fait : l'authentification est au cœur de nos usages numériques habituels. Pour payer, téléphoner, entrer chez soi ou travailler, nous manipulons une « abstraction chiffrée, administrative et fastidieuse » (Severine Enjolras).

Théotim a imaginé le concept d'une carte appelée *Saft-Card*. L'entreprise remet une carte à son salarié. En téléchargeant le *Saft-ware* sur l'ordinateur, celui-ci accède à un gestionnaire de mots de passe qui crée, gère et stocke tous ses identifiants professionnels. Un outil pour remettre de l'humain au centre des usages digitaux.

## Théotim AUGER

### 2021 - présent (1 mois)

UI/UX Designer à Clache yong & co, Montréal, Canada

### 2021 - présent (5 mois)

UI/UX Designer à Thales, Région de Paris, France

### 2019 - 2021 (18 mois)

UI/UX Designer à SmartD Technologies, Montréal, Canada

### 2019 - 2021

MDes International Design Strategy, Le Studio Montréal à L'École de design Nantes Atlantique, Montréal, Canada

### 2018 (3 mois)

Designer, stage à PixMob, Région de Montréal, Canada

### 2016 - 2019

BDes Interaction Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

auger.theotim@gmail.com  
theotimauger.com





## Air-mat.

### Le brancard gonflable

Comment secourir au mieux une victime d'accident en milieu isolé au Québec ?

Lorsqu'une personne subit un accident en milieu sauvage au Québec, elle se retrouve abandonnée en pleine nature. Dans la province, peu d'endroits sont accessibles par le réseau routier et le sauvetage par hélicoptère reste rare. Or, la majorité des interventions se font par voie terrestre. Les pompiers et ambulanciers sont confrontés à un contexte problématique, notamment lors du transport de la victime.

*Air-mat.* est un dispositif léger, inventif et agile. Ce brancard gonflable se transporte en position dégonflée. Puis l'objet se déploie, on y installe la victime, ensuite transportée en toute sécurité vers l'hôpital le plus proche.

## Malo SAHORES

### 2021 - présent

Designer & Designer industriel à Quechua, Groupe Decathlon, Passy, France

### 2020 - 2021 (4 mois)

Designer à LivingSafe, Montréal, Canada

### 2020 (2 mois)

Designer à Courant Plus, Montréal, Canada

### 2019 - 2020 (1 an +)

Designer Industriel à TriStar Multicopters, Montréal, Canada

### 2019 - 2021

MDes International Design Strategy, Le Studio Montréal à L'École de design Nantes Atlantique, Nantes, France

### 2016 - 2019

BDes Design industriel à L'École de design Nantes Atlantique, France

[malosahores@gmail.com](mailto:malosahores@gmail.com)  
[malosahores.com](http://malosahores.com)



## ORA

### Faire rayonner l'art médiatique

L'« art médiatique » désigne toute œuvre d'art qui requiert une composante technologique : installations, performances, Web ou Réalité Virtuelle. Aujourd'hui, l'art médiatique n'existe que dans les lieux d'exposition. Comment le promouvoir, le rendre pérenne et l'archiver pour en garder une mémoire globale ?

Martin a imaginé une plateforme virtuelle d'œuvres d'art. Ses collections artistiques sont alimentées par des artistes et créées par des curateurs professionnels ou amateurs. *ORA* se décline en quatre volets : un espace de découvertes artistiques; un répertoire collaboratif sur les arts médiatiques; une plateforme de curation ; une vitrine pour les artistes et les lieux d'expositions.

## Martin LAMIRÉ

### 2021 - présent (5 mois)

Lead UX Designer à AXYA, Montréal, Canada

### 2019 - 2021 (18 mois)

Designer Produit à AXYA, Montréal, Canada

### 2019 - 2021 (18 mois)

Designer Produit à Centech Mtl, Montréal, Canada

### 2020 (4 mois)

UX Designer à Hook Motion, Montréal, Canada

### 2019 - 2021

MDes International Design Strategy, Le Studio Montréal à L'École de design Nantes Atlantique, Montréal, Canada

### 2016 - 2019

BDes Interaction Design à L'École de design Nantes Atlantique, France

lamiremartin@gmail.com







# Une exposition créée par L'École de design Nantes Atlantique

## Direction et équipe pédagogique

Directeur général adjoint : Stéphane Gouret  
Directrice pédagogique cycle MDes :  
Nathalie Ciprian

### CARE DESIGN LAB

Directrice : Clémence Montagne  
Responsable pédagogique : Simon Boussard

### CITY DESIGN LAB

Directeur : Florent Orsoni  
Responsable pédagogique : Anaïs Jacquard

### FOOD DESIGN LAB

Directrice : Julia Kunkel  
Responsable pédagogique :  
Aude Messenger-Chaigneau

### DIGITAL DESIGN LAB

Directrice : Frédérique Krupa  
Responsable pédagogique : Arnaud Le Roi

### MEDIA DESIGN LAB

Directeur : Karl Pineau  
Responsable pédagogique : Matthias Rischewski

### CHINA STUDIO

Coordinatrice projets de fin d'étude :  
Elise Fauveau

### LE STUDIO MONTRÉAL

Responsable pédagogique : Julie Le Ster

### BRAZIL STUDIO

Responsable pédagogique : Benjamin Gagneux

### INDIA STUDIO

Responsable pédagogique : Hélène Thébault

### AFRICA STUDIO

Responsable pédagogique : Tymélia Zanfié

### MANAGEMENT DU DESIGN ET DE L'INNOVATION (EN APPRENTISSAGE)

Responsable pédagogique : Marion Moussu

Équipe pédagogique : Xavier Aimé, Emmanuel Alouche, Sue Alouche, Elise Auger, Arnaud Balduc, Jay Bautista, Lucie Bolzec, Simon Boussard, Juliette Bretéché, 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 Lefevre, Frédérique Letourneau, Thierry Lehmann, François Longpré, Chantal Mc Gowan, Eric Mazodier, Aude Messenger-Chaigneau, Pauline Merlet, Florent Michel, Ludovic Misura, Pomme Monfort, Clémence Montagne, Luc Montessinos, Lydie Morand, David Morin-Ulmann, Marion Moussu, Laurent Neyssensas, Florent Orsoni, Emma Paulay, Anne-Gaëlle Person, Suânly Pinson, Béranger Recoules, Marie-Agnès Revert, Matthias Rischewski, Élixa 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

Cheffe de projet événementiel : Marine Bonati

Assistante gestion de projet : Julie Tessier

Graphisme : Atelier Shiroï et Sophie Champeau

Impression : CouleurFab

Rédactionnel projets : Pauline Pigeon

Scénographie et production exposition : Ségolène Sauret, Sophie Champeau, M.P.I Signalétique Agencement

Photographies : Jean-Charles Queffélec

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

Merci à Farida Abid, Céane Lemonnier, Jenisa Degiovanni et toute l'équipe de la Cale 2 Créateurs.

Édition 2021

Tous droits réservés. Toutes les marques citées restent la propriété de leurs ayants droits. BDes et MDes sont des marques déposées par L'École de design Nantes Atlantique pour la France.

Tous droits réservés sur les projets présentés par leurs auteurs.

© visuels : auteurs des projets cités.

Nantes, novembre 2021.







L'ÉCOLE DE  
**DESIGN**  
Nantes Atlantique

[www.lecolededesign.com](http://www.lecolededesign.com)