

**design : l'expo**



**guide  
2019**



L'École de design Nantes Atlantique est un établissement d'enseignement technique privé créé en 1988.

Nous formons actuellement près de 1480 étudiants et apprentis. École professionnelle de design, nous défendons une approche du design comme pratique d'innovation à travers nos programmes de cycle master thématiques regroupés au sein de centres de design et d'innovation, les Design Labs.

Engagée à l'international, L'École de design Nantes Atlantique possède 4 antennes à l'étranger : Pune (India Studio), Shanghai (China Studio), São Paulo (Brazil Studio) et Montréal (Le Studio Montréal).

## L'ÉCOLE DE DESIGN DESIGN FOR CREATIVE INNOVATION\*

Nantes | Shanghai | Pune | São Paulo | Montréal

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

\* design pour une innovation créative





## DESIGN : L'EXPO

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

La démarche des jeunes designers est mise en évidence à travers des projets innovants et des scénarios de vie qui sont autant d'évolutions possibles pour notre quotidien.

Nous souhaitons ainsi faire découvrir un visage moins connu du design au plus large public, au-delà de l'esthétique.

Design L'Expo 2019 propose 19 projets issus des programmes de cycle master de l'école, sélectionnés parmi 196 projets d'étudiants diplômés en 2019.

De façon emblématique, Design L'Expo 2019 sera exposée au sein du Quartier de la Création sur l'Île de Nantes entre le 21 décembre 2019 et le 1<sup>er</sup> mars 2020 avant d'être présentée à différentes occasions tout au long de l'année 2020.



EN SAVOIR PLUS

[www.lecolededesign.com/designlexpo2019](http://www.lecolededesign.com/designlexpo2019)

## LA CALE 2 CRÉATEURS

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

Rénovée en 2009 dans le cadre du Voyage à Nantes, la Cale 2, rebaptisée aujourd'hui « Cale 2 Créateurs », est un lieu dédié à la création sous toutes ses formes.

Son cheval de bataille ? L'artisanat et la création made in France, l'éco-responsabilité et le lien social.

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



*L'École de design Nantes Atlantique investit pour la 5<sup>e</sup> année La Cale 2 Créateurs pour son exposition Design L'Expo.*



## LE DIPLÔME DE DESIGN

Tous les programmes MDes conduisent au Diplôme de design Bac + 5 visé par le Ministère de l'Enseignement Supérieur (niveau 7).

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

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



## LES DOUBLES DIPLÔMES



### D.U. DESSiIn

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

### Master Management des Technologies Interactives 3D - MTI 3D

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

### Master Administration des entreprises, option « Design Management »

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

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

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

# 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 désormais 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

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 la 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. Ville en transition, ville décarbonée, ville intelligente... Les villes 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.



## Entre-Chai

### Encourager une conservation éclairée du vin en ville

Comment améliorer ses connaissances œnologiques tout en valorisant le savoir-faire de la filière viticole ? En ville, les espaces privés pour le stockage sont limités, contrairement aux environnements ruraux. *Entre-Chai* a été pensé par Valentin comme un lieu dédié à la conservation et à la gestion de bouteilles d'amateurs ou de collectionneurs de vin. Espace dédié à l'univers du vin, il valorise les productions locales à travers des ateliers et événements œnologiques réguliers. Au-delà de son aspect commercial, il est dédié au conseil spécialisé et au partage d'expériences. Il promeut la découverte de l'identité régionale et met en valeur la richesse du savoir-faire local.



### VALENTIN MERCIER

- 2019  
Stage de fin d'études,  
Agence d'architecture intérieure et de design, Au delà de l'idée, Paris
  - 2019  
Mémoire sur le vin  
et ses enjeux culturels
  - 2019  
Double diplôme - MDes Design  
urbain, L'École de design Nantes  
Atlantique + Master Management et  
administration des entreprises, IAE,  
Nantes
  - 2017-2018  
Assistant Architecte - Urbaniste,  
A\_A&D, Shanghai, Chine
  - 2017  
Assistant d'architectes d'intérieur
  - 2014-2016  
BDes Design d'espace, L'École de  
design Nantes Atlantique
- va.mercier@lecolededesign.com  
merciervalentin.com



**ADITYA JOSHI**

2019  
Stage, Centre Michel Serres, avec une équipe pluridisciplinaire, focus sur le thème de la vie rurale en 2035, Paris

2019  
MDes Mutations of the Built Environment, City Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

2019  
Mémoire sur « Le rôle de la biodiversité spontanée dans une ville durable »

2012-2016  
Master en design industriel, Srishti Institute of Art, design & technology, Bangalore, Inde

**Motto**  
« Le design est un outil pour devenir responsable d'un point de vue écologique et social » Victor Papanek

adityajoshi1494@gmail.com  
avjoshi.wixsite.com/portfolio

## Lichen Air Sensors

Mesurer la qualité de l'air grâce aux lichens

Les lichens comptent parmi les plus vieux organismes de la planète. Ils poussent partout et se nourrissent à partir de l'atmosphère. Très sensibles à la pollution, ils sont de précieux indicateurs de la qualité de l'air. Aditya a conçu *Lichen Air Sensors* pour sensibiliser le citoyen à la biodiversité urbaine et à sa compréhension. Le projet permet au passant de géolocaliser les lichens et de participer à la création d'une signalétique urbaine informative. Dans le contexte scolaire, le projet éduque les enfants à l'éco-responsabilité. Cette application permet aux citoyens, à travers la localisation des lichens, d'être au cœur d'une démarche humaine connectée avec la nature.



**LAURA MARTIN**

2019  
Stage de fin d'études, perfectionnement technique et professionnel, Batiik Studio - architecture et intérieur - Paris

2019  
MDes Mutations du cadre bâti, City Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

2014-2017  
BDes Architecture intérieure, L'École de design Nantes Atlantique

martin.laura0410@gmail.com  
laumtn.wixsite.com/design

## La qualité de l'air dans les écoles

Mieux respirer à l'école

Croyez-vous que l'air de nos cités est plus pollué que celui de nos cuisines ? D'après l'Observatoire de la Qualité de l'Air Intérieur, l'air intérieur est parfois 5 à 7 fois plus pollué que l'air extérieur. Comment protéger les populations les plus fragiles ? Laura Martin a activement repensé l'aménagement intérieur des écoles : mal réalisé et surchargé, cela peut engendrer des effets négatifs sur l'air. Réinventer l'intérieur des écoles permettrait ainsi de limiter l'augmentation de polluants intérieurs, de préserver la santé fragile des enfants et de les initier aux éco-gestes citoyens. Le projet utilise des matériaux dépolluants et non-polluants. Via un système de couleur, un objet alerte du niveau de pollution en temps réel dans la salle de classe. L'espace se réinvente tout en modularité et minimalisme, pour une qualité de l'air optimale.

# 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, 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 par un accident...

## CARE DESIGN LAB

Créé en 2014, le Design Lab Care associe acteurs publics et privés, entreprises, associations et acteurs individuels, dans l'objectif de créer, de développer et de tester des dispositifs 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.



# DEMOS



## Demos

### Encourager la pratique du baseball en dépassant les stéréotypes de genre à l'école

Le sport peut-il contrer les discriminations de genre à l'école ? Pour éviter le développement de ce phénomène, Thibault Nicol a identifié le baseball comme étant un sport exemplaire, à forte valeur « inclusive ». Avec *DEMOS*, il propose un équipement à l'ergonomie adaptée à la pratique en milieu scolaire, en club et pour les loisirs. Associé à un programme pédagogique complet créé en collaboration avec des professionnels de l'éducation sportive, *DEMOS* vise un public scolaire et périscolaire. Les enfants ont été associés pour tester et optimiser les diverses étapes de sa création. Le projet a été présenté à l'association Léo Lagrange du Grand Ouest, très enthousiaste et favorable à sa mise en place.



### THIBAUT NICOL

2019  
Stage de fin d'études dans le domaine du mobilier urbain, studio OBIECT, Mexico, Mexique

2019  
MDes Innovation sociale et santé, Care Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

2016-2017  
Chiba University, Chiba, Japon (semestre d'échange universitaire)

2015-2016  
BDes Industrial Products, L'École de design Nantes Atlantique

**Motto**  
« Il est impossible de tenir un design entre ses mains, le design n'est pas une chose, c'est un processus, un système, une manière de penser. » Bob Gill

thibaultcosmano@gmail.com  
en.calameo.com/  
read/0054005351358f0d91b9f

The logo for 'Loop' is written in a blue, cursive, handwritten-style font.

## LOUISE ROUSSIÈRE

2019

Stage de fin d'études, stratégie digitale et expérience utilisateur, Use Design, Paris

2019

MDes Innovation sociale et santé, Care Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

2019

Mémoire de fin d'études autour des changements physiques et psychologiques induits par la grossesse

2014-2017

BDes Design produit, L'École de design Nantes Atlantique

Motto

« Nous sommes designers car nous aimons créer, mais la création sans responsabilité mène à la destruction ». Mike Monteiro

roussierelouise@gmail.com  
louiseroussiere.com

## Loop

### Prévenir et soulager les douleurs de grossesse

Dans un contexte de forte médicalisation, de nombreuses femmes enceintes déplorent un suivi clinique trop intrusif. Elles ne se sentent pas assez informées quant aux changements physiques et psychologiques liés à l'accouchement. Les douleurs de grossesse sont peu soulagées et la rééducation périnéale doit attendre 3 mois après la naissance. Afin d'y remédier, Louise a inventé *Loop*, une écharpe apaisante qui accompagne la future maman de A à Z. Elle soulage les douleurs lombaires pendant la grossesse, amorce le processus de rééducation abdominale après l'accouchement et supporte l'enfant après sa naissance. *Loop* soutient la femme pour porter et accueillir son bébé en toute sérénité !

# HUMAN MACHINE DESIGN

Les programmes MDes Human Machine 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.

## HUMAN MACHINE DESIGN LAB

Créé en 2011, le Human Machine 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.







## MARC BOUCHENOIRE

2019  
Stage de fin d'études en tant que designer produit, Framar, Amsterdam, Pays-Bas

2017-2019  
MDes Immersive UX Design, Human Machine Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

2014-2017  
BDes Interaction Design, L'École de design Nantes Atlantique

2016  
Stage à Azendoo, Rotterdam, Pays-Bas

Depuis 2014  
Designer freelance pour des sociétés telles que Workflow ou Framar

Motto  
"Pensons et créons de nouveaux outils - de nouvelles représentations - pour penser et explorer l'impensable."  
Bret Victor

mail@marcbouchenoire.com  
marcbouchenoire.com

## Deixis

Apprendre les langues étrangères en réalité virtuelle

Learning English by walking down the street?\* *Deixis* le fait. Cet outil d'apprentissage des langues étrangères utilise le jeu et la réalité virtuelle pour instruire autrement. Il dynamise l'apprentissage traditionnel d'une langue étrangère. Grâce à un casque de réalité virtuelle, l'apprenant « sort » de la salle de classe pour évoluer dans un environnement urbain. Par divers mouvements des mains, il fait apparaître le nom des éléments l'environnant. En désignant un immeuble, le mot « building » s'affiche. Il peut aussi dialoguer avec un passant, grâce à un choix multiple de réponses. Dans la lignée de Duolingo ou Memrise, *Deixis* crée un apprentissage en mouvement, interactif et joueur.

\* Apprendre l'anglais tout en se promenant dans les rues ?



## SIMON LE ROUX

2019  
Stage de fin d'études en tant que designer UX/UI, Catch Digital, Londres, Royaume-Uni

2019  
MDes Information Design, Human Machine Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

2019  
Mémoire de fin d'études autour du thème : Technologies et visualisation de l'information dans l'enseignement en école primaire

2014-2017  
BDes Design graphique, L'École de design Nantes Atlantique

Motto  
« Mettre l'humain au centre d'une réflexion, le comprendre lui, son environnement. » Julien Champagne

s.leroux@lecolededesign.com  
dribbble.com/SimonLeRoux

## Facteur!

Créer une pratique de correspondance à l'école

*Facteur!* est un objet connecté qui relie une classe d'école élémentaire en France à une autre classe à l'étranger. Via une imprimante intégrée au module, les enfants reçoivent des dessins, textes et photos d'objets de leurs camarades étrangers. Régulièrement, les élèves dialoguent d'une culture à l'autre. Le module d'envoi permet aux enfants de répondre et d'envoyer à leur tour textes et dessins ! L'idée ? Allumer et nourrir la flamme de la curiosité pour l'Autre. Les élèves expérimentent l'interculturalité, les langues étrangères et la diversité. De plus, l'échange, entièrement digital, fait appel à la créativité des enfants et à leurs compétences manuelles. Alors... le facteur est-il passé ?



## MAXIME ROUSSET

2019  
Stage de fin d'études, Goldfinger Factory, environnement et design au cœur du processus de création, Londres, Royaume-Uni

2019  
Mémoire sur la thématique de l'automédication

2019  
Double diplôme - MDes Tangible UX Design, Human Machine Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique + Master Management et administration des entreprises, IAE, Université de Nantes

2017  
Stage chez Loïc Bard, designer ébéniste, Montréal, Canada

2014-2016  
BDes Design produit, L'École de design Nantes Atlantique

maximerousset9@gmail.com  
linkedin.com/in/maxime-rousset

## DIFARØ

Proposer une alternative naturelle à l'automédication

Selon l'INSEE, le nombre de séances annuelles des français chez le médecin a doublé en 30 ans. Maxime a créé un dispositif simple et intuitif visant à contourner l'automédication systématique des français. *DIFARØ* est un compagnon connecté qui permet, via l'aromathérapie, de minimiser des problèmes de santé bénins et quotidiens. Cet objet au design contemporain agit par ventilation sèche. Les microbilles dans les capsules, imbibées d'huiles essentielles, sont activées par un système de ventilation, qui diffuse à son tour leurs bienfaits. L'application mobile permet à l'utilisateur d'obtenir des conseils de professionnels et le rend acteur d'une médication aussi naturelle que responsable.

## Anshare

Tester rapidement et facilement la qualité de l'eau

Nos environnements aquatiques sont de plus en plus pollués. Réchauffement climatique et déversement de produits chimiques en sont à l'origine. Le risque ? La multiplication des cyanobactéries, parfois dangereuses pour l'animal et l'être humain. *Anshare* est un objet connecté qui analyse rapidement la qualité de l'eau. Si l'utilisateur immerge la balise, celle-ci analyse différents paramètres dont les résultats sont transmis aux services scientifiques compétents via l'application mobile. Sur la terre ferme, en revanche, elle indique, par sa couleur, la qualité du point d'eau le plus proche. Créer une communauté autour de cet enjeu majeur et sensibiliser le citoyen, voici la vocation d'*Anshare*.



## RAPHAËL DUCLOS

2019  
Stage de fin d'études, Biogen, Paris (Biogen Healthcare Solutions)

2019  
MDes Tangible UX Design, Human Machine Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

2019  
Mémoire portant sur « L'essor des sciences participatives »

2017-2018  
Stage, Oakwood, Stockholm, Suède

2016-2017  
BDes Interaction Design, L'École de design Nantes Atlantique

**Motto**  
« La perfection est atteinte, non pas lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, mais lorsqu'il n'y a plus rien à retirer. »  
Antoine de Saint-Exupéry

raphaelduclos@gmail.com  
raphaelduclos.me

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

## 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.



## Poiscaille

Transformer un déchet alimentaire en un condiment de luxe

D'après la FAO\*, chaque français jette environ 30 kg de déchets par an. Afin de valoriser le bio-déchet alimentaire, Yifan Zuo a pensé au recyclage de la peau et des écailles de poisson pour la consommation courante. En Chine, il est d'usage de consommer la peau de poisson, considérée comme nourrissante et saine. *Poiscaille* est un sel composé de peaux et d'écailles de poissons, riche en calcium et en protéines marines. Excellent pour la santé, il permet de modérer notre consommation en sel ordinaire et donne du goût aux préparations quotidiennes. L'emballage, fait de cuir de poisson, valorise la seconde vie du déchet alimentaire. Innovant, écoresponsable et sain, *Poiscaille* est le sel de demain !

\* Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture



YIFAN ZUO

2019  
Stage, designer, Yuue Design Studio - réinvente les objets à usage quotidien - Berlin, Allemagne

2019  
MDes Design alimentaire, Food Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

2014-2017  
Designer alimentaire, projet ID4FOOD, collaboration entre des étudiants d'Audencia, Oniris, ESA, l'Université de Nantes et l'entreprise Fleury Michon, Nantes

2018  
Atelier de design thinking, Les Côteaux Nantais, Nantes

2016  
Designer graphique, the Kitchen At

jessie\_zyf@hotmail.com  
jessiezyf.wixsite.com zuoyifan



# MANAGEMENT DU DESIGN ET DE L'INNOVATION EN APPRENTISSAGE

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

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



## ALIZÉE PARRY

### 2019-présent

Designer junior, Peter Schmidt Group, agence de branding, packaging et corporate design, Hambourg, Allemagne

### 2019

Stage de fin d'études, Pearlfisher, agence de branding et packaging, Copenhague, Danemark

### 2019

MDes Brand Design & Food, Food Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique

### 2019

Mémoire sur l'alimentation au musée

### 2014-2017

BDes Design graphique, L'École de design Nantes Atlantique

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

[linkedin.com/in/alizeeparry](https://www.linkedin.com/in/alizeeparry)

## Plak

### Goûter le musée

Savourer une délicieuse bouchée tout en admirant une peinture ? Alizée a fait ce pari. *Plak* est une expérience gustative nomade, à vivre lors d'une visite au musée d'arts. Présentée sous la forme d'un nuancier de goûts, sa palette s'adapte au type d'œuvres visualisées. *Plak* s'est construite autour des usages de visiteurs et des besoins de l'institution muséale. Résultat : les visiteurs arpentent le musée, enrichis de nouvelles émotions et sensations. Goût et vue se complètent, offrant une expérience inédite. Les musées, eux, proposent une expérience sensorielle raffinée et originale. *Plak* est évolutif et saura, dans le futur, inviter à goûter musique, théâtre ou danse...

## 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 des entreprises en direction de projets innovants et management du design par la voie de l'alternance. L'alternance sera proposée dans l'ensemble des Design Labs en septembre 2020.





## YANN PENHOUET

2019  
MDes Management du design et de l'innovation en apprentissage, L'École de design Nantes Atlantique

2017-présent  
UX/UI Designer, Wiztivi, création d'interfaces pour différents outils - ordinateur, tablette, télévision - d'un service de vidéo à la demande, Nantes

2016-présent  
Designer freelance, identités numériques - sites web, applications, mailings - pour plusieurs entreprises

2015  
Web Designer, projets web et mobile, Ginger minds, Nantes

2013-2017  
BDes Interaction Design, L'École de design Nantes Atlantique

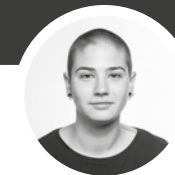
yape.design@gmail.com  
yape-design.com

## Homepus

Conserver la mémoire de votre bien immobilier

Vous êtes excédé par le tas de papiers lié à votre logement ? *Homepus* est la solution.

Lorsqu'un bien immobilier se vend, l'on doit fournir son historique administratif, matériel et juridique, processus pas toujours fluide. *Homepus* dématérialise et regroupe l'ensemble des documents liés à une propriété immobilière, au sein d'une seule application. Le dossier se transmet, en un clic, d'un propriétaire à l'autre. Des travaux de plomberie à la peinture du salon, en passant par le changement des fenêtres ou l'entretien de la chaudière, *Homepus* sait tout de votre maison.



## OPHÉLIE JARET

2019-présent  
UX/UI Designer en alternance, Design Lab de Schneider Electric, Grenoble

2019  
MDes Management du design et de l'innovation en apprentissage, L'École de design Nantes Atlantique

2019  
Mémoire sur le bonheur en société

2014-2017  
BDes Interaction Design, L'École de design Nantes Atlantique

Référence  
Daniel Iregui, artiste québécois et son cube interactif "Control No Control"

Motto  
« Love people. Use things. The opposite never works. » Joshua Fields Millburn & Ryan Nicodemus

ophelie.jaret@gmail.com  
opheliejaret.fr

## Smile in the light

Attendre le tram en jouant

Avez-vous déjà eu envie de siffloter, jouer ou bouger en attendant le métro ou le bus, la nuit ?

L'attente peut être longue et anxiogène. En moyenne, les usagers nocturnes nantais attendent 20 minutes aux arrêts de tramway. Ophélie y a pensé. Elle a créé *Smile in the light* : des jeux interactifs sur les quais qui créent une interaction sociale nocturne. Des jeux d'arcade sont projetés au sol via deux vidéoprojecteurs et les utilisateurs jouent grâce à des webcams qui captent leurs silhouettes. En amenant les joueurs d'un arrêt à jouer avec ceux d'en face, ce projet réveille convivialité, esprit d'équipe et détente chez les participants. Chacun rentre chez soi ... avec un *smile*\* !

\* sourire

# DESIGN & INTERCULTURALITÉ

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

Les programmes Design & interculturalité 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.

## BRAZIL STUDIO

Le Brazil Studio a ouvert ses portes en 2017 à São Paulo en partenariat avec l'Université Mackenzie. Il offre aux étudiants une opportunité unique de s'immerger dans la réalité brésilienne et ses enjeux contemporains.



## 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.



## INDIA STUDIO

L'India Studio a été créé en 2010 à Bangalore puis transféré à Delhi en 2014. Aujourd'hui à Pune (Maharashtra) en partenariat avec le MIT Institute of Design, le studio permet aux étudiants de se confronter aux nombreux enjeux de la société indienne.





## TIMOTHÉ GOURDIN

2019  
Stage de fin d'études, Modem Studio  
- graphic design studio - Berlin,  
Allemagne

2019  
MDes Design et interculturalité /  
Brazil Studio - L'École de design  
Nantes Atlantique, São Paulo, Brésil

2019  
Mémoire de fin d'études sur les  
enjeux de la prévention du VIH/  
SIDA auprès des hommes ayant  
des rapports sexuels avec d'autres  
hommes au Brésil

2014-2017  
BDes Design graphique, L'École de  
design Nantes Atlantique

**Motto**  
« Les gens ignorent le design qui  
ignore les gens. » Frank Chimero

timothe.grdn@gmail.com  
timothegourdin.cargo.site

## Gozar e Cuidar

### Prévenir le SIDA au Brésil

Au Brésil, le risque de contracter le VIH pour un homme ayant des rapports sexuels avec d'autres hommes est de 6,4 %. Pour prévenir et lutter contre ce risque, le Brésil a initié une prévention sexuelle effective et gratuite. Timothé a réfléchi à la création d'un site internet, *Gozar e Cuidar*, qui serait géré par le Centre de Référence et Traitement des IST SIDA à São Paulo. Informant sur le virus du VIH, ses causes, conséquences et outils de prévention, il déploie une carte interactive de lieux-clés en lien avec le sujet. Une campagne de communication massive, diffusée dans les boîtes de nuit et le carnaval, décline aussi le même message : « Jouir, mais se protéger ».



## ÉLISE BUNOUF

2019  
MDes Design et interculturalité /  
Brazil Studio, L'École de design  
Nantes Atlantique, São Paulo, Brésil

2019  
Stage, designer produit, Studio  
Fritsch-Durisotti, Paris

2017-2018  
Stage, designer produit, A Lot Of  
Brasil, São Paulo, Brésil

2017  
Stage, Exposition MADE (Mercado Arte  
Design), Design Week São Paulo, São  
Paulo, Brésil

2014-2017  
BDes Design produit, L'École de  
design Nantes Atlantique

**Motto**  
« Good design is as little design as  
possible. » Dieter Rams

elise.bunouf@gmail.com  
elisebunouf.com

## PIRILAMPO

### Guider le passant nocturne de Vila Madalena

Vila Madalena, un quartier de São Paulo au Brésil, est connu pour ses forts dénivelés, son insécurité et ses trottoirs peu entretenus. Suite à un workshop réalisé avec des habitants, Élise Bunouf a imaginé *Pirilampo*. Il intègre une grille d'arbre, un éclairage et un module pouvant se décliner tout aussi bien en bibliothèque, potager, cendrier qu'en table d'appoint. L'éclairage à la base de l'arbre est dirigé vers le passant et s'allume à son approche. Une grille d'arbre protège le trottoir des racines. Elle indique le métro ou bus le plus proche, évitant au piéton de sortir son téléphone pour se guider. *Pirilampo* sécurise, guide et divertit le passant nocturne, où qu'il soit dans le monde.



## MARION SOURCEAUX

2019

Stage de fin d'études, Studio Kohl, Mumbai, Inde

2019

MDes Design et interculturalité / India Studio, L'École de design Nantes Atlantique, Delhi, Inde

2019

Mémoire « Re-thinking Primary Education: Learning through play »

2016-2017

Bachelor Motion design en apprentissage, Fonderie de l'Image, Bagnolet

2014-2016

BTS Design graphique multimédia, Ecole Jacques Prévert, Boulogne Billancourt

Motto

« Play is the answer to how anything new comes about. » Jean Piaget

marion.sourceaux@gmail.com  
behance.net/msrcx

## Evil Gaze

Jouer au Loup-garou, version indienne

*Evil Gaze* est une adaptation indienne du jeu du Loup-garou. Le concept de Loup-garou, courant dans l'imaginaire occidental, devient démon porteur du mauvais œil, personnage très répandu en Inde. C'est un jeu de cartes opposant deux groupes : une minorité informée (les démons) et une majorité non informée (les innocents). Il développe, chez le joueur, des qualités de narration, d'éloquence et de concertation. Il initie à l'art du débat. Le graphisme et l'esthétique globale du jeu sont façonnés par la culture indienne, s'inspirant de différents types d'arts populaires et de croyances. La diversité des arts tribaux reflète la formidable pluralité d'identités, de cultures et de patrimoines en Inde.



## MARTIN JULES

2019

Stage de fin d'études, agence d'aménagement d'intérieur Ultraconfidentiel, Delhi

2019

Mémoire sur l'utilisation ou réutilisation de pièces de tissus pour divers usages quotidiens

2019

MDes Design et interculturalité / India Studio, L'École de design Nantes Atlantique, Delhi, Inde

2014-2017

BDes Design produit, L'École de design Nantes Atlantique

Motto

« Commencer petit, être juste, ajouter une touche poétique, pour atteindre de grands résultats »

martin.jules@outlook.com  
martinjulesdesign.com

## X-t-e-n-d

Proposer des vêtements durables made in India

L'ouverture récente de l'Inde au marché international augmente le niveau de vie d'une partie de la population tout en créant, chez celle-ci, de nouveaux usages consuméristes. L'habitude ancestrale de recycler des tissus usés se perd et l'empreinte environnementale de la consommation, en Inde, s'alourdit. Chaque vêtement de la gamme *X-t-e-n-d* peut se transformer, après usure, en un nouveau produit. Les tailleurs de rue sont ensuite impliqués dans la création de sa seconde vie, guidés par des patrons imprimés et des broderies. L'estimation du cycle de vie de la matière première des vêtements se trouve augmentée de 2 à 3 ans. Un modèle d'entreprise équitable, inclusive et durable *made in India*.





# 同性恋

same sex love

## Inside the Family



### MARIE BRIAND

2019-présent  
Directrice artistique, maison d'édition Topla - "Les jeux qui changent la face du monde" - Paris

2019  
Stage de fin d'études en tant que directrice artistique et designer graphique, maison d'édition Topla, Paris

2019  
MDes Design et interculturalité / China Studio, L'École de design Nantes Atlantique, Shanghai, Chine

2014-2017  
BDes Design graphique, L'École de design Nantes Atlantique

Motto  
« Apprendre du passé pour comprendre le présent et construire l'avenir »

marie.briand2@hotmail.fr  
mariebriand.com

## Qí Yóu - Make time for curiosity.

Explorer le monde grâce à un jeu interactif

Le système éducatif chinois est réputé pour être très compétitif et centré sur la performance académique. Les enfants chinois manquent souvent de temps pour cultiver leur curiosité. Marie Briand s'est interrogée : comment soutenir la transition éducative amorcée par le gouvernement chinois et créer du temps pour l'exploration des plus jeunes ? *Qí Yóu* est un jeu de plateau familial et évolutif, qui amène l'enfant à découvrir le monde. Il suit les aventures du Docteur Hoù, un singe qui voyage dans le temps et l'espace, à l'aide d'une tablette. Chaque challenge est lié à une thématique choisie. Les possibilités d'aventures, de sujets et de challenges sont infiniment variées et vastes comme le monde !



### LOLA MECHINEAU

2019-présent  
Designer graphique, Agence design & branding PBB Creative, Pékin, Chine

2019  
Stage de fin d'études, Agence design & branding PBB Creative, Pékin, Chine

2019  
MDes Design et interculturalité / China Studio, L'École de design Nantes Atlantique, Shanghai, Chine

2019  
Mémoire portant sur la thématique de l'homosexualité en Chine "Mama I'm closeted"

2014-2017  
Bachelor en communication visuelle, Université Tsinghua, Chine

2012-2014  
Beijing Language & Culture University, Chine

lola.mechineau@gmail.com  
linkedin.com/in/lola-méchineau-8b3761153

## Same Sex Love ; Inside the family

Faire accepter sa différence en Chine

Sur 70 millions de personnes LGBTQI+ en Chine, seules 5 % d'entre elles osent révéler leur identité sexuelle. Une décriminalisation récente de l'homosexualité, ainsi qu'une faible visibilité sociale de ce sujet dans une société essentiellement basée sur la famille patriarcale expliquent ce choix.

Lola Mechineau a conçu un kit d'information et de communication destiné à la jeune communauté LGBTQI+. Avant et après l'annonce de leur orientation sexuelle à leur famille, les jeunes seront accompagnés. À travers une application mobile, parents et jeunes s'informent, créent des événements spécifiques et accèdent à un service d'entraide et de mutualisation en ligne. Le développement de l'application est prévu par PFLAG en 2019.

## ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

**Directeur général adjoint :** Stéphane Gouret

**Directrice pédagogique cycle MDes :**

Nathalie Ciprian

### CARE DESIGN

**Directrice :** Clémence Montagne

**Responsable pédagogique programmes Care :**

Simon Boussard

### CITY DESIGN

**Directeur :** Florent Orsoni

**Responsable pédagogique programmes City :**

Anaïs Jacquard

### FOOD DESIGN

**Directrice :** Dolly Daou

**Responsable pédagogique programmes Food :**

Aude Messenger-Chaigneau

### HUMAN MACHINE DESIGN

**Directrice :** Frédérique Krupa

**Responsable pédagogique programmes**

**Human Machine :** Arnaud Le Roi

### MEDIA DESIGN

**Responsable pédagogique programmes Media :**

Matthias Rischewski

### BRAZIL STUDIO

**Coordinateur pédagogique :**

Benjamin Gagneux

### INDIA STUDIO

**Responsable pédagogique :** Hélène Thébault

### CHINA STUDIO

**Responsable pédagogique :** Eric Mazodier

### LE STUDIO MONTRÉAL

**Coordinatrice pédagogique :** Julie Le Ster

### MANAGEMENT DU DESIGN

**ET DE L'INNOVATION EN APPRENTISSAGE**

**Responsable pédagogique :** Marion Moussu

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

Tous droits réservés sur les projets présentés par leurs auteurs.

© visuels : auteurs des projets cités.

Nantes, novembre 2019.

## REMERCIEMENTS & CRÉDITS

**Direction de la publication :** Christian Guellerin

**Responsable éditorial :** Frédéric Degouzou

**Chef de projet événementiel :** Blandine Tripoteau

**Assistante gestion de projet :** Allison Cadoret

**Directeur artistique :** Dominique Chalureau

**Graphiste :** Sophie Champeau

**Rédactionnel :** Pauline Pigeon

**Scénographie et production exposition :** Marion d'Hostel, Ségolène Sauret, Sophie Champeau, M.P.I Signalétique Agencement et Fabien Lucas

**Aide au montage :** Stephen Lasa

**Photographies :** Jean-Charles Queffélec

**Comité de pilotage :** Dominique Chalureau, Nathalie Ciprian, Frédéric Degouzou, Gaëlle Delehelle, Stéphane Gouret, Nathalie Templier

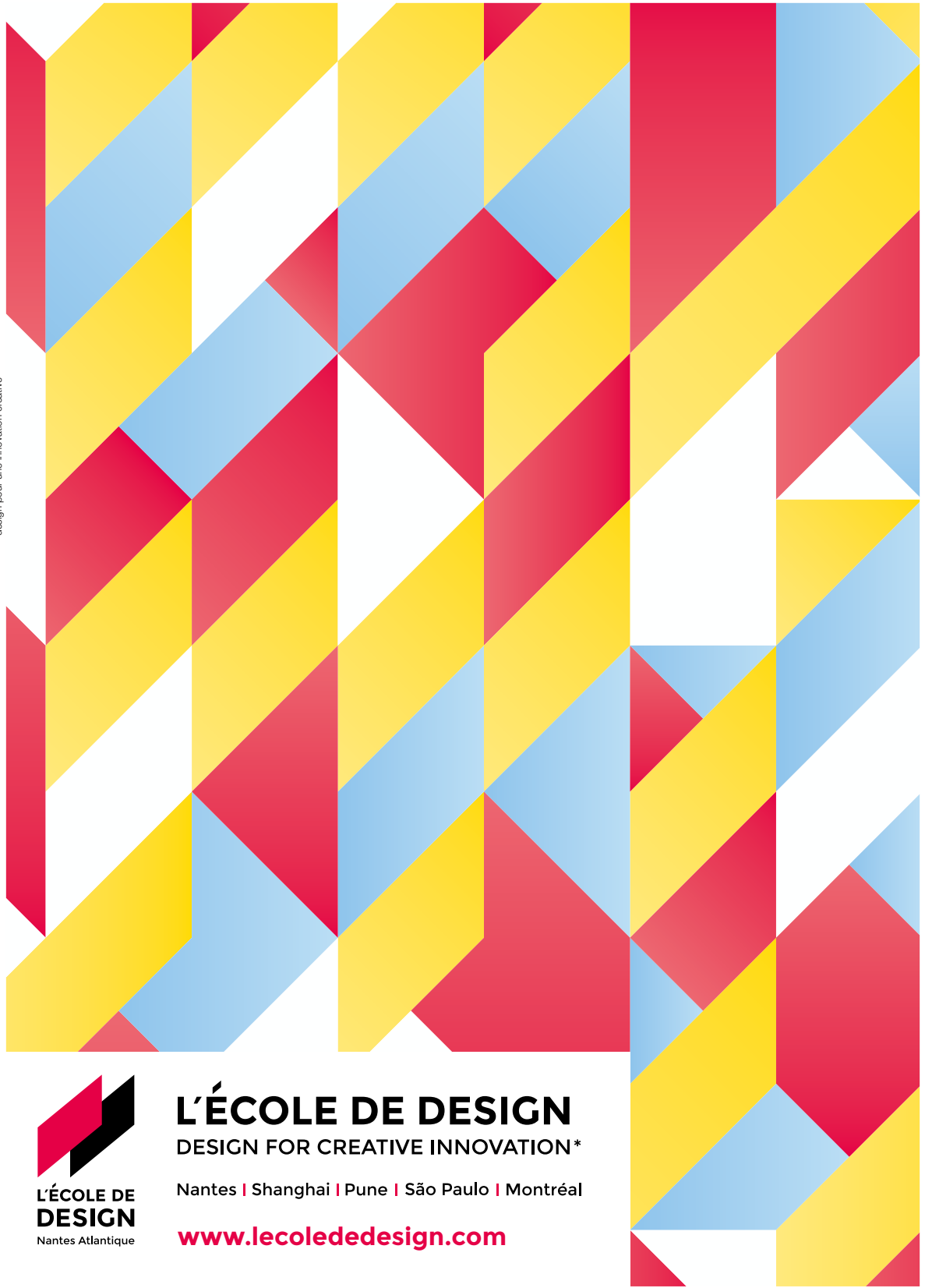
**Équipe pédagogique :** Xavier Aimé, Sue Alouche, Emmanuel Alouche, Arnaud Balduc, Jay Bautista, Lucie Bolzec, Simon Boussard, Juliette Brétéché, Virginie Braud-Kaczorowski, Neil Carmichael, Sandrine Chagnard-Pianlekha, Nathalie Ciprian, Grégoire Cliquet, Geneviève Correia, Yves Cotinat, Julia Crouzet, Dolly Daou, Zélia Darnault-Orsoni, Xavier Drouaud, Soline Drouault, Valentin Dupas, Julien Dupont, Édouard Durand, Yohan Erent, Elise Fauveau, 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, Élise Le Calloch, Arnaud Le Roi, Julie Le Ster, Mikaël Le Tohic, Laurent Lebot, Stéphanie Lecarluer, Marion Lefeuvre, Frédérique Letourneux, Thierry Lehmann, Chantal Mc Gowan, Eric Mazodier, Aude Messenger-Chaigneau, Pauline Merlet, Florent Michel, Clémence Montagne, Luc Montessinos, Lydie Morand, David Morin-Ulmann, Marion Moussu, Laurent Neyssensas, Florent Orsoni, Emma Paulay, Anne-Gaëlle Person, Béranger Recoules, Marie-Agnès Revert, Matthias Rischewski, Élisabeth Robert, Giulia Sola, Nathalie Templier, Hélène Thébault, Francesca Valsecchi, Laureline Vantorre, John Villar, Benjamin Walsh, Hilda Zara.

Édition 2019

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.

\*design pour une innovation créative



# L'ÉCOLE DE DESIGN

DESIGN FOR CREATIVE INNOVATION\*

Nantes | Shanghai | Pune | São Paulo | Montréal

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