

DESIGN , L'EXPO

LE GUIDE
2020

10^E
ÉDITION



L'ÉCOLE DE
DESIGN
Nantes Atlantique



Édito

Design L'Expo : 20 designers inventent demain !

Rendez-vous incontournable de la création à Nantes, Design L'Expo, créée par L'École de design Nantes Atlantique il y a 10 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 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 2020 sera exposée au sein du Quartier de la Création sur l'Île de Nantes entre le 12 décembre 2020 et le 7 mars 2021 avant d'être présentée à différentes occasions tout au long de l'année 2021.

10 000 visiteurs ont découvert les créations 2019, nous espérons vous accueillir nombreux à cette 10^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), **Food Design** (système de l'alimentation), **Human Machine Design Lab*** (innovation numérique), **Media Design** (médias, information, communication et divertissement) et **Design et Interculturalité*** (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) avec Africa Design School.

* Fin 2020, Human Machine Design Lab devient Digital Design Lab et Design & Interculturalité devient International Design Strategy

La Cale 2 Créateurs : un lieu de création

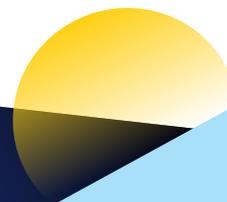
Design L'Expo est installée à la Cale 2 Créateurs, sur l'Île de Nantes en plein cœur de la ville, facile d'accès et à proximité des Machines de L'Île, l'un des sites les plus visités de la métropole nantaise. L'exposition a pour ambition d'afficher la présence de l'école dans le Quartier de la création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

#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 et de collaboration ouverte vers le monde extérieur, notamment vers les entreprises.



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). 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, Human Machine 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 Comptétences - 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 l'Université de Nantes et l'École Centrale de Nantes.



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



- 1580 étudiants dont 250 apprentis
- 3 programmes DN MADE
- 8 programmes de cycle bachelor
- 7 programmes de cycle master
- 40 nationalités
- 110 universités partenaires à l'international
- 350 intervenants
- 80 partenariats entreprises chaque année

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.



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^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.

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.



CITY DESIGN

Seascape

Jouer pour protéger les écosystèmes marins

Sur les côtes où la beauté des littoraux rivalise avec celle des fonds marins, le tourisme de masse fait des dégâts. *Seascape* ouvre une brèche contre la dégradation massive des écosystèmes marins.

Balade pédagogique sous-marine, elle s'invite dans des lieux préservés où glissent de nombreux visiteurs parés de masques et tubas. *Seascape* invite le plongeur à passer de module en module et à effectuer diverses actions pour récupérer de précieuses informations. Trois parcours sont proposés.

À travers une narration et une *gamification* déclinées pour un large public - et un impact minimal sur les écosystèmes présents - *Seascape* éveille le touriste à une plongée fun, durable et résiliente.

Jules RICHÉ

2020

Stage de fin d'études en architecture d'intérieur et design sur mesure à Agence Jean-Louis Deniot, PARIS, FRANCE

2019 - 2020

MDes Mutations du cadre bâti, City Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique - Master Management et Administration des entreprises - IAE NANTES, FRANCE

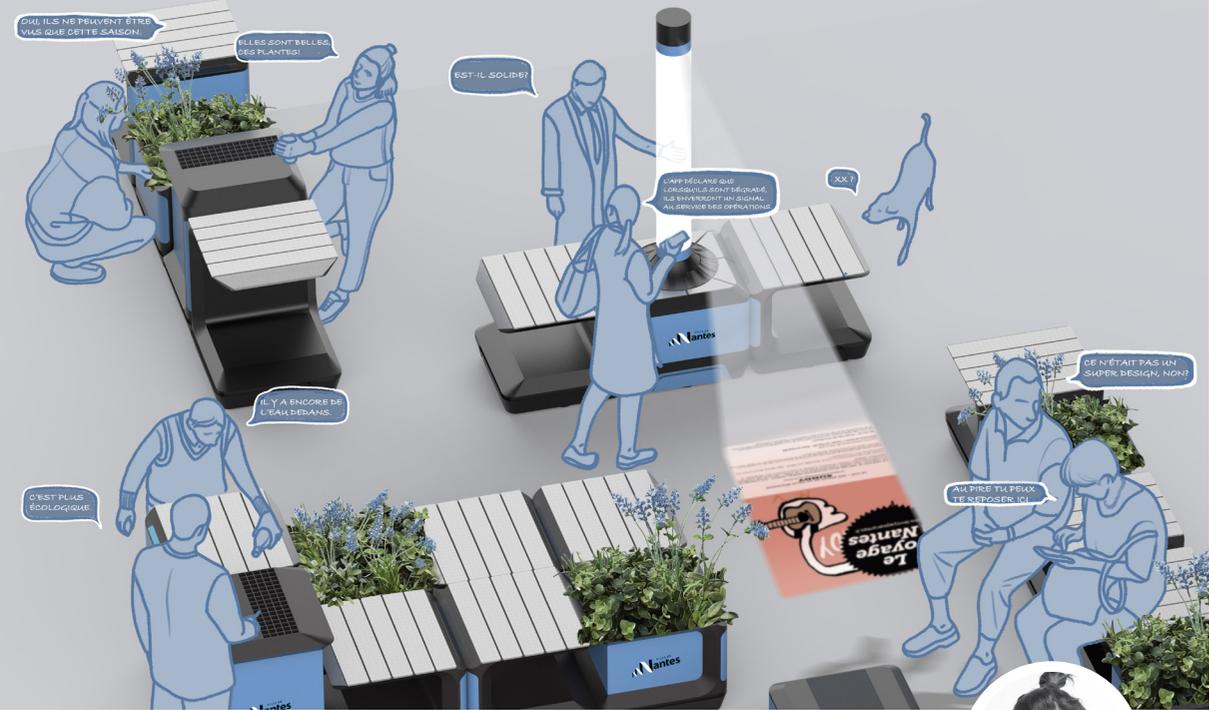
2019

Stage à Cabinet d'Architecture du Soleil et association l'Atelier des Griots, COTONOU, BÉNIN

2015 - 2018

BDes Architecture intérieure, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

julesriche.design@gmail.com
behance.net/DesignJulesRiche



Urban Pixel

Mobilier urbain convivial

Quel genre de ville et quel type de lien social voulons-nous pour demain ? Face à l'essor de la robotique et de la technologie, nous vivons une réelle « *robolution urbaine* ». Des robots nous assistent au quotidien, intervenant même jusqu'aux confins de notre vie privée. Dans ce contexte, que devient l'interaction entre humains ? Comment le lien social se crée-t-il en ville ?

Urban Pixel est une proposition de mobilier urbain. Des pixels urbains modulaires sont projetés sur de grandes esplanades publiques. Chaque Pixel a une fonction spécifique. En plus d'être un vecteur de convivialité au sein de la cité, *Urban Pixel* suscite un débat sur l'usage de la robotique appliqué à l'environnement urbain global.

Weina TANG

Mars 2020 - présent

Stage de fin d'études, Industrial Designer, Samsonite, AUDENARDE, BELGIQUE

2018 - 2020

MDes Design urbain, City Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

2016 (3 mois)

Stage, transport designer, Gac Motor, GUANGZHOU, CHINE

2013 - 2017

Bachelor, Art Design, Transportation Design, Central Academy of Fine Arts, PÉKIN, CHINE

Motto : « Je définis le design urbain comme un design des relations. »

orangetangweina@gmail.com
weinatang.net/leprojetprofessionnel

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 un accident...

CARE DESIGN

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.



Clara CHANTELOUP

Mars 2020 - présent

Stage de fin d'études, Les Sismo, PARIS, FRANCE

2019 - 2020

Double Diplôme D.U. DESSiN Polytech et L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

2018 - 2020

MDes Innovation Sociale et Santé, Care Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

2018 - 2019

Faculty of Engineering (semestre d'échange universitaire), Chiba University, JAPON

2017

Stage Design produit, Studio New Citizen Design, ROTTERDAM, PAYS-BAS

2015 - 2018

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

clara.chanteloup@hotmail.com
[behance.net/clarachanteloup](https://www.behance.net/clarachanteloup)

Anémone

Assistant thérapeutique des troubles bipolaires

La psychose maniaco-dépressive, ou bipolarité, est une maladie psychique incurable. Elle affecte le cerveau, entraînant une dysrégulation des émotions et générant des comportements extrêmes. Les personnes qui en souffrent traversent des périodes appelées phases maniaques et phases dépressives.

Anémone est une lampe connectée assortie d'une application mobile, qui analyse l'évolution des troubles. Elle anticipe les moments de crise grâce aux mesures comportementales du smartphone et aux capteurs installés dans le foyer. Ses pétales se déploient en phase maniaque et se replient en phase dépressive. Véritable outil de connaissance de soi, elle facilite le suivi thérapeutique et limite les rechutes.



Elise CUGNART

2020

Stage de fin d'études dans l'innovation publique, CPAM Loire-Atlantique, Nantes, FRANCE

2018 - 2020

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

2018

Oslo Metropolitan University, OSLO, NORVÈGE (semestre d'échange universitaire)

2017

Stage en design produit, Grovemade, PORTLAND, ÉTATS-UNIS

2015 - 2018

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

Motto : « Un bon designer doit savoir se jeter à l'eau. »

elise.cugnart@gmail.com
www.linkedin.com/in/elise-cugnart

Glace à l'eau

Une baignade joyeuse et sécurisée

Comment freiner la forte augmentation des noyades d'enfants ? Comment sensibiliser les adultes à l'usage de piscines privées par les tout-petits ? Le jeu *Glace à l'eau* adopte un parti-pris ludique et agréable tout en sécurisant parents et enfants.

Le projet a germé grâce à une méthodologie design, des tests utilisateurs et du prototypage pour créer une réponse adaptée à cette problématique. Le jeu distribue équitablement aux adultes la responsabilité de surveiller les enfants lors des heures de baignade. L'activité, simple et peu onéreuse, s'intègre parfaitement aux jeux pratiqués autour d'une piscine. Elle incite au changement pour que la baignade reste synonyme d'insouciance joyeuse !

CARE DESIGN

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.

*En 2020 le Human Machine Design Lab devient Digital Design Lab

MEDIA DESIGN

Le programme MDes Media Design s'intéresse à la place du design dans la conception et l'élaboration des dialogues engageantes et engagées. Ses domaines sont la communication visuelle, la communication événementielle, la scénographie, la muséographie, des projets transmédia et la presse.

MDes MEDIA DESIGN

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 mentale chez l'utilisateur.

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



Emma BOILEAU

2020
Stage de fin d'études - installations interactives et immersives - Studio Ghost Raum, BERLIN, ALLEMAGNE

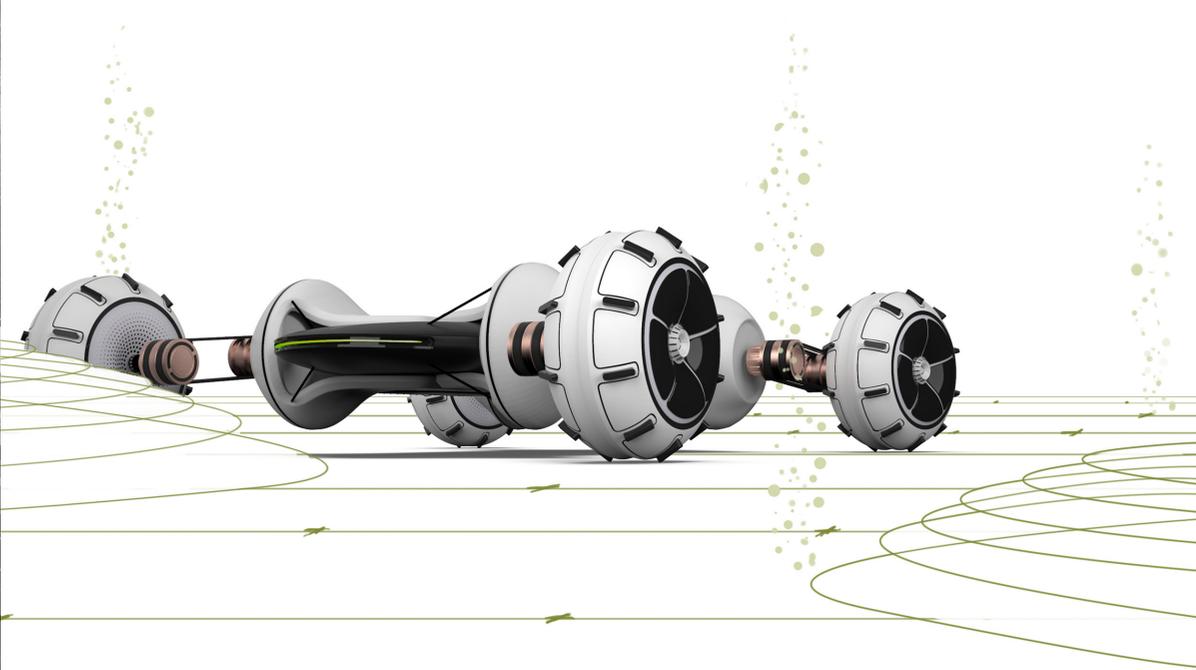
2018 - 2020
MDes Immersive UX Design, Human Machine Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

2019
Master en Ingénierie de la réalité virtuelle et de l'innovation (double diplôme), Les Arts et Métiers, LAVAL, FRANCE

2018 - 2019
Stage en UI/UX design, Studio Brooklyn Digital Foundry, NEW YORK, ÉTATS-UNIS

2018 - 2020
BDes Interaction Design, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

boileau.emma@gmail.com
emmaboileau.com



Albéric CHEVALLIER

2020
Stage de fin d'études, Décathlon, CESTAS, FRANCE

2019 - 2020
MDes Tangible UX Design, Human Machine Design Lab, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

2017
Stage, Thalès Design Center, BREST, FRANCE

2015
BDes Design transport, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

Motto : « La clef du design ne réside pas dans l'invention mais plutôt dans l'observation. »

alberic.chevallier56@hotmail.com
behance.net/albericchevallier

Sauver 2040

Vivre le respect de la biodiversité

Sauver 2040 est une expérience interactive en réalité virtuelle dans le contexte muséal. Grâce à une approche ludique et déculpabilisante, elle invite les 15-18 ans à préserver la biodiversité. Le jeu révèle les impacts de nos habitudes de vie sur les services écosystémiques. À la différence d'une approche « passive » de sensibilisation, il met le visiteur en mouvement et lui apporte un panel de solutions possibles. Il incite le visiteur à un changement de comportement rapide.

L'intégration imminente du projet à l'exposition de NatExplorers, au Muséum d'Histoire Naturelle du Havre, sera une première auprès du grand public.

Brise

Contre vents et marées vertes

Les marées vertes sont un fléau pour l'environnement et l'économie. Ces algues qui diffusent un gaz mortel, continuent chaque année à polluer les côtes du monde entier. L'agriculture intensive en est la principale cause. Alors comment éviter les accidents mortels et l'effondrement du tourisme liés à cette nuisance ?

Brise est un service alliant produits connectés et applications digitales. Des drones autonomes parcourent les plages affectées par les marées vertes. Équipés de scanner à gaz, ils détectent les risques liés aux différentes zones et transmettent les informations à la source. Une cartographie interactive, destinée aux touristes, informe des endroits à risques et des lieux sécurisés.



Le P'tit Doigt

Sextool égalitaire pour un plaisir libéré

Selon une étude américaine, 91% des hommes ont toujours un orgasme pendant la relation sexuelle, contre seulement 39% des femmes. C'est le *pleasure gap*. Plusieurs raisons expliquent cet écart : manque de connaissance du corps féminin, éducation sexuelle incomplète ou honte liée à la sexualité.

Léna a souhaité créer un outil discret et simple, s'adaptant au corps de la femme. *Le P'tit Doigt* est une bague vibrante intelligente, composée de capteurs - pression et battements du coeur -. Sur l'application liée, l'utilisatrice peut déterminer le type de vibration qu'elle souhaite, selon l'interaction en cours avec son partenaire. Le plaisir est libéré, amplifié par le *sextool*.

Léna PALE CZNY

Mars 2020 - présent

Stage de fin d'études en tant que Product Designer, Rakuten France, PARIS, FRANCE

2018 - 2020

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

2018

Stage, UI/UX Designer, Catch Digital, LONDRES, ROYAUME-UNI

2015 - 2018

BDes Interaction Design, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

Motto : « Ce qui fonctionne bien est mieux que ce qui semble bien, car ce qui fonctionne bien dure longtemps. »
Ray Eames, Designer

lena.paleczny@gmail.com
lenapaleczny.fr

What we carry with us

Invitation chez un migrant

Comment humaniser le phénomène de l'immigration ? Comment sortir des *big data* pour parler d'histoires individuelles et de parcours intimes ?

En tant qu'Information Designer, Gabriela a créé une installation immersive conçue pour les musées. Grâce à la technologie Kinect, le visiteur est accueilli dans l'espace personnel du migrant. Celui-ci raconte son histoire et partage la signification d'objets provenant de son pays d'origine. Après avoir interagi avec les objets dans la pièce et dialogué avec le migrant, l'utilisateur accède à des statistiques clés sur l'immigration en France. L'objectif ? Qu'entre la petite et la grande histoire, il n'y ait qu'un pas à faire : un pas vers l'autre.

Gabriela MUÑOZ

2020

Stage en tant que Designer UX/UI, Teclib' SA, BARCELONE, ESPAGNE

2018

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

2017 - 2018

Designer UX/UI, Tejido Digital, BARRANQUILLA, COLOMBIE

2012 - 2016

Bachelor design graphique, Universidad del Norte, BARRANQUILLA, COLOMBIE

g.munoz@lecolededesign.com
gabrielab.co/

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.



FOOD DESIGN

Apérêtes

De délicieux gressins aux arêtes

En France, 87 % du poisson acheté est en conserve ou a été fumé et/ou fraîchement découpé. Chaque année, environ 215 000 tonnes de déchets de poisson en résultent, s'ajoutant aux problèmes de surpêche, changement climatique et pollution des océans. Pourtant, les morceaux de poisson rejetés renferment de précieuses propriétés nutritionnelles : les arêtes, par exemple, sont riches en calcium, protéines et oméga 3. Elles sont parfaitement comestibles lorsqu'elles sont cuites à feu vif, séparées d'une chair plus délicate.

Apérêtes est un snack apéritif savoureux et sain, à base d'arêtes de maquereau. Sous forme de gressins, sa texture est croustillante et se déguste en bonne compagnie à l'heure de l'apéro !



Octavio CASTILLO

2020

Stage de fin d'études, Designer, Département Création, Développement de nouveaux produits, Livlab Studio, PARIS, FRANCE

2018 - 2020

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

2010 - 2018

Packaging & Brand Designer, Imagine Brand Strategy, Andrea Rinaldi & Asociados, CARACAS, VÉNÉZUELA

2010 - 2011

Graphiste, VGDG Diseño Gráfico, CARACAS, VÉNÉZUELA

oktyone@gmail.com

oktyone.portfoliobox.net



Le comptoir des saisons

Consommer local, même à la campagne !

Vous rappelez-vous de la boulangerie où vos parents vous envoyaient chercher le pain ? Ou de l'épicerie où vous achetiez vos bonbons en rentrant de l'école ? Entre 1980 et 1990, en zone rurale, un tiers de ces petits commerces ont fermé. Petit à petit, les grandes surfaces ont provoqué une désertification et un isolement des villages.

Le Comptoir des saisons propose un commerce de bouche d'un nouveau genre. Destiné aux villages ne comptant pas ou peu de commerces alimentaires, il offre aux habitants la possibilité de consommer, sur place, une variété de produits locaux. Via un système de panneaux modulables, il s'adapte à son lieu d'implantation et propose des créneaux horaires flexibles. Un vrai plus !



Sarah TUNCQ

2020

Stage de fin d'études dans le secteur du design alimentaire : développement de nouveaux produits, Eural, NANTES, FRANCE

2018 - 2020

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

2018

TU Dublin, DUBLIN, IRLANDE (semestre d'échange universitaire)

2015 - 2018

BDes Graphisme, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

Motto en référence à la designer Charlotte Perriand : « Garde tes yeux et tes oreilles toujours en éveil. »

sarah.tuncq@gmail.com
behance.net/stuncqf56b

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.



L'ÉCOLE DE
DESIGN
Nantes Atlantique

MANAGEMENT
DU DESIGN
ET DE L'INNOVATION

CFA

Convivio

Le cuit-vapeur chaleureux

Lorsqu'elles ingèrent du gluten, les personnes cœliaques développent une réaction immunitaire qui détruit les parois de l'intestin grêle. À l'heure actuelle, le seul traitement possible reste une alimentation sans gluten, à vie. Or, un tel régime alimentaire fait vite barrière à la sociabilité. Dès lors, comment aider les personnes diagnostiquées cœliaques à respecter leur régime sans gluten ?

Quentin a pensé à *Convivio* : un cuit-vapeur de table individuel. Le minuteur est commun à tous les convives et répartit l'énergie nécessaire aux modules de cuisson. Chacun fait ses choix alimentaires dans un climat convivial et tolérant. On cuisine, on mange et on renforce les liens en toute liberté !

Quentin COLAS

- 2017 - 2020**
Designer Junior, Bretagne Céramique Industrie, FRANCE
 - 2018 - 2020**
MDes Management du design et de l'innovation, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE
 - 2017 - 2018**
Licence professionnelle D2M (Design/Matériaux/Modélisation), L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE
 - 2015 - 2017**
Modéleur céramiste, J.L Coquet & Jaune de Chrome, SAINT-JUST-LE-MARTEL, FRANCE
 - 2015 - 2017**
BTS Concepteur en Art et Industrie Céramique, Afpi Limousin, LIMOGES, FRANCE
- quentin-colas@laposte.net
[linkedin.com/in/quentin-colas](https://www.linkedin.com/in/quentin-colas)



Cosmose

Une cosmétique DIY facile et saine

La cosmétique *maison* a la cote ! Peu valorisée ces dernières années, elle revient sur le devant de la scène, suivie par une demande croissante de naturalité, de transparence et de produits personnalisés. Mais l'art de la création de soins cosmétiques reste délicat. Manon a réfléchi à la question. Comment créer facilement et en toute sécurité des cosmétiques artisanaux ?

Cosmose est une expérience connectée d'accompagnement en magasin. Trois modules de distribution d'ingrédients sont connectés à une interface de diagnostic. Les formules se basent sur des ingrédients bruts et des bases "neutres". Créé pour limiter les risques de contamination, *Cosmose* réduit les déchets et prône le *Do It Yourself*.

Manon ROLLET

- 2018 - 2020**
MDes Management du design et de l'innovation, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE
 - 2015 - 2016**
Licence professionnelle D2M (Design/Matériaux/Modélisation), L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE
 - 2013 - 2015**
DMA céramique et textile option Textile spécialité artisanat numérique, Lycée J-P.Vernant, SÈVRES, FRANCE
 - 2011-2013**
BTS Design produit, Esaa Boule, PARIS, FRANCE
- Motto : « La créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse. »
Albert Einstein
- m.rollet14@laposte.net
[linkedin.com/in/manon-rollet-b61a49102](https://www.linkedin.com/in/manon-rollet-b61a49102)



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.

** Le programme Design & interculturalité devient International Design Strategy en 2020.*

**DESIGN &
INTERCULTURALITÉ***



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.



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.



Marion BERNARDI

2020
Stage de fin d'études, designer produit, Pandacraft, PARIS, FRANCE

2020
MDes Design et interculturalité, Brazil Studio, L'École de design Nantes Atlantique, SÃO PAULO, BRÉSIL

2018 - 2019
Stage, Designer produit, Humberto da Mata, SÃO PAULO, BRÉSIL

2015 - 2018
BDes Interaction Design, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

Motto : « Concevoir un produit, c'est déterminer son cycle de vie, sa forme et l'expérience que l'utilisateur va vivre en l'utilisant. »

bernardi.marion@outlook.fr
[linkedin.com/in/marion-bernardi](https://www.linkedin.com/in/marion-bernardi)



Ophélie MOREAU

2020
Stage de fin d'études, design de service, Sodexo, PARIS, FRANCE

2019
Stage en design de mobilier et graphique, Studio Guto Requena, SÃO PAULO, BRÉSIL

2018 - 2019
Stage en agence de communication, agence Cheeeeese!, SÃO PAULO, BRÉSIL

2018 - 2020
MDes Design et interculturalité, Brazil Studio, L'École de design Nantes Atlantique, SÃO PAULO, BRÉSIL

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

opheliemoreau@live.fr
[linkedin.com/in/oph%C3%A9lie-moreau-91102274](https://www.linkedin.com/in/oph%C3%A9lie-moreau-91102274)

Recicla Dia-A-Dia

Un concours de tri écologique des déchets à São Paulo

En 2018, seulement 7 % des déchets produits par les habitants de São Paulo ont été recyclés.

D'après les institutions responsables de la gestion des déchets de la ville, ce nombre aurait atteint 40 % si une plus grande partie de la population avait trié ses déchets. Au Brésil, le tri sélectif est encore vu comme un acte contraignant.

Avec *Recicla Dia-A-Dia*, Marion souhaite éduquer les enfants au tri écologique des déchets, de façon ludique et quotidienne. Un concours, destiné aux écoles primaires de São Paulo, s'accompagne d'une application mobile, d'un sac de jetons et d'un réseau d'acteurs. Les défis réguliers habituent l'enfant à agir pour l'environnement avec des gestes de tri écoresponsables.

Mate o feminicídio

La plateforme anti-féminicide

Le Brésil a un taux record tristement célèbre de féminicides. La banalisation des violences faites aux femmes prévaut. Selon les statistiques, on dénombre 13 victimes par jour, soit un décès toutes les 90 minutes.

Par amour, de nombreuses femmes tolèrent l'intolérable, quels que soient leur classe sociale, leur âge ou leur ethnie. Pour sensibiliser la population aux violences sexistes et aider les potentielles victimes à fuir une relation toxique, Ophélie a créé une plateforme en ligne conçue pour Smartphone. Elle y propose 3 volets : un *serious game*, un set de data informatives et un autodiagnostic relationnel. Pour Ophélie, le design est un outil au service de l'engagement militant.



Valentine MILLIAND-ROUX

2020
Stage, Interaction designer, Creative Capital, SHANGHAI, CHINE

2020
Stage, Interaction designer, BYTON, SHANGHAI, CHINE

2018 - 2020
MDes Design et interculturalité, China Studio, L'École de design Nantes Atlantique, SHANGHAI, CHINE

2018
Stage, Interaction designer, Sina Retail, SHANGHAI, CHINE

2017
Stage, UI/UX Designer, Naoned, NANTES, FRANCE

2016 - 2018
BDes Interactivité, L'École de design Nantes Atlantique, NANTES, FRANCE

Motto : « Toute puissance humaine peut être combattue et modifiée par les êtres humains. » Ursula Le Guin

milliandvalentine@gmail.com
valentinemilliand.com



Light On 开灯

Des traditions lumineuses

Dans les mégapoles chinoises, les savoirs traditionnels s'effacent progressivement, occultés par une modernisation croissante. Comment protéger cet héritage culturel et le renouveler de manière ludique ?

Lucile a utilisé la forme du "lattice" ou le treillis chinois traditionnel, pour son projet. L'objet lumineux est composé de disques en bois, ajourés de motifs symboliques. Associé à une application et à des cartes explicatives, il est lié à un système d'abonnement. À chaque célébration du calendrier lunaire chinois, l'utilisateur reçoit un nouveau disque dont la puissance symbolique est explicitée par des articles détaillés et légendes associées. Nature, bouddhisme et traditions sont (re)mis en lumière.

Lucile PAZ

2020
Stage de fin d'études en retail et architecture d'intérieur, Liqui Design, BRIGHTON, ROYAUME-UNI

2018
Stage en retail design, Creative Capital, SHANGHAI, CHINE

2018 - 2020
MDes Design et interculturalité, China Studio, L'École de design Nantes Atlantique, SHANGHAI, CHINE

2017 - 2018
BDes Retail and Interior Design, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

2016
Stage en architecture d'intérieur, Studio Claude Lecante, BOULOGNE BILLANCOURT, FRANCE

2015 - 2017
BTS Design d'Espace, lycée Camille Claudel, VAURÉAL, FRANCE

lucilepaz@gmail.com
cn.linkedin.com/in/lucile-paz-0183b3188



Jadali

Le soin capillaire indien de demain

Les cheveux indiens figurent parmi les plus robustes au monde. Si l'h eritage g en etique joue sur l' paisseur, la brillance et la longueur de ces cheveux, le soin capillaire contribue aussi   magnifier leur beaut .

En tant que designer, Andr ea veut sensibiliser les usagers   la cr ation de leur propre rituel de soin et raviver en eux l' motion et la fiert  d'un h eritage pr serv . *Jadali* est la marque imagin e pour ce projet. C'est un set complet et naturel, pr sent  sous forme de poudre, pour laver les cheveux de toute la famille. Il regroupe les ingr dients de recettes traditionnelles en un seul et unique produit. Pr t- -emploi, simple et sain, *Jadali* est le soin indien de demain !

Andr ea DOUILLARD

2020
Stage de fin d' tudes, UX Researcher, Treemouse, GURGAON, INDE

2018 - 2020
MDes Design et interculturalit , India Studio, L' cole de design Nantes Atlantique, PUNE, INDE

2018
Stage, Interior Designer, Veekas, PUNE, INDE

2018
BDes Retail and Interior Design, L' cole de design Nantes Atlantique, FRANCE

2017
BTS DCEV, P le des Arts Graphique la Joliverie, FRANCE

2016
Stage, Festival de th atre de Phalsbourg, FRANCE

douillard.andrea@gmail.com
andreadouillard.com

Discuss

Meet

Share

Dimesha to assist, inform and support parents when their child's disability is announced.

INSCRIPTION **LOG IN**

Complet Name
First name and last name

Place in family
 Mother Father Grandparents

Address
Flat number, street, town, state

Number of children
1 15

Next step >



Dimesha (Discuss, Meet, Share)

Soutenir les parents d'enfants handicap s en Inde

Aujourd'hui, l'Inde est un pays en transition. Bien que les personnes handicap es soient davantage entendues dans leurs droits, elles restent globalement une minorit  discrimin e et exclue de la soci t  indienne. Les parents d'enfants handicap s sont d munis et isol s. Comment les aider   s'occuper d'un enfant aux capacit s diff rentes ?

Oph lie a pens  *Dimesha*, un site web de discussion, de rencontres et de partages d'exp riences, destin  aux parents d'enfants handicap s. Ce service   fort impact social, permet de f d rer une communaut  d'entraide et d'encourager les parents   passer du temps avec leur enfant. En outre, il leur offre les outils n cessaires   la prise en charge quotidienne du handicap.

Oph lie NOLLET

2019
Stage de fin d' tudes, Makesense Africa, DAKAR, S N GAL

2018 - 2019
MDes Design et interculturalit , India Studio, L' cole de design Nantes Atlantique, PUNE, INDE

2018
Stage, Yellow slice (UI/UX studio et branding design), MUMBAI, INDE

2015 - 2018
BDes Interaction Design, L' cole de design Nantes Atlantique, NANTES, FRANCE

2017
Stage, Cmabulle, TOURCOING, FRANCE

2016
Stage, Ultraconfidentiel Design, Interior Design Firm, DELHI, INDE

onollet@gmail.com
behance.net/OphelieNollet



HOPe : le parc résilient

Un espace vert modulable à Montréal

En hibernation durant 6 mois de l'année, l'espace public montréalais perd de son attractivité et de sa fonctionnalité. La neige, le froid et le vent accentuent le phénomène d'isolement social. Les parcs estivaux sont désertés. Au vu de ces éléments, Baptiste a conçu un espace vert résilient, adapté à la chaleur estivale et aux frimas hivernaux.

Ainsi, les montréalais profitent des parcs urbains toute l'année. Une butte y offre un lieu de glisse naturel l'hiver et un théâtre de verdure, l'été. Un bar communautaire renforce la cohésion sociale, associé à des activités sportives, des rencontres et ateliers tout au long de l'année. Adaptable à toutes les villes nordiques, HOPe réchauffe l'espoir.

Baptiste GIRONNET

2020
Designer junior en Architecture intérieure, Kiva Design Architecture, MONTRÉAL, CANADA

2019 - 2020
MDes Design et entrepreneuriat, Le Studio Montréal, L'École de design Nantes Atlantique, MONTRÉAL, CANADA

2020
Stage, Eyful, MONTRÉAL, CANADA

2020
Stage, FZ engineering, MONTRÉAL, CANADA

2019
Stage, Centech, MONTRÉAL, CANADA

2015 - 2018
BDes Architecture intérieure, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

Motto : « Ma passion pour le design s'enrichit de la rigueur et du plaisir de concevoir quotidiennement. »

gironnet.baptiste@gmail.com
[linkedin.com/in/baptistegironnet](https://www.linkedin.com/in/baptistegironnet)



Nébula

La veilleuse bienveillante

Pour bien grandir, l'enfant a besoin d'une relation solide avec sa figure d'attachement, souvent la mère. Ce mécanisme psychologique permet à l'enfant de passer d'une forte dépendance au parent à une pleine indépendance, une fois adulte.

Pour les enfants de 2 à 8 ans souffrant d'angoisse de séparation, Bastien a imaginé *Nébula* : une veilleuse évolutive qui les accompagne. Elle facilite la séparation avec le parent, grâce à une routine nocturne rassurante. Le soir, l'enfant place une carte colorée sur la veilleuse. Elle symbolise l'émotion principale vécue dans la journée. Puis, il choisit une diapositive dans un livre associé. Ainsi, il apprivoise progressivement ses émotions et s'endort, apaisé.

Bastien PADIOLLEAU

2020
Stage de fin d'études, Akonite, domaine du mobilier et articles de glisse, PARIS, FRANCE

2018 - 2020
MDes Design et entrepreneuriat, Le Studio Montréal, L'École de design Nantes Atlantique, MONTRÉAL, CANADA

2017 - 2018
BDes Industrial Products, L'École de design Nantes Atlantique, FRANCE

2015 - 2017
BTS Design de Produits, Lycée Jean Monnet, LES HERBIERS, FRANCE

Motto : « Less is more »
Mies Van Dert Rohe

bastienpadiolleau00@gmail.com
[bastienpadiolleau-design.com](https://www.bastienpadiolleau-design.com)



Une exposition créée par L'École de design Nantes Atlantique

Direction et équipe pédagogique

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

CARE DESIGN

Directrice : Clémence Montagne
Responsable pédagogique : Simon Boussard

CITY DESIGN

Directeur : Florent Orsoni
Responsable pédagogique : Anaïs Jacquard

FOOD DESIGN

Directrice : Dolly Daou
Responsable pédagogique :
Aude Messenger-Chaigneau

HUMAN MACHINE DESIGN*

Directrice : Frédérique Krupa
Responsable pédagogique : Arnaud Le Roi

MEDIA DESIGN

Responsable pédagogique : Matthias Rischewski

BRAZIL STUDIO

Responsable pédagogique : Benjamin Gagneux

INDIA STUDIO

Responsable pédagogique : Hélène Thébault

CHINA STUDIO

Responsable pédagogique : Eric Mazodier

LE STUDIO MONTRÉAL

Responsable pédagogique : Julie Le Ster

MANAGEMENT DU DESIGN ET DE L'INNOVATION EN APPRENTISSAGE

Responsable pédagogique : Marion Moussu

Équipe pédagogique : Xavier Aimé, Emmanuel Alouche, Sue Alouche, Arnaud Balduc, Jay Bautista, Lucie Bolzec, Simon Boussard, Juliette Bretéché, Virginie Braud-Kaczorowski, Neil Carmichael, Laurent Carrier, Emmanuel Cesario, Sandrine Chagnard-Piantekha, 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 Lefeuve, Frédérique Letourneux, 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 Neysensas, Florent Orsoni, Emma Paulay, Anne-Gaëlle Person, Bérenger Recoules, Marie-Agnès Revert, Matthias Rischewski, Élisabeth 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 : Blandine Tripoteau

Assistante gestion de projet : Allison Cadoret

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

Aide au montage de l'exposition : Stephen Lasa

Photographies : Jean-Charles Queffélec

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

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

Édition 2020

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 2020.

* En 2020, le programme Human Machine Design de devient Digital Design.



**L'ÉCOLE DE
DESIGN**
Nantes Atlantique

DESIGN FOR CREATIVE INNOVATION*

Nantes | Shanghai | Pune | São Paulo | Montréal

www.lecolededesign.com