Catalogue des diplômes

Dsaa * design interactif

Dsaa * design de produits

Promotion #4
-
Pôle supérieur
de Design
de Villefontaine

* équiv. Master 1

Diplôme Supérieur
d'Arts Appliqués
Options design de produits &
design interactif
-
Catalogue des diplômes
Promotion#4 2015-2017
-
Pôle supérieur de Design,
Lycée Léonard de Vinci,
Villefontaine (38)

Sommaire

Introduction
Design d'interactions —— Le choix de l'alternance : une formation conjointe école-entreprise —— Recherche en design —— Aperçu des projets et expériences —— 6/134

Laurine Bazin
Favoriser la confiance dans les objets intelligents par le biais des micro-interactions —— Thales Alenia Space (Toulouse) —— 21/134

Morgane Billoud
Co-créer la ville : design des outils de prise de parole citoyenne dans les démarches participatives —— Altran Prime (Lyon) —— 27/134

Victor Boquet
Jouer avec l'IA —— Synergiz (Saint-Malo) —— 33/134

Antonin Carlesso
Les technologies positives : vers un accompagnement favorable au bien-être de l'individu —— l'INRIA (Montbonnot, 38) —— 39/134

Maxime Clocher
Mycélium, repenser les processus de mise en œuvre avec la matière vivante —— Salomon (Annecy)—— 45/134

Alexandre Douine
Reterritorialiser l'expérience numérique des déplacements en ville —— Grand Lyon, la Métropole (Lyon) —— 51/134

Faustine Gheno
La séduction à l'ère du numérique —— MNSTR (Annecy) —— 57/134

May-line Grassi
Nos affects au travail : quel rôle pour le design ? —— Altran Prime (Échirolles, 38) —— 63/134

Delphin Hauchard
Design d'infiltration. Subvertir via le numérique. Luttons contre les fake news —— Studio digital du Figaro (Paris) —— 69/85

Alice Léonard
Supports, surfaces et espaces de l'image numérique —— All Access Design (Paris) —— 75/134

Guillaume-Victor Laplace
Cuir intelligent. Vers une expérience phénoménotechnique du cuir —— Beynat et Janniaux (Paris) —— 81/134

Julie Laval
Produire du commun pour dé-charger le monde - Une invite à faire tiers-lieu —— TUBÀ (Lyon) —— 87/134

Quentin Lombard-Donnet
Empathie Virtuelle. Selon quelles modalités l'empathie provoquée par la réalité virtuelle peut-elle nous ramener au réel ? —— Materiautech by Allizé (Lyon) —— 93/134

Rosalie Mangenot
Immersion, outils de remise en question de la réalité —— Bonjour Lab (Paris) —— 99/134

Camille Martin
Data-lighting : éclairer l'espace urbain à l'heure des Smart Cities —— Erasme / Service Usages Numériques (Lyon) —— 105/134

Clara Philippon
La créativité et ses traces. Outils facilitant la restitution des séances de créativité et l'embarquement dans le projet —— Groupe SEB (Ecully, 69) —— 111/134

Anna Rebelles
Les interactions entre les individus conditonnées par l'outil numérique —— Madeleine & Gustave (Paris) —— 117/134

Yann Saint-Clair
Exploration des potentiels de la chaleur comme modalité d'interaction —— 4mod Technology (Nantes) —— 123/134

Bastien Volny-Anne
Le Design de l'Artefact In-fini —— Fournier-Habitat (Thônes, 74) —— 129/134

Remerciements —— Contacts —— Colophon —— 134/134

Intro
-duction

Avant-propos

Ce catalogue a pour objet de vous donner un aperçu du parcours de la 4ème promotion des diplômé • e • s du DSAA de Villefontaine options « design de produits » et « design interactif ».
Il rend compte de ce qui fait l'originalité de la formation dispensée au Pôle supérieur de design du Lycée Léonard de Vinci (établissement public de l'Académie de Grenoble).

Foreword

This catalogue aims to give an insight into the curriculum of the graduates of the 4th year group in DSAA in Villefontaine (France) for both Interactive Design and Product Design majors. It displays what is specific and original about the training offered at the Pole Supérieur de Design at the Lycée Léonard de Vinci.

Design d'interactions

La croissante prégnance des nouvelles technologies dans nos expériences quotidiennes reconfigure nos interactions avec notre environnement. Cette nouvelle condition technique nécessite une approche plus que jamais transversale qui favorise la construction de sens en liant usages, technologies, cultures et désirs. Fondée sur une pédagogie de projet, la formation permet ainsi aux étudiant • e • s de mener des projets de conception (produits, services, dispositifs numériques, objets connectés) dans des contextes variés, en partenariat avec des entreprises, des institutions et des centres de recherche et d'innovation. Ces projets sont articulés à des enseignements méthodologiques, techniques, créatifs et culturels reliés aux objectifs de projet, assurés par des enseignant • e • s, des professionnel • le • s et des universitaires.

Le choix de l'alternance : une formation conjointe école -entreprise

La 2ème année se déroule en alternance école-entreprise, formule unique en France sur ce diplôme. Elle permet à l'étudiant de singulariser son parcours et facilite son insertion professionnelle. Être apprenti-designer permet d'acquérir des compétences opérationnelles par la pratique du design en entreprise, tout en découvrant la culture d'une entreprise, ses méthodes, la manière dont le design se déploie et s'organise.

Recherche en design

Dès le second semestre de la 1ère année, les étudiant • e • s conduisent un projet de recherche en design ouvrant ainsi, pour certain • e • s, des perspectives de poursuites dans la recherche, en Master 2 puis en doctorat. Ce projet est l'occasion de construire une méthodologie de recherche sur un sujet d'actualité, en mobilisant les outils et démarches adéquats, co-encadré par un professeur de philosophie et un professeur de design. Ces projets sont fréquemment conduits en collaboration avec des laboratoires de recherche ou des partenaires industriels.

Design for interactions

The growing omnipresence of new technologies in our daily experiences keeps on redefining our interactions with our environment. This new technical condition urgently requires a cross-disciplinary approach that improves the creation of a meaning by combining uses, technologies, cultures and desires.
Relying on a teaching method based on projects, the training enables students to carry on conceptual projects (products, services, digital processes and devices, smart objects) in various contexts, in partnership with companies, institutions and Research and Innovation Centres. These projects are linked to methodological, technical, creative and cultural courses in relation to the objective of the projects, taught by teachers, professionals and academics.

Vocational Block Release Degree: a training both based on academic and professional knowledge

During the 2nd year, the students alternate academic courses and work periods. The Pôle Design in Villefontaine is the only school offering this possibility which gives the students the double opportunity to individualise his/her training and facilitate his/her entering the working place. Being a trainee designer also gives the opportunity to acquire professional skills by using them in context while getting familiar with the idiosyncrasies of a company in terms of culture, methods, and specific practice of design.

Research through Design

The students start to carry on a research project from the second semester of the first year. It is a good way for some of them, to open up to new perspectives and further researches for their 2nd year in Master and even PhD. This research gives the opportunity to develop a theoretical methodology on hot topics, by using the appropriate tools and approaches, mentored by both a design teacher and a philosophy teacher. Very often, these projects are conducted in collaboration with research laboratories and industrials partners.

Aperçu des projets et expériences

Nous vous invitons à découvrir la formation à travers des extraits de projets menés par cette 4ème promotion d'étudiant • e • s durant ces deux années d'études au sein de DSAA de Villefontaine.

1. Contribution du design à la recherche

En prenant appui sur des observations d'usage et des modèles issus du corpus théorique fondamental sur les interactions persuasives, les étudiants ont imaginé des dispositifs à même d'accompagner un changement de comportement par adhésion dans l'habitat (consommation d'énergie, qualité de l'air, etc.). Ce partenariat avec le Laboratoire d'Informatique de Grenoble (LIG) dans le cadre de l'équipement d'excellence Amiqual4home a permis une approche pluridisciplinaire apte à produire des « objets pour la recherche ». Tous les projets sont sur frama.link/DSAA-persuasion

01 *Ré(vé)lation* a pour intention de matérialiser l'éloignement entre nous et nos proches en trouvant un moyen de visualiser l'espacement entre les appels.
02 *Mina* est un interrupteur qui par des réactions au toucher permet de dissuader d'allumer quand ce n'est pas nécessaire (par une modification suggestive de sa texture), puis alerte et incite à éteindre quand le seuil programmé est dépassé.
03 *Nät* est un écosystème incitant les usagers à éteindre les appareils plutôt que de les mettre simplement en veille. Il prend appui sur un réflexe déjà existant (éteindre la lumière de la pièce) pour faciliter l'extinction des prises souvent inaccessibles.
04 *Wag* est un dispositif permettant de porter attention à notre consommation énergétique. Le spectacle d'un objet programmable récompense un comportement vertueux, le dispositif se fige quand notre consommation devient excessive, et une application nous donne des conseils pour éviter une sur-consommation.

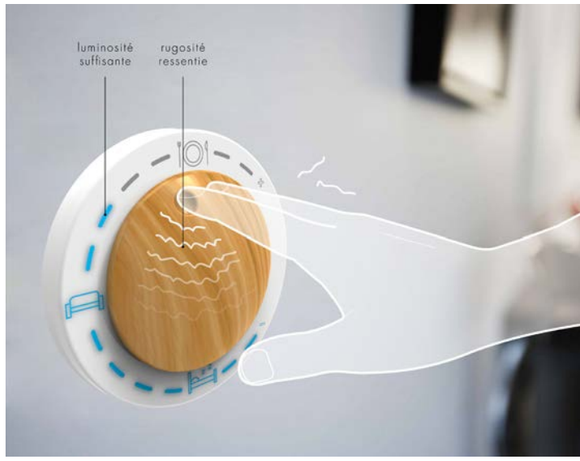
2. Approche stylistique et technique de l'objet industriel

Réalisation d'une gamme de produit pour homme et femme en prenant appui sur l'identité d'une marque.
Ce projet a permis d'approfondir l'usage de l'outil informatique, de la maquette physique et virtuelle comme moyen de conception et de validation du projet.

05 Extrait d'un projet réalisé sur l'image de marque Chanel®
06 Extrait d'un projet réalisé sur l'image de marque Axe®

01

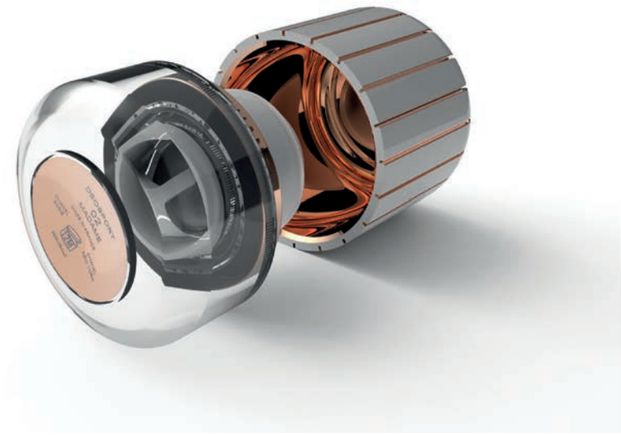
02



03

04

05



06

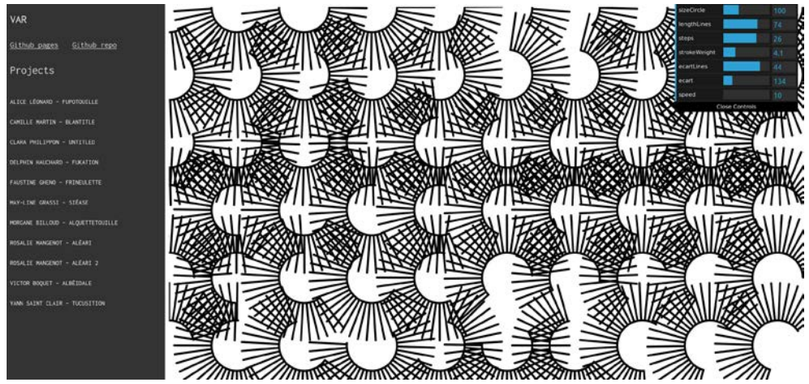
3. Expérimenter la création interactive

"var" : creative coding et sérigraphie **L'idée générale du design génératif est de fabriquer une machine (généralement un logiciel) destinée à générer des formes dont on détermine des possibilités de variations, plutôt que de dessiner directement. Une première étape a consisté à programmer une application de génération de visuels grâce à p5.js et l'interface de contrôle dat. gui (01). Toutes les applications sont sur dsaadesignv.github.io/VAR/ Dans un second temps, les étudiants ont sélectionné des visuels générés puis imprimé en sérigraphie (02-03) une édition collective.**

NASA-mining, aspirer des données ouvertes **Participation au « Space Apps challenge » de la NASA qui consiste à exploiter les données ouvertes dans le cadre d'applications (didactiques, poétiques, scientifiques, etc.). Ce projet a été l'occasion de découvrir l'usage d'APIs ou de fichiers de données dans le cadre de projets de création numérique. Toutes les réalisations ont été documentées sur Github github.com/dsaadesignv/NASA-Mining/tree/master/Projets**

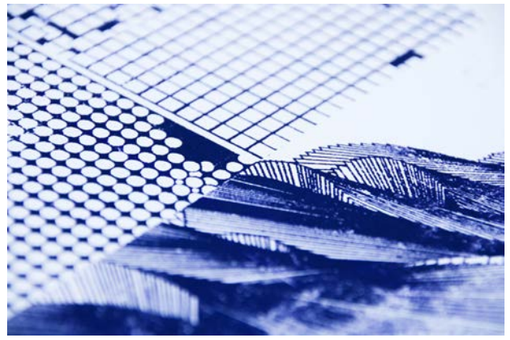
04 Exploration de différentes API afin de créer une application et expérimenter avec les données. SPACE-SYNTH est une application mêlant sound design et design interactif. Inspiré des expérimentations sonores de la NASA (Kepler: Star KIC7671081B Light Curve Waves to Sound) qui consistaient à transformer des ondes lumineuses en son. L'application SPCE-SYNTH génère des fréquences sonores à partir de l'API BeXRB de la NASA. BeXRB est une machine captant des rayons et des flux à différents endroits de l'espace. L'utilisateur est ensuite amené à modifier le signal produit par l'API en utilisant différents input, et ainsi expérimenter.
05 Diagramme data-flow de l'application à essayer sur victorboquet.com/ace_synth/
06 Visualisation cartographique des chutes de météorites sur notre planète.

01



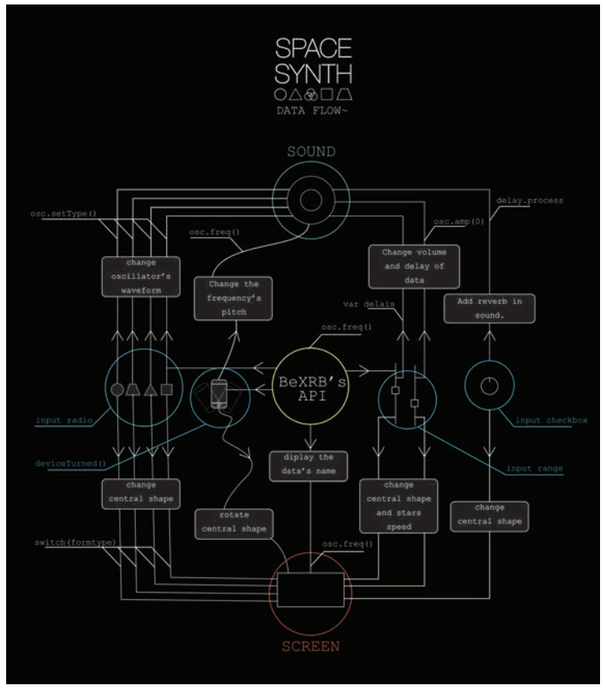
02

03

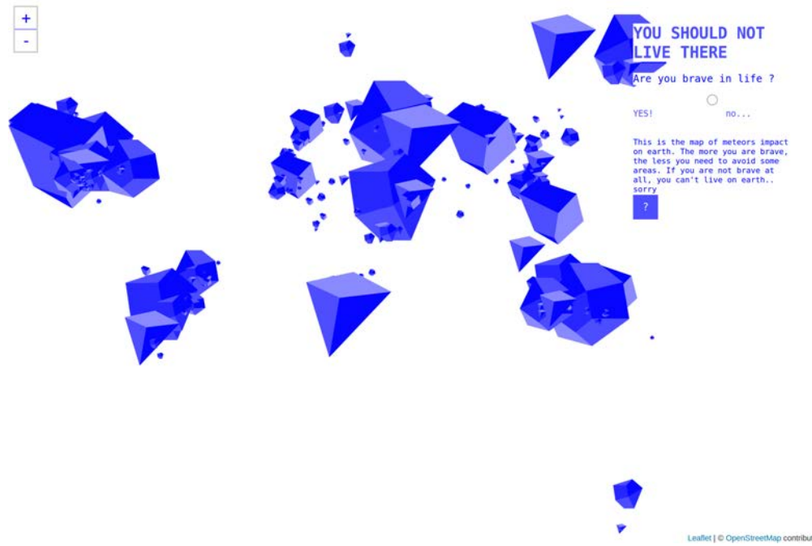


04

05



06



4. Concevoir et prototyper au sein d'un laboratoire des usages

Au sein de l'Urbanlab d'Erasme, le livinglab de la métropole de Lyon, les étudiant • e • s ont exploré les enjeux d'éditorialisation de l'espace public par la conception de dispositifs de jeu urbain entre engagement citoyen et projets institutionnels. Ces dispositifs ont donné lieux dans un second temps à des phases de co-conception avec les professionnels du territoire et des usagers.
Ce projet fut l'occasion de découvrir des méthodologies d'innovation ouverte, une approche "do thank" (explorer et prototyper), la conduite de tests utilisateurs et d'apprendre à collaborer avec des développeurs et experts techniques.

01 Présentation des activités du service dédié à l'éditorialisation de l'espace publique au sein du Grand Lyon.
02 Premiers maquettages et prototypes basiques.
03-04 Tests des prototypes fonctionnels auprès du public à la fin de l'atelier.

5. Designer des expériences au musée

Le Musée d'histoire naturelle de Grenoble et la casemate ont donné carte blanche aux étudiant • e • s du DSAA pour concevoir des expériences questionnant la thématique de l'exposition « Monstru'eux ». Ils ont choisi d'investir le dernier volet de l'exposition sur le lien aux technologies.
Cette collaboration fut notamment l'occasion de comprendre comment se construit une exposition, de prototyper et de mettre en scène un dispositif et d'observer leur appropriation par les visiteurs.

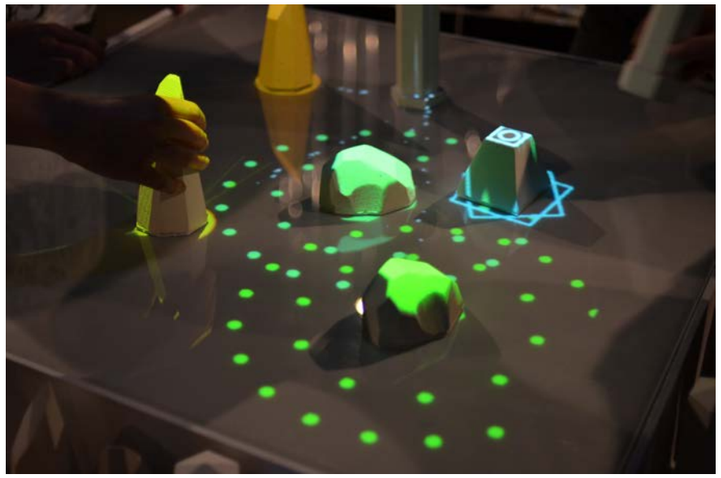
05 L'être humain s'appuie de plus en plus sur les dispositifs qui l'entourent. Il améliore sa conscience de soi : les utilisateurs sont rassurés et influencés par les résultats calculés. Ce dispositif interroge la confiance que les utilisateurs accordent à la technologie.
06 Mannequins aux airs et comportements étrangement humains qui plongent l'utilisateur dans la vallée de l'étrange.

01

02

03

04



05

06

6. Travailler au sein d'une équipe pluridisciplinaire à des projets d'innovation industrielle

Collaboration Groupe LOGO
Trois binômes d'étudiant • e • s ont participé à un projet de R&D (recherche et développement) sur des lunettes « intelligentes », c'est-à-dire incluant des technologies capables de capter, calculer, transmettre et afficher des informations, mais aussi de transformer l'objet lui-même, l'augmentant ainsi de nouvelles fonctions. Ce projet a permis une collaboration avec différents experts du groupe LOGO (chef de projet design, direction développement, responsable division graphisme-numérique et des ingénieurs).

01-02 Extraits des résultats de l'étude pour le Groupe LOGO

Collaboration avec le groupe SEB
Cette étude avait pour objectif de définir de nouveaux modes d'interaction avec un produit du groupe SEB et ses services. Cette collaboration a permis au groupe d'étudiant • e • s de collaborer avec différentes composantes expertes de l'entreprise (innovation, UX, marketing et anthropologie). En terme de formation, les étudiant • e • s ont dû convoquer de manière pertinente les outils et méthodes d'exploration, de recherche et de conception afin d'en tirer des recommandations et des perspectives de projets. Les résultats de l'étude sont confidentiels.

Collaboration avec le groupe Fournier **Ce projet avait pour objectifs de mettre à jour et de dévoiler les liens qui pourraient être envisagés entre une entreprise possédant un outil de production industrielle très automatisé et les nouveaux modes de production alternatifs comme la fabrication additive. Cela a été l'occasion pour les étudiants de prendre en compte que la mise en place d'un processus de design permet de "défricher" une question stratégique, et de mettre en lumière les possibles en donnant à voir les "pourquoi" et les "comment" de la démarche.**

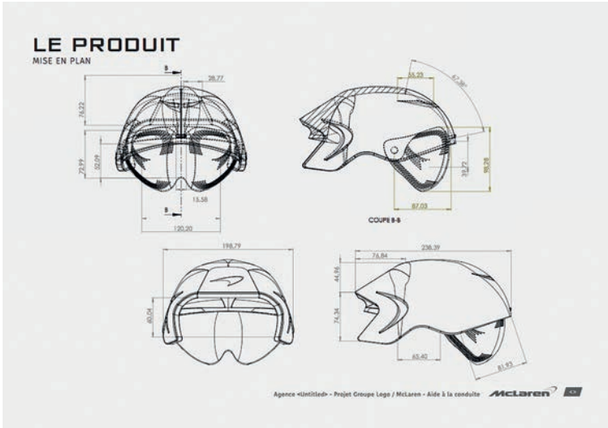
7. Appréhender les vies futures par le design fiction

Ce projet s'appuie sur des méthodologies de design fiction afin de concevoir des objets et dispositifs tangibles scénarisant et questionnant les possibles usages de l'incertitude, ses enjeux et son apport pour mieux piloter et transformer les entreprises. Ce projet fut initié, accompagné et ressourcé par Olivier Wathelet, consultant en innovation (ex-The Creativists, aujourd'hui MakingTomorrow)

03-04 « La vague », groupe d'action offrant des services de simulation de crise aux entreprises.
05-06 Pö, un capteur de température du bien-être en entreprise.

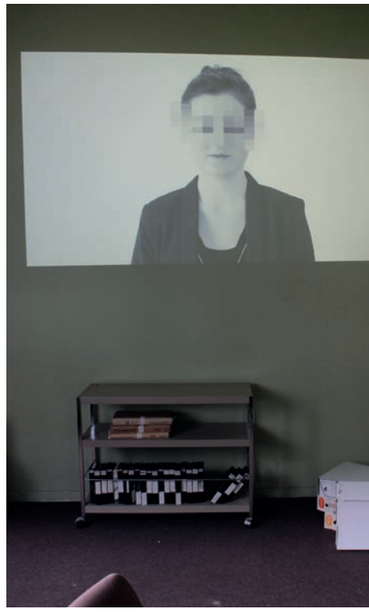
01

02

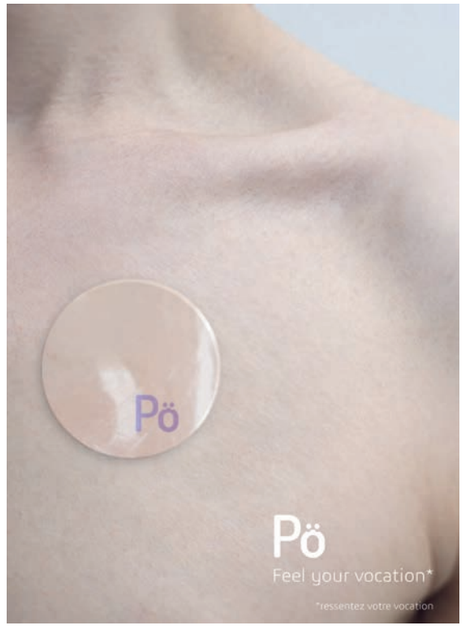


03

04



05



06

8. Des conférences et rencontres

Design et innovation **« Les méthodes agiles », Pierre-Yves Thomas —— « La recherche en design », Olivier Peyricot (directeur de la recherche à la Cité du design de Saint-Etienne —— « Médiation urbaine et politique du changement », Itziar González Virós, architecte.**

Design et esthétique **« La relation anthropologique avec la figure du robot », Joffrey Becker —— « De la mécanisation des machines au design des appareils », Pierre Damien Huyghe, professeur à la Sorbonne, Paris 1 —— « La machine dans l'art et l'art dans la machine », Gérard Chazal**

Design et métiers **« Les méthodologies UX au sein du Groupe Seb », Anthony Masson —— « Le prototypage rapide », Fabulous —— « Panorama du design brésilien », Kleber Barros —— « Introduction to Design fiction », Max Mollon**

9. Ateliers et formations

Atipik Game **est un workshop réalisé au sein du Fablab de la Casemate à Grenoble dans le but de se familiariser avec les machines de prototypage rapide (01-02).**

Formations **Workshop fabrication numérique, Fab Lab de la Casemate —— Atelier méthodologies et processus de créativité, Rémi Saboureaud —— Storytelling, Sandrine Clavelly —— Design et sémiologie, Philippe Besnard —— Méthodologies UX, Gilles Baudet —— Anthropologie et design, Olivier Wathelet —— Introduction à l'ergonomie cognitive, Vanessa Larue**

Participation à des événements et week-end créatifs extérieurs **Mini Maker Faire à Lyon (présentation du pôle, du DSAA et de projets) —— Hackathon « Mémoires vives », European Lab 2016, Lyon - 1er prix —— Hackathon « Lowtech » - 1er prix —— Start up week-end Lyon MedTech —— Hacking Health Camp – Hackathon, Strasbourg**

10. Voyages

03-04 Amsterdam / Rencontres avec le Master Design, Sandberg Institute, de la Gerrit Rietveld Academy d'Amsterdam.
05 Venise, Biennale d'Art Contemporain.

01

02

03

04

05

Les projets de diplômes

Note

La promo#4, composée à l'origine d'une dizaine de designers de produits et d'une dizaine de designers interactifs, a fait naître des profils hybrides, des designers de produits interactifs.
Chaque profil est ainsi légendé par une couleur, mesurant la part de produit et d'interactif qui font la singularité de l'élève.

100% produit

50% interactif, 50% produit

Laurine Bazin

Site
www.laurinebazin.design
Contact
laurine.bazin@gmail.com
Sujet de recherche
Favoriser la confiance dans les objets intelligents par le biais des micro-interactions.
Entreprise d'alternance
Thales Alenia Space, Toulouse (31)
www.thalesgroup.com/fr/global/activities/espace

Après une MANAA, j'ai poursuivi mon cursus en BTS design de produits, où j'ai pu cultiver un fort intérêt pour le **design industriel**. J'ai par la suite intégré le DSAA design de produits et d'interaction. J'ai ainsi travaillé autour **d'objets connectés, d'interfaces, de nouvelles technologies**, des champs actuels auxquels je suis très sensible. Aussi, ce fut l'occasion d'aller plus loin que l'unique conception en me formant à de nouvelles méthodologies comme le design fiction, l'anthropologie, la recherche en design etc. Parallèlement, pour marquer d'autant plus mon profil, j'ai intégré Thales Alenia Space en alternance, entreprise du spatial, où j'ai pu ainsi pratiquer une nouvelle facette du métier de **designer au service de l'innovation**.

Favoriser la confiance dans les objets intelligents par le biais des micro-interactions.

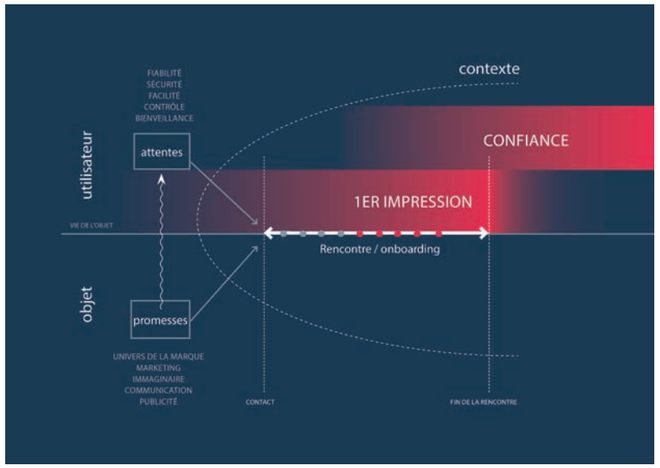
Favoring trust in smart objects

Positionnement **Aujourd'hui, nos objets évoluent, ils deviennent intelligents. Pourtant, nous cultivons malgré nous une méfiance envers ces objets dû à notre perte de maîtrise sur eux. La relation que nous entretenons avec eux change et se fragilise. Instaurer une confiance nouvelle est l'enjeu clé qui permettra aux objets intelligents de travailler avec nous, de les accepter dans notre quotidien.**
J'aborde dans ma recherche les mécanismes de la confiance que j'ai mis en parallèle avec la notion d'intelligence qui pose question aujourd'hui.
En cherchant à contextualiser et à analyser plus finement les mécanismes, je me suis positionnée sur l'étude du moment de la rencontre, que j'ai par la suite approfondie dans mes expérimentations via un objet d'étude.

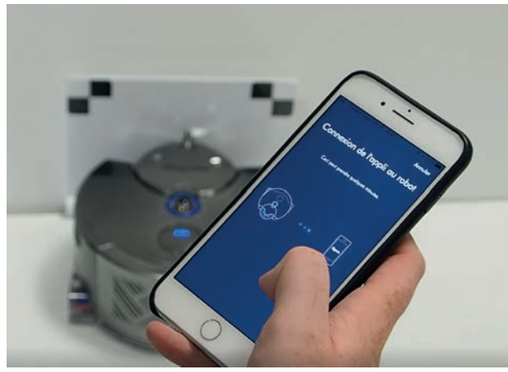
Caractéristiques
Objets intelligents
Confiance
Micro-interactions
Méthodologies
Cas d'étude
Anthropologie
Expérimentation

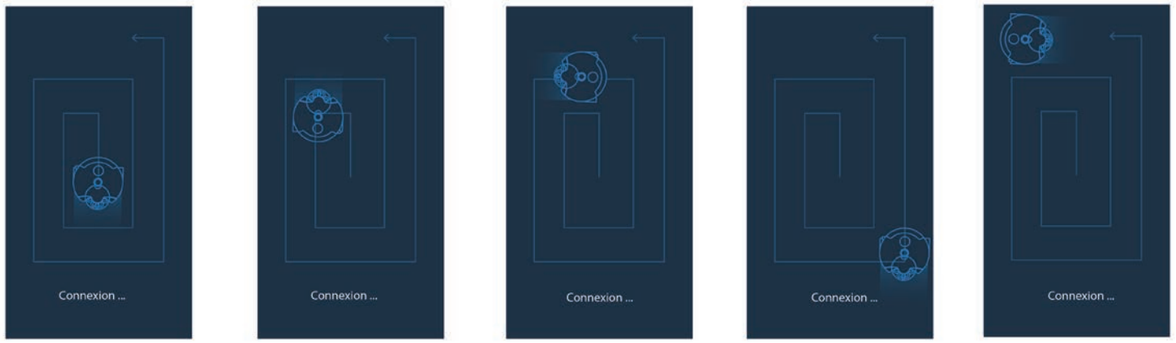
01 J'ai analysé les mécanismes de la confiance dans les objets intelligents afin de pouvoir ensuite agir dessus. Ce schéma résume mes résultats et m'a permis de réaliser l'importance de la première impression pour la construction de la confiance dans les objets intelligents.
02 J'ai utilisé le Dyson 360 comme sujet d'étude. J'ai donc mené une série d'observations sur des participants : j'ai mis en place deux questionnaires d'auto-évaluation avant et après la première utilisation de l'objet pour identifier les moments de méfiance et de doutes.
03 Ma recherche m'a menée à m'intéresser à quatre pôles : fiabilité, bienveillance, contrôle et identité. Agir sur ces points permet d'améliorer la première impression et construire ainsi une confiance plus durable.
04 Les mouvements du Dyson pouvaient inspirer méfiance, car incompris. J'ai prototypé un écran de chargement qui montre le plan de déplacement de l'aspirateur afin que l'utilisateur comprenne la logique d'optimisation et améliore le sentiment de fiabilité.

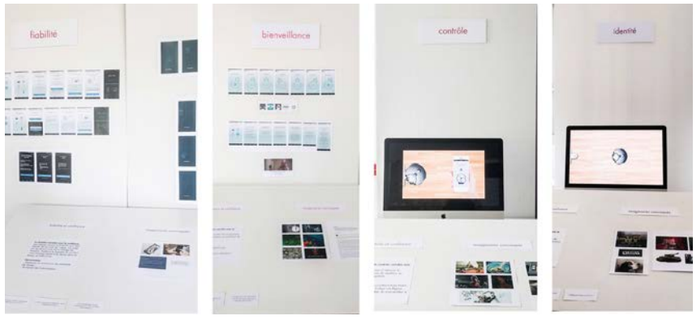
01 I tried to point out the mechanism of trust in objects in order to visualize how, where and when in the object lifetime I would be able to improve trust. This schema summarize my results and shows that the first impression is essential to favor trust in smart objets.



02 I used the Dyson 360 vacuum robot as an object of study and made some observation about the first impression during the first use. To do so I made them answered a self-evaluation, and observed their behaviours while using the vacuum to highlight weaknesses during the process.







04 The autonomous movements of the vacuum inspire mistrust because it seems random.
I prototyped a loading screen which shows how the vacuum is moving so it doesn't look like random anymore and improve the reliability of the vacuum.

03 All my thesis led to experiments and prototypes I made in order to improve reliability, benevolence, control and identity because acting on those points can significantly improve the feeling of trust. That's also how I decided to present my research.

UX, product designer

L'entreprise **J'ai intégré le service de direction de la stratégie et de l'innovation chez Thales Alenia Space, entreprise dans le domaine du spatial. Première designer à intégrer l'entreprise, mon rôle a principalement été de mettre les outils et méthodologies du design au service de l'innovation** au sein de l'entreprise. **J'ai travaillé en autonomie comme en collaboration avec des ingénieurs, sociologues, et spécialistes.**

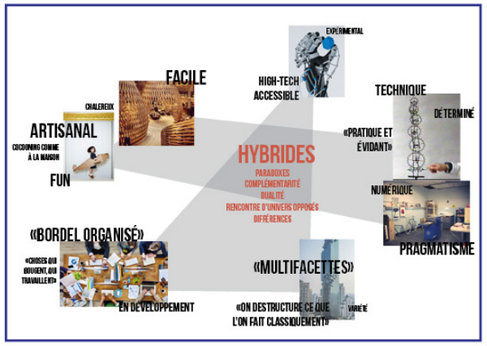
Retour d'expérience **Cette expérience fut un vrai défi de part la nature du poste, mais qui avec beaucoup d'implication m'a permis de gagner en autonomie** et en **polyvalence**. **J'ai ainsi développé des compétences complémentaires en design** (méthodologies, applications, forme..) et compris son **potentiel** global. **J'ai également beaucoup enrichi mes connaissances en innovation** et maîtrise **mieux ses mécanismes au sein de l'entreprise ce qui fait aujourd'hui ma singularité. Ce fut également pour moi l'occasion de démontrer l'intérêt de l'intégration du design au cœur de la structure.**

Les missions **Acculturer à l'innovation : édition, communication, graphisme —— Accompagner** l'innovation : ateliers de créativité, design strategy —— Communiquer et formaliser : communication, schématisation, simplification.

01 Ce magazine est un projet imaginé par une collègue sociologue et moi. Il traîte de sujets d'innovations et est destiné à tous les employés pour les rendre plus sensibles aux questions d'innovation.
02 Un fablab interne a ouvert, dans le but de communiquer autour de ce nouvel endroit d'échange, je lui ai créé une identité graphique. J'ai donc organisé un workshop afin de mieux définir l'identité et les valeurs de ce lieu, et préciser la demande. Cela m'a permis d'élaborer une grille d'évaluation pour mes propositions.
03 J'ai eu l'opportunité de co-animer un atelier avec mon superviseur et ce, en anglais. Le but était de définir une vision du futur pour l'entreprise en utilisant des outils tels que les brainstroming et le storytelling.
04 Des évènements sont organisés afin de parler de sujets innovants entre midi et deux. J'en ai animé trois sur le processus du design à travers des exemples quotidiens comme spatiaux. Suivi d'un petit débat de 20 minutes, afin que chacun réagisse autour de la présentation.

01 This magazine is a project imagined and led by my sociologist colleague and I, in order to communicate in different ways about innovation in the company. It is destined to make the employees more aware of innovation.

02 An internal Fablab opened so in order to communicate around this new exchange place, I was responsible for creating a graphic identity. To define more precisely the demand I organized a workshop to understand the values and vision of this particular fablab and used the result of it as an evaluative design grid.



03 I had the chance to co-animate a workshop with my supervisor, in English. The topic was about the definition of a vision for the company using tools as brainstorming and storytelling. At the end of the workshop i was in charge to shape a unique vision based on all the ideas we collected.

04 In order to communicate and inspire innovation, small events around non-spatial topics are organised during lunch break one a month. I presented the design process through examples from our daily lives to space design in a 20 minutes talk and then led a talk around it.

Morgane Billoud

Site
www.morganebilloud.fr
Contact
morgane.billoud@gmail.com
Sujet de recherche
Co-créer la ville : design des outils de prise de parole citoyenne dans les démarches participatives.
Entreprise d'alternance
Altran Prime, Lyon (69)
www.altran.com/fr

Après un BTS design graphique option communication et médias imprimés, j'ai souhaité compléter ma formation de compétences en web. Mon **expérience** de près de 4 ans en agence de communication m'a permis de concevoir des sites internet, des interfaces tactiles et des vidéos en motion design. Sensible à la **démarche centrée utilisateur**, j'ai repris mes études pour rejoindre le DSAA design interactif. Grâce à mon année d'apprentissage au sein d'Altran Lab, j'ai pu affiner mon expertise **d'UI/UX designer et en méthodes de co-création.** Aujourd'hui, j'applique ces approches à des **enjeux d'espace public** au sein du collectif Captain Ludd.

Co-créer la ville : design des outils de prise de parole citoyenne dans les démarches participatives.

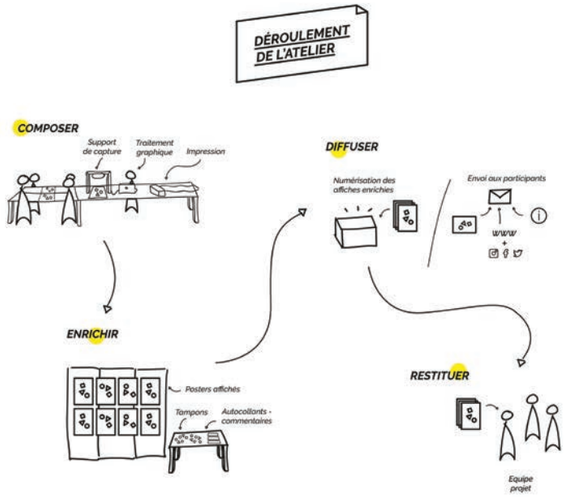
Co-create the city : Design of citizens expressing tools in participatory projects

Positionnement
Traditionnellement, les projets d'espace public sont du seul apanage des acteurs publics. Depuis quelques années se développe un design collaboratif visant à intégrer le citoyen dans le projet, en tant qu'usager final mais aussi comme expert d'un espace public.
Cependant, les cadres proposés, souvent sous forme de réunions ou d'ateliers organisés dans le cadre institutionnel, ne parviennent à attirer qu'un nombre limité de citoyens aux profils très homogènes.
J'ai souhaité réfléchir à des alternatives d'expression plus ponctuelles, s'intégrant dans le quotidien des habitants, dans des lieux et des temps qui leurs sont plus adaptés, afin de limiter les contraintes et rendre la prise de parole plus accessible à tous.
Mon projet cherche à inclure des citoyens habituellement absents de ces processus participatifs en proposant d'autres cadres d'expression, pour déclencher un « premier pas » dans la participation.

Caractéristiques
Parole citoyenne
Collaboratif
Espace public
Méthodologies
Etude terrain
Co-création
Expérimentation

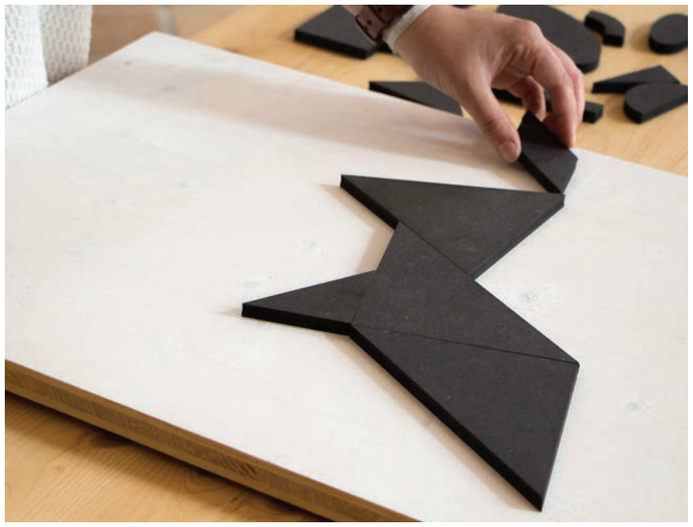
01 Ce dispositif-atelier ambulant, installé dans l'espace public, permet de recueillir la parole des passants "in situ". Ces paroles constituent des forces de proposition et d'opposition vis-à-vis de celles issues des cadres formels.
02 Des questions sur l'espace public sont posées sous la forme d'un portrait chinois. La production d'une image figurative facilite la prise de parole et cherche à renouer avec une lecture plus sensible et personnelle de la ville.
03 La composition est capturée à l'aide d'une webcam. L'image ainsi que la parole du participant génèrent une affiche qui est aussitôt imprimée et exposée. Les autres participants peuvent réagir et la commenter à leur tour afin de l'enrichir.
04 Les images créées facilitent la restitution des paroles lors de la session de projet suivante, les ré-injectant ainsi dans le processus du projet. Ce procédé court permet une quasi-simultanéité entre la pensée, sa formalisation et sa discussion.

01 This itinerant device-workshop is put in public space. It aims at collecting passers-by speakings, on field, that complete or challenge speaking from workshops.



03 The composition is captured by a webcam. Thanks to a program, graphics settings can be changed and comments of the participant added to create a poster.

02 Questions about public space are asked as a Chinese portrait. Figurative langage and expressing by making help participants to express themselves more easily and in a personnal way : experience related to the place, feelings, memories, etc.



04 The posters are printed to be commented by the passers-by. They are also used in later project meetings as restitution of these field data. This way, the digital device enables a simultaneity between reflexion, its formalisation and its discussion.

UX/UI designer chez Altran

L'entreprise **J'ai intégré pour un an l'équipe pluridisciplinaire d'Altran Pr[i]me Rhone Alpes, rassemblant designers et ergonomes. En tant qu'UX/UI designer, j'ai participé à la co-conception de projets d'innovation, pour des clients dans les domaines de la maison connectée, l'automobile connectée, la e-santé ou encore l'assurance. La particularité : travailler en multi-projet et appliquer une méthodologie propre au service, celle des 5C.**

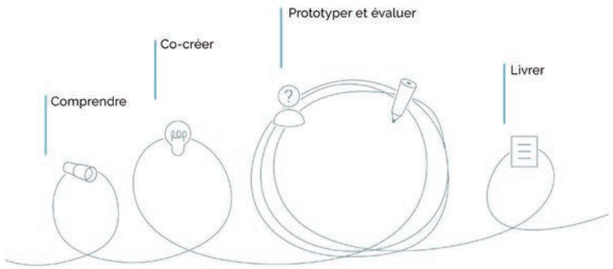
Retour d'expérience **Cette année d'alternance m'a permis de m'inscrire dans la continuité de mon projet de recherche et de mon parcours professionnel en m'offrant un ancrage concret de la préparation et la facilitation lors d'ateliers créatifs. J'ai aussi eu l'opportunité de travailler sur des projets en méthode agile et d'affiner mon expertise UI sur des projets d'applications mobiles. Le savoir-faire et les techniques apprises en co-conception sont un atout majeur aujourd'hui dans mon travail au sein du collectif Captain Ludd, cette fois sur des enjeux urbains.**

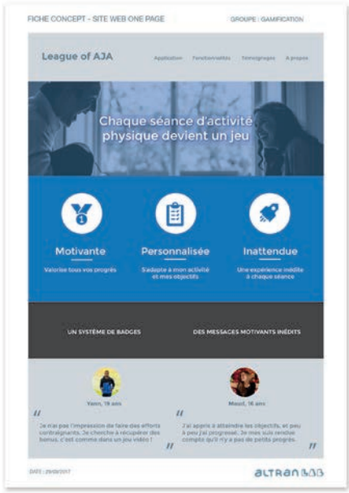
Les missions **Conception d'interfaces et de services (storyboarding, workflow, wireframe, maquettage et prototypage interactif) —— Préparation et facilitation de workshops créatifs —— Interviews et tests utilisateurs —— Présentation et relation client.**

01 Tous les projets Altran Lab sont basés sur le design thinking et des processus itératifs.
02 Ce template a été créé pour être rempli par les participants durant un atelier pratique en sous-groupe. En reprenant la structure d'un site "one page", il aide les participants à résumer les idées principales de leur concept.
03 Ces wireframes ont été réalisés pour une société d'assurance, afin d'accompagner ses assurés dans leur conduite automobile. Ma mission était de concevoir une interface graphique et une expérience utilisateur amusante dans une logique de gamification.
03' L'application devait être designée et développée en vue d'un POC (Proof Of Concept).

01 All Altran's projects are based on design thnking and iterative processes.

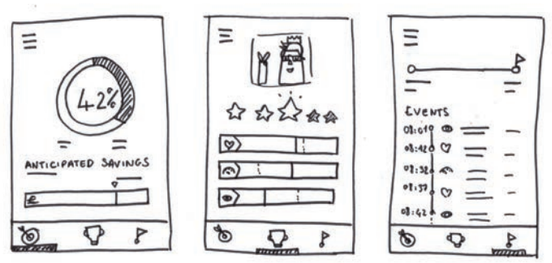
MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL





02 I created this template to be filled by the participants during a hands-on workshop in subgroup. Using a one page website lookalike helps the participants to sum up the mains ideas of their concept.

03 These wireframes were made for an insurance society, to help their policyholders to manage their driving. My mission was to design the user experience and interface of the application using the principle of gamification.



03' The application had to be designed and developed in order to be presented as a POC (Proof Of Concept).

Victor Boquet

Contact
victor.boquet@gmail.com
Sujet de recherche
Jouer avec l'IA.
Entreprise d'alternance
Synergiz, Saint-Malo (35)
www.synergiz.com

Issu d'un cursus en **électronique**, j'ai toujours été passionné par notre rapport aux **technologies**. Après avoir intégré une MANAA, puis un BTS design graphique au lycée Bréquigny de Rennes, j'ai décidé de m'orienter vers une formation en **design d'interaction**. Le DSAA m'a permis de découvrir différentes méthodologies du design, et d'acquérir une culture dans le numérique et le mouvement **Maker**. Aujourd'hui, j'officie en temps que **designer d'interaction** chez **Synergiz**, et j'occupe mes temps libres en concevant des expérimentations mêlant **musique et nouvelles technologies** et en créant des **installations interactives** au côté de Yann Saint-Clair dans le **collectif BBB**.

Jouer avec l'IA.

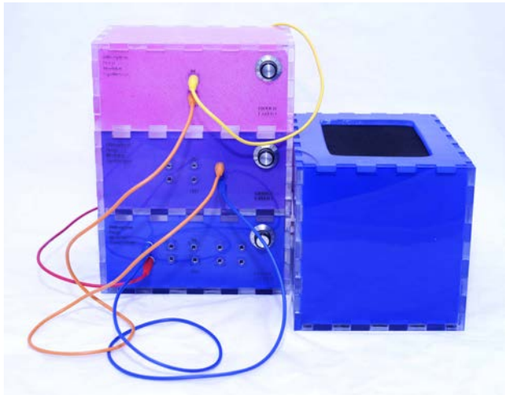
Play with AI

Positionnement **Les nouvelles technologies façonnent nos instruments de musique** et notre façon de jouer avec.
Il apparaît probable que l'Intelligence Artificielle s'intégrera à nos pratiques musicales, pour à terme devenir un réel outil pour le **musicien**.
La recherche en IA appliquée à la musique est portée par un certain nombre d'entreprises et d'artistes. Cet usage de l'intelligence artificielle a fait émerger une question : comment jouer de la musique avec une IA ? Comment aborder ses principes, afin qu'elle devienne un apport créatif pour le musicien ?
Mon travail de recherche a consisté à faire de l'IA un instrument à jouer. Pour jouer de/avec quelque chose, il faut en premier lieu le découvrir, le comprendre et avoir prise sur lui.
Le design, dans son approche expérimentale, prend alors toute sa place dans la conception d'interactions entre le musicien, l'IA et la musique.

Caractéristiques
Intelligence Artificielle
Musique jouée et instruments
Machine Learning
Méthodologies
Méthodologie du Faire
Prototypage
Expérimentations

01 Utilisant l'IA, *iNNception* permet d'accéder à des couches de neurones capable de faire la corrélation entre le son d'un instrument et ceux de sa base de donnée. INNception possède une interface dans laquelle l'utilisateur vient enfoncer sa main, modulant le son de l'instrument.
02 Capable de reconnaitre les mimiques, *Reflecsound* associe les expressions de l'artiste à des effets modifiants le son de l'instrument.
03 Le larsen est un effet de boucle sonore provoquant des bruits stridents. Cette boucle est aussi utilisée dans l'IA, afin de tester les algorithmes et déceler des dysfonctionnements.
Le dispositif fait jouer de façon autonome trois ordinateurs, pouvant improviser sur une gamme, créant ainsi une boucle infinie.
04 Ce capteur permet à une IA d'apprendre les gestes du musicien. Avec le principe du machine learning, le musicien peut enseigner une variété de mouvements à *SeNNse*, et associer facilement ce mouvement à un effet sonore.

01 *iNNception* - Deep modular Synth. Based on a neural network algorithm, this synthesizer can modify the sound of an instrument. Each synthesizer's module give access to a neural layer, able to correlate between a sound of the instrument and a sound in a database. This device create unexpected sound, controlled by a soft interface.
https://youtu.be/RWmTkaeeuv8



03 Circular feedback - Computer jam. With this experimentation, I tried to use the circular feedback of the AI as a musical instrument. I use many computers which was able to improvise on music. Placed alongside each other, they can play an infinite song together
https://youtu.be/vojbhWt2TUc

02 *Reflecsound* - complicity with AI. *Reflecsound* create a new relation between the musician and is instrument. Able to recognize the face's expressions, this device makes a link between the musician's mimic and a sound effect which can modify the sound of its instrument.
https://youtu.be/NJbUE07-D88

04 *SeNNse* - Gesture and Machine Learning. Stuck on a musical instrument, this sensor can learn the gesture of the musician. With the principle of machine learning, the musician can teach a variety of movement to *SeNNse*, and easily associate this movement with a sound effect.

UX/UI designer chez Synergiz

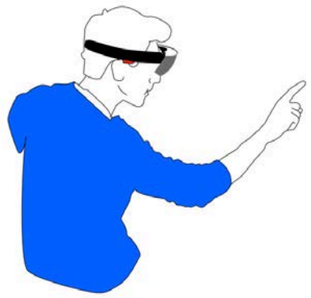
L'entreprise **Lors de mon alternance, j'ai intégré l'équipe de Synergiz. Basée à Saint-Malo, l'entreprise conçoit des expériences autour des interfaces naturelles dans le secteur industriel et la vente. Elle participe activement au mouvement Maker. Au sein de l'entreprise, j'ai occupé la place de designer UX/UI parmi une équipe de développeurs. J'ai été libre d'expérimenter et de mettre en place des méthodologies de travail tout en concevant des projets en lien direct avec des clients.**

Retour d'expérience **J'ai pu appréhender les méthodes de travail en entreprise et m'investir complètement dans chacun des projets. Je pense avoir apporté beaucoup à l'entreprise, en matière de méthodologie design, de design graphique et des différents outils que j'ai utilisé. Je constate que le design prend une place de plus en plus importante dans les façons d'aborder et de concevoir les projets. La petite taille de l'entreprise me permet de m'investir et de me sentir acteur des choix et des décisions de l'entreprise. Aujourd'hui, les méthodologies UX font partie des éléments que j'aimerai aborder de façon plus concrète au sein de ma pratique professionnelle.**

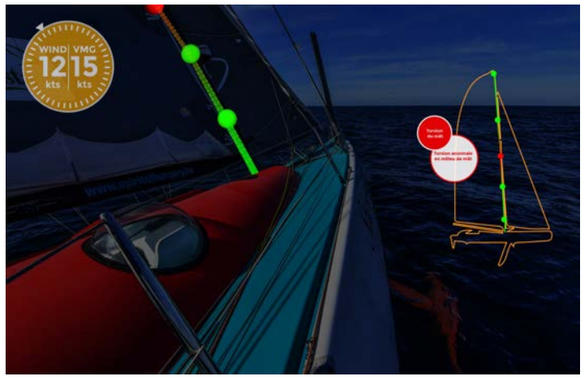
Les missions **Mise en place de méthodologies UX sur des projets industriels —— Prototypage d'expériences interactives —— Création d'interfaces utilisateur —— Conception d'installations interactives —— Recherches sur de nouvelles interfaces de navigation dans le secteur du nautisme.**

01 Exemple de storyboard et de wire framing réalisé pour une application de réalité augmentée. Le but était de trouver une nouvelle façon de représenter une expérience holographique.
02 Un prototype d'application de réalité augmentée permettant d'aider les skippers pendant la navigation et les courses.
03 Un prototype d'installation interactive. Cette installation se déroulait dans un festival de bandes dessinées. Utilisation d'Arduino et Unity pour développer l'installation.
04 Identité et graphisme pour Kaastôre, la nouvelle marque de Synergiz. Utilisation de différents supports pour créer des logos, des sites Web et des affiches.

01 Storyboard and wire framing for the GSE app: Example of storyboard and wire framing that I made for an app which use Augmented reality. I try to find new way to represent an holographic experience.



02 Design of an augmented reality UI for skippers: Some prototype of a augmented Reality app that can help skippers during navigation and races. I have done this project in collaboration with a professional skipper, and I have studied the way he navigate.



03 Prototype of an installation for an exhibition: A fast prototype for an interactive installation. This installation takes place in a comics strip festival. I use Arduino and Unity as tools to make some tests easily.

04 Kaastôre's logo, the new brand of Synergiz: Identity and graphic design for Kaastôre, the new brand of Synergiz. I use print and digital medium to create logos, website and posters.

Antonin Carlesso

Site
www.antonincarlesso.com
Contact
anton.carlesso@gmail.com
Sujet de recherche
Les technologies positives : Vers un accompagnement favorable au bien-être de l'individu.
Entreprise d'alternance
l'INRIA (l'Institut National de Recherche en Informatique en Automatique), Montbonnot (38)
www.inria.fr

À la suite de trois années d'arts appliqués, et d'un BTS de design de produits j'ai intégré le DSAA avec une envie d'approfondir une approche méthodologique dans mes projets. Aussi, mon orientation vers le design d'interaction est née d'un intérêt grandissant pour les démarches d'expérience utilisateur et de créations emphatiques.
En parallèle de mon alternance dans les laboratoires de l'Inria, j'ai co-fondé une société qui développe et commercialise des objets connectés dans le domaine des sports et loisirs. Par ce biais, il me tient à cœur d'appliquer des méthodologies de co-conception et d'innovation par l'usage.

Les techno -logies positives : vers un accompa -gnement favorable au bien-être de l'individu.

The Positive Technology: Toward a support good for the individual well-being.

Positionnement **La notion de bien-être est omniprésente dans notre société contemporaine. Tout le monde cherche à acquérir un mieux-être dans son quotidien et développe ses propres pratiques pour y parvenir. Au premier abord, il est vrai que la « quête du bien-être » peut sonner comme une chose relativement autocentrée, à la limite d'un individualisme narcissique : « je me sens bien, c'est l'essentiel ! » Ainsi, ce qui m'a intéressé au cours de cette exploration a été d'avoir une autre vision du bien-être que celle qui nous est proposée dans notre vie quotidienne. Une approche scientifique qui s'attache à l'étudier et lui redonner une vraie valeur : la Psychologie Positive.**
Les « technologies positives » sont issues de la corrélation entre cette discipline des sciences humaines et sociales, avec le champ des interactions homme-machine (IHM).
Elles visent à développer des pratiques et exercices qui vont changer nos automatismes émotionnels au quotidien.
L'idée est ainsi d'aider l'usager à cultiver, amplifier et savourer ses ressentis émotionnels positifs. Le contexte de rééducation faisait sens pour expérimenter ce genre de prototypes interactifs car des rituels sont déjà en place. Aussi, j'ai pu mettre en place des méthodologies de co-conception avec l'équipe d'ergothérapeutes en intégrant leur service pendant plusieurs jours et ainsi être au plus proche de leurs expériences et pratiques avec les patients.

Caractéristiques
Psychologie positive
Interactions Homme-Machine
Contexte de rééducation
Méthodologies
Etude terrain
Retours utilisateurs
Prototypage
Design de produits interactifs

01 Installation d'un prototype de technologie positive dans le service de rééducation de la clinique du Grésivaudan à Grenoble. L'aquarium interactif a ainsi pu être testé par les usagers du service (professionnels de santé et patients)
02 Premiers tests utilisateurs d'un prototype interactif permettant de quantifier de manière subjective son investissement durant la séance de rééducation. Le patient peut ensuite partager sa production avec le reste du groupe.
03 Réinterprétation de l'outil «Mhavie» utilisé par les ergothérapeutes avec un filtre positif. L'idée est de toujours montrer une progression au patient dans sa rééducation quelques soient les progrès réalisés.
04 Prototype de Cairn interactif utilisé comme outil de dialogue entre le patient et l'équipe médicale. Chaque pierre représente une séance de travail, et le patient la choisit selon sa difficulté à accomplir l'exercice et sa satisfaction.

01 Installation of a positive technology prototype in a rehabilitation departement of the Gresivaudan clinic in Grenoble. The interactive aquarium was thus tested by departement users (health professionnals and patients)

02 First user tests of an interactive prototype allowing to subjectively quantify their investment during the reeducation session. Then, the user can share his production with the other patients

03 Reinterpretation of the «Mhavie» tool used by occupationnal therapists with a positive filter. The idea is to always show an improvement to the patient in his reeducation whatever the progress.

04 Interactive Cairn prototype used as a dialogue tool between the patient and the medical team. Each stone represents a work session and and the patient choose it depending on how difficult it was to complete the exercise and its satisfaction.

UX, product designer

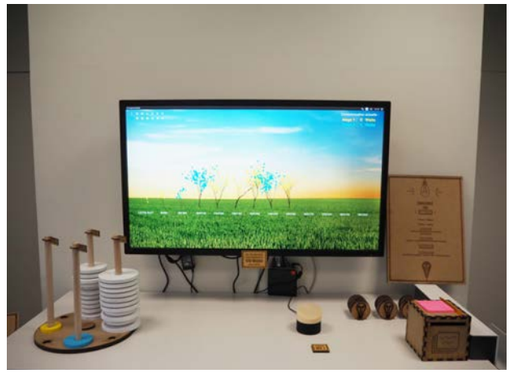
L'entreprise **J'ai eu la chance de pouvoir intégrer l'équipe-projet «Pervasive Interactions» de l'INRIA et plus précisément au sein d'Amiqual4home, une plateforme de prototypage et d'expérimentation en support à la recherche. Étant le seul designer de cette structure, j'ai pu apporter une vision différente au sein des différents projets qui m'étaient proposés, apporter mes compétences de designer à des projets avec des partenaires privés et aussi contribuer à des projets de recherches en IHM.**

Retour d'expérience **Durant cette année à l'Inria, j'ai pu travailler sur une grande diversité de projets, bénéficier d'une grande liberté d'intervention et ainsi développer des compétences transverses et une grande polyvalence. J'ai aussi pu apprendre des méthodologies spécifiques à la recherche : élaborer un protocole, diriger une expérimentation, etc. Travailler aux cotés d'ingénieurs en informatique et électronique ainsi qu'avec des chercheurs en IHM (Interactions Homme-Machine) fut une expérience très enrichissante. Dans le futur, il m'importe donc de continuer à travailler proche du monde de la recherche.**

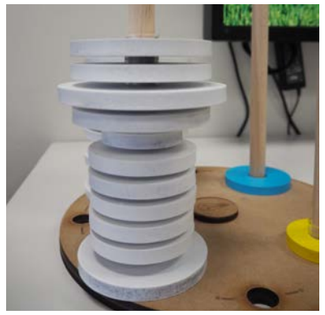
Les missions **Conception de produits interactifs —— Contribution à plusieurs projets de recherches —— Recherches d'interactions pour des objets communicants —— Réalisation d'une expérimentation (protocole de recherche, prototypes, interview, retours utilisateurs).**

01 Le bâtiment d'Amiqual4home est équipé de multiples capteurs collectants les données de consommation d'énergie. Nous les avons utilisés pour afficher la consommation des éclairages et voir l'influence que l'interface pourrait avoir sur les usagers.
02 Visualisation tangible de la consommation d'énergie des éclairages tout au long de l'expérimentation (chaque cylindre représente une semaine)
03 Réalisation de prototypes en impression 3D suite à une étude d'usage auprès de maraîchers. Ces boitiers serviront à valider le positionnement de l'outil interactif durant une expérimentation en action de plantation.
04 Réalisation d'un atelier créatif sur la thématique d'un démontrateur interactif montrant les compétences et savoir-faires de la structure.
05 Participation à l'évolution de la structure d'Amiqual4home. Réflexion portant sur l'étendue de son offre, de sa rationalisation et de sa communication auprès des potentiels partenaires et utilisateurs de la plateforme d'expérimentation et de prototypage.

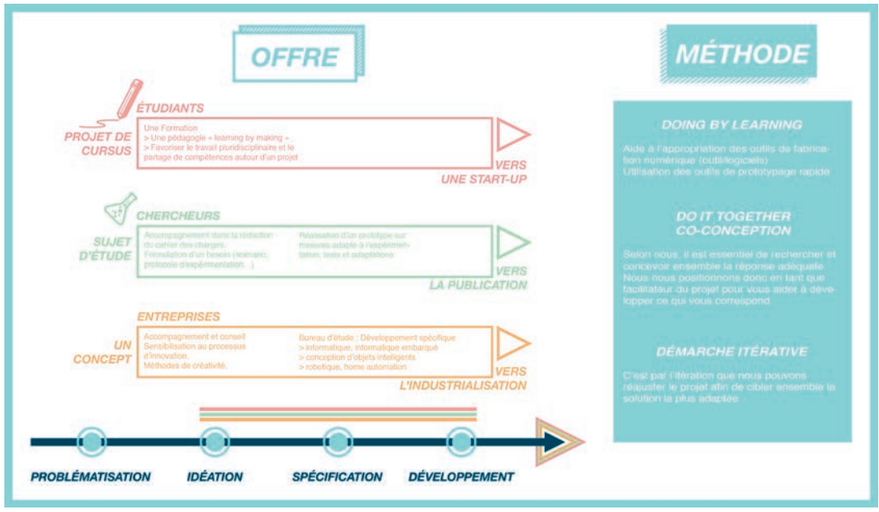
01 The building of Amiqual4home has a lot of sensors which retrieve energy consumption data. We used them to display lightning consumption and see the influence of the interface on users behavior.



02 Tangible visualization of lighting energy consumption throughout the experiment (each cylinder represents one week).



03 Design of prototypes in 3D printing following a study of use with market gardeners. These boxes will be used to validate the positioning of the interactive tool during an experiment in planting action.



04 Participation in the evolution of the structure of Amiqual4home. Thinking about its offer, its rationalization and communication to partner and users of the experimental and prototyping platform.

05 Animation of a creative workshop on the theme of an interactive demonstrator with the skills and know-how of the structure.

Maxime Clocher

Site
www.maximeclocher.fr
Contact
maxime.clocher@gmail.com
Sujet de recherche
**Mycelium,
repenser les processus
de mise en œuvre
avec la matière vivante.**
Entreprise d'alternance
**Groupe Amersports : Salomon
et Arc'téryx, Annecy (74)
www.salomon.com
www.arcteryx.com**

Après un BTS design de produits proche des technologies industrielles et un projet professionnel orienté sur la manière dont nos produits sont fabriqués, j'ai souhaité poursuivre ma réflexion autour des **processus de mise en œuvre dans l'industrie**. Pour cela, j'ai intégré la cellule design de Salomon qui questionne et fait **évoluer les outils de fabrication tout au long des projets** : des briefs marketing jusqu'à la production en série.
Mon positionnement de designer intégré à un biolab durant ma deuxième année singularise ma pratique vers l'accompagnement design dans la recherche de **nouveaux matériaux, technologies et de leurs applications**.

Mycelium, repenser les processus de mise en forme avec la matière vivante

Mycelium, rethinking a design with living matter

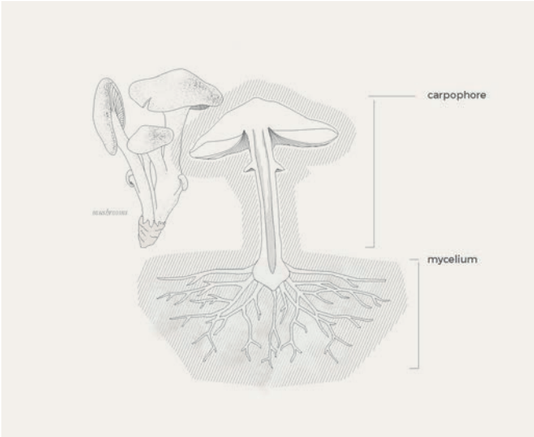
Positionnement **Les enjeux économiques, sociaux et environnementaux actuels modifient et modifierons de plus en plus nos moyens et notre manière de produire. Je crois que les recherches menées dans les domaines scientifiques tels que la biologie et la bio-ingénierie accompagneront les prochaines mutations de l'industrie.**
J'ai intégré un groupe de recherche en bio-ingénierie dans un Biolab qui explorait les caractéristiques d'un organisme vivant, le mycelium (racines de champignons).
Au fil de l'année nous avons organisé un partenariat où nos temps d'expérimentations ont rythmé ma pratique design et ont orienté ma recherche. Nous avons remarqué des propriétés singulières : capacité de liaisons à d'autres matériaux, forte vitesse de croissance, 100% biodégradable, aucune énergie nécessaire pour le mettre en forme, très faible coût en outillage. Mon travail de designer au sein de ce groupe de recherche a été de comprendre cette matière vivante, de déceler un potentiel que les fournisseurs de composite en mycelium n'exploitent pas encore et de concevoir des applications ainsi que les processus de fabrication nécessaires pour développer une nouvelle technologie sur le marché.

Caractéristiques
Laboratoire et design
Recherche en bio-ingénierie
Procédés de mise en forme
Biotechnologie et biomatériaux

Méthodologies
Design d'anticipation
Expérimentation scientifique
Analyse de l'industrie

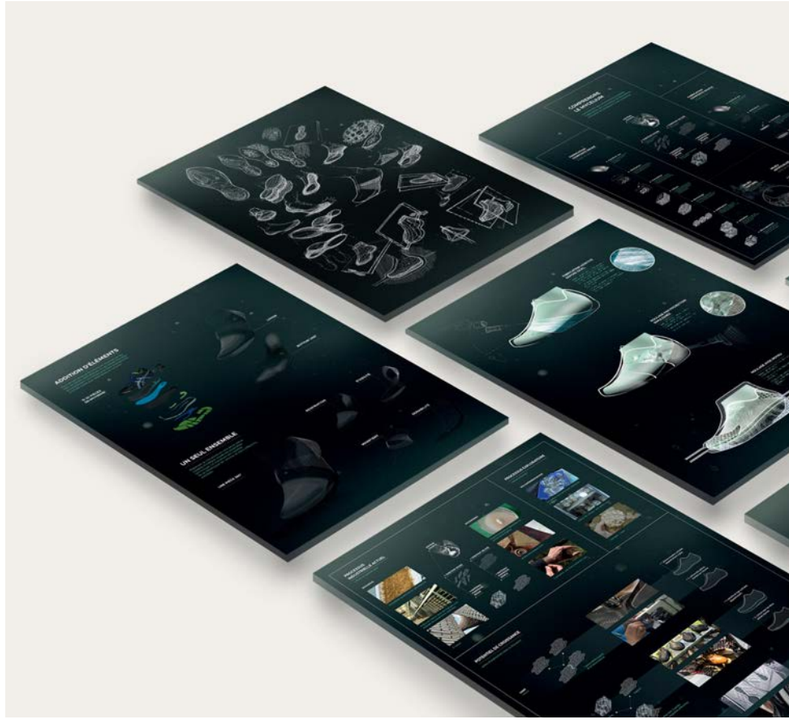
01 Pour faciliter la communication et la collaboration au sein du labo j'ai réalisé tout au long du projet des schémas, illustrations techiques qui recentrent et stabilisent l'équipe sur nos intentions.
02 Nos recherches m'ont mené à anticiper et concevoir des procédés de fabrication innovants. Ces processus de mis en forme industriels et prospectifs, je les ai formalisés par des croquis, schémas, montage photo et rendus réalistes.
03 L'exploration moins précise et moins controlée de mes expérimentations a permis d'ouvrir la recherche et amener une vision singulière dans la recherche en bio-ingénierie.
04 La documentation de nos recherches exploratoires et design nous permet de communiquer et de valoriser notre projet à l'extérieur du laboratoire.

01 To communicate inside a lab I produced diagrams, technological watch and technical illustrations to make visible and clear each step of the project.



03 Exploration of biomaterials and take part in a laboratory research. Look into new directions to experiment unexplored potentials.

02 Design different applications able to make visible and realizable the innovative potential discovered. Development of new tools for manufacture in a cheaper, local and biological process.



04 Identification of materials with new properties
Communicate outisde the lab with experimentations, prototypes and graphic renderings to show what we've done and we planed for the future to an external public.

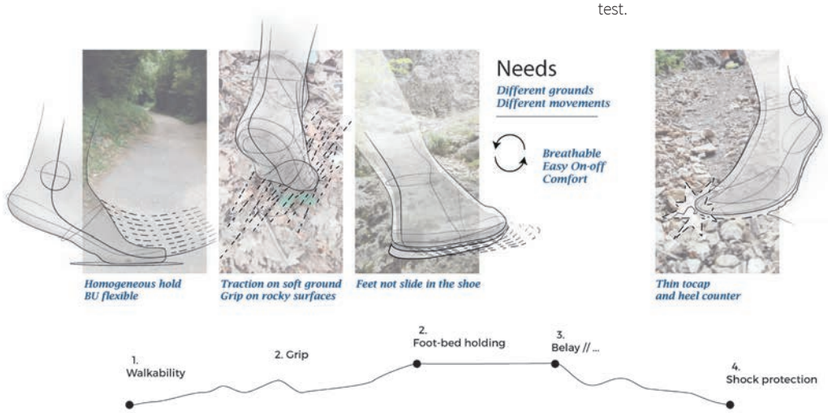
Designer industriel, designer de produits

L'entreprise **J'ai travaillé dans la cellule design footwear d'Amersports à Annecy au centre R&D de Salomon. Entouré de 20 designers aux profils différents j'ai intégré un processus de design global et transversal pour la marque Salomon, puis essentiellement pour la marque d'équipements de montagne Arc'téryx. Depuis la prise de connaissance des briefs marketing jusqu'à la production en série des chaussures, j'ai pu prendre part à toutes les étapes du processus de conception et de fabrication.**

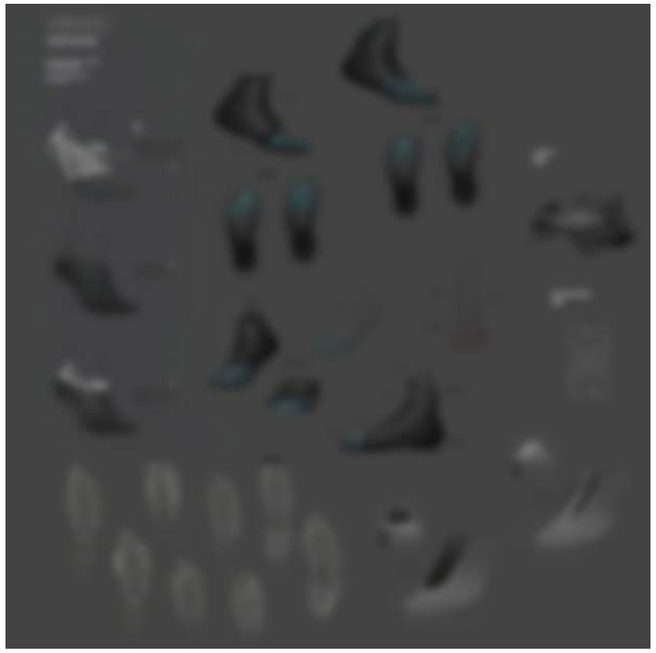
Retour d'expérience **Cette année d'alternance m'a permis d'affiner mon positionnement de designer et de prendre conscience de mes atouts et de mes faiblesses. J'ai appris à mener un projet en intégrant les savoir-faire et contraintes du patronnier, des prototypistes, des bio-mécaniciens, les retours terrains et les stratégies marketing. J'ai aussi pu professionaliser ma formation de DSAA sur les méthodologies UX, le design prospectif et la collaboration verbale ou écrite en anglais.**
Aujourd'hui, mes expériences de designer industriel et ma facilité à anticiper et explorer des nouvelles technologies me donnent envie de travailler à la jonction de deux acteurs industriels pour faire le lien entre les innovations matières et technologies des fournisseurs et guider l'appropriation de ces innovations par les marques en produits.

Les missions
Analyse, veille technologique et benchmark —— Prise d'informations terrains, tests et parcours utilisateurs —— Proposition de design, recherches de constructions, patronnages innovants —— Réalisation de techpacks

01 Planche d'analyse de contraintes d'usages réalisée à partir de tests utilisateurs.
02 À gauche, plusieurs planches d'analyse qui précisent le brief marketing. Personna, carte d'expérience utilisateur pour comprendre les aspirations et les besoins cachés des consommateurs. À droite, deux schémas donnent à voir la stratégie marketing de la marque à travers chaque produit. Enfin, un exemple de techpack que je devais réaliser, celui-ci a été réalisé par Axelle Portailler, ma maître d'alternance. Un fichier techpack détaille les constructions matières et les lignes finales du produit pour le site de production.
03 Dessins de recherche et propositions de design pour la marque Arc'téryx. L'image est floutée pour des raisons de confidentialité.
04 Les propositions de design sont souvent réalisées à la tablette graphique sur Illustrator mais j'ai dû apprendre à comprendre le patronnage et ses outils afin de concevoir une chaussure.

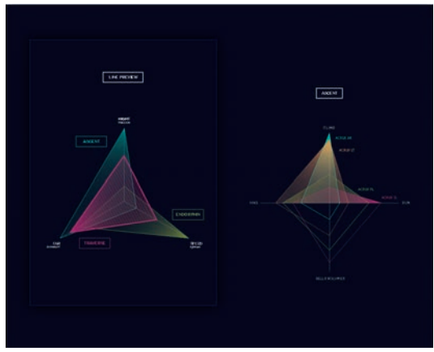


01 Communicate the result of our constrainst analysis in a slide. Technical briefs supports identified from user experience test.



03 Design propals of upper and bottom-unit for an anticipation project in trail running. Trekking liners, alpine climbing outsole sketches with illustrator and a graphic tablet.

02 At the left, four analysis supports for briefs : user experience map, personna to identify and unterstand consumers, his technical and emotional needs. At the right, a visual support to explain marketing strategy of each products in the brand and an example of a techpack that I have to do. The Norvan LD, a trail running shoe design by my supervisor.



04 Technological monitoring and experimentation of new constructions, observation of innovative technologies.

Alexandra Douine

Site
www.alexandradouine.com
Contact
douine.alex@gmail.com
Sujet de recherche
Reterritorialiser l'expérience numérique des déplacements en ville.
Entreprise d'alternance
Grand Lyon,
la métropole, Lyon (69)
www.grandlyon.com

Suite à un BTS DCEV, je me suis orientée vers le Design de Produit. Je souhaitais m'impliquer davantage dans la conception de l'objet, plus particulièrement en considérant les **usages** et les besoins des utilisateurs.
J'ai alors continué mes études en DSAA à Villefontaine. Grâce à cette formation, j'ai développé une démarche de **conception centrée utilisateur**. Lors de mon apprentissage, j'ai pu appliquer ces méthodologies en contribuant au développement de **services numériques publics**, au sein de la Métropole de Lyon.
Je continue aujourd'hui à mettre mes compétences au service de **l'intérêt général** dans cette même structure.

Reterritorialiser l'expérience numérique des déplacements en ville.

Reterritorialize the digital experience of urban displacement.

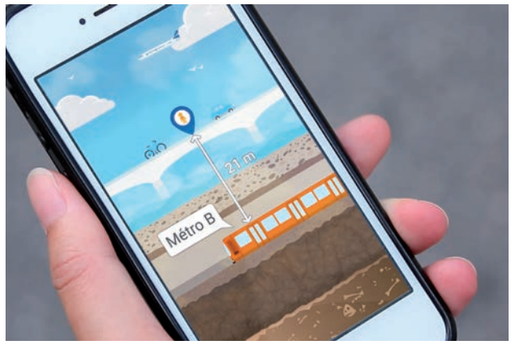
Positionnement **Aujourd'hui, nous utilisons de plus en plus d'outils numériques pour nous assister dans nos déplacements. Ces derniers facilitent notre expérience de la ville : gain de temps, accès d'une ville à une autre facilité, etc.**
Cependant, ils tendent aussi à adopter un rapport plus abstrait et distant face à la singularité des villes que nous parcourons. Le numérique tend alors à en standardiser et à en homogénéiser l'expérience, occultant « **l'esprit du lieu** ».

Dans mon étude, je me suis ainsi intéressée à l'expérience numérique de nos déplacements en ville.
J'ai questionné le numérique dans la place qu'il occupe dans notre relation au lieu : comment faire de celui-ci un levier de construction de notre relation au lieu ?
J'ai travaillé plus précisément sur l'expérience corporelle de la ville, éprouvée physiquement, et son expérience imaginaire, c'est-à-dire, la représentation que l'on en a. J'ai appliqué mes recherches à la ville de Lyon.

Caractéristiques
Déplacements
Numérique
Relation au lieu
Méthodologies
Étude terrain
Expérimentations
Prototypage

01 Cette recherche consiste à basculer de la vue du dessus de Google maps à une vue de côté, pour révéler les strates du lieu. Cette piste sollicite l'imagination de l'utilisateur vis-à-vis de la ville où il se déplace et participe à la construction de sa relation avec celle-ci.
02 Ce prototype vise à faire apparaitre les éléments symboliques qui composent le paysage et constituent des points de repère de la ville. Ils sont ici visibles à travers un filtre sur la street view à 360° de Google maps, pour aider à se repérer.
03 Ce filtre suggère à l'utilisateur que quelque chose passe au dessus de lui, à travers un élément qui se déplace sur la carte. En touchant cet élément, l'application renseigne l'utilisateur sur le traffic aérien et spatial. Il peut alors situer le lieu dans lequel il se déplace par rapport au reste du monde.
04 Filtre affichant les points de repère d'un lieu sur le mode street view à 360°. Ce filtre révèle la tour Part-Dieu, Fourvière, l'opéra,… qui composent le paysage lyonnais.

01 This research consists in a tipping over from the top view of Google maps to a side view, like in a cube, in order to reveal the layers of the place. This appeals to the imagination of the user and takes part in creating a relationship with the city.



02 This experiment consists in showing symbolic components or buildings that make the landscape of the city. These elements are points of reference of the place. Here, they are shown on the 360° street view of Google maps, in order to help finding your way.

03 This filter of Google maps suggests the user that something is flying above him, through a shadow or a blinking moving on the map. By tapping on it, the app informs the user about the aerial and spatial traffics. This helps to situate the place in relation to the rest of the world.

04 Points of reference filter on the 360° street view of a place. Here, this filter reveals the Part-Dieu tower, the Confluences museum, the Fourvière basilica, the opera house,… which form the landscape of Lyon.

UX designer à la Métropole de Lyon

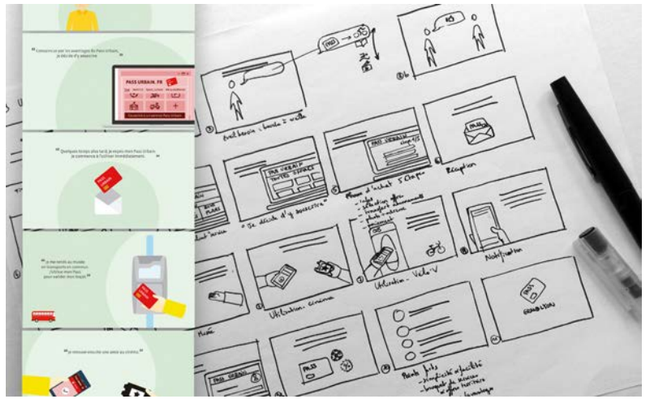
L'entreprise **J'ai intégré le service Développement des Services Numériques de la Métropole de Lyon. Composé de chefs de projets, j'ai été la seule designer de l'équipe durant mon alternance. J'ai apporté mon expertise en tant qu'UX designer pour développer de futurs services publics. Mon rôle a été particulièrement transversal puisque j'ai travaillé avec différents acteurs, internes ou externes à la Métropole.**

Retour d'expérience **Cette année m'a fait découvrir un milieu qui m'était inconnu, celui du service public.**
Je suis intervenue en amont dans les projets, en apportant mes connaissances en UX/UI design et en intégrant des données venant de tous les acteurs : chefs de projet, partenaires, prestataires…
Pour ce faire, de nombreuses itérations ont rythmé mon travail.
Constituer une ressource importante pour faire avancer les projets, leur apporter une cohérence et apporter de la fluidité dans la collaboration de leurs contributeurs a été très valorisant. J'ai apprécié avoir ce rôle transversal et avoir l'opportunité de légitimer la place du designer dans une telle structure.

Les missions **Conception d'interfaces et de services : parcours utilisateurs, personae, workflow, wireframe, maquettage et prototypage interactif —— Conception de supports de communication / visualisation de concepts : motion design, infographies et datavisualisation —— Veille et benchmark.**

01 Extraits d'une animation pour le projet du Pass Urbain. Cette vidéo a eu pour but de communiquer sur le projet avec tous ses acteurs. J'ai d'abord déterminé un personae et un scénario, puis un storyboard avant de la réaliser.
02 Pour certains projets, nous avons fait appel à Nod-a pour mettre en place des workshops collaboratifs rassemblant différentes compétences. Ces "sprints" ont aidé à démarrer sur ces projets en produisant en 2 jours, un premier prototype interactif.
03 Le CUT est un compte unique d'accès à plusieurs services en ligne de l'agglomération lyonnaise. Ces écrans sont ceux de l'interface que j'ai imaginée.
04 Pour aider au développement des projets, j'ai réalisé de nombreux parcours usager. Ce travail a participé à la matérialisation d'hypothèses concernant des aspects spécifiques et a aidé à avancer sur ces derniers en accord avec l'ensemble des acteurs.

01 The Urban Pass consists in a set of public and private offers gathered in a single medium. The animation I made aimed to communicate on this project with all its actors. I first imaginated a personae and a storyline, then a storyboard before making the animation.



02 For some projects, we requested the company Nod-a to make collaborative workshops with different skills. This helped the Metropole of Lyon to start on these projects by producing in 2 days, a first prototype that reflects the purpose of them.

03 The CUT is a unique account to access several public or private services, located in the territory of the Metropole of Lyon.
The user will have only one user ID, composed of an email and a password. These are some screens of the prototype I designed.

04 To contribute to the development of the projects, I realized lots of user processes. This work helped to materialize hypothesis of some specific aspects of the project, to take a decision about it, agreeing all the actors of it.

Faustine Gheno

Site
www.faustinegheno.fr
Contact
faustine.gheno@gmail.com
Sujet de recherche
La séduction à l'ère du numérique
Entreprise d'alternance
MNSTR, Annecy (74)
www.mnstr.com

Après une MANAA et un BTS design graphique, option communication et médias **imprimés**, j'ai intégré le DSAA design interactif avec la volonté de m'ouvrir aux multiples domaines du numérique. J'y ai découvert et développé un goût pour l'**étude des comportements humains** dans le processus de conception. Durant mon alternance, j'ai pu allier mon héritage en médias imprimés à mon savoir-faire en UI Design à l'agence de publicité MNSTR, tout en y développant mes compétences en visual et motion design. Mon mémoire sur les **plateformes de rencontre** fut un territoire d'explorations et d'expérimentations dans une **démarche critique et professionnelle**, tout en questionnant l'apport sociologique en design. Mon **profil polyvalent** s'exprime aujourd'hui pleinement à l'agence MNSTR où que j'ai intégrée après l'alternance.

La séduction à l'ère du numérique.

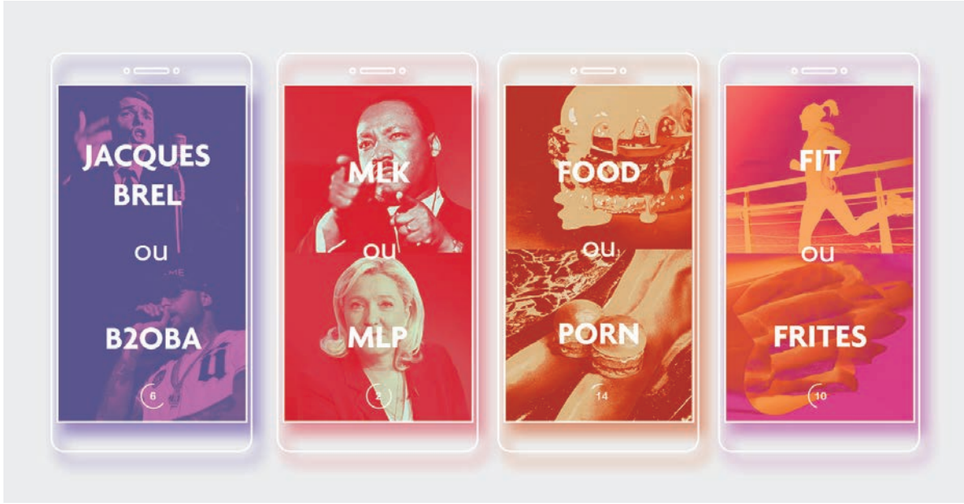
Seduction
In the digital age

Positionnement **Démocratisées et décomplexées par le succès des sites de rencontres dans les années 2000, les rencontres en ligne font depuis partie intégrante de la quête amoureuse. En observant les différentes modalités de découverte et d'échanges sur le large spectre des plateformes de rencontres (applications et sites), j'ai pu sonder les freins et moteurs de la séduction numérique ainsi que ses spécificités, marquées par des enjeux culturels et psychologiques. Dans une démarche critique et exploratoire, j'ai à la fois questionné le rôle du designer vis-à-vis des usages des utilisateurs, et également souhaité réinventer l'expérience de la rencontre numérique.**

Caractéristiques
Rencontres
Interactions
Relations numériques
Méthodologies
Observations
Expériences
et retours utilisateurs
Storytelling
Design critique

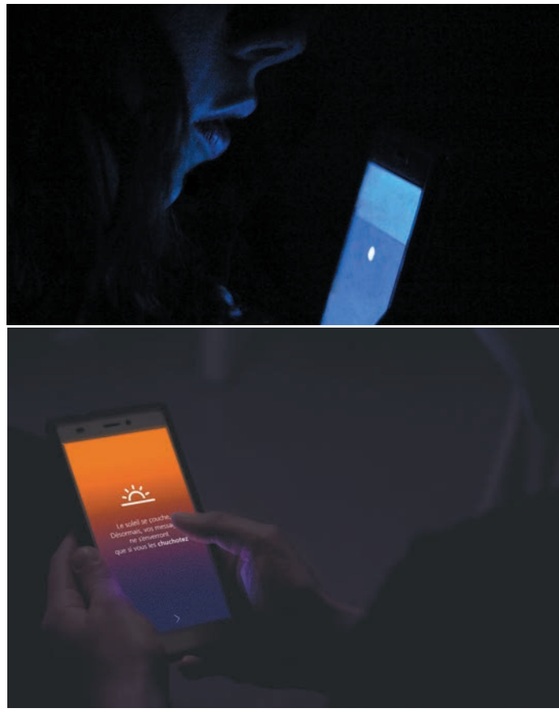
01 Ama, algorithmic matching advisor intégré à votre smartphone, analyse vos données et détecte l'âme sœur la plus proche. Par un procédé de pubs subliminales sur vos réseaux sociaux, Ama vous emmène à sa rencontre, sans que vous en soyiez conscients.
02 Afin de recréer un contexte de connivence, d'intimité et de disponibilité, j'ai conçu une application qui contraint ses utilisateurs de murmurer leurs messages à leur match, dès que le soleil se couche.
03 Le but de cette application propose de se présenter exclusivement à travers la voix, en répondant à un questionnaire vidéo rapide et accrocheur.
04 Cette application vous permet de déposer une petite annonce en réalité augmentée à l'endroit souhaité. Ainsi, une personne rencontre à la fois virtuellement et physiquement la note et son auteur , et peut y répondre en déposant une annonce à son tour.

01 Ama, algorithmic matching advisor implemented in your smartphone's OS, analyses your data to identify your nearest soul mate. Ama's subliminal advertisings on social networks leads you to meet unconsciously with your significant other.



03 In order to avoid admistrative and basic dating profiles, I created within an app a way to present yourself exclusively through the voice, with a very quick and catching quizz.

02 To recreate connivance, intimacy and availibility context on dating platforms, I prototyped an app that ask you to whisper your message to chat with your match, as soon as the sun goes down.



04 This app allows you to leave a personal ad in the place you want through augmented reality. Thus someone can really 'meet' your note, and answer it by leaving a post-it just next to it.

UX/UI designer

L'entreprise **L'agence MNSTR dans laquelle j'ai effectué mon alternance conçoit du brand content**, du contenu pour créer, enrichir, unifier l'univers des marques. Ses réalisations **pluridisciplinaires** (campagne d'affichage, community management, sites internet, réalité augmentée) m'ont permis de travailler sur des projets **variés et d'ampleur**. **En tant que designer graphique, j'étais à la fois en autonomie et sous la tutelle de mes directeurs artistiques.**

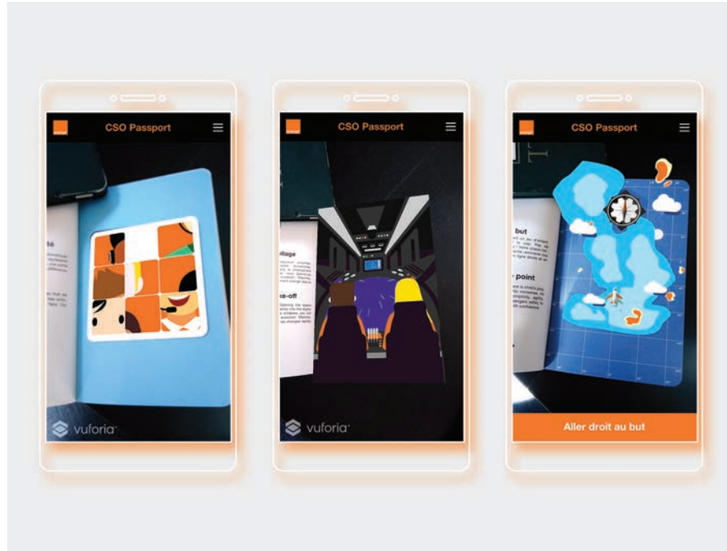
Retour d'expérience **Une année au sein de MNSTR m'a permis d'affiner mes compétences en UI design et de satisfaire mon envie de me familiariser avec le motion design et le game design. Dans la continuité de mon parcours professionnel, j'y ai approfondi mon profil polyvalent** pour percevoir de manière panoramique les différentes étapes d'un projet en agence. **Mon héritage en médias imprimés et ma culture visuelle ont été des atouts pour trouver ma place au sein d'une agence et j'y ai gagné en maturité et confiance pour le travail en équipe**, aptitude essentielle dans la profession de designer, transversale aux **nombreux métiers** composant une agence de publicité.

Les missions **Conception d'interfaces, de motion, création de jeux en réalité augmentée —— Design graphique sur supports imprimés —— Veille graphique**

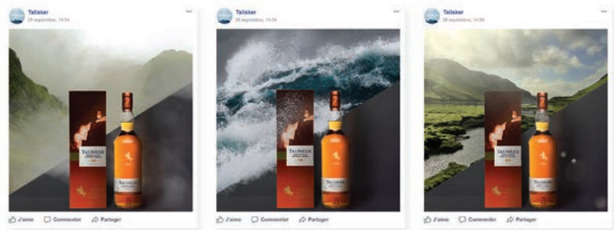
01 Conception d'une carte de vœux en réalité augmentée pour Orange. J'ai participé à la fois à la version imprimée et à son application dédiée, ainsi qu'à la version indépendante pour leur site internet.
02 Exemple d'un jeu en réalité augmentée conçu avec mon directeur artistique. Ce livret était destiné à sensibiliser les employés d'Orange au thème de la transformation digitale.
03 Talisker, un whisky écossais à l'image mystique et robuste, nécessitait une identité visuelle pour rendre cohérent leur page Facebook et fidéliser leurs nombreux abonnés.
04 Déclinaisons et créations de différentes pages pour le nouveau site internet de Ducasse au Château de Versailles.

01 Conception of an augmented reality greeting card for Orange. I both participated for print version with augmented reality dedicated app, and website version.

02 Example of a game I concieved with my artistic director, through augmented reality technology. It was made for a booklet about Digital Transformation intended to Orange employees.



03 Talisker, a strong, dry and mystic scottish whisky needed a brand identity for their community management, and I was asked to create visual identity for their facebook posts.



04 Declinations and creations of different pages for Ducasse restaurant's new website.

May-Line Grassi

Site
www.maylinegrassi.fr
Contact
maylinegrassi@gmail.com
Sujet de recherche
Nos affects au travail : quel rôle pour le design ?
Entreprise d'alternance
Altran Pr[i]me, Échirolles (38)
www.altran.com/fr

Mon intérêt pour l'expérience utilisateur est né lors d'un BTS design graphique, option communication et médias numériques. L'importance de l'utilisateur et son ressenti sont vite devenus les objectifs clés de chacun de mes projets. J'ai alors choisi d'intégrer le DSAA **design interactif** et l'entité Altran Pr[i]me pour faire l'expérience de la **transversalité du designer**, travailler l'empathie et intervenir dans la **conception de projets innovants**, solutionnant les besoins utilisateurs. **L'expérience, l'émotion** mais aussi **la critique**, sont devenus les maîtres-mots de ma pratique. Je continue actuellement mon parcours en M2 Management de l'innovation.

Nos affects au travail : quel rôle pour le design ?

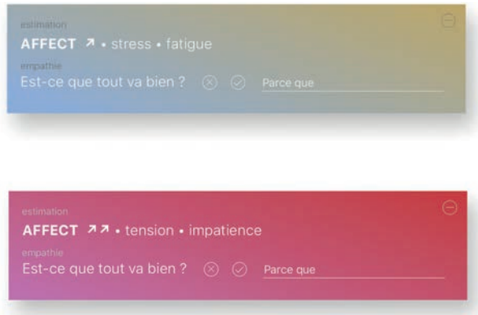
Our affects at work:
what role for design?

Positionnement **Le contexte socio-économique de ces dernières années a développé une société où la plupart des emplois sont liés au secteur du service, avec un enjeu énorme sur les relations et la place du client. L'affect devient central et son contrôle devient une question clé du management. Les enquêtes RH, les questionnaires de satisfaction et autres initiatives laissent place à de nouveaux métiers : les managers du bonheur, les chief happiness officer, qui investissent les entreprises pour répandre un esprit positif. Mais l'analyse de l'affect est-elle éthique, acceptable, nécessaire ? J'aborde de manière critique cette tendance intrusive à vouloir connaître chaque collaborateur en exagérant ces pratiques pour mettre en avant des risques et des points de vigilance. Chaque expérimentation me permet de noter des recommandations et des critères à respecter pour une étude de l'affect "potentiellement" acceptable.**

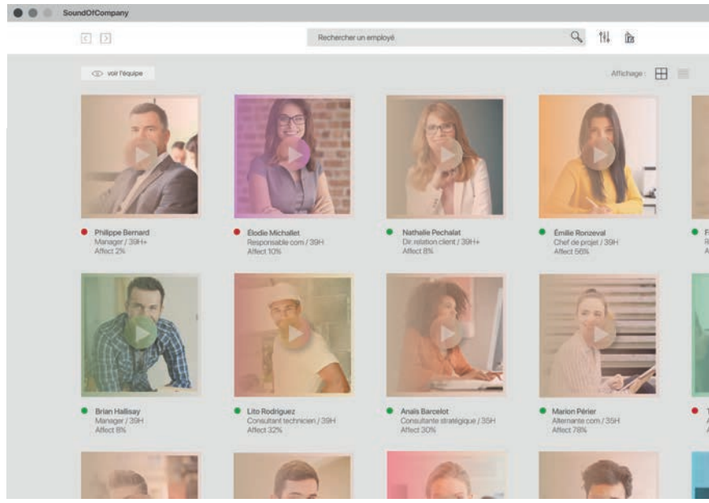
Caractéristiques
Intelligence émotionnelle
Quotidien professionnel
Contrôle et visualisation
Méthodologies
Anthropologie
Design critique
Prototypage

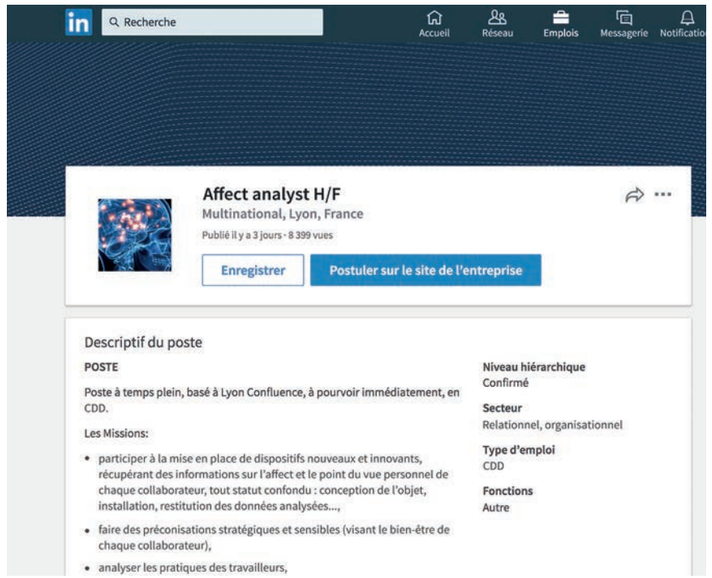
Mon projet est une série d'expérimentations, toutes en ligne sur designdesaffects.tumblr.com, qui soutiennent mon discours.
01 Prototypes de notifications, envoyées à chaque changement d'affect, demandant à l'utilisateur de se justifier et de confirmer ou non ce nouvel état.
02 Cet intranet répertorie tous les membres de l'entreprise et propose de symboliser leur ressenti en temps réel par un son. Chaque son est associé au planning de l'employé, pour comprendre le lien entre le contexte et l'affect. On comprend ainsi leur niveau de sensibilité et reconnait les personnalités fortes..
03 Conception d'un nouveau métier : l'affect analyst, externe à l'entreprise analysée, répondant à des missions bien particulières. C'est une manière de mettre en scène mes recommandations.
04 Recherche et prototypage de capteurs permettant la captation de l'affect : doit-il être visible ou caché ? Doit-il communiquer avec les autres ? Doit-il évoluer ?

01 Prototypes of notifications, which could be sent to the user, each time his affect increase or decrease. The notification could ask the approval and the explanation of the user on his feeling.



02 This intranet is gathering each team member and highlighting their "mood" represented by a sound. Each sound is correlated with the planning, to understand better which event is more or less affecting. It makes us understand their sensibility level and determine the powerful personality.





03 Design of a new profession in charge of the affect : the affect analyst. It's a way to insist on the necessity to dedicate the affect analysis to someone external of the company.

04 Research and prototype affects sensors: do we need to see it? Does it have to change?

UX/UI designer chez Altran

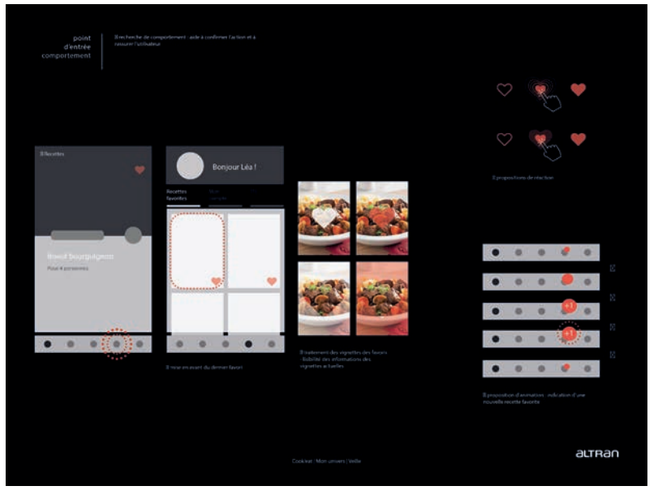
L'entreprise **J'ai intégré pour un an l'équipe pluridisciplinaire d'Altran Pr[i]me Rhone Alpes, rassemblant designers et ergonomes. En tant qu'UX/UI designer, j'ai participé à la co-conception de projets principalement numériques, pour des clients du domaine bancaire, hospitalier, industriel, etc. La particularité : travailler en multi-projet et appliquer une méthodologie propre au service, celle des 5C.**

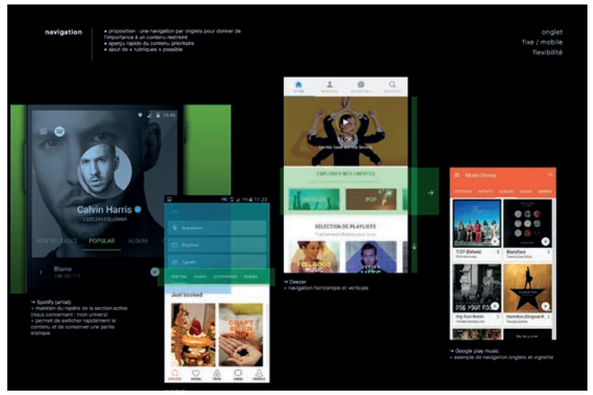
Retour d'expérience **J'ai découvert pendant un an un domaine qui ne m'était pas familier : travailler en multi-projet, comprendre la dimension business des demandes, être rapide tout en étant efficace, s'adapter aux différents fonctionnements, etc. En étant confrontée aux clients et en découvrant différents domaines d'expertise j'ai pu perfectionner ma posture professionnelle et affiner mon discours. Cette expérience m'a permis d'approfondir les méthodologies UX, de me former au design thinking et faire l'expérience de l'agilité. Ainsi, l'intégration des métiers dans un process d'innovation et la co-conception font partie des particularités que je souhaite continuer de développer.**

Les missions **Compréhension et analyse des problèmes client et utilisateurs —— Veille, benchmark et audit de l'existant —— Conception d'interfaces utilisateurs : wireframes, préconisations et spécifications —— Préparation et participation à des workshops créatifs.**

01 Le designer est présent dans les phases de co-conception. Sa capacité à rendre visible les idées et schématiser les pensées permet à une équipe de mieux se comprendre, de faire des choix et d'éclaircir leurs propos. Il crée ainsi un language commun entre chaque membre du groupe.
01' Les idées issues des ateliers ou des échanges client sont synthétisées et rassemblées dans un livrable, de manière à proposer une vue d'ensemble et faciliter la prise de décision.
02 Les livrables sont utilisés pour rationnaliser l'activité de l'équipe. Ils prouvent au client l'avancée du travail. Dans ce cas, ce livrable rend visible une étude de la concurrence pour la conception d'une application. Ce benchmark étudie les différentes fonctionnalités et stratégies mises en place par les concurrents pour en déduire les bonnes et mauvaises pratiques.
03 La méthode appliquée chez Altran Pr[i]me est celle des 5C : elle permet d'intégrer les compétences de l'ergonomie et du design sur un même projet.

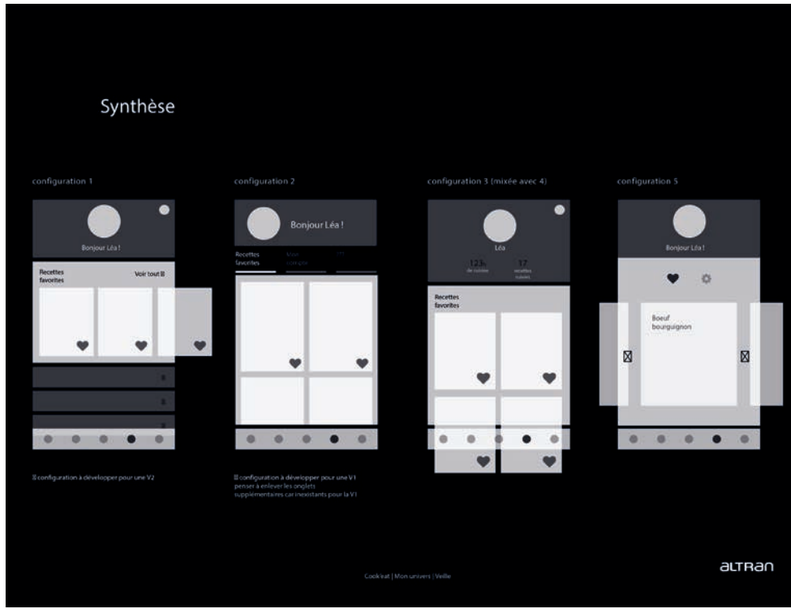
01 During co-design, the designer is able to schematize thoughts to create a common language between the team and the client. That way, he ensures that everyone is understanding the same ideas.

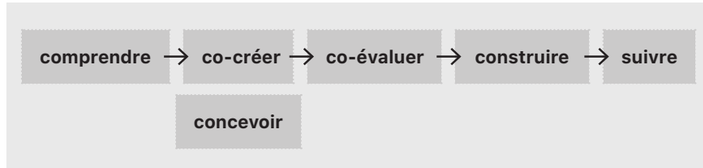




02 Rationalization : deliverables as proof of accomplished steps. Example of a deliverable asked by a customer, for the conception of an app. This benchmark aims at study the different functions and strategies used by the competitors to highlight the best and bad practices.

01' Each ideas are synthetic and gathered to help the client choice.





03 Mapping of the 5C method we apply on each project. It enables the team to integrate the ergonomy and the design on the same problem.

Delphin Hauchard

Site
www.delphin.design
Contact
delphin@hauchard.fr
@thisisdelphin
Sujet de recherche
Design d'infiltration. Subvertir via le numérique. Luttons contre les fake news.
Entreprises
Pole, Paris (75)
pole.paris
+
Studio digital du Figaro, Paris (75)
studio-digital.webflow.io

J'entame mes études supérieures par une MANAA puis par un BTS design graphique, option communication et médias numériques à Rouen. Je commence à m'intéresser aux **rapports entre l'usager et les médias qu'il utilise sur le web**, chose que je continuerai de creuser en DSAA design interactif. Grâce à cette formation, j'ouvre ma curiosité à un **design critique** et plus global, qui cherche à **faire évoluer les citoyens**. J'effectue mon alternance dans une startup promouvant l'écologie au quotidien, puis au studio digital du journal Le Figaro. Mon projet de Master s'inscrit dans ce **design citoyen**. Aujourd'hui, je suis designer de médias chez Citizen Press, une agence réalisant des formats éditoriaux (print, vidéo, web) pour des clients institutionnels.

Design d'infiltration. Subvertir via le numérique. Luttons contre les fake news.

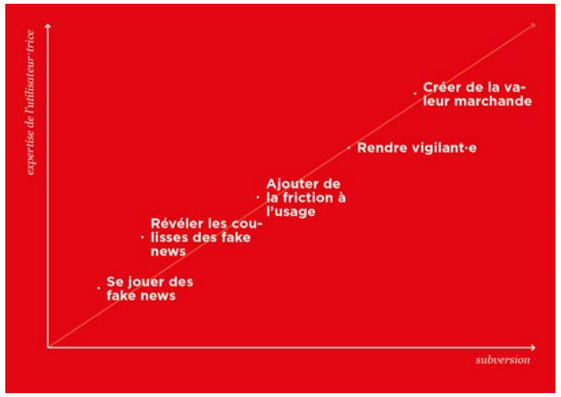
Designing infiltration. Subvert through the digital technologies. Fight Fake news.

Positionnement **Les médias sociaux sont devenus ces dernières années une part importante de la vie des citoyens. Le numérique a pu aider des personnes opprimées à s'organiser, jusqu'à renverser des dirigeants lors du Printemps Arabe en 2011. Pourtant, la mainmise des multinationales sur la vie numérique des gens recrée ce rapport dominant/dominé entre les utilisateurs des médias sociaux et leurs concepteurs.**
À travers une étude des moyens de subversion existants et de leurs applications dans le numérique, je définis des processus de subversion appelés design d'infiltration. Cette méthodologie cherche, avec des moyens limités, à exploiter des brèches pour créer des outils subversifs. J'applique ensuite ce design d'infiltration à la problématique actuelle de la désinformation sur les médias sociaux.
Ce travail m'a permis de questionner mon rôle de designer dans la société, et de découvrir comment je peux participer concrètement à la vie citoyenne.

Caractéristiques
Infiltration
Subversion
Interface
Méthodologies
Prototypage
Design critique
Expérimentations

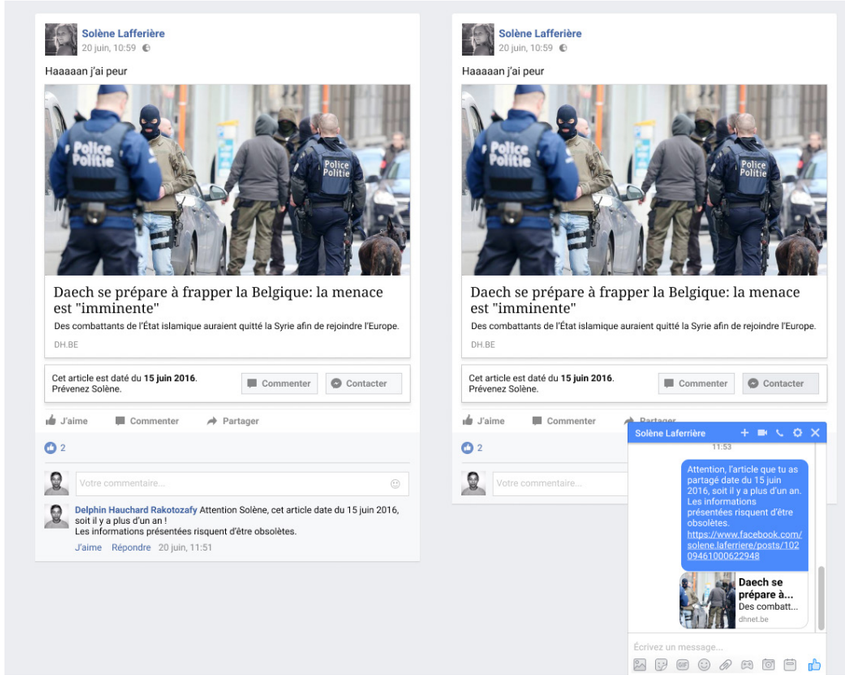
01 J'ai classé les processus d'infiltration en cinq catégories, visibles sur le schéma. Le niveau de subversion de l'infiltration augmente quand l'expertise d'infiltration de l'utilisateur se perfectionne.
02 Les Fake news sont très différentes les unes des autres. J'ai donc sélectionné 5 « vraies » fake news qui ne fonctionnent pas de la même manière. Ainsi, j'ai pu proposer des processus pertinents pour chacune.
03 J'ai travaillé avec des extensions pour infiltrer les médias sociaux. Je peux ainsi jouer avec des éléments directement dans la page. Ici, j'ai ajouté des messages juste après que l'utilisateur ait cliqué sur « Partager » pour qu'à terme, il vérifie deux fois avant de partager un post. Cette expérimentation s'inscrit dans le processus : ajouter de la friction à l'usage.
04 Ici, une amie de l'utilisateur a partagé une (pas si nouvelle) actualité. L'extension la détecte et suggère à l'utilisateur de prévenir son amie via un commentaire ou un message privé pré-écrit. Cette expérimentation s'inscrit dans le processus : rendre vigilant.

01 During my researches, I classified the processes of infiltration in five categories: play with fake news, reveal fake news, add friction during the use, make the citizen vigilant and create trading value. This is a graduation between the subversion of the infiltration and the infiltration's skills of the user.



03 I worked with browser addons to infiltrate the social medias. So I can add elements, modify others directly in the webpage displayed. Here I add popins just after the user clicked on "Share" to make the user think before sharing. The user will check twice before he shares the post news to her friends. This is the process: Add friction during the use.

02 Fake news are very diverse. So I picked 5 "real" fake news that do not work the same way. In that manner I could propose pertinent processes fur each fake news.



04 Here a friend of the user shared a (not so new) news, dated from a year ago. The addon detects it and reveals the user that the news is outdated. Moreover, it suggests the user warning her friend by using pre-writed comment or private message. This is the process: Make the citizen vigilant.

Product designer - designer junior chez Pole et au Figaro

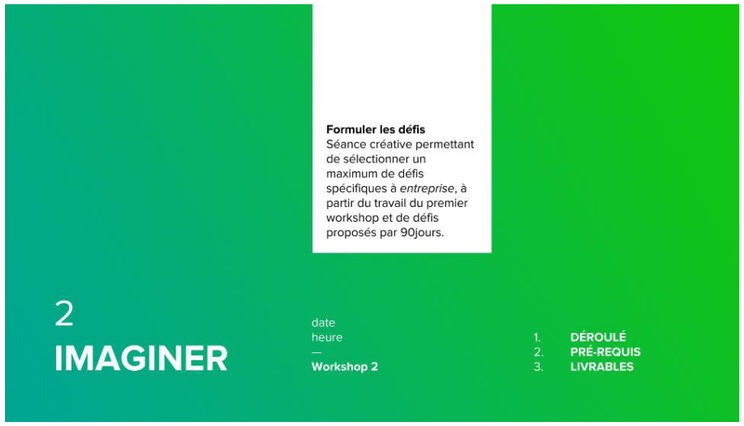
L'entreprise **J'ai travaillé dans deux entreprises durant mon alternance : Pole, une startup et au Studio digital du Figaro. À Pole, j'occupais le poste de product designer dans une petite équipe. J'ai conçu une application pour L'Oréal, des premières idées au prototype. Au Figaro, je travaillais au sein du studio en tant designer junior sur des projets allant de visuels pour les réseaux sociaux à des formats interactifs pour l'app mobile.**

Retour d'expérience **Cette année fut assez difficile mais très enrichissante, avec mon changement d'entreprise en milieu d'année. J'ai confirmé mon intérêt à travailler dans un objectif citoyen, que ce soit en créant un produit utile dans une startup ou pour aider à diffuser l'information dans un groupe de presse. De plus, j'ai découvert des environnements très divers, qui influent sur le travail. Je sais ainsi m'adapter à différentes structures, tant qu'elles ne sont pas contraires à mes convictions.**
Je déploie aujourd'hui mes compétences chez Citizen Press, où j'apporte mon expertise numérique dans une agence historiquement print.

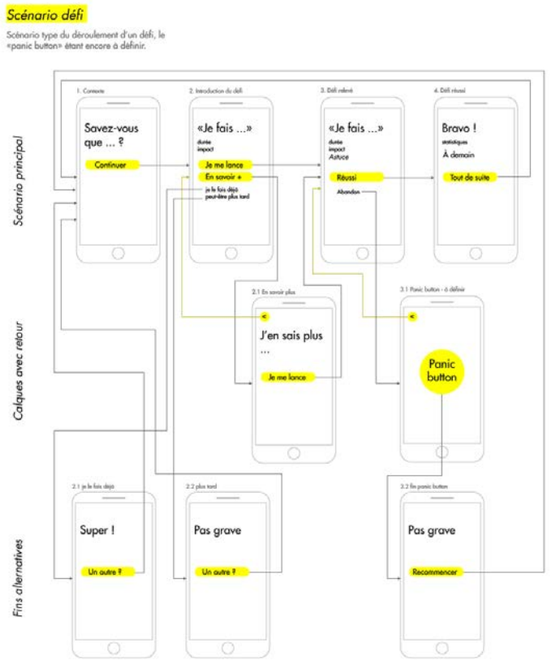
Les missions
Chez Pole : conception, design et prototypage d'application —— Benchmark, définition des besoins et des spécifications techniques.
Au Figaro : identité graphique, motion, infographies, montage —— Création de visuels divers.

01 À Pole, j'ai travaillé pour L'Oréal sur une application dont l'objectif est de rendre l'utilisateur plus écolo dans sa vie professionnelle grâce à des défis quotidiens. J'ai imaginé un workshop dans l'objectif de trouver des défis à mettre dans l'appli.
02 En tant que product designer, j'ai dû designer l'appli depuis les premières idéations jusqu'au prototype fonctionnel. L'une des étapes était la création d'un parcours utilisateur, dont on voit ici les premiers écrans.
03 À la fin du projet, nous avons livré un prototype fonctionnel. Les écrans présentés ici montrent la version finale de l'appli finalement appelée « My green coach ». L'UI et l'identité étaient aussi de mon ressort.
04 Au Figaro, j'ai travaillé avec le Studio Digital sur un format interactif appelé "Stories". En collaboration avec une journaliste, je devais créer une ambiance cohérente entre les images et le sujet de la story. Pour "Retour sur une drôle de campagne", j'ai conçu tous les écrans en utilisant des vidéos, des photographies et des graphiques animés.

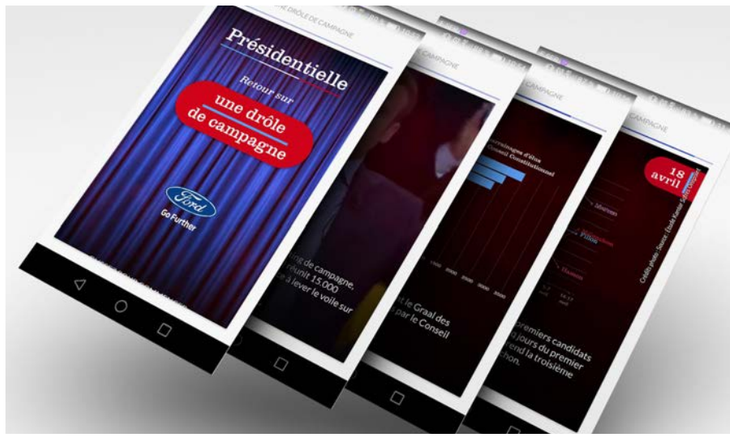
01 At Pole, I worked on an app called "90jours". The purpose of it is to make the user greener in her everyday life thanks to daily challenges. We created a professionnal version for L'Oréal where I was the product designer. I created a workshop with the local team of the company to find the challenges we could put on their app.



02 As a product designer, I had to design the app from the first ideations to the functional prototype. A stage of it was the creation of the UX flow. I created the first screens and linked them to create a path in the app.



03 At the end, we delivered a functional prototype thanks to Sketch and InVision. The screens presented show different states of a challenge and other pages of the app finally called "My green coach". The user interface and the identity were also a part of my job in this project.



04 At Le Figaro, I worked with the digital studio on the mobile app, and especially for an interactive format called "Stories". In collaboration with a journalist, I created pictures that illustrate the subject. I had to create a consistent atmosphere between the pictures and the subject of the story. For the story "Review of an odd campaign", I designed every screens by using videos and photographs, and also animated charts for the polls.

Alice Léonard

Site
www.behance.net/alicelnrd8135
Contact
alicelnrd@gmail.com
Sujet de recherche
Supports, surfaces et espaces de l’image numérique
Entreprise d’alternance
All Access Design, Paris
www.allaccessdesign.fr

C’est grâce aux arts appliqués que j’ai découvert ma passion pour le design graphique. Je me suis alors naturellement orientée vers un BTS design graphique à Montaigu où j’ai pu appréhender le design d’interface, le motion design et l’audiovisuel. Concevoir des **animations** et des **interactions** a été une vraie révélation. C’est pourquoi j’ai souhaité poursuivre en DSAA design interactif, en travaillant parallèlement pour All Access Design, une agence de création en lumière et scénographie, spécialisée dans le **spectacle**. Ce parcours m’a permis de développer une certaine polyvalence dans la conception d’**expériences vivantes** liées au numérique.

Supports, surfaces et espaces de l'image numérique

Medium, surface and spaces of the digital image

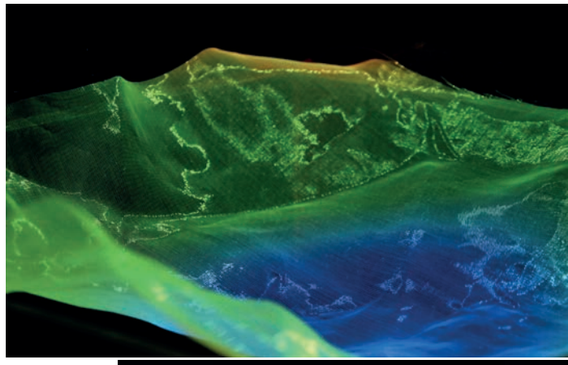
Positionnement **Je me suis interrogée sur la matérialité de l'image numérique aujourd'hui. J'ai ainsi observé sous quelles formes elle apparaissait dans notre environnement. J'ai été interpellée par la richesse plastique que j'ai découverte grâce à l'expérimentation. L'aspect matériel de l'image numérique a une influence sur sa réception.**
Alors, pourquoi ne pas jouer de cette articulation entre une image numérique et un support pour penser une expérience numérique ? Cette réflexion m'a amenée à traiter la médiation d'une image numérique en tant que contenu, notamment dans le contexte du musée.
Explorer la diversité des supports peut permettre d'enrichir notre perception, notre réception de ce type d'image, et notre interaction avec elle. Une démarche qui a particulièrement du sens lorsqu'il s'agit d'une expérience de médiation.
Aujourd'hui, mon regard sur le numérique est plus tourné vers la matérialité, les environnements et les interactions.

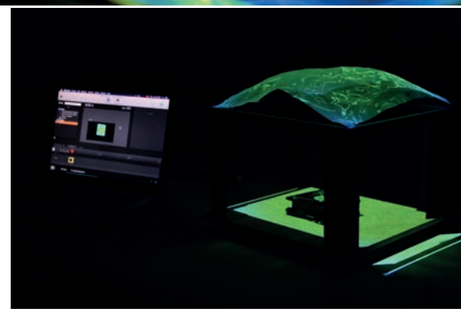
Caractéristiques
Numérique
Support
Matérialité
Méthodologies
Pratique plastique
Expérimentation
Prototypage

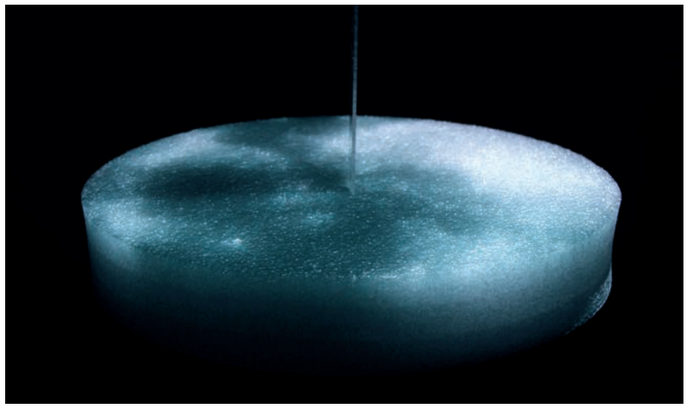
01 Cette installation illustre les différentes strates de la lune. Le spectateur est dans une posture d'immersion, allongé sur le sol, de manière contemplative.
02 Ce dispositif utilise des données topographiques. Il rend compte des différents niveaux du sol lunaire, par le biais d'un ventilateur d'ordinateur.
03 Cette installation permet au spectateur de jouer avec l'instabilité du support pour révéler le contenu qui y est projeté.
04 Cette expérience qui utilise l'inhérence de la fumée, tend à reproduire certaines caractéristiques du sol de la lune.

01 This installation represents the different layers of the moon. The viewer is in a immersive posture, lying on the floor, contemplatively.

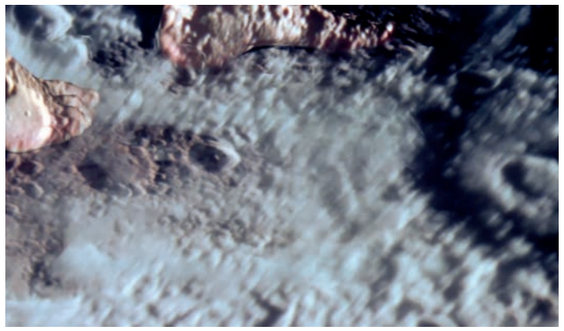
02 This device uses topographic data. It shows the different levels of the ground on the moon, thanks to a computer fan.







03 This installation allows the viewer play with the instability of the medium to reveal the content.



04 This is an inherent experience which reproduces some features of a lunar floor.

UX/UI designer

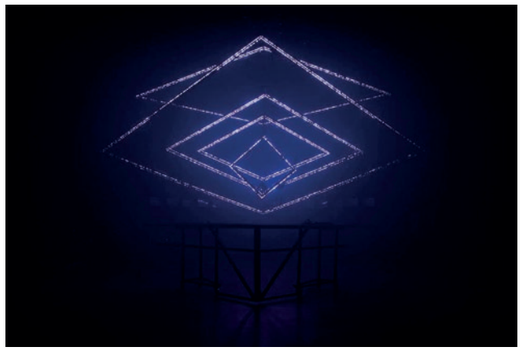
L'entreprise **J'ai eu la chance de travailler un an chez All Access Design, une agence de création spécialisée dans le spectacle et l'évènementiel**. Les domaines d'expertise de l'équipe sont la direction artistique, le design lumière, la scénographie, le motion design et l'ingénierie vidéo. Mon rôle était de participer à la conception **d'environnements vivants**, de l'idéation à la réalisation finale.

Retour d'expérience **Chez All Access Design, j'ai pu avoir une expérience particulière du design. Ce qui peut me différencier aujourd'hui, c'est d'avoir expérimenté une diversité d'écrans et de technologies**, d'en connaître les particularités et le fonctionnement général. **La variété des contextes de travail et des équipes** avec lesquelles j'ai collaboré me permet de dire que je suis en mesure de **m'adapter** à de nombreux projets, sans forcément les avoir déjà expérimentés auparavant. J'ai la capacité d'analyser et de comprendre différents environnements pour participer à l'élaboration d'une solution.

Les missions **Motion design: création de contenus animés 2D / 3D —— Prototypage: réalisation de simulations fixes et animées —— Direction artistique : mood board, story board —— Design graphique : communication externe de l'entreprise —— Design d'objet : création de structures lumineuses**

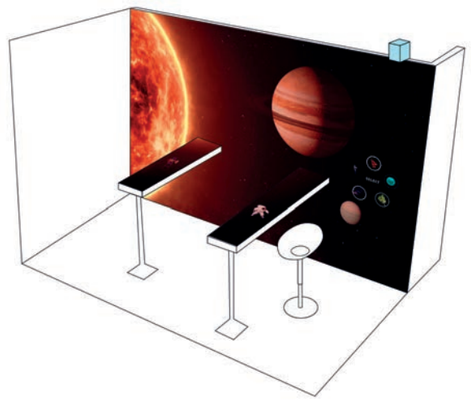
01 Motion design : création de contenus animés pour une structure lumineuse et kinétique composée de LED.
02 Motion design : création de contenus animés pour une structure vidéo-mappée.
03 Direction artistique - design de produit : création de lustres en LED.
04 Motion design - direction artistique : création d'environnements vivants pour un écran et deux tables en LED.

01 Motion design : creation of animated contents for a luminous kinetic structure in LED.



03 Artistic direction - product design : creation of LED luminous chandeliers.

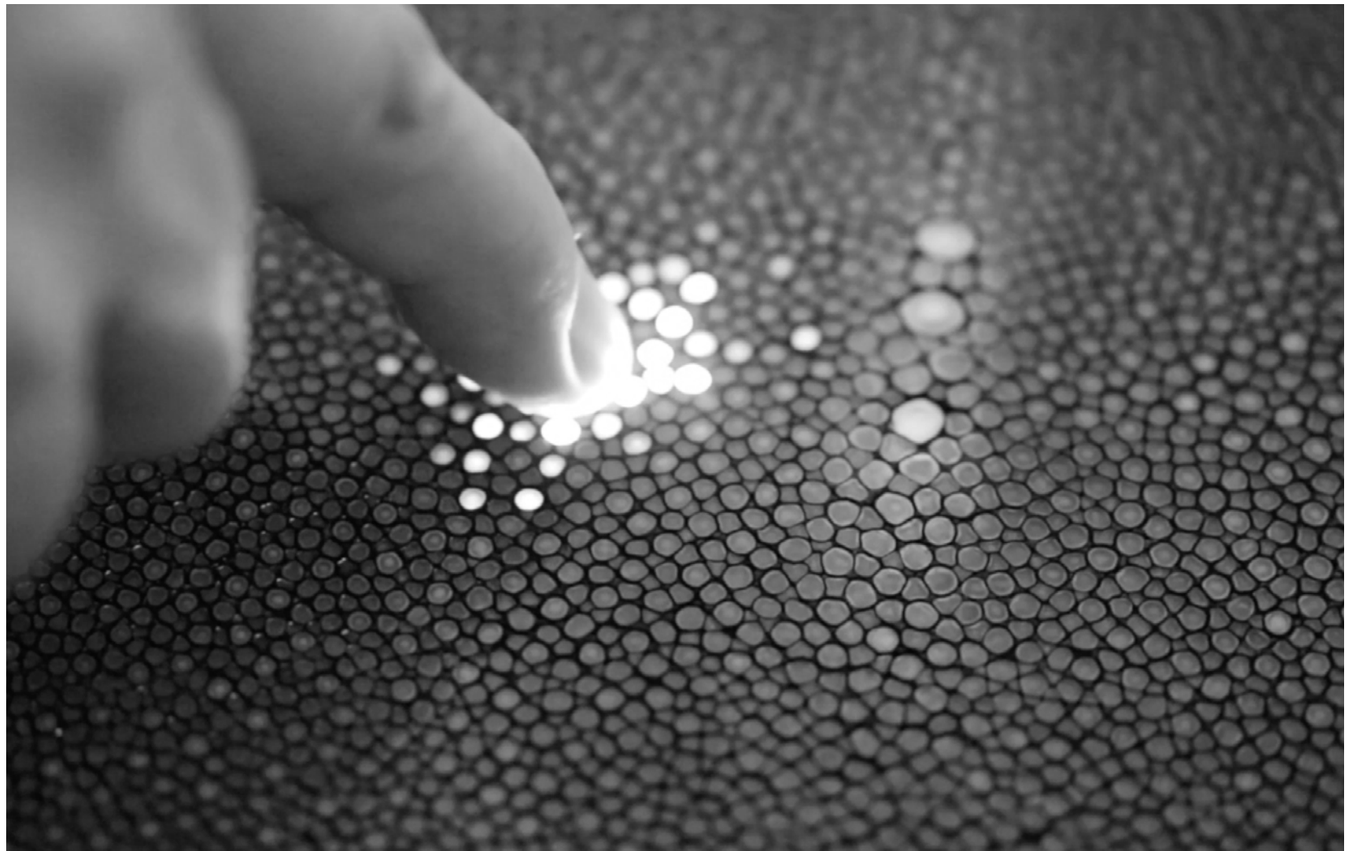
02 Motion design : creation of animated contents for a video-mapped structure.



04 Motion design - artistic direction : creation of living environments for a screen and two LED tables.

Guillaume Victor Laplace

Site
www.gvl.design
Contact
guillaumevictor@laplace.me
Sujet de recherche
Cuir intelligent.
Vers une expérience
phénoménotechnique du cuir.
Entreprise d'alternance
Beynat et Janniaux, Paris (75)
www.beynatjanniaux.com



Diplômé de l'École Duperré en design de mode, avec un approfondissement sectoriel renforçant mon expertise concernant les **cuirs exotiques**, j'ai souhaité explorer de nouveaux champs du design. Mon intérêt tout particulier pour la matière noble et **l'artisanat de pointe** m'ont naturellement orienté vers le design de produits. Mes recherches en DSAA se sont tournées vers la définition de ce que pourrait être un cuir intelligent. Après une année d'alternance en tant que designer au sein de la maison de maroquinerie Beynat et Janniaux, j'en suis désormais le **directeur artistique**. Passionné par la photographie, l'innovation, la conception de produits luxueux mais également l'approche anthropologique du design, j'œuvre pour la création d'une **expérience globale d'exception**.

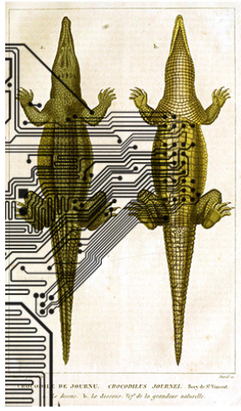
Cuir intelligent. Vers une expérience phénoméno -technique du cuir.

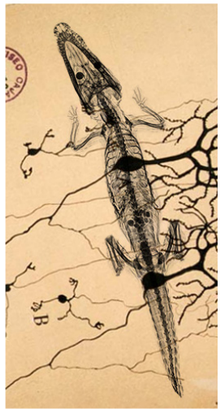
Smart leather. Towards a phenomenotechnical experience of leather.

Positionnement **Les projets autour de ce qui pourrait se substituer au cuir se sont multipliés, tout comme ceux autour des textiles connectés, pourquoi n'existe-t-il pas de recherches autour de la définition de ce que pourrait être un cuir intelligent ?**
Riche de rencontres avec des ingénieurs du Centre Technique du Cuir, comme des responsables d'atelier de maroquinerie et même une tatoueuse qui a accepté de marquer du crocodile, j'ai mené mes expérimentations en gardant à l'esprit que le cuir est une matière profondément charnelle.
Je me suis approché d'une expérience que je nomme « phénoménotechnique », en cela qu'à travers la technologie, je suis venu créer un phénomène en soi. J'ai modifié la perception que l'on peut avoir du cuir comme matière vivante ;
et si ce que l'on voit comme une matière-mue ex-vivante, pouvait reprendre une forme de vie sous la pression d'un doigt ou la chaleur d'un souffle ?
Je me suis attaché à identifier comment, dans une filière traditionnelle et artisanale comme peut l'être l'industrie du cuir, le designer peut se placer, par le biais d'une intervention inédite, comme vecteur d'innovation sur un matériau complexe de sens.

Caractéristiques
Artisanat et numérique
Luxe
Rapport ontologique homme-animal
Méthodologies
Expérimentations
Entrevues
Analyse d'une industrie

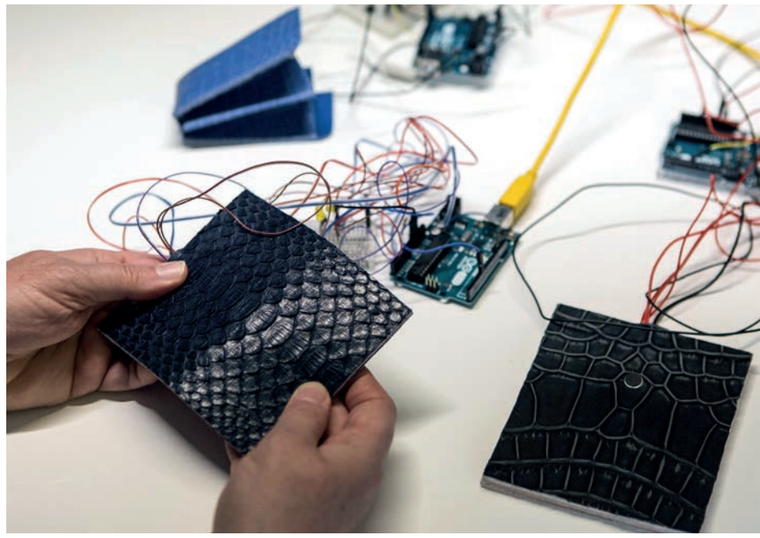
01. Le travail d'actualisation technologique qui a lieu est un moyen de mettre en lumière les peaux exotiques et d'incarner un univers, à la manière dont les trophées devenaient autrefois objets d'étude.
02 Les échantillons s'appréhendent par les sens et viennent les perturber, le python vibre lorsqu'on le tord, le crocodile chauffe lorsqu'on souffle… On amplifie l'aspect ex-vivant de la matière mue, le cuir étant initialement un cliché de la peau de l'animal à l'instant de son tannage.
03 Cet « objet peau », artefact conçu à la manière d'un cyborg, est un cuir de galuchat greffé de capteurs et d'actionneurs. Il est un « espace interface », lieu créé pour donner à repenser le rapport que l'on a à la matière cuir.
04 Le projet étant né de l'état de l'art de la filière cuir aujourd'hui, il a été important de garder une dialectique permanente entre artisans et conceptualisation. Cet objet intermédiaire a ainsi été pensé comme un objet donnant à réfléchir, mais aussi un objet de savoir-faire.





01 The project is about imagining leather as the crucible of a form of intelligence but also and especially embodying a universe. The technological refresh work that will take place is a way of highlighting exotic skins, in the same way that former colonial trophies became objects of study.

03 This ''skin object", a hybrid artifact designed in the manner of a cyborg leather, is a leather grafted with sensors and actuators. It is an "interface space", a new place created to give us the opportunity to rethink our relationship to leather and then largely the human-animal ontological relationship.



02 The samples are grasped by senses and come to disturb them, the python vibrates when it is twisted, the crocodile heats when we blow on it… We amplify the ex-alive aspect of the molten material, the leather being initially a snapshot from the skin of the animal at the frozen moment of its tanning.

04 The project was born from the state of the art of the leather industry today, so it was important to keep a permanent dialectic between leather experts, craftsmen and conceptualization. This intermediate object has been thought of not only as a sobering object, but also as an object to think about the way of manufacturing smart leather.

Designer de produits chez Beynat et Janniaux

L'entreprise **J'ai eu l'opportunité d'intégrer la Maison Beynat et Janniaux en tant que designer de produits et de maroquinerie.** Cette manufacture de maroquinerie en cuirs exotiques, établie depuis 1947, n'avait jamais fait appel à un designer auparavant, il s'agissait donc pour moi **d'identifier les apports du design** dans l'entreprise. J'ai ainsi pu participer à la **conception de produits**, mais également faire partie intégrante de la **stratégie d'innovation et de communication**.

Retour d'expérience **Travailler au sein des ateliers de la maison Beynat et Janniaux m'a permis de confirmer la forte appétence que j'avais pour la maroquinerie. Grâce à la situation privilégiée qu'a une entreprise de fabrication par rapport à l'ensemble des acteurs de la filière cuir, j'ai pu obtenir une vision globale de cette industrie, vision sur laquelle je me suis d'ailleurs appuyé dans mes recherches. Aussi, j'ai pu perfectionner mon expertise du monde du luxe, et apprendre une myriade de savoir-faire techniques et d'éléments me permettant d'affirmer ma posture professionnelle. Qui plus est, la variété des missions offertes ainsi que mon degré d'autonomie m'ont permis d'acquérir rapidement une aisance nécessaire à l'exercice des fonctions qui me sont désormais confiées.**

Les missions **Conception de produits, création de livrables et liaison avec les ateliers —— Culture de l'innovation et formation à des usages singuliers appliqués à la maroquinerie comme la modélisation 3D de sacs ou l'usinage du cuir —— Élaboration d'éléments de communication et marketing, gestion des différents projets en cours.**

01 Cette ligne de pièces d'exception est destinée à décliner notre savoir-faire sur du mobilier, visant à créer une expérience globale du luxe au-delà même de la maroquinerie.
02 Il a été nécessaire de penser à un service de personnalisation, la petite mesure, et à son agencement en boutique. Le client pourra choisir pour un modèle l'ensemble des éléments le composant.
03 La modélisation 3D n'étant pas usuelle dans l'industrie de la maroquinerie, j'ai souhaité réaliser un modèle entièrement puis créer son rendu photoréaliste avec un maximum de détails.
04 Un projet de développement a été initié afin de répondre à des commandes d'articles entièrement réalisés en galuchat. Il faut venir rainurer la peau pour la désépaissir de sa couche perlée et ainsi faciliter sa piqure. Un travail d'adaptation de cette machine d'industrie a été réalisé.

01 Going with the image of the house and its luxury range, I drew a line of furniture made of US walnut and crocodile leather. These exceptional pieces are destined to decline our know-how on pieces aimed at creating a global luxury experience, even beyond leather goods.

02 In order to satisfy luxury customers and offer value-added products, it was necessary to think of a bespoke service, « la petite mesure », and its layout in the shop. The customer will be able to chooseall the elements composing a model, from the skin to the smallest detail.

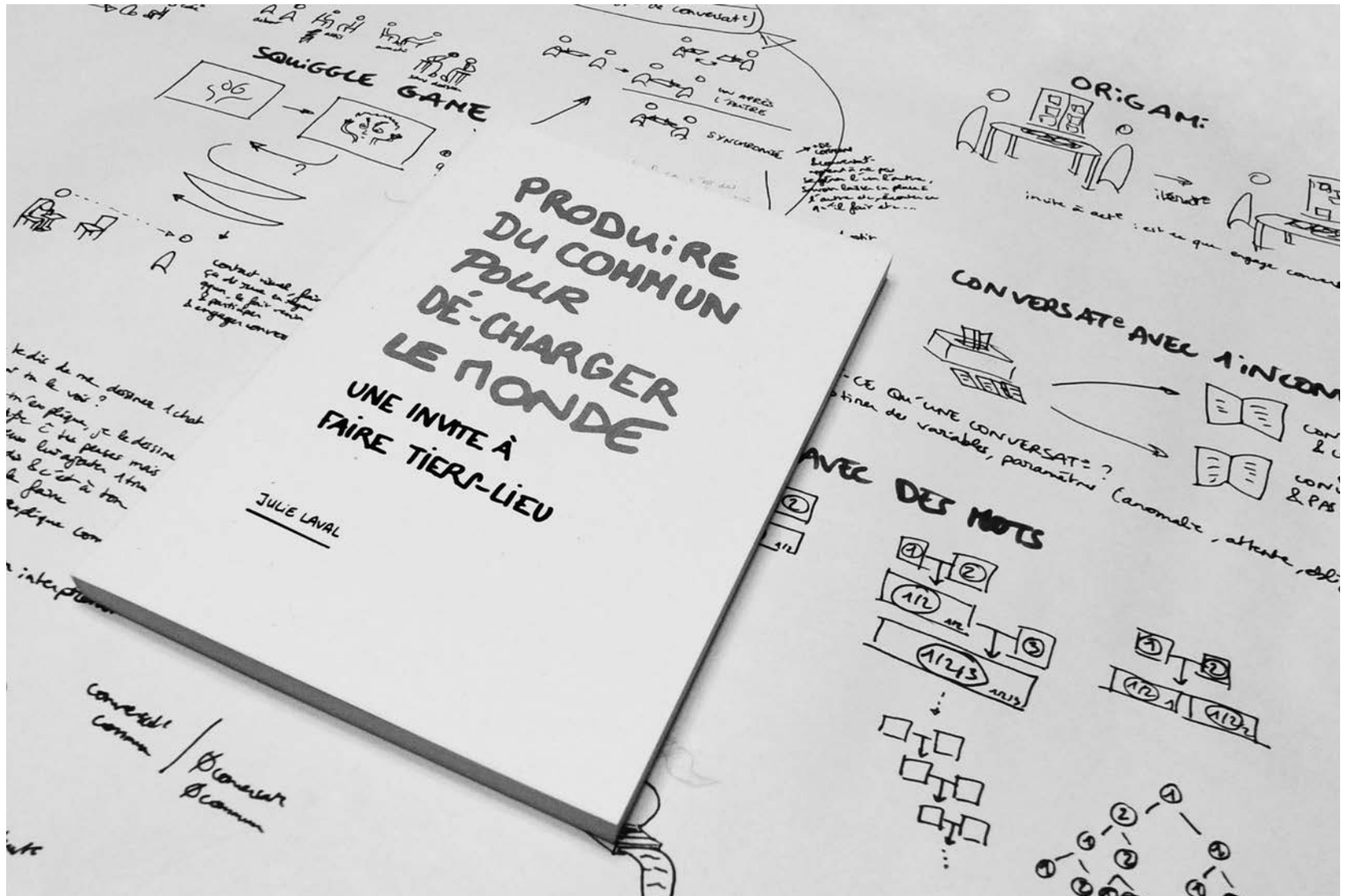
03 As 3D modeling is not usual in the leather goods industry, I wanted to make a model and then create its photorealistic rendering with most details. Seen today by the workshops as an appreciated tool, my goal in the future is to enrich the retail experience.

04 A development project was initiated to accommodate orders of articles made entirely of stingray skin. It is necessary to groove the skin to thin its pearled layer and facilitate the stitching. Work began with an adaptation of this industrial machine.

Julie Laval

Contact
julie.laval10@gmail.com
Sujet de recherche
Produire du commun pour dé-charger le monde
- Une invite à faire tiers-lieu
Entreprise d'alternance
TUBÀ, Lyon (69)
www.tuba-lyon.com

MANAA puis BTS Design de produits en poche, j'ai poursuivi dans ce DSAA pour approfondir mes connaissances en terme de méthodologie design et acquérir une expérience professionnalisante. Cette dernière année s'est structurée dans la continuité de mes intérets pour le low-tech, le commun ou le design collaboratif, à travers mon sujet de mémoire questionnant une surcharge généralisée du monde, et mon alternance au TUBÀ en parallèle.
Dans ce tiers-lieu, j'ai fait l'expérience de la co-construction de services de la ville de demain, tout en me rapprochant davantage des sciences humaines et sociales. En tant que designer de services, j'ai alors élargi mon champ de compétences dans la mise en place d'expérimentations au plus proche des citoyens. nes, un travail que je continue d'explorer aujourd'hui dans cette même structure.



Produire du commun pour dé-charger le monde - Une invite à faire tiers-lieu

Un-loading the world through the common - An invite to «make tiers-lieu»

Positionnement **Surproduction, surconsommation, surexploitation : indignée par le constat d'une surcharge du monde, j'ai questionné la manière dont nous pourrions préserver le monde. J'ai alors défini un modèle de dé-charge pensé comme une bifurcation du modèle actuel : une autre manière de concevoir, penser, inventer. C'est à travers le commun que j'ai vu une perspective de dé-charge et notamment le processus de «faire tiers-lieu» qui a la capacité d'encourager la rencontre et la relation pour créer du commun. Mon intention en tant que designer est alors d'identifier des étapes du processus de «faire tiers-lieu» afin de les prendre en compte dans des dispositifs visant à encourager la production de commun pour dé-charger le monde. Ces réflexions associées à mon travail au TUBÀ m'ont permis de me rapprocher des acteurs. ices du territoire travaillant sur ces thématiques et de promouvoir ces manières de travailler et concevoir le monde dans mon travail de design.**

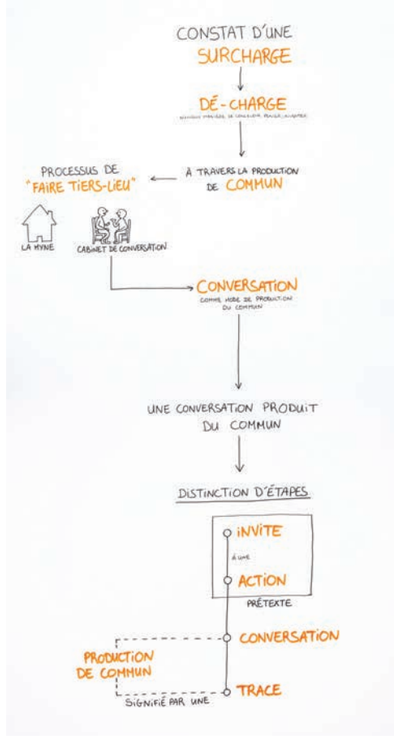
Caractéristiques
Dé-charge
Commun
Relation
«faire tiers-lieu»
Méthodologies
Etudes terrain
Observations
Expérimentations

01 Cette photo montre une MasterClass d'Antoine Burret sur le vocabulaire des tiers-lieux, organisée en février 2017 à La Myne, un tiers-lieu à Villeurbanne. Pour définir la notion de «faire tiers-lieux», je me suis appuyée sur la thèse de ce sociologue, ainsi que les observations que j'ai faites à La Myne car il est difficile de comprendre le tiers-lieu sans en faire l'expérience.
02 Ce schéma exprime ma démarche et les étapes par lesquelles je suis passée à travers mon mémoire et projet de diplôme.
03 Ce dispositif autonome a pour vocation de récolter des récits de conversation que des personnes ont eu avec des inconnu.es. Le but est ensuite d'identifier si elles sont créatrices de commun ou non pour dégager les caractéristiques de conversations productrices de commun.
04 Cet atelier origami autonome est un prétexte pour inviter des personnes à converser dans le but de produire du commun. C'est un des artefacts mis en place afin d'expérimenter le concept d'«invite».

01This picture is from a MasterClass about the "vocabulary of tiers-lieux" by the sociologist Antoine Burret at "La Myne" in february 2017. I mostly explained the "tiers-lieu" with the help of the thesis from Antoine Burret, and by observation I made in the tiers-lieu "la Myne". In fact, the "tiers-lieu" is something to experiment, it isn't possible to understand it from the outside.

03 This is a stand-alone device, set up in the field to collect people's story about conversations they had with a stranger. My goal was to identify wether they were creating common or not, and thus, understand the features of a "conversation creating common".

02 This diagram shows the approach of my dissertation and project, while explaining all the stages I went through.



04 The purpose of this «origami workshop» is to invite people to converse and lead them to produce common. It is an example of the artefacts I created to experiment different kinds of "invite".

Designer de services. Chargée d'expéri -mentations

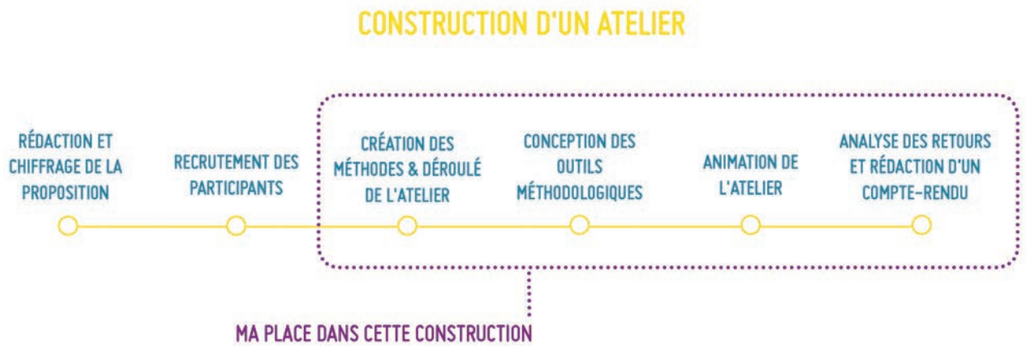
L'entreprise **Le TUBÀ est un lieu d'innovations et d'expérimentations** urbaines dont l'objectif est de **co-construire** la « ville de demain ». Alliant design et psychologie sociale, le Pôle Usage que j'ai intégré accompagne le développement et l'amélioration de services urbains numériques en se focalisant sur les attentes et besoins des citoyen.nes. Mon rôle a principalement été de créer des méthodes et outils pour mettre en place des **ateliers** de créativité et de tests utilisateur.rices de ces services.

Retour d'expérience **Fort de cette expérience transversale, j'ai gagné en professionnalisme pour conduire un atelier en maîtrisant chaque étape du processus. Mon travail a permis d'enrichir l'offre d'expérimentation du Pôle Usage et les réflexions autour des services proposés par le TUBÀ. J'ai aussi appréhendé la complémentarité des sciences humaines et sociales et du design, un enrichissement qui me permet d'affiner ma pratique du design aujourd'hui. Cette expérience a confirmé mon envie de travailler dans une structure hybride, encourageant la collaboration et le lien direct avec les citoyen. nes. Je souhaite continuer d'explorer le design de services à travers la recherche de méthodes de compréhension et d'analyse des besoins des citoyen.nes.**

Les missions **Création de méthodes d'ateliers —— Conception d'outils méthodologiques —— Facilitation d'ateliers —— Analyse (psychosociales) de retours usager.es**

01 Ce schéma exprime la démarche globale pour mettre en place un atelier ainsi que ma place et mes missions dans ce processus.
02 Cette image est représentative d'un atelier au TUBÀ de manière générale. Cet atelier consistait à récolter des retours utilisateur. ices sur des prototypes d'application d'un service en développement au Grand Lyon, pour leur délivrer des préconisations pour la suite.
03 Cet outil de récolte de retours utilisateur.ices consiste à faire compléter des phrases aux participant.es afin de décrire individuellement le service sous divers aspects (esthétique, contenu, compréhension, utilisabilité etc). Ces cartes sont ensuite regroupées collectivement sur un échelle du «positif au négatif».
04 Ces «guides» ont été distribués à une communauté d'habitant.es réunie autour des questions de production/consommation d'énergie sur le territoire. Ces fiches leur répartissent des rôles et des missions à accomplir entre plusieurs ateliers pour renforcer les liens entre eux et les faire agir collectivement sur ces enjeux.

01 This diagram explains all the stages we're going through while creating and conducting a workshop, and my role in this process.



03 This guide was distributed to a community of inhabitants gathered around the topic of «energy production and consumption». The cards are supposed to give them roles and tasks to accomplish between different workshops, to strenghten the relations of the members and make them collectively take action around this issue.

02 This picture shows a typical workshop we're holding in TUBA. We created this workshop to collect users' feedback on different prototypes of a new service Greater Lyon is developing, and give them advice in the end.

04 The tool in the picture is used to collect user's feedbacks and consists in individualy completing sentences to describe the service on different angles (aesthetic, content, understanding, usability etc.). Then, all of the papers are gathered and participants collectively organize them on a scale from positive to negative.

Quentin Lombard -Donnet

Contact
quentinlombard@outlook.fr
Sujet de recherche
Empathie Virtuelle : selon quelles modalités l'empathie provoquée par la réalité virtuelle peut-elle nous ramener au réel ?
Entreprise d'alternance
Materiautech by Allizé (Groupe Allizé Plasturgie), Lyon (69)
www.materiautech.org

Je suis un Designer **pluridisciplinaire**, formé, pour une grande part, au design de produit, et par ailleurs, sensible au graphisme et particulièrement à **l'audiovisuel**. Suite à une année de MANAA, j'ai effectué un BTS design de produits que j'ai complété par un DSAA de design d'interactions, option design de produits. Ce DSAA, en partie réalisé en alternance, m'a permis d'avoir une vision plus globale et variée de la pratique du design. Entre une **exploration très libre et artistique** durant mon temps libre, une pratique plus encadrée et guidée à l'école et une approche beaucoup plus **technique et rigoureuse** (qui prend en compte les contraintes de réalisation et de coût entre autres) lors de mon travail en entreprise, j'ai pu me construire - au fil des années et des expériences - une manière propre d'exercer le design. Cela m'a permis d'acquérir la maîtrise de nombreux outils, et d'en évaluer la pertinence, tout au long du déroulement des projets de design.

Empathie virtuelle : selon quelles modalités l'empathie provoquée par la réalité virtuelle peut-elle nous ramener au réel ?

Virtual Empathy
In which way the empathy induced by the virtual reality could brings us back to the reality ?

Positionnement **Si l'activité médiatique est de celles qui prennent une part importante dans nos quotidiens, les conséquences en sont ambivalentes. Elle construit une grande part de notre rapport au monde, tout en semblant, régulièrement, nous en éloigner. Le fait est, que nous nous construisons émotionnellement de plus plus en plus à travers les écrans & les interfaces, qui nous proposent un réel à défaut de nous en faire vivre l'expérience. Les médias actuels sont souvent privés de nombreuses des qualités qui sont pourtant nécessaires à une expérience du réel plus complète (odeurs, toucher, température, sensations kinésthésique...). L'absence de ces qualités de perception nous empêche de véritablement nous projeter dans la situation « médiatisée », aussi bien au niveau émotionnel que cognitif. Or, l'empathie est une de ces facultés humaines qui nous « rapproche ».**
Ainsi, nous sommes particulièrement sensibles à la situation d'autrui, lorsque qu'il nous a été donné de vivre une situation similaire et non lorsque nous ne disposons que d'une simple « transposition » réduite par le média télévision par exemple.La réalité virtuelle se présente alors comme une technologie nouvelle, qui permettrait, en amenant une partie de ces stimulis manquants, de nous rapprocher virtuellement de la réalité, afin d'acquérir une plus grande sensibilité et une plus grande empathie au moment où l'on y sera réellement confronté à la situation réelle.

Caractéristiques
De l'empathie dans la réalité virtuelle pour plus d'empathie pour le réel ?
L'expérience sensible du numérique
Méthodologies
Expériences en réalité virtuelle
Prototypages vidéos
Photos 360
Retours utilisateurs

01 Depuis le Telesphere Mask en 1960, la technologie a progressé jusqu'à permettre récemment de profiter d'une expérience suffisamment fluide et abordable pour permettre au grand public et aux développeurs de se l'approprier.
02 L'objectif de cette expérience en VR est d'exploiter la réalité virtuelle pour générer de l'empathie envers des personnes dont la situation nous est lointaine et non familière.
03 Dans cette expérience en réalité virtuelle, Gabo Arora et Chris Milk nous invite à nous plonger dans la peau de Sidra, une jeune fille qui vit le conflit Syrien au quotidien. L'objectif est d'exploiter la réalité virtuelle pour générer de l'empathie envers des personnes dont la situation nous est lointaine et non familière en utilisant une nouvelle approche par rapport aux médias traditionnels (reportage, presse...)
04 Le projet What Her exploite la capacité de la réalité virtuelle à nous toucher à un niveau émotionnel pour sensibiliser les personnes à la question du gaspillage de l'eau.

01 Since the Telesphere Mask in 1960, the technology has progressed until recently to enjoy a sufficiently fluid and affordable experience to allow the general public and developers to appropriate it.

03 The goal of this experience is to exploit virtual reality to generate empathy for people whose situation is distant and unfamiliar for us.

02 The experience made by Amnesty International Poland shows that a simple prolonged glance with a totally unknown person allows to quickly empathize with it.

04 The What Her project harnesses the ability of virtual reality to touch us emotionally to raise awareness about water wasting.

UX/UI designer

L'entreprise **Le réseau européen de Matériautech® est né pour répondre aux besoins des professionnels dans le cadre d'une démarche d'innovation et d'information matière et process. La Matériautech® accompagne les entreprises dans l'ensemble de leurs problématiques de plasturgie.**

Retour d'expérience **Cette année d'alternance a donc été très formatrice et m'a amené à repenser ma manière de pratiquer le design. Elle m'a permis de gagner en autonomie et d'acquérir de nombreux outils. Cette année m'a également fait prendre conscience de l'importance de la dimension technique dans la conduite de projet, mais aussi du fait que cet aspect purement industriel ne me convenait peut être pas parfaitement et que j'ai peut être besoin de me diversifier dans mes compétences et pratiques. Cette année d'alternance a soulevé beaucoup de questionnements quant à la suite de mon parcours, mais m'a énormément motivé à mettre en place les moyens pour répondre à ces derniers, à m'améliorer dans des domaines autres que le design de produits, et ainsi à identifier précisément ce qui m'intéresse ainsi que les pratiques où j'ai plus de facilités afin de définir des objectifs précis pour la suite.**

Les missions **Prises de vues et réalisation de visuels pour le site internet —— Conception de l'ergonomie et de la forme d'un appareil permettant de détecter le toucher d'un matériau pour un projet de recherche —— Re-design de la forme d'un échantillon de matière en prenant en compte les contraintes techniques propres à ce matériau —— Conception complète d'un showroom pour la Materiautech d'Oyonnax.**

01 Des centaines d'échantillons de plastiques y sont exposés afin de présenter les différentes matières, aspects et process possibles en plasturgie.
02 Prises de vues et retouches pour le site internet de la Materiautech.
03 Dessin numérique du prototype mis en situation pour présentation au bureau d'étude et aux chercheurs du LTDS.
04 Rendu 3D du futur showroom mis en situation.

01 Hundreds of plastic samples are exposed to present the different materials, aspects and processes possible.

02 Shooting photos and retouching for the Materiautech website.

03 Digital drawing of the prototype put in situation for presentation to the study office and the researchers of the LTDS.

04 3D rendering of the future showroom put in situation.

Rosalie Mangenot

Contact
mangenot@hotmail.fr
Sujet de recherche
Immersion, outils de remise en question de la réalité.
Entreprise d'alternance
Bonjour Lab, Paris (75)
www.bonjour-lab.com

Après trois années d'arts appliqués je me suis dirigée vers un BTS multimédia au lycée Jeanne d'arc de Rouen. C'est ici que j'ai découvert un intérêt particulier pour l'illustration, le design d'interface et la conception **d'expériences sensorielles et interactives**. Grâce au DSAA et à mon alternance avec le studio **Bonjour Lab** j'ai pu alors développer mon envie de créer des **installations poétiques, sensibles et touchantes**. J'ai aussi découvert une série de disciplines comme le design fiction où le design critique qui me poussent à lier à mon travail de designer interactif une **vision consciente** de mon rôle dans la vie des utilisateurs.

Immersion, outils de remise en question de la réalité.

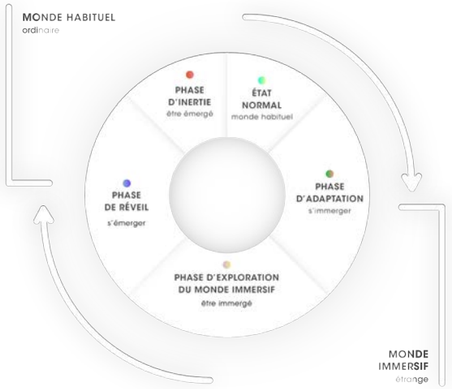
Post-immersion attitude, a tool for fictionnal design

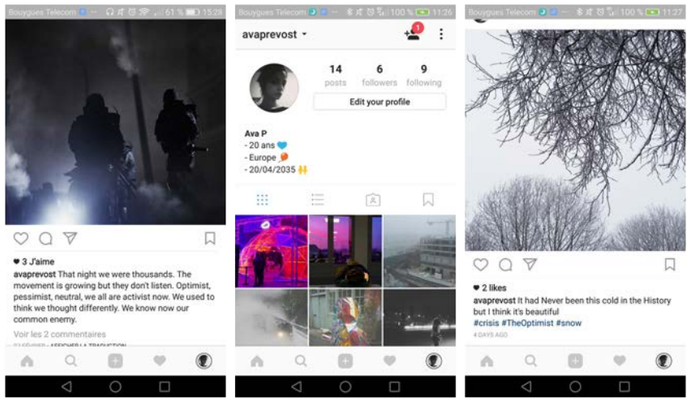
Positionnement **Le terme immersion s'est imposé à la fin des années 80 dans la continuité de la vague médiatique des créations technologiques de « réalité virtuelle ». Aujourd'hui nous pouvons affirmer que l'immersion est un outil riche qui se retrouve dans une infinité de domaines. Dans une société où l'attention des utilisateurs est de plus en plus difficile à attirer et à garder, nous comprenons que la mobilisation totale d'un corps et d'un esprit dans une expérience devient un moyen inévitable pour faire passer une idée. L'immersion est diverse : elle peut être un jeu, une lecture, une installation et une simple parole. Lorsque nous en sortons, notre vision de la réalité est changée. Les outils techniques novateurs rendent les frontières entre les différentes réalités de plus en plus floues et nous sommes amenés à questionner le discernement entre le vrai et le faux, le monde physique et le monde virtuel, la vérité et le mensonge... Comment pouvons nous exploiter ce trouble ?**

Caractéristiques
Trouble
Questionnement
Écart immersif
Méthodologies
Design critique
Expérimentations
Design fiction

01 Mes recherches se sont focalisées sur la phase d'inertie. Qu'est ce que l'expérience immersive a changé dans l'esprit de l'utilisateur ?
02 Ici Alice a créé une transition lente en prenant Alex par la main et en l'accompagnant avec un récit oral.
03 Comme expérimentation, j'ai créé une série d'immersions : ici, nous avons une fiction très longue sur instagram. Cette immersion réutilise des codes connus des utilisateurs pour critiquer notre société.
04 J'ai décidé de détourner les codes d'un jury habituel afin de les immerger pour les faires réfléchir sur la relation usuelle et hiérarchique jury/candidat.

01 In my immersion research I have developed a representative diagram of immersion's phases. My research then focused on the phase of inertia. What did the immersive experience change on the user's mind?





03 We experimented a series of immersion using concepts brought into the dissertation. Here, we create a fiction over a long period on the avaprevost's instagram account. This fiction criticizes our society by placing it in a near future.

02 We have experimented with different ways of creating a transition between the usual world and the immersive world. Here Alice creates a slow transition by taking Alex by the hand and accompanying him with a story she tells.

04 The final jury was the ultimate experience of my project. I overturned the codes by separating the jury, not being present, creating a sound intimacy world... to reverse the device of an oral exam and this usual relationship, stratified and hierarchical.

UX/UI designer chez Bonjour

L'entreprise **J'ai effectué mon alternance dans l'entreprise Bonjour, Interactive lab. Bjr s'inscrit dans l'émergence des studios de design interactif associant art et technologie pour créer des expériences multisensorielles. Le programme était donc de travailler aussi bien sûr la conception et sur l'expérience utilisateur** que sur **l'expérimentation technique et graphique** de chaque projet.

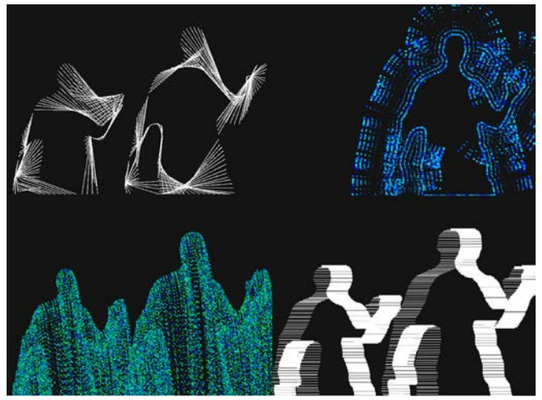
Retour d'expérience **Durant cette année j'ai pu travailler sur des projets divers et j'ai énormément appris aussi bien techniquement qu'humainement.**
J'ai découvert un monde passionnant et convivial et j'arrive à présent à me projeter dans l'idée de travailler dans un studio de création interactive. J'aimerais à présent pouvoir avoir plus de liberté sur le message transmis par ses installations et me diriger vers des studios plus artistiques où la création dépend moins du marketing publicitaire. Je peux dire que cette année fut la meilleure expérience professionnelle que j'ai pu vivre ce qui me conforte dans l'idée de me lancer enfin dans l'aventure professionnelle.

Les missions **Conception d'installations interactives (storyboard, scénarios...) —— Expérimentations génératives —— Création d'interfaces et de maquettes —— Montages vidéos et animation 2D.**

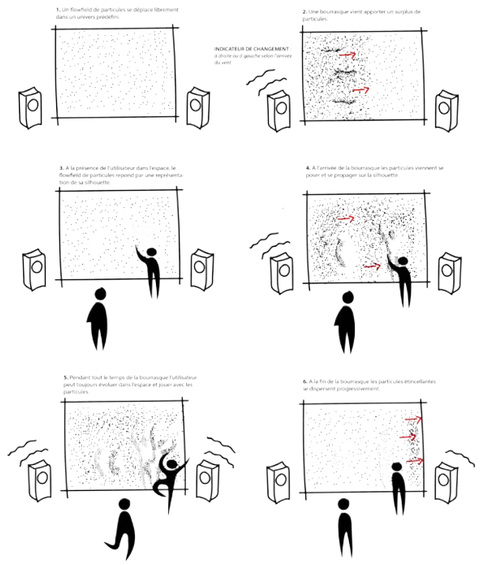
01 Ce projet consiste à créer l'habillage écran d'un concert à la Gaité Lyrique. L'une des problématiques principales du groupe était la reconnaissance de son nom qui est un peu compliqué. J'ai donc travaillé sur l'animation du logo présenté durant le show.
02 Pour un événement, le groupe Abilways a demandé à Bonjour de créer une installation simple permettant aux visiteurs de jouer avec leurs silhouettes transformées en corps génératifs.
03 Le showroon d'arkema se divise en différentes zones composées d'installation interactives visant à transmettre l'essence de la marque. Nous avons dans cette phase effectué un gros travail de hiérarchie d'information et de data visualisation.
04 Bonjour lab a ici été appelé en tant qu'artiste ce qui nous permettait d'être plus libre sur la conception de l'installation.
Le but de la marque était de méler les nouvelles technologies, la science et l'art pour créer des installations immersives.

01 We had here to create animations for the geek'n'vrv's show at the Gaité Lyrique. One of the first issue of the band is the recognition of its name which is rather complicated. I work on an animation of the logo always present during the show.

02 For Abilways group event, they asked to Bonjour Lab to create a simple interactive installation to transform the silhouette of the guests into generative and living shapes.



03 For its anniversary the big company wanted to create a showroom composed of several areas with a series of installations showing the essence of what represents the Arkema's group. We carries out here a very important work of hierarchy of information.



04 For this project Bonjour Lab was called as an artist. Here, I had to work on all the installation conception. The brand's desire was to blend new technologies, science and art to create an immersive installation.

Camille Martin

Site
www.camillemartin.fr
Contact
contact@camillemartin.fr
@camillemartinfr

Sujet de recherche
Data-lighting : éclairer l'espace urbain à l'heure des Smart Cities

Entreprise d'alternance
Erasme / Service Usages Numériques
Métropole de Lyon (69)
www.erasme.org

Issu d'un BTS design graphique, option communication et médias numériques et de nature curieux , la notion d'interactivité s'est très vite imposée au cœur de ma pratique. C'est pourquoi, je me suis orienté vers le DSAA design interactif, pour ses apports théoriques et son positionnement professionnel. Designer en alternance au sein du Centre Erasme à la Métropole de Lyon, j'ai ainsi pu valider cette appétence pour les domaines culturels et urbains, autour d'un profil désormais orienté vers la conception d'expériences interactives.

Data-lighting: Éclairer l'espace urbain à l'heure des Smart Cities

Data-lighting: The urban lighting into Smart Cities

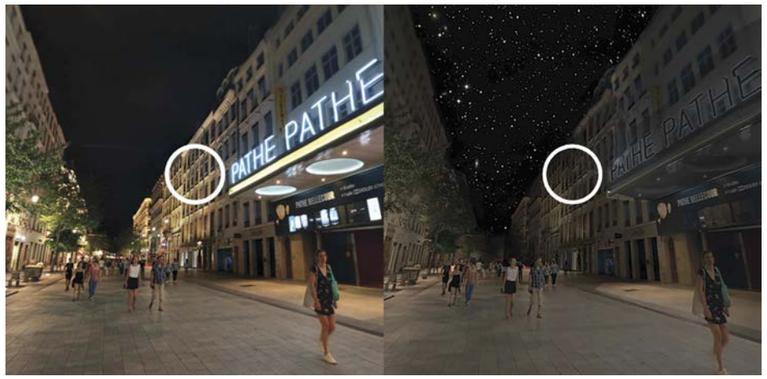
Positionnement **Les mutations de l'espace urbain en rapport avec l'omniprésence numérique** permettent désormais d'envisager la résolution de problématiques environnementales par la **collecte, l'analyse et l'interprétation des données** émises par les services et les composantes de la ville. C'est dans cette mouvance que j'ai souhaité m'inscrire afin de tenter d'apporter des réponses au problème qu'est celui de la **pollution lumineuse**.
Au-delà de cet état de fait, le numérique peut-il permettre de **modifier les usages de l'éclairage public** ? Peut-il jouer **un rôle indicatif ou incitatif**, nous permettant de mieux prendre conscience de notre environnement ?
Entre **objets de médiation et d'éveil** au sujet, **outils d'aide à la conception et nouvelles manières d'aborder l'éclairage public**, les différentes interrogations et pratiques menées au sein du projet auront permis d'explorer et d'évaluer des formes de sensibilisation au sujet, et d'offrir des **pistes de résolution** à cet enjeu environnemental.

Caractéristiques
Infrastructures urbaines
Problème environnemental
Sensibilisation
Outils d'aide à l'urbanisation
Méthodologies
Études terrain «balades nocturnes»
Collecte et interprétation de données
Prototypage
Tests utilisateurs

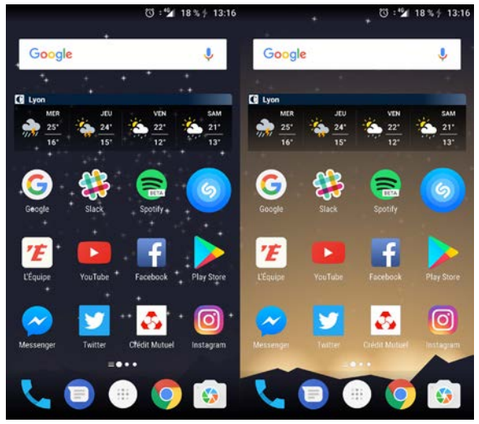
01 Le spectateur est invité à se déplacer sur une carte représentant les différentes zones de pollution lumineuse. En fonction de sa position et du niveau de pollution à cet endroit, l'état du ciel, projeté sur le mur, évolue en temps réel.
02 Expérience visant à interroger un éclairage urbain adaptatif en fonction des cycles lunaires. Le but est ici d'imaginer une infrastructure urbaine évolutive et "vivante", en phase avec son environnement.
03 Une applicaiton de réalité virtuelle simulant la présence ou l'absence d'éclairage urbain et son impact sur l'état du ciel pouvant être à la fois utilisée comme objet de prévention que comme outil d'aide à l'urbanisation.
04 Un fond d'écran interactif évoluant en fonction de notre géolocalisation et de l'état de pollution du ciel à cet endroit. Il permet de nous sensibiliser à la question de la pollution lumineuse via notre téléphone.

01 An interactive experience where the viewer is invited to move on a map representing areas and levels of light pollution. Depending on its position and level of pollution there, the state of the sky, projected on the wall, evolves in real time.

02 Experiment that aims to interrogate an adaptive urban lighting according to the lunar cycles. The hue of urban lighting would evolve with a longer or shorter wavelength compared to a moon emitting more or less light. The goal here is to imagine urban lighting and, by extension, urban infrastructures «alive», in line with their natural environment.



03 A virtual reality application who simulate the presence or absence of urban lighting in the street, and its impact on the sky. Can be used both as an object of awareness as a tool for urbanization, to evaluate the possibilities about urban lighting.



04 An interactive wallpaper for smartphone that evolves according to our location and the state of the sky at this location. This helps to raise awareness of light pollution via an object we use constantly, our phone.

UX/UI designer

L'entreprise **Erasme est le service de développement des usages numériques au sein de la Métropole de Lyon. C'est un centre d'innovation ouverte, membre du réseau des living labs européens, où usagers et citoyens sont les acteurs principaux dans le développement des nouveaux services et usages numériques de la Métropole de Lyon. Les principaux secteurs d'intervention sont le développement de services numériques pour l'éducation, la culture, avec la création de solutions innovantes pour les musées, et l'organisation de sprints créatifs (co-création de Muséomix, Edumix, MDERemix).**

Retour d'expérience **Cet apprentissage m'aura permis de mieux me déterminer en tant que designer sur différents points et j'en tire un bilan très positif, en particulier via une grande remise en question de ma vision du design. Le fait d'être le seul designer d'interfaces dans l'équipe m'aura amené à échanger et faciliter les processus de travail avec les développeurs. À leurs côtés, j'ai remis en question ma manière de concevoir une interface, en mettant l'accent sur l'ergonomie et en me permettant de revoir les acquis que j'avais dans ce domaine via une meilleure vision des contraintes liées au développement web. J'ai ainsi pu renforcer mes acquis en développement web, tout en progressant dans ma gestion personnelle des projets.**

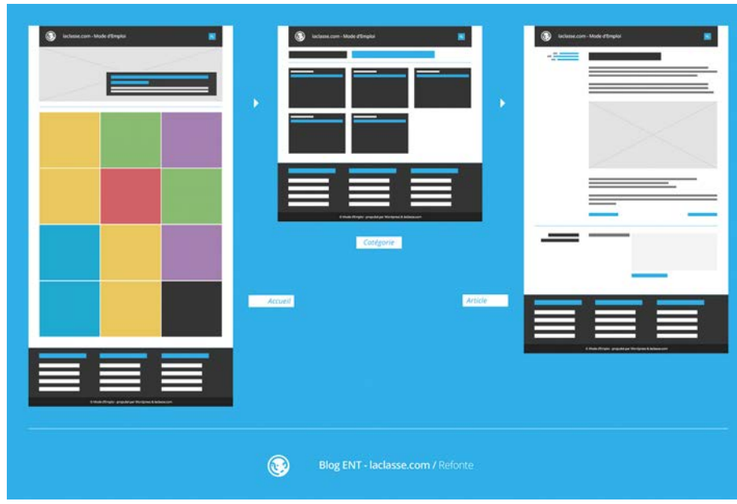
Les missions **Conception d'identité visuelle / design graphique —— Conception UX (architecture de l'information) et UI (interface) web —— Développement d'interfaces web —— Facilitation graphique dans le cadre de sprints créatifs.**

01 Différentes missions au sein de l'UrbanLab : facilitation, médiation, maintenance des prototypes en place et ressource physique dans le cadre du déplacement de la «Techshop» lors d'évènements et lors des périodes de réorganisation du lieu.
02 Réalisation, sur base Wordpress existante, d'un thème reprenant l'identité de la plateforme laclasse.com, dans le but d'unifier les multiples blogs d'établissements existants.
03 Conception, en plus de l'identité visuelle de l'évènement, de la plateforme web servant à communiquer autour du concept d'Edumix, des différents projets réalisés. Réflexion utilisateur à la fois en front et back-end.
04 Conception de l'ensemble des éléments graphiques de l'évènement (signalétique, livrets, outils, goodies).

01 Various tasks in the UrbanLab: facilitator, mediator, maintenance of the prototypes on site and human resource for «Techshop» movements during events and during periods of reorganization of the Lab.

03 Design, in addition to the visual identity of the event, the website used to communicate around the concept of Edumix and the various projects made. User reflection both in front and back-end.

02 Webdesign mockup for educational blogs laclasse.com Design, on existing Wordpress base, a theme incorporating the identity of the platform laclasse.com, with the aim of unifying the multiple existing blogs of schools.



04 Design of all the graphic elements of the event (signage, booklets, tools, goodies).

Clara Philippon

Site
www.claraphilippon.fr
Contact
clara.philippon@gmail.com
Sujet de recherche
La créativité et ses traces. Outils facilitant la restitution des séances de créativité et l'embarquement dans le projet.
Entreprise d'alternance
Groupe SEB, Ecully (69)
www.groupeseb.com

Après un BTS design graphique, option médias numériques, j'ai choisi de m'orienter vers le design interactif. Le DSAA m'a permis de découvrir des méthodologies permettant de mettre **l'utilisateur au cœur de ma démarche**. J'ai souhaité mobiliser ces compétences en intégrant le Groupe SEB pour mon année d'alternance. J'ai pu ainsi appréhender le rôle d'un UX designer au sein d'équipes pluridisciplinaires sur des **projets de recherche** et d'intervenir lors de **différentes phases de conception**. Aujourd'hui, je poursuis mon cursus en Master 2 Sociologie et ergonomie des technologies numériques, toujours en alternance au sein de la même entreprise.

La créativité et ses traces. Outils facilitant la restitution des séances de créativité et l'embarquement dans le projet.

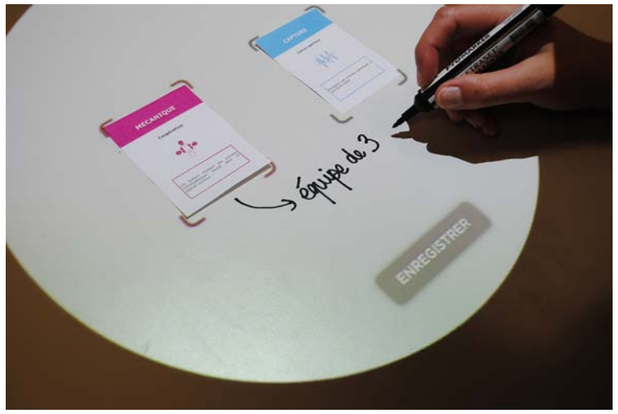
Creativity and its marks, tools and media to facilitate archiving and return.

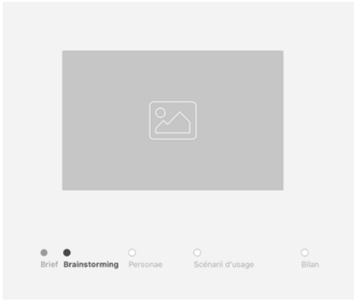
Positionnement **La mise en place de séances de créativité se multiplie au sein des projets constitués d'équipes pluridisciplinaires. J'ai pu me focaliser sur cette méthodologie en rejoignant deux chercheurs du LIRIS de Lyon spécialisés en IHM, dans le cadre d'un projet mobilisant plusieurs séances de co-conception. Ces séances sont espacées de plusieurs mois, et les participants ne sont presque jamais les mêmes. À partir d'une recherche globale sur la mise en place de ce type de séances et ses caractéristiques, je me suis finalement focalisée sur la manière dont une séance est reprise par les participants, qui l'ont mise de coté durant une période plus ou moins longue. Cette question de la reprise d'activité a eu un écho tout particulier durant cette année d'alternance école-entreprise : à chaque période nous devions mettre de côté les projets de l'entreprise lorsque nous travaillions sur notre mémoire, et inversement.**

Caractéristiques
Reprise d'activité
Restitution.
Méthodologies
Étude terrain
Co-création.

01 Un système de projection pourrait permettre de sauvegarder et d'enregistrer ce qui est écrit ou dessiné sur la surface de travail.
02 Le rôle du dispositif est d'aider les participants d'une séance de créativité à se rappeler le contenu d'une séance au début de la suivante.
03 Une application pourrait résumer les différentes étapes d'une séance de créativité grâce à une image synthétisant chaque étape...
03' ...Ou pourrait être utilisée individuellement par chaque participant pour prendre des notes personnelles.

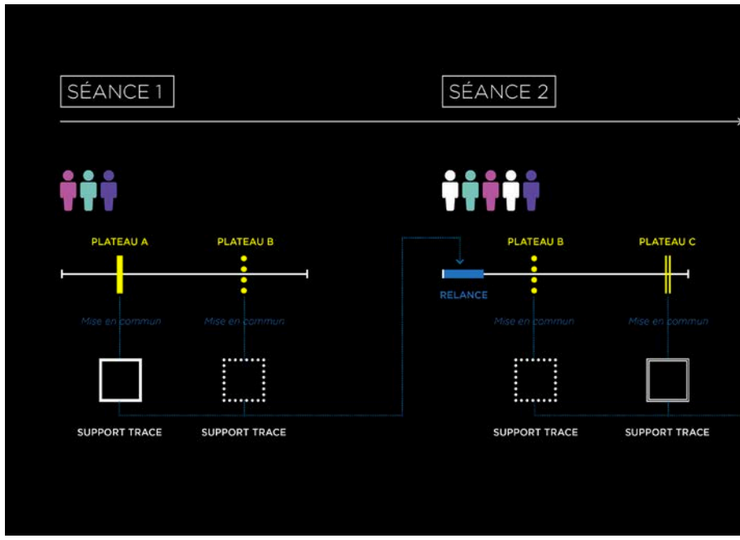
01 A projection system could allow to save and record what is written or drawn on the work area.

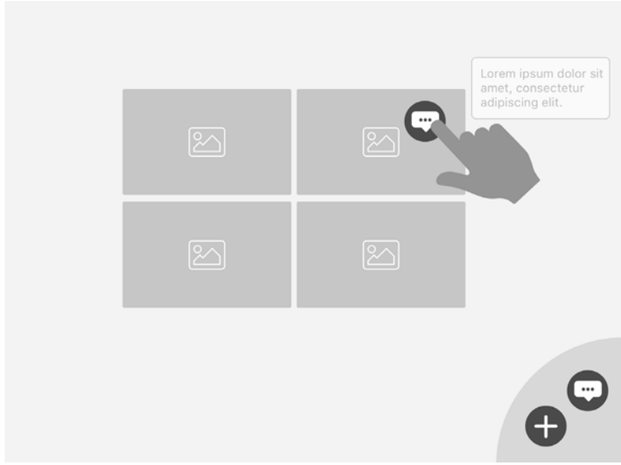




03 An application could summarize the different steps of a creative session with one picture by step...

02 The goal of the device is to help participants of a creative session to remember the content of session 1 at the beginning of session 2.





03' ...Or used by participants to take personal notes.

UX/UI designer chez SEB

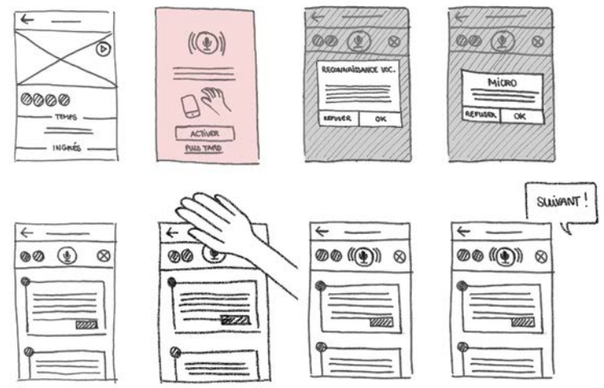
L'entreprise **J'ai intégré le service Design UX du Groupe SEB et j'ai pu collaborer avec des équipes issues principalement du marketing, de la recherche et du développement mobile. Les projets sur lesquels j'ai pu travailler étaient variés (interfaces embarquées, produits connectés, applications mobiles) et concernaient principalement les domaines de la cuisine et du soin de la personne.**

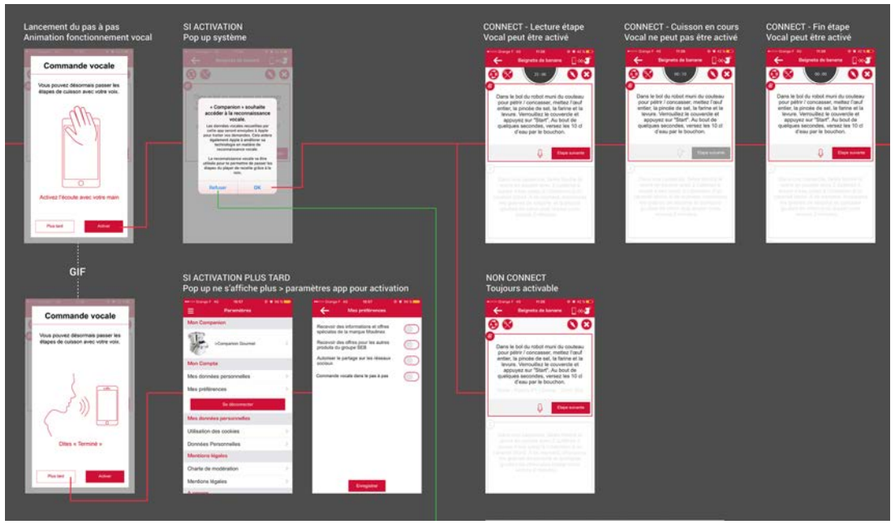
Retour d'expérience **Cette année m'a permis de travailler sur des projets innovants à travers tous les types de produits que propose le Groupe. J'ai pu ainsi découvrir plusieurs supports et appliquer des méthodologies UX adaptées**. Intégrer des équipes pluridsicplinaires m'a permis de mieux comprendre les différentes étapes entre le concept et la réalisation finale d'un produit. Le fait d'avoir été **formée à l'ergonomie** m'a encouragée à poursuivre mon cursus dans cette voie pour approfondir cette discipline complémentaire au design d'expérience utilisateur et **intervenir dans d'autres phases de conception**.

Les missions **Veille, benchmark —— Maquettage, prototypage interactif —— Préparation, passation et synthèse de tests d'usage.**

01 Cela permet d'organiser les éléments et de tester la succession des différents écrans avec un prototype interactif.
02 Ce type de schéma est créé pour aider les développeurs à savoir quelles sont les différentes étapes pour utiliser une fonctionnalité.

01 Wireframes allow to organise elements and test the succession of different screens with an interactive prototype. Here are the first wireframes for the integration of a voice command in the app of Companion, a multifuntion culinary robot.





02 This kind of schema is created to help developers to know which are the different steps to use a functionality. Here an extract of the worflow of the voice command.

Anna Rebelles

Site
www.annarebelles.com
Contact
rebellesanna.ar@gmail.com
Sujet de recherche
Les interactions entre les individus conditonnées par l'outil numérique.
Entreprise d'alternance
Madeleine & Gustave, Paris (75)
www.madeleine-gustave.com

Après une année de mise à niveau en arts appliquées, je me suis orientée en BTS design de produits. C'est dans ce cursus basé sur l'apprentissage des matériaux et des techniques de productions industrielles, que j'ai commencé à m'intéresser aux **modes de productions artisanales** avec mon projet professionnel.
Par la suite, j'ai voulu diversifier mon profil, en intégrant le DSAA design interactif. En deuxième année, j'ai poursuivi cette **double identité produit/interactif**.
Grâce à mon entreprise d'alternance, une boutique de décoration parisienne, j'ai pu continuer à m'intéresser aux questions de production locale ; et pour mon projet de fin de formation, j'ai étudié l'influence du numérique sur nos relations humaines.
Aujourd'hui, je travaille avec des artisans pour mettre en valeur des savoirs-faire et une production « Made in France ».

Les interactions entre les individus conditonnées par l'outil numérique.

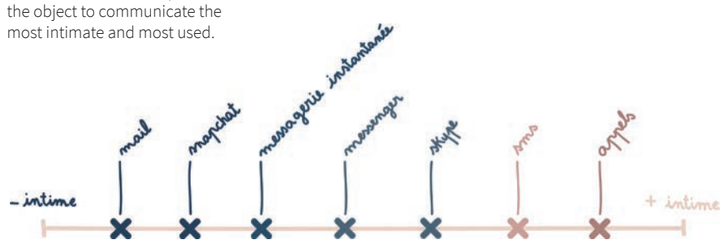
Interactions between individuals conditonned by the digital.

Positionnement **Skype, les messages ou les appels sont des moyens de communication qui permettent d'être en contact avec nos proches au quotidien. Nos relations même les plus intimes peuvent se vivre à distance grâce à ces outils numériques. Le virtuel** est devenu le **nouvel espace de nos relations**, qui nous éloigne physiquement.
Je me suis demandé comment le numérique influait sur nos relations intimes à distance. Après des enquêtes terrain, j'ai pu voir que même s'il y avait une appropriation de l'outil numérique, il provoque une simplification de l'échange au détriment de l'intime. Par exemple, tout ce qui est de l'ordre du paralinguistique n'est pas retranscrit dans nos échanges.
À partir de ce constat, j'ai voulu valoriser l'intime dans les échanges en amenant de la **corporalité** dans l'échange, ou de la **complexité**. **J'ai pensé des outils qui permettent à deux personnes intimes de communiquer de manière particulière et singulière.**
Le numérique doit avoir une place « juste » dans la relation intime, c'est-à-dire, qu'il accompagne, qu'il devient un outil au service de l'intime.

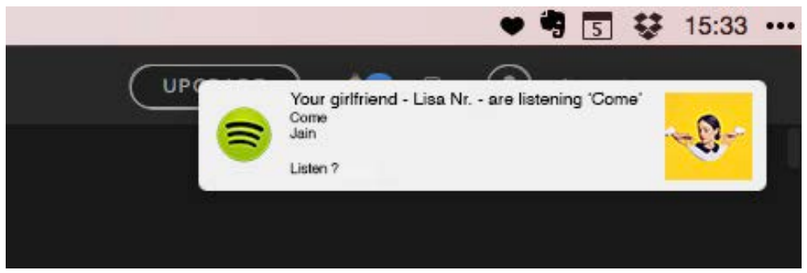
Caractéristiques
Échange numérique intime
Complexité de la relation humaine
Contact/lien
Méthodologies
Étude de terrain
Expérimentations
Retours utilisateurs

01 Après une enquête, j'ai classé les moyens de communication en fonction de leur niveau d'intimité. Le téléphone apparait comme l'objet de communication le plus intime et le plus utilisé.
02 Ici, mon smartphone peut comprendre quand j'hésite lorsque j'écris un message, et il l'illustre avec des blancs. Cela permet d'apporter une seconde lecture au message, ce qui le rend plus compréhensible ou au contraire plus complexe pour le destinataire du message.
03 Une fonctionnalité de l'écoute de musique en streaming serait d'écouter la même musique en même temps qu'une personne proche afin d'évoquer sa présence, et se mettre à sa place le temps d'une chanson. La musique évoque souvent un état d'esprit.
04 Ce dispositif oblige les personnes à être attentives, il refuse d'envoyer un message si il ne le considère pas assez explicite pour le destinataire.

01 After an investigation, I classified the means of communication from the least to the most intimate. The phone is the object to communicate the most intimate and most used.



02 Here, my smartphone can understand when I hesitate when I write a message, and it illustrates it with gaps in my message. This makes it possible to bring a second reading to my message, to make it more complex or to make it more comprehensible by the message recipient.



03 A feature in streaming music could be to listen to the same music at the same time with a close person to evoke his presence, and put himself in his place for a song. Music is often evocative of a state of mind.

04 This device has to be attentive to the other, refusing to send messages if it does not consider them explicit enough for the other person.

Designer de produits chez Madeleine & Gustave

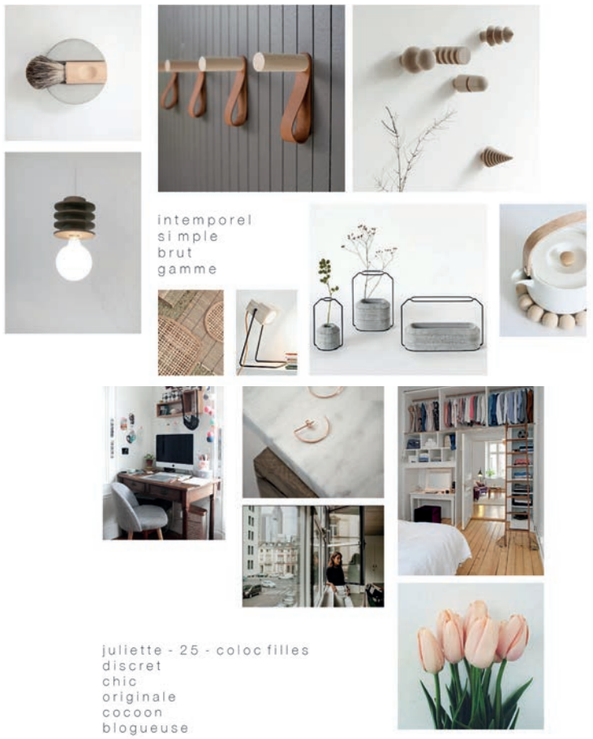
L'entreprise **J'ai été pendant un an, la seule designer dans la jeune boutique d'objets de décoration, Madeleine & Gustave, à Paris. La start-up a eu la volonté de prendre un designer afin de créer les premiers objets de la marque. Mon rôle a été d'organiser et mettre en place une démarche de design** depuis l'amorce d'une collection avec un brief de départ basé sur les tendances décoration, jusqu'à la mise en place des produits en magasin.

Retour d'expérience **Mon année d'alternance chez Madeleine & Gustave a été une expérience formatrice en design global. Cela a été une année d'essai en design pour une marque avec une identité encore mouvante et un budget « création » restreint. Dans ce contexte, j'ai appris à organiser et mettre en place une démarche de design** qui a été ajustée suivant les échecs et les réussites des produits. Cela m'a demandée **d'être réactive et autonome** pour pouvoir **prendre du recul et analyser** les différentes expériences, comme comprendre pourquoi un produit se vendait mal, si cela venait de la mise en place dans la boutique ou du produit lui même. Cela m'a aussi permis d'apprendre à **affirmer avec plus de conviction et de confiance ma démarche design**, mes choix et mon approche.

Les missions **Analyse de la concurrence et des tendances, veille —— Créer une identité pour la marque —— Penser une collection, créer les objets —— Produire, faire du suivi de production.**

01 Après une visite au salon Maison&Objets 2016, j'ai créé des moodboards et des personaes pour m'aider dans la création de la première collection d'objets en bois.
02 Création de patères en bois produites par un tourneur sur bois.
03-03' Production artisanale de soliflore en céramique par une céramiste parisienne. Cet objet a été pensé pour la collection "Printemps".

01 After a visit to the show Maison & Objets 2016, I created mood boards and personae to create the first collection of objects from a material : wood.



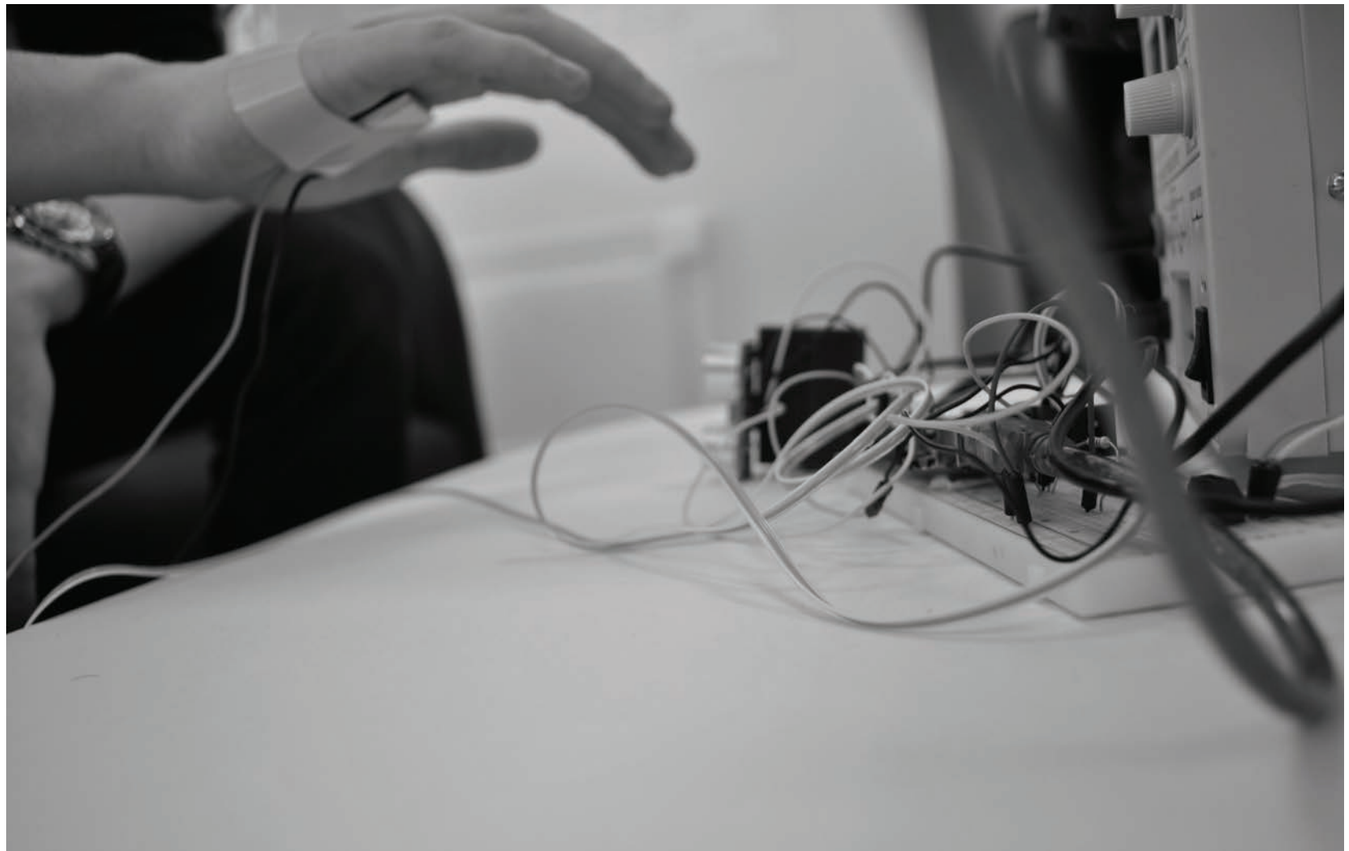
02 Creation of a range of wooden hooks produced by a wood turner.

03' Ceramic soliflores

03 Production of handmade ceramic soliflore, by a Parisian ceramist. The object was designed for the «Spring» collection.

Yann Saint-Clair

Site
www.yannsaintclair.com
Contact
yannsaintclair@protonmail.com
Sujet de recherche
Exploration des potentiels de la chaleur comme modalité d'interaction.
Entreprise d'alternance
4mod Technology, Nantes (44)
www.4modtechnology.com



J'ai obtenu un DUT en Génie Mécanique et Productique à l'USTV, suite à cela j'ai décidé de me reconvertir en faisant une MANAA en Côte d'Armor qui m'a permis de faire un BTS design graphique option communication et médias numériques. C'est à ce moment là que j'ai commencé à m'intéresser aux interactions tangibles et à d'autre façons d'interagir avec le numérique. J'ai poursuivi en DSAA design interactif où j'ai continué de travailler sur des modes d'interactions atypiques. J'ai également ouvert ma pratique à d'autres disciplines pour tendre vers une pratique holistique du design.

Exploration des potentiels de la chaleur comme modalité d'interaction

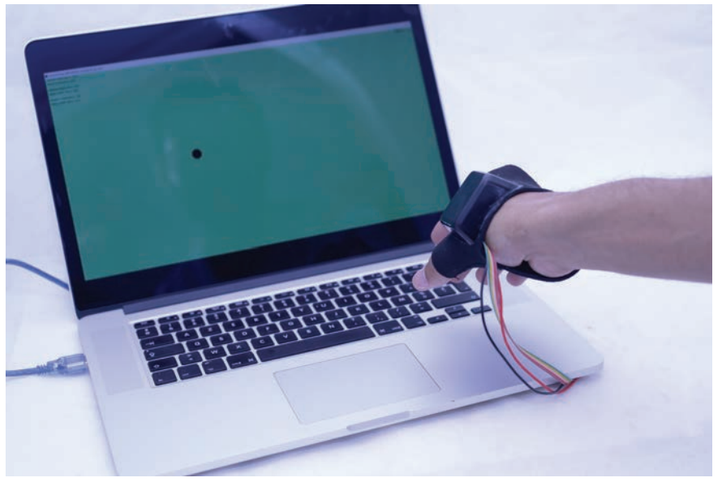
Exploration of potentials of the heat as an interaction modality

Positionnement **Une des directions actuelles du design d'interaction s'inscrit dans la volonté de diversifier la matérialité des interactions. Ma recherche tend à faire sortir l'interaction numérique d'un paradigme purement graphique et tente de s'écarter de la notion de GUI (graphic user interface) laissant ainsi la possibilité de quitter le pixel pour devenir physique et manipulable pour se rapprocher de la notion de TUI (tangible user interface). Au travers de mon travail je cherche à enrichir l'interaction en apportant une nouvelle dimension sensible encore peu explorée : la chaleur. Pour cela je m'intéresse au contexte culturel lié à la chaleur ainsi qu'à la perception phénoménologique et scientifique de cet élément. J'ai pu construire une démarche basée sur le prototypage et l'expérimentation tangible de dispositifs physico-numériques pour mettre en pratique mes phases de réflexion. Ainsi, j'ai exploré et questionné la place de l'écran et des sens dans l'interaction dans des enjeux informationnels, expérientiels et poétiques.**

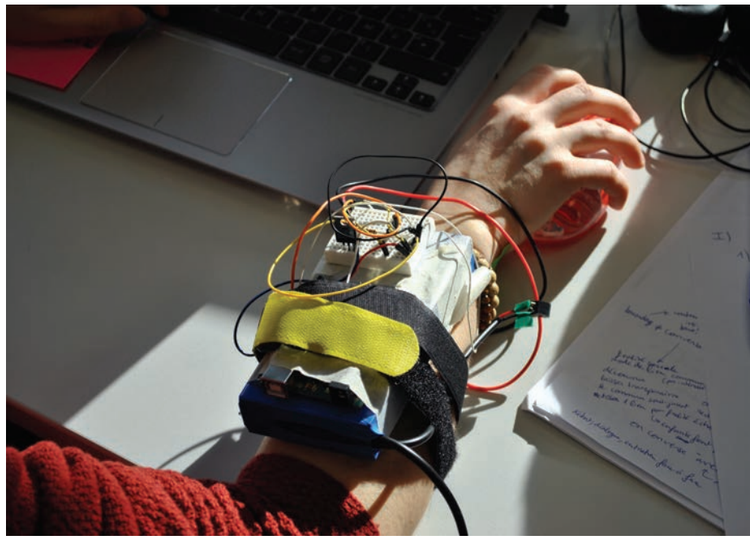
Caractéristiques
Tangible
Haptique
Thermique
Méthodologies
Étude terrain
Prototypages
Expérimentations

01 J'ai expérimenté des dispositifs qui combinent pusieurs types de solicitation pour créer une expérience sensible plus riche. Ici, il est question de bouger sa main dans l'espace en recevant un feedback thermique tout en mettant en mouvement un objet sur l'écran.
02 J'ai pu faire des tests utilisateurs in situ de mes premiers prototypes pour obtenir très rapidement des retours et avoir ainsi une démarche itérative dans la conception des mes dispositifs.
03 Durant mes recherches j'ai expérimenté des dispositifs qui m'ont permis de visualiser des gestuelles instinctives pour produire de la chaleur avec le corps et ainsi concevoir un catalogue de gestes naturels.
04 L'interaction thermique n'est pas obligatoirement entre l'Homme et un système électronique. J'ai eu la possibilité de faire un pas de côté vis-à-vis de ce paradigme en créant des dispositifs expérimentaux qui n'utilisent pas d'électricité.

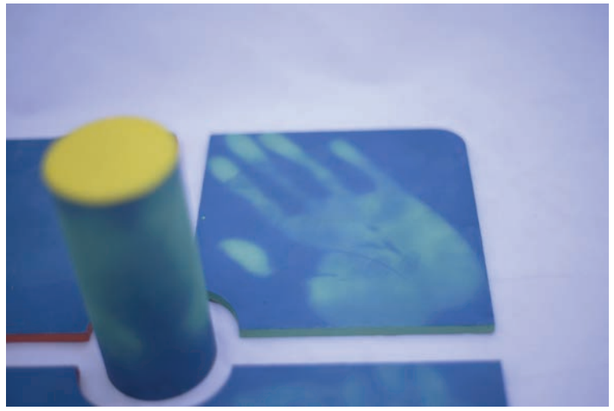
01 I have experimented with devices that combine several types of solicitation to create a richer sensory experience. Here, it's about moving your hand in space by receiving thermal feedback while moving an object on the screen.



02 I was able to do in situ user tests of my first prototypes to have very fast returns and have an iterative approach in the design of my devices.



03 During my research I experimented with devices that allowed me to visualize instinctive gestures to produce heat with the body and thus produce a catalog of natural gestures.



04 The thermal interaction is not necessarily between humans and an electronic system. I had the opportunity to step aside from this paradigm by creating experimental devices that do not use electricity.

UX/UI designer chez 4mod

L'entreprise **J'ai travaillé au sein de l'équipe design de 4mod technology en tant que UX/UI designer. 4mod est une PME spécialisée dans la conception de télécommandes et d'objets connectés travaillant principalement pour des opérateurs de télécommunication. J'ai pu participer à de nombreux projets de la conception d'interface au design de service en passant par des projets de R&D.**

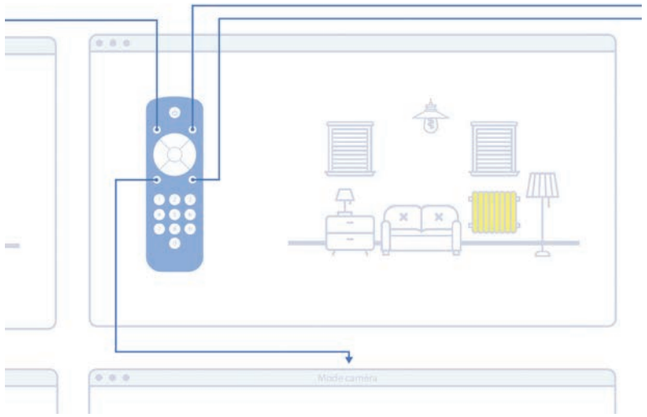
Retour d'expérience **Travailler chez 4mod technology a été une expérience intéressante, j'ai eu la possibilité de participer à des projets très variés allant du design de service aux packaging en passant par de l'interface. J'ai pu challenger des nouveaux formats en travaillant sur des interfaces de télévision qui ont des enjeux et contraintes très différents de la navigation sur mobiles et ordinateurs. J'ai également pu me confronter aux enjeux organisationnels et économiques des projets. Le design fait avant tout partie d'une industrie et il est fondamental de prendre ses contraintes en considération. J'ai été amené à me poser de nombreuses questions sur ma pratique du design et sur l'éthique du praticien qui doit être au service du développement d'une entreprise tout en travaillant pour les humains.**

Les missions
Analyse, veille et benchmark —— UX/UI Design —— Prototypage.

01 J'ai eu la possibilité de créer un concept d'interface de télévision qui m'a permis de créer une réflexion plus globale avec les designers de 4mod sur les usages de la télévision et les transformations de paradigmes qui en résultent.
02 4mod travaille également dans le domaine de la domotique et du smarthome, c'est ainsi que j'ai pu travailler sur l'expérience utilisateur d'un nouveau concept de télécommande pour la domotique en créant divers documents de scénarisation d'usage.
03 Nous avons collaboré avec La Poste pour un travail d'idéation pour concevoir de nouveaux services. J'ai pu expérimenter divers modes de représentation de scénarii comme le storyboard.
04 En plus du design d'interaction j'ai également fait du design graphique en concevant divers artefacts visuels pour développer l'identité de marque de 4mod.

01 I had the opportunity to create a television interface concept that allowed me to create a more global reflection with the 4mod's design team on the uses of television and the paradigm transformations that result.

02 4mod is also working in the field of home automation and smarthome, so I was able to work on the user experience of a new concept of remote control for home automation by creating various document of use scenario.



03 We worked with La Poste for an ideation work to design new services. I was able to experiment with different modes of scenario representation like storyboards.

04 In addition to interaction design I also did graphic design by designing various visual artifacts to develop 4mod's brand identity.

Bastien Volny -Anne

Contact
bastien.volny@gmail.com
Sujet de recherche
Le Design de l'Artefact In-fini
Entreprise d'alternance
Fournier-Habitat
(Mobalpa, Perene, SoCoo'c,
Delpha, Domactis)
THÔNES 74230
www.mobalpa.fr

« Bricologue » **à la recherche des possibles**, j'ai commencé à développer mes compétences techniques et les méthodologies liées au métier de designer au cours de ma formation en BTS Design de Produit à l'ENSAAMA.
Puis j'ai voulu approfondir mes connaissances en préparant le DSAA, mention design de produit, au Pôle Supérieur de Design de Villefontaine. Cette **formation professionnalisante** m'a permis de comprendre la réalité du métier de designer et de saisir les enjeux industriels et économiques auxquels il peut être confronté dans le contexte de l'entreprise.
Au cours de ces deux années, j'ai acquis **une vision plus large du design**. J'ai pu découvrir des méthodologies et des pratiques connexes qui sont aujourd'hui de véritables outils dans mon métier : **anthropologie / études de terrain, prototypage rapide, ergonomie, design fiction**.

Le Design de l'Artefact In-fini

The Unfinished Artefact Design

Positionnement **Depuis longtemps, la pratique du design la plus répandue consiste à produire des artefacts « finis », à la fois dans leur forme et dans leur usage. Dans cette approche, le designer cherche à régler le moindre détail de la production. Il exerce un contrôle total sur l'objet. Pourtant, la réalité impose un second constat : une fois remis entre les mains de l'usager, l'objet est susceptible d'être requalifié. Chaque fois qu'il change de statut et/ou de forme, il connaît une nouvelle « vie ».**
De ces constats émerge une problématique autour de nouvelles pratiques et de nouvelles formes du design : comment proposer aux usagers des artefacts non plus « finis » mais au contraire « in-finis » ? Et dans quel but adopter une telle démarche ?
La pratique du design que j'explore dans ce mémoire, à savoir celle de l'artefact « in-fini », est là pour manifester les possibles.
Cette pratique a pour vocation d'être un gisement perpétuel de formes différenciées en rupture avec les représentations organisées que nous avons des objets qui nous entourent.

Caractéristiques
Non fini
Objets aux multiples possibles
Méthodologies
Expérimentation par le « Faire »
Anthropologie
Retours utilisateurs
Prototypage

01 Dans cette expérimentation, le designer crée une chaise avec un pied plus court que les autres. Le but est de rendre l'objet instable et inutilisable en l'état. Cependant ce pied se termine par une sangle à cliquet qui permettra à l'utilisateur d'intégrer la cale de son choix, rendant ainsi la chaise stable et fonctionnelle. L'utilisateur crée alors sa propre chaise.
02 Dans cette expérimentation nomée *?*, le designer construit uniquement l'assise de la chaise. Il fournit ensuite plusieurs systèmes d'attaches à l'utilisateur qui lui permettont de concrétiser son intention. L'utilisateur est beaucoup plus libre dans cette expérimentation.
Les réalisations sont en rupture avec les codes de la chaise et sont à la fontière entre différentes typologies d'objets. Commencent alors à apparaître des « chimères » : de nouveaux possibles.
03 L'utilisateur à créé à partir d'une autre expérimentation nommée *Plug and play*. Avec ce dispostifif les liaisons entre les éléments sont plus aisées et la création est donc simplifiée.
04 Exemple d'une création avec des bouteilles de « Badoit » utilisées comme pieds de chaises.

01 In this experiment, the designer created a chair with a leg that is twenty centimetres shorter than the other ones, making it unstable. However, this shorter leg has a ratchet strap, on which the user can bind the wedge of his choice. Doing that the user creates a new chair, his own chair.

02 In this experiment called *?* the designer only created the chair's seat and gives to users several fastening systems. Here the creation provides much more freedom than "Prop Yourself Up". Indeed, users must find the legs and the back of the chair. With this experiment the objects realized by users started to break the codes of the "Chair" and started to become chimeras.

04 This is an example of a user creation, with "Badoit" bottles used as legs for the chair.

03 In this case we have a user creating with another device named *Plug and play* with which it's easier for users to create objects with.

Designer de produits, designer de service

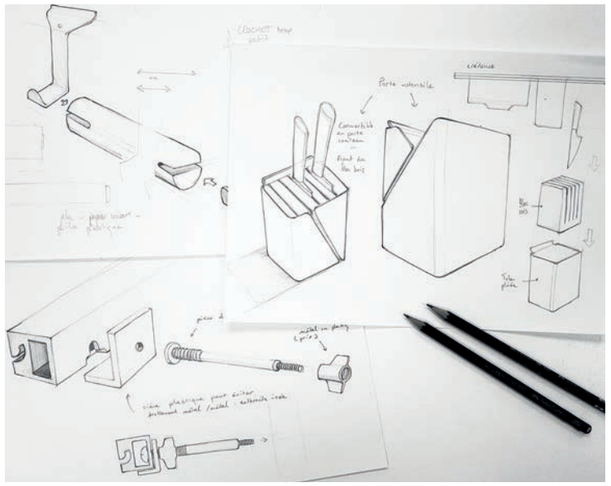
L'entreprise **Pendant cette année d'alternance j'ai intégré la cellule design de produit du groupe Fournier-Habitat (Mobalpa, Perene et SoCoo'c). Mes missions au cours de l'année ont été très diverses. J'ai été amené à conduire un projet de design complet, de la pré-étude jusqu'au prototypage, dans un contexte professionnel. Sur d'autres projets j'ai dû me concentrer sur certains points précis de la conception (veille, travail de style, recherches créatives). Enfin, certains projets m'ont amené à travailler sur la mise en place de service.**

Retour d'expérience **Au cours de cette année passée en entreprise, j'ai pu mesurer les différences entre la pratique théorique du design (contexte scolaire) et son exercice dans un contexte professionnel. L'un des principaux apports de cette expérience a été de me confronter aux réalités qui régissent le monde de l'entreprise** (économiques, techniques). **Le travail du designer appliqué à ce contexte est bien plus complexe, le designer doit savoir innover, rester proche de l'usager, tout en proposant des produits conformes aux contraintes et aux attentes de l'entreprise. Cette année en alternance m'a offert l'opportunité de développer mes compétences techniques et méthodologiques. Mais surtout, en travaillant au sein d'un vaste service Développement Innovation, j'ai pris conscience de l'interdisciplinarité que convoque le projet de design.**

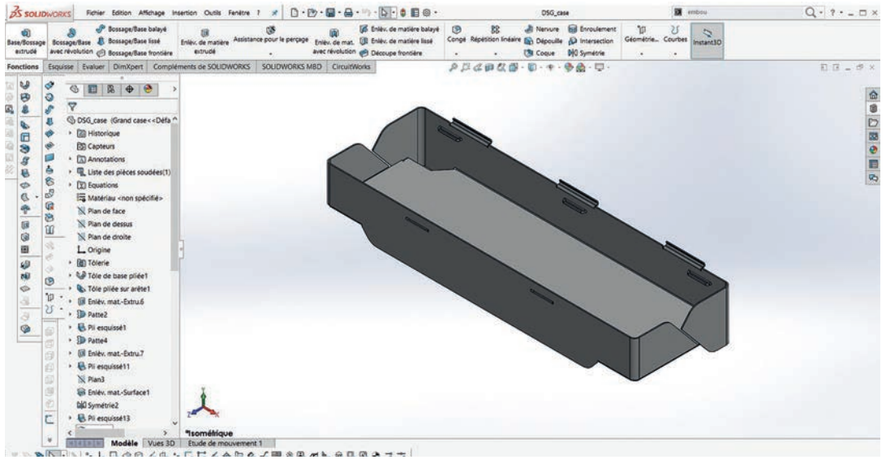
Les missions **Design de produits Conception d'un système d'aménagement global et transversal de la cuisine (Anthropologie, Veille, Recherche créative, Échanges avec les services et les fournisseurs, Conception 3D, Prototypage) Exercice de style autour d'un pied multi-hauteurs pour meubles de salle de bain —— Design de service : intégration des procédés d'impression additive (impression 3D) au sein de l'actuel processus de production de l'entreprise.**

01 Système d'aménagement global de la cuisine : recherches créatives. Croquis de premiers accessoires de crédences
02 Système d'aménagement global de la cuisine : prototypage rapide. Premières maquettes en carton en vue d'une validation volumique et esthétique des produits.
03 Système d'aménagement global de la cuisine : modèles CAO. Conception 3D des produits après validation des usages, des volumes et de l'esthétique de l'objet par les chefs produit. Modèles CAO remis ensuite au bureau d'étude et au service achat afin d'aboutir à l'industrialisation et la mise en vente du produit.
04 Système d'aménagement global de la cuisine : prototypes finaux pour une dernière validation technique et formelle, avant industrialisation et mise en vente des produits.

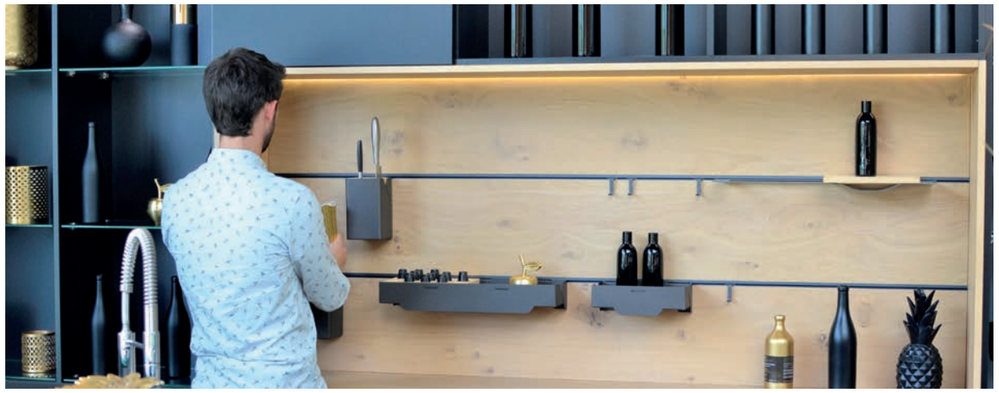
01 Global kitchen storage system: Creative research Sketches of credence arrangement.



02 Global kitchen storage system : first prototypes cardboard models for volume and aesthetic validations.



03 Global kitchen storage system: CAD models 3D models design, in order to be provided to engineers and manufacturers.



04 Global kitchen storage system: Finals prototypes Future, final products to be sold.

Remercie
-ments

Nous souhaitons remercier particulièrement :
Les agences, entreprises, collectivités, et les centres de recherche et d'innovation qui ont accueilli les étudiants en alternance,
Les partenaires de projet qui ont ouvert leurs portes et accompagné les étudiants dans leur recherche,
Ainsi que le jury de diplôme de cette année :

Président **Thierry Delor**, IA IPR Design et métiers d'art

Vice-présidentes **Carine Lallemand**, Ens.-cherch. Université de Luxembourg — **Sylvia Fredriksson**, Designer chercheure, Cité du design, Saint-Etienne — **Isabelle Sperano**, Ens.-cherch., MacEwan University, Edmonton, Canada

Membres du jury invités **Laura Couto Rosado**, designer et enseignante Master Media Design, HEAD Genève — **Brice Dury**, designer de service — **Sarah Garcin**, designer, G-U-I — **Martial Geoffre-Rouland**, designer, screen-club — **Magali Rofidal**, Responsable Talents & Développement, Imaginove — **Nicolas Rosette**, directeur artistique de Gamelab Agency et directeur du développement et de la communication au Théâtre Nouvelle Génération — **Mathieu Prévoteau**, Design manager, Somfy — **Matthieu Savary**, directeur général – Creative Director & Partner, User studio — **Benoît Habert**, Enseignant chercheur, Master Architecture de l'information, ENS Lyon — **Lionel Suzet**, designer, Piopio

Encadrants - projet de recherche **Sandrine Chatagnon**, professeure de design — **France Corbel**, graphiste, jeudimidi — **Eric Fache**, designer et enseignant — **Guillaume Giroud**, professeur de philosophie — **Jean-Baptiste Joatton**, professeur de design — **Audrey Sagne Ozelle**, professeure d'anglais

Contacts

dsaa.designvillefontaine.com
@dsaadesignv
dsaa@designvillefontaine.com

Pôle supérieur de design
Laurent Thiébaud
Coordinateur du pôle
laurent.thiebaud@ac-grenoble.fr

DSAA
design de produits
Sandrine Chatagnon
Coordinatrice
sandrine.chatagnon@ac-grenoble.fr

design interactif
Jean-Baptiste Joatton
Coordinateur
jean-baptiste.joatton@ac-grenoble.fr

Colophon

Conception du catalogue
La conception graphique a été gérée par May-Line Grassi et Maxime Clocher, de la promotion #4 (2015-2017)

Typographies
Les polices de caractère choisies sont Source sans pro pour le texte courant et Work sans pour les titres.

Imprimé par
L'imprimerie Cusin (Bourgoin-Jallieu) sur du Cyclus print 300g, du Cyclus offset 140g et 80g.