



Catalogue des diplômes

Diplôme Supérieur des Arts Appliqués

- Design Interactif
- Design Produit

*Pôle Supérieur
de Design · Villefontaine*

**Promotion #6
2017/2019**

Il était une fois la promo #6

Vous vous apprêtez à parcourir une liste établie dans un ordre (*méticuleusement*) donné, de portraits de designers (*fraîchement talentueux*) formant une (*belle*) collection (*avec en préambule, un aperçu exclusif des coulisses de notre formation*).

En deux mots, un catalogue.

Et de manière moins encyclopédique, nous, diplômé-e-s du DSAA du Pôle Supérieur de Design de Villefontaine, sommes plutôt fier-e-s de vous présenter une esquisse de notre promotion 2019.

Nous espérons que vous verrez dépasser de la grille (*de mise en page*) la folie, l'envie et la complicité avec lesquelles nous avons joyeusement coloré ces deux années.

Bonne lecture ! ●

You are about to read a collection of portraits, those of the newly graduated designers of the DSAA of the Pôle Supérieur de Design of Villefontaine. As a preamble, you will discover our methodologies, projects, the events we participated in, the travels, in a word, our daily life as students.

We, the graduated designers, are proud to present you a glimpse of our two years of DSAA.

Happy reading !

Sommaire

Il était une fois la promo #6	5
Le DSA-quoi ?	9
Regard sur les projets	19
Ce qu'ils en ont pensé	24
Les diplômé·e·s	27
Corps-é-graphes	
Isabelle About	
Le geste dans l'industrie, Une singularité invisible	
Fermob, Thoissey	
30	
Angélique Giannini	
Frôler et être frôlé, Le frôlement, une rencontre entre corps et matière	
Atelier Martin Berger, Grenoble	
36	
Victor Lévêque	
La compréhension par l'appréhension et la préhension dans les sports verticaux	
Simond, Decathlon, Les Houches	
42	
Prestidi-designers	
Chloé Angeloni	
Design pour la cruauté, La réaction dans les réseaux sociaux	
Altran, Échirolles	
50	
Élodie Lorthios	
Fantômes numériques, Designer des nouveaux modes de présence post-mortem	
Erasmus, Lyon	
56	
Zoé Paille	
Identité technomagique	
Orange Labs, Meylan	
62	
Amélie Scordilis	
Viscosité, De la singularité du visqueux à une pensée de la viscosité	
Fournier, Thônes	
68	
Engagé·e·s	
Anaëlle Beignon	
Déconstruire l'habitude, Quelle contribution du design dans la discussion politique des habitudes genrées ?	
LIRIS, Villeurbanne	
76	
Joris Chambat	
Lieu indéfini, Construire l'hétérotopie par la pratique	
Laboratoire d'innovation publique Archipel, Lyon	
82	
Maelle Ferré	
Disposer l'équité, Penser les dispositifs participatifs sous l'angle de l'équité	
Laboratoire d'Innovation Publique de la Ville de Paris	
88	

Techno-sensibles

Bastien Crozet

Réalité transposée,
Appréhender
l'astrophysique
à travers
la réalité mixte

Just Add Water
Studio, Lyon

96

Julie Le Hellard

Datasensification,
Vers une matérialisation sensible
des infrastructures
numériques

Bureau des Possibles,
Lyon

102

Sandra Parriaud

Sensations numériques,
Pour un design
de la sensation
tactile dans nos
interfaces numériques

Adaka,
Bourg-en-Bresse

108

Maureen Troel-Madec

Manœuvres
de médiation,
Concilier les
comportements
intentionnels du
véhicule autonome
et du piéton

Orange Labs, Meylan

114

Attentionnées

Léa Carles

Diminuer la tension
par l'attention,
Divertir dans
le cadre des urgences
pédiatriques

Thalès, Brest

122

Mélodie Jacob

Un design pour
la sentience animale,
Compréhension d'un
bien-être animal par
la construction d'une
démarche zoocentrée

Just Add Water
Studio, Lyon

128

Claire Moutier

Co-designer
la relation des
personnes âgées
à l'alimentation,
Redonner
le plaisir du goût

IBM Studios Paris,
Bois-Colombes

134

Lucie Potin

Le magasin
est presque
toujours le même,
L'évolution du
retail à travers
les nouvelles
technologies

L'Oréal, Paris

140

Marie-Julie Roy

L'aphasie de Broca,
Réinventer
la relation
aux proches

Laboratoire
d'innovation publique
de la Région
Occitanie

146

Remerciements

153

Colophon

154

Le DSA-quoi ?

Le B.a.-ba du DSAA

Pour commencer de manière académique, on pourrait écrire que « DSAA » est l'acronyme de Diplôme Supérieur des Arts Appliqués. Dire « J'ai un DSAA. » provoque souvent une grimace sur le visage du curieux qui aurait demandé : « Et toi, tu as quoi comme diplôme ? ». Pour parer à cette éventualité, il est bienvenu d'expliquer que notre formation aux consonances étranges est un **diplôme national de niveau I**. Porté par le Ministère chargé de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, le DSAA équivaut à un niveau Master 1. Il est généralement la suite d'un BTS en design (aujourd'hui remplacé par le DNMADE) et le prélude d'une carrière de designer dans les différents secteurs de la discipline (produit, espace, graphisme, mode, services, etc.).

Notre DS-ah-ah

Le nôtre, de DSAA, celui du Pôle Supérieur de Design de Villefontaine, est une formation qui s'incarne dans le champ du **numérique** et dans la culture du design d'interactions. Si la première année permet de découvrir et de s'essayer à de nombreuses pratiques de design, la seconde incite l'étudiant-e à se forger sa propre démarche, et à se singulariser par l'intermédiaire d'un **projet de recherche** et par le biais de l'**apprentissage**. La diversité des profils recrutés, l'ouverture sur le monde professionnel et la singularité des méthodes pédagogiques ont modelé cette formation unique en France.

The ABC of the DSAA

*To start in a more academic way, one could say that "DSAA" is the acronym for "Diplôme Supérieur des Arts Appliqués" that can be translated into "higher education diploma in applied arts". However, one might need further explanations to understand this strange-sounding diploma. The DSAA is **equivalent to a Master 1 level** and is generally the continuation of a BTS, a two-year technical design degree (now replaced by the DNMADE, a three-year design degree) and the introduction to a career as a designer in the various fields of design (product, space, graphic design, fashion, services, etc.).*

Our DSAA

*Our DSAA, is a program that embodies itself in the **digital** field and the culture of interaction design. The first year allows students to discover many design practices, while the second year encourages students to forge their own approach and distinguish themselves through a **research project** along with an **apprenticeship**. The diversity of the recruited profiles, the openness towards the professional world and the singularity of the teaching methods shape this unique program in France.*

Touche-à-tout

La **transversalité** et la transdisciplinarité sont des éléments clés de ce diplôme. Au sein de chaque promotion et pour la majorité des projets, les étudiant-e-s des deux options (le design interactif et le design produit) se mélangent pour **créer en commun** des objets, services ou applications à l'attention d'un usager. Les étudiant-e-s habitué-e-s à penser en 2D découvrent une nouvelle dimension tandis que les designers de produits s'essayent à la conception d'interfaces. Il-Elle-s sont invité-e-s à sortir de leur zone de confort en découvrant et en s'enrichissant d'une diversité de méthodes, techniques, outils critiques et théoriques provenant des différents pans du design. Par le biais d'une attention portée aux actualités et grâce à de nombreux intervenant-e-s, la formation organise de multiples **rencontres entre le design et d'autres domaines** appartenant aux sciences dures ou molles. De la programmation à la philosophie, en passant par l'écriture créative et l'ergonomie, ces démarches exploratoires contribuent à élargir la curiosité et les questionnements des apprenti-e-s designers.

Jack-of-all-trades

*Holistic and **transdisciplinary approaches** are key elements of this diploma. Within each class, students from both options mingle with each other to create objects, services or applications for a user. They are encouraged to step outside their comfort zone by enriching themselves with a variety of methods, techniques, critical and theoretical tools from different areas of design. The programme organizes multiple **meetings between design and other fields** from the hard and soft sciences. From programming to philosophy, through creative writing and ergonomics, these exploratory approaches contribute to broaden the apprentice designers' curiosity and questioning.*

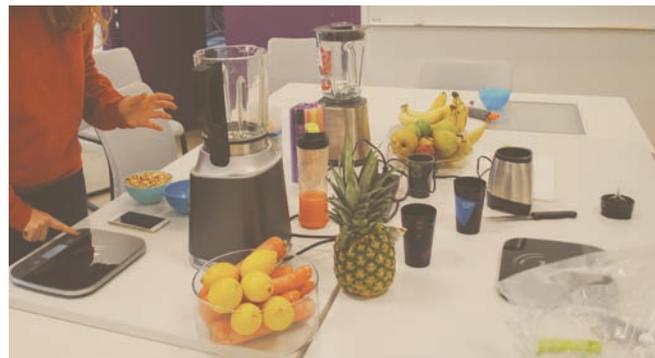
Mise en place d'un laboratoire culinaire pour le projet SEB : observation des usagers et de leur utilisation du blender

Culinary laboratory set up for SEB's project : observation of users and of their use of a blender



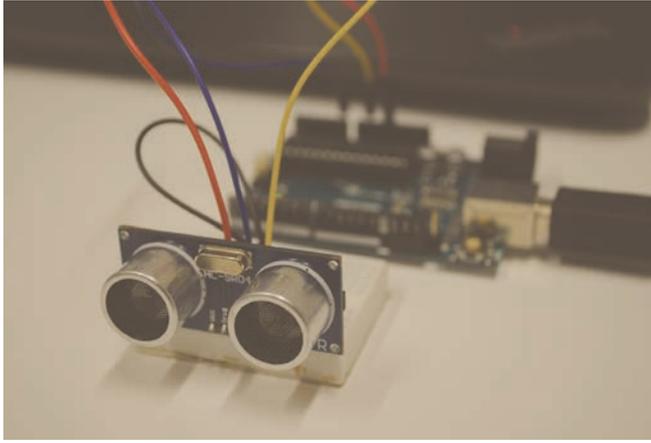
Voyage au centre des usagers

Que l'on vienne des contrées du design produit, de celles du design graphique, ou d'autres terres plus nébuleuses encore, les étudiant-e-s ont tous cherché le même dessein : questionner l'expérience et orienter sa démarche vers les usagers. Dès le début de la première année, l'accent est porté sur les démarches centrées utilisateur, dans l'objectif d'ancrer davantage les projets dans la réalité et de **développer notre empathie** pour autrui. Par la compréhension de l'utilisateur et de l'environnement dans lequel il évolue, le designer conçoit de manière plus juste. Les projets sont ainsi menés suivant une démarche d'UX Design — autrement dit, **design d'expérience utilisateur** — appuyée par de nombreux outils et méthodes. Les termes de persona, parcours utilisateur, tri de cartes, shadowing, ou encore guide d'entretien deviennent rapidement familiers pour les étudiant-e-s. Ces approches sont assimilées grâce à des intervenant-e-s en **anthropologie** et en **ergonomie**, et par une application directe dans le cadre de projets concrets, ainsi que sur le terrain.



Journey to the center of the users

*The DSAA introduces the students to UX design, in other words, **user experience design**. It consists in a user-centered approach, which allows to design closer to reality, more fairly and to develop our empathy for the Other. This approach is supported by numerous methods like persona, user path, card sorting, shadowing, or interview guide for example. It is strengthened thanks to **anthropology** and **ergonomics** lecturers, and through practical application in concrete projects, and also in the field.*

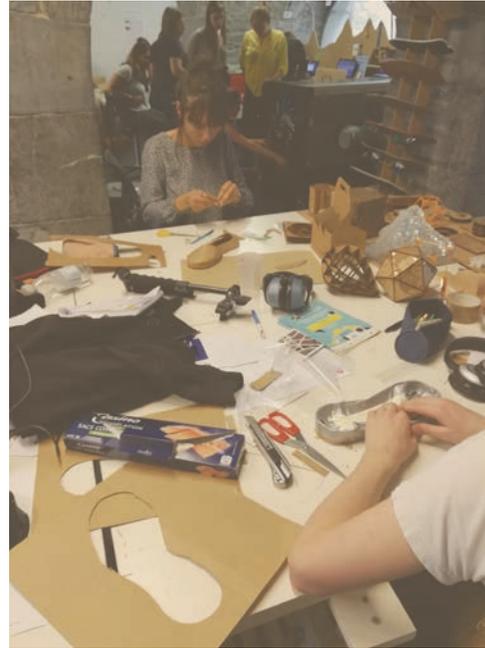


Prototypage Arduino permettant de créer rapidement des prototypes fonctionnels

Arduino's prototyping allows to create rapidly functional prototypes

It-errer

Dans sa démarche d'idéation et d'exploration, l'étudiant-e est encouragé-e à matérialiser ses idées en prototypant ses concepts. **Prototyper**, c'est faire évoluer une idée par l'action du faire. Cela permet de rendre rapidement visible une idée, de la tester auprès d'utilisateurs potentiels, d'obtenir des retours, d'affiner et valider ou invalider une hypothèse. Qu'il soit en carton ou en haute définition, le prototype peut avoir différents degrés de finalité selon son objectif, mais il est donc avant tout un outil d'**itération**. L'environnement de travail d'un-e étudiant-e en DSAA est propice au prototypage. Un laboratoire d'électronique et de technologies interactives (Arduino, matériel de Réalité Virtuelle, objets connectés, etc.) est mis à disposition des étudiant-e-s. L'accès à du matériel de prise de vue et d'enregistrements sonores et à un atelier de prototypage rapide de 500m² est également possible (découpe laser, imprimantes 3D, moulage sous vide, usinage traditionnel, etc.).



Prototypage d'objets de désobéissance au fablab La Casemate à Grenoble

Disobedience objects' prototyping in La Casemate fablab at Grenoble



Prototype

*In the process of ideation and exploration, students are encouraged to materialize their ideas by prototyping their concepts. **Prototyping** means developing an idea through the action of doing. It allows to quickly show an idea, to test it with potential users, to obtain feedback, to refine and validate or invalidate a hypothesis. From cardboard to high-definition, the prototype can have different finality degrees depending on its purpose, but it is above all an **iteration** tool. DSAA students can easily prototype thanks to an electronics and interactive technology laboratory (Arduino, VR equipment, connected objects, etc.). They can also use photographic and sound recording equipment and a 500m² rapid prototyping workshop (laser cutting, 3D printers, vacuum casting, traditional CNC, etc.).*

Douter d'où t'es

Lors de la seconde année, l'étudiant-e s'essaie à la **recherche en design** par l'intermédiaire du mémoire, puis du projet de recherche. Il-elle s'initie à la pratique de designer-chercheur-euse et apprend à multiplier les angles d'approche en variant les positionnements. La construction de la problématique, le choix du terrain et le travail d'investigation constituent la base du projet de recherche. Pour certain-e-s, ce mémoire est l'occasion de créer des **partenariats** avec des entreprises, des associations, des musées ou encore des centres de recherche. La pluralité des terrains d'étude ouvre des perspectives exploratoires et amène à se questionner sur sa propre pratique du design. Certaines collaborations ont abouti à la rédaction d'un **article scientifique** post-mémoire co-dirigé par des chercheur-euse-s et ont ouvert des perspectives de poursuite dans la recherche en Master à l'Université de Malmö par exemple.

Researches and doubts

*During the second year, students discover **design research** through the thesis and then the project research, in this way, they get acquainted with the practice of designer-researcher. Some students see this thesis as an opportunity to create **partnerships** with companies, associations, museums or research centres. This immersion in an extensive and personal research raises questions about one's own design practice. Some partnerships have led to the writing of **scientific papers** co-directed by researchers.*

Agent double

En parallèle du projet de recherche, la seconde année est rythmée par des périodes en entreprise. L'**alternance** fait la singularité de ce DSAA, qui met l'accent sur la professionnalisation des étudiant-e-s. Les acquis théoriques sont ainsi directement mis en pratique dans des **contextes concrets**. Cette proximité avec le monde de l'entreprise facilite l'insertion des jeunes designers dans la vie active. Chaque année, des structures de tailles et d'expertises variées recrutent des alternant-e-s. En fonction de son projet professionnel, l'étudiant-e a la possibilité de travailler avec une start-up, une agence, une multinationale, un centre de recherche ou une collectivité publique. En bénéficiant d'une expérience professionnelle sur le long terme, il-elle améliore sa capacité d'adaptation, fait preuve de plus de maturité dans ses projets et se construit une vision réaliste des besoins de la société de demain.

Double agent

*During the second year, students, while conducting their design research, also practice design in the **concrete context** of a company, through **apprenticeship**. The sandwich course is one of the singularities of this DSAA. According to their professional project, students have the opportunity to work with a start-up, an agency, a multinational, a research centre or a public authority. With the benefit of long-term professional experience, students improve their ability to adapt, show more maturity in their projects and build a realistic vision of the changing needs of tomorrow's society.*



Aperçu de certains de nos mémoires

Overview of some of the thesis



Face aux vicissitudes de la vie en deuxième année, il est parfois nécessaire de faire une pause enneigée.

Facing the vicissitudes of life during the second year, students sometimes need a snow-covered break.



Photo de groupe lors de l'événement Interaction 18 organisé par IxDA
 Group photograph during Interaction 18 event organised by IxDA



Extra-muros

Parce que les étudiant-e-s ne peuvent apprendre le design en huis-clos, des escapades sont souvent organisées dans la région Auvergne-Rhône-Alpes. En effet, le Pôle Supérieur de Design de Villefontaine s'ancre dans un **réseau de structures** (associations, entreprises, centres de recherche, etc.) présentes sur la scène régionale du design interactif et bénéficie d'une synergie présente sur l'ensemble du territoire. L'école a été partenaire d'**Interaction 18**, un des moments forts de rencontre pour la communauté internationale du numérique. Après New York en 2017, Lyon a accueilli cet événement organisé par IxDA (Interaction Design Association).

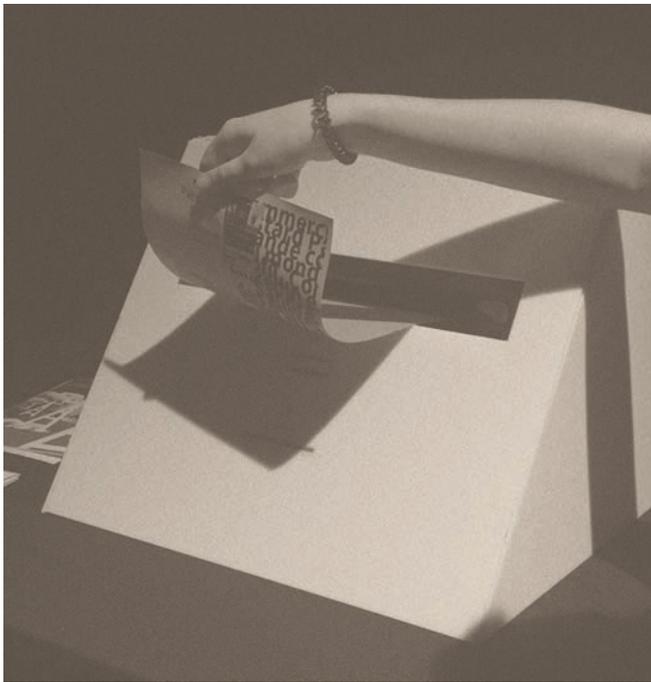
Les étudiant-e-s ont travaillé au sein du fablab La Casemate à Grenoble et ont participé au Design Summer Camp à Chambéry et au Mirage Festival à Lyon.

L'étudiant-e était également invité-e à participer individuellement ou collectivement à différents **workshops, ateliers, conférences ou hackathons**. Pour en citer quelques-uns, quelques étudiant-e-s ont pris part à la Scientific Game Jam de Grenoble et au Festival des Solidarités Internationales à Lyon. Ces expériences, au contact de professionnel-le-s, contribuent à étendre son réseau et sa connaissance du milieu.

Extra-muros

*As students cannot learn design behind closed doors, some getaways in the Auvergne-Rhône-Alpes region are often organised. The Pôle Supérieur de Design of Villefontaine benefits from the synergy of a **network of structures** (associations, companies, research centres, etc.) which are present on the regional interactive design scene. The school was partner of **Interaction 18**, one of the meeting highlight for the international digital community.*

*Students worked in La Casemate fablab in Grenoble and participated to the Design Summer Camp in Chambéry and to the Mirage Festival in Lyon. They were also invited to participate to different **workshops, conferences or hackathons**. To name just a few, some students took part in the Scientific Game Jam in Grenoble and in the International Solidarities Festival in Lyon. These experiences contribute to extend students' network and their knowledge in the field.*



Lors de l'événement Interaction 18, Mélodie Jacob (au centre) et son équipe ont remporté le premier prix du Student Design Challenge, qui regroupe des étudiants pour réfléchir sur l'inclusivité dans l'éducation.

During Interaction 18 event, Mélodie Jacob (at the center) and her team won the first prize at the Student Design Challenge, which gathers students together to think about inclusivity in education.



Keynote d'ouverture d'Alan Cooper, figure du design d'interactions, lors de l'événement Interaction 18 (photo de Thibault Paccard et Alice Dardun)

Opening Keynote by Alan Cooper, a symbolic figure in interaction design, during Interaction 18 event (photo by Thibault Paccard and Alice Dardun)



Installation Cyber-Resume d'Anaëlle Beignon et Kevin Vennitti présentée au Mirage Festival en 2018 aux Subsistances, Lyon

Cyber-Resume installation by Anaëlle Beignon and Kevin Vennitti presented for Mirage Festival in 2008 at the Subsistances, Lyon



Exposition sur le big data, mêlant art et sciences au Datasquare de l'EPFL, Lausanne

Project on big data, mixing art and sciences in the Datasquare of the EPFL in Lausanne



Visite du ZKM - Centre d'Art et des Médias de Karlsruhe, où se mêlent art et technologie

Visit of the ZKM - Center for Art and Media Karlsruhe, where art meets technology

Extra-extra-muros

La curiosité des étudiant-e-s ne saurait s'arrêter aux frontières françaises. C'est pourquoi ils-elles ont eu l'opportunité de se nourrir de l'actualité dans le monde de l'art et du design au travers de **voyages à Berlin, Lausanne, Zurich ou encore Karlsruhe**. Ces voyages les ont amené-e-s à étendre leur horizon et à découvrir des expositions témoignant des enjeux actuels du design dans de nombreux domaines. Ils ont également été l'occasion de visiter de prestigieuses écoles de design, et d'échanger avec leurs homologues étrangers sur une discipline en perpétuel renouveau et qui les rassemble : le design !



Extra-extra-muros

*Students curiosity cannot stop at the French borders. That is why they had the opportunity to feed on current events in the world of art and design through **journeys to Berlin, Lausanne, Zurich or Karlsruhe**. These journeys got students to expand their horizon and to discover exhibitions about current practises and issues of design in various fields. They were also an opportunity to visit prestigious design schools, and to exchange views with their foreign counterparts about a subject in constant resurgence which brings them together : design !*



Visite de l'exposition
« Social Design » au
Museum für Gestaltung,
Zürich

*Visit of the "Social Design"
exposition in the Museum
für Gestaltung, Zürich*



Petite collation bien
méritée entre deux visites

*A well-deserved snack
between two visits*



Jeux interactifs au Game
Science Center à Berlin

*Interactive games in the
Game Science Center in
Berlin*

Regard sur les projets

Designer tout-terrain

En partenariat avec le Grand Lyon, les étudiant-e-s ont traité la question de la marche à pied au sein du quartier Confluence à Lyon. Ce projet était l'occasion de découvrir les méthodes d'**étude de terrain** grâce aux interventions de l'anthropologue Olivier Wathelet. Ainsi, par l'observation des usages, l'étude d'un contexte, l'analyse d'un groupe d'utilisateur-ric-e-s et des interactions avec leur environnement, les groupes ont conçu des **principes d'interactions entre la ville et le marcheur**.

All-terrain designer

*In partnership with Lyon metropolis, the students explored the subject of walking in the Confluence district of Lyon, by designing interaction principles between the city and the walker. Thanks to the interventions of anthropologist Olivier Wathelet, the students discovered **field study methods**, like the observation of uses, the study of a context, the analysis of a group of users and the interactions with their environment.*



Outil de terrain permettant de faciliter le dialogue avec les passants et de collecter des données sur leurs habitudes dans la rue

Fieldwork tool allowing to facilitate the dialog with users and to collect data on their habits in Confluence's district



Priver les usagers d'un sens pour leur faire ressentir la ville autrement

Removing a sense from users to allow them to see the city differently



Prototypes à l'échelle 1 d'un savon d'hygiène intime

Prototypes 1:1 of a personal hygiene soap



Croquis de recherche de concepts et de formes
Concepts and forms research sketches

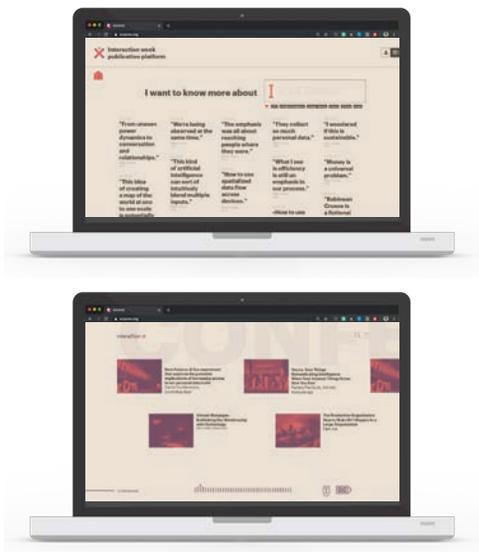


C'est ma spécialité !

Si tous les projets se font en équipe pluri-disciplinaire, le second projet de la première année est un moyen de **renforcer ses compétences dans son domaine d'expertise** ; le design interactif ou de produit. Ceux-celles en option interactif ont conçu les interfaces d'un site d'archive de publications pour l'événement international du design d'interaction : Interaction Week 2018. Ce projet a été l'occasion d'échanges en anglais avec l'équipe internationale d'IxDA. Quant à ceux-celles orienté-e-s produit, il-elle-s ont réfléchi à un nouveau produit s'assimilant à l'image d'une marque. Par ce biais, ils ont perfectionné leur approche stylistique et technique de l'objet industriel.

It's my specialty !

*Projects are mostly multidisciplinary, yet the second project of the first year is a way to **reinforce the skills in one's area of expertise**; interactive or product design. Those in interactive option designed the interfaces of a publications archive website for the international event of interaction design: Interaction Week 2018. It was also an opportunity to exchange in English with IxDA's international team. Those in product option thought about a new product matching the image of a brand. In this way, they improved their stylistic and technical approach to the industrial object.*



Deux maquettes de la plateforme d'archives pour IxDA

Two mock-ups of the archive platform for IxDA

Designer·euse particulier·ère cherche partenariat particulier

Les étudiant·e-s se sont essayé·e-s à un **projet d'innovation industrielle en partenariat avec trois grandes entreprises**. Après s'être constitué·e-s en agences fictionnelles, les groupes d'étudiant·e-s ont travaillé sur différents enjeux actuels suscitant l'intérêt des groupes **SEB**, **Orange** et **Fournier**. Ces projets ont permis la compréhension et l'appropriation des méthodes appliquées dans le contexte de ces entreprises. Chaque « agence » d'étudiant·e-s a rencontré et entretenu des dialogues réguliers avec les équipes design et marketing de chaque structure. S'est alors formée une collaboration riche : les entreprises ont partagé leur expertise dans leur domaine, tandis que les étudiant·e-s ont proposé un regard frais sur leurs problématiques.



Outil UX « Maisona Game » permettant de concevoir le parcours de familles utilisant des objets connectés

Orange project: Maisona Game is UX tool enabling to create users journey map for a whole family

Projet SEB : conception d'une application accompagnant l'utilisation du blender

SEB project: Designing an application assisting the use of a blender



Projet Fournier : conception d'un éclairage pour la salle de bain adapté aux usages actuels

Fournier project: Designing a new bathroom lighting adapted to current uses



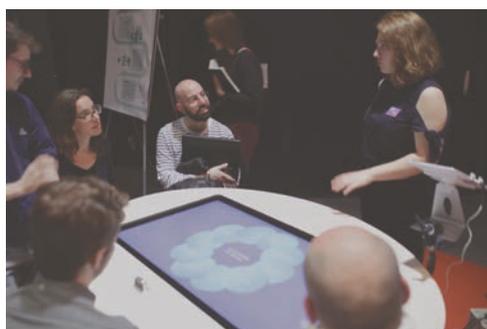
Working with partners

The students worked on an industrial innovation project in partnership with three major companies, SEB, Orange and Fournier. Each student group met and held regular dialogues with the design and marketing teams of each structure. The result was a fruitful collaboration: the companies shared their expertise in their field, while the students offered a fresh look at their issues.



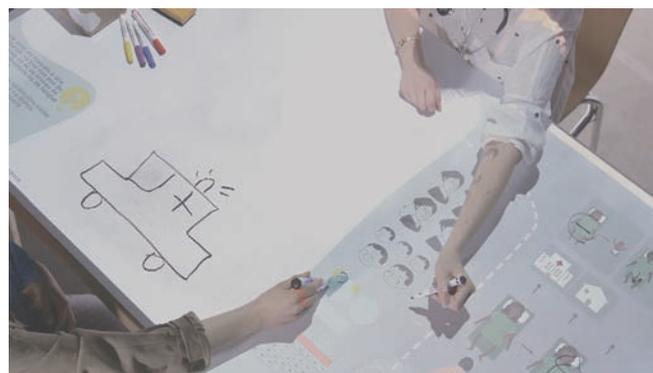
I.A quoi au labo ?

Au sein de l'UrbanLab d'Erasme (www.erasme.org), laboratoire d'innovation publique de la Métropole de Lyon, les étudiant-e-s ont exploré les **apports de l'Intelligence Artificielle aux problématiques des politiques publiques** lors d'un **workshop** de 3 semaines. Ce projet fut l'occasion de découvrir des méthodologies d'innovation ouverte, d'adopter une approche « **do tank** » (explorer et prototyper) et de co-concevoir avec des usagers et des professionnel-le-s du territoire. L'interprétariat en milieu médical, l'apprentissage de la musique, la consommation d'énergie, la gestion des flux routiers et le débat en entreprise sont autant de thématiques qui ont amené les étudiant-e-s à collaborer avec des développeurs et ingénieurs et à faire de la médiation devant un public.



EDD-IA est une table interactive qui agit comme un révélateur d'échanges autour de la qualité de vie au travail

EDD-AI is an interactive table acting as an indicator for discussions about the quality of work life



Public innovation laboratory

Within the UrbanLab of Erasme, the public innovation laboratory of the Lyon Metropolis, the students explored the potential **contributions of Artificial Intelligence to public policy issues** during a 3-week **workshop**. This project was an opportunity to discover open innovation methodologies, to adopt a "do tank" approach (exploring and prototyping) and to co-design with users and professionals of the territory. Interpreting in a medical environment, learning music, energy consumption, managing road flows and debate in companies are all themes that induced the students to work with developers and engineers and to mediate in public.



L'interprétable : l'IA comme facilitatrice du dialogue médical au sein des centres de Protection Maternelle et Infantile
AI as a facilitator of the medical dialog in a Maternal and Child Protection



Prototypage carton haute fidélité avec En Goguette pour présentation au public

High-fidelity cardboard prototyping with En Goguette for public presentation



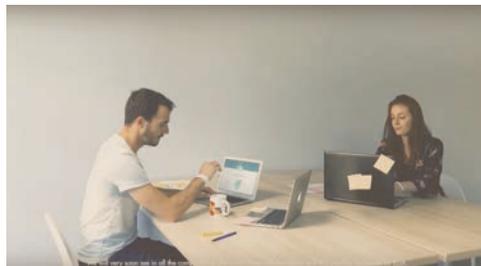
Service haut-de-gamme de la société Corpora permettant de stimuler l'esprit pour trouver le bonheur

High-end service of Corpora Society stimulating mind in order to find happiness



Détour vers le futur

Le **design fiction**, design critique ou encore design spéculatif est un ensemble de méthodes de création consistant à explorer des hypothèses de projections dans un futur proche. L'objectif n'étant pas de dessiner un avenir utopique ou dystopique, mais de détourner et questionner les usages actuels pour **mieux appréhender des futurs probables**, favorisant ainsi un recul critique. En équipe, les étudiant-e-s ont travaillé sur la question de la formation et du travail en 2025. Ainsi, ils-elles ont spéculé à partir de tendances présentes et conçu des artefacts du futur (vidéos, applications, objets). L'objectif final était de construire un récit plausible et d'amener le débat sur des problématiques actuelles.



ELIA, une intelligence artificielle qui joue à la fois le rôle de collègue et de formateur

ELIA, an artificial intelligence act as both colleague and trainer

Detour to the future

Design fiction, critical design or speculative design is a set of creative methods aiming to explore hypotheses of projections into the near future. The intention is not to draw an utopian or dystopian future, but to question current uses in order to **better grasp probable futures**, thus encouraging a critical perspective. The students worked in teams on the topic of education and work in 2025. They speculated from current trends and designed artefacts from the future (videos, applications, objects).



Le Cône du Futur est un outil d'idéation selon 3 axes : futurs possibles, probables et plausibles

The Future Cone is an ideation tool in 3 axis : possible futures, probable futures and plausible futures

Ce qu'il·elle·s en ont pensé

Le DSAA, une formation saluée par la critique

«Le projet de recherche mené au sein de mon entreprise d'alternance m'a permis de diversifier ma pratique du design.»

Isabelle About

«Ce DSAA m'a ouvert les yeux sur la richesse du design et les multiples manières de l'aborder. La formation m'a donné les clefs pour me construire mon propre profil en connaissance des dynamiques actuelles.»

Léa Carles

«Pouvoir enfin définir ce qu'est le design et être capable de le raconter !»

Maelle Ferré

«Étudier c'est douter.»

Chloé Angeloni

«Le DSAA de Villefontaine est une formation professionnalisante et expérimentale. J'ai appris à faire du design et à rechercher par le design.»

Joris Chambat

«Mes deux années de DSAA m'ont offert un accomplissement personnel et professionnel. J'ai ainsi pris confiance en mon profil singulier de designer en me dirigeant petit à petit vers le travail de la matière et des savoir-faire.»

Angélique Giannini

«Le DSAA de Villefontaine m'a apporté une vision plus empathique et construite sur mes projets, et m'a surtout permis d'affirmer des prises de position critiques dans ma façon d'envisager le design.»

Anaëlle Beignon

«Le DSAA m'a permis de mettre l'expérimentation et le bidouillage au service d'une démarche de design.»

Bastien Crozet

«Le DSAA m'a appris qu'être designer c'est, en partie, savoir se poser les bonnes questions.»

Mélodie Jacob

«Les apports en philosophie, sociologie, anthropologie sont passionnants mais c'est aussi au travers du "design de la bidouille", des expérimentations, du bricolage sur arduino, que ce DSAA a élargi ma vision du design.»

Julie Le Hellard

«Le DSAA est un terrain d'expérimentation qui permet d'ouvrir des brèches entre le design et les sciences sociales.»

Élodie Lorthios

«Prototyper, fabriquer, tester, itérer... Le DSAA m'a appris à concevoir rapidement pour mettre en pratique mes idées et les améliorer.»

Sandra Parriaud

«Ces deux années de DSAA m'ont permis d'évoluer tant sur le plan personnel que professionnel. La formation m'a aidée à comprendre les enjeux du design et à identifier mon rôle en tant que designer.»

Claire Moutier

«Une qualité d'enseignement au-delà de ce que j'imaginai.»

Lucie Potin

«Un cadre riche, libre et varié, qui m'a appris à conjuguer un esprit critique, ainsi que créatif à des sujets et contextes concrets.»

Maureen Troel-Madec

«Le DSAA m'a permis de consacrer une année de recherche en design sur le sujet de mon choix, accompagné de professionnels de l'éducation, ainsi que de l'entreprise qui m'a accepté en son sein.»

Victor Lévêque

«Le DSAA m'a ouverte à une pratique du design réflexive et centrée utilisateur.»

Zoé Paille

«J'ai compris ce qu'était le design et surtout, le design utile.»

Marie-Julie Roy

«Le DSAA m'a permis de légitimer la place de l'intuition dans la construction d'un projet de design.»

Amélie Scordilis

Les diplômé·e·s

Que serait un catalogue des diplômes sans diplômé·e·s ? Afin de représenter la diversité des profils de la promotion, nous avons opéré une classification en **5 catégories**. Celles-ci permettent de révéler les points de rencontres entre les différents sujets de recherche, car si les sujets sont issus de la singularité de chaque étudiant·e·s, des tendances émergent, formant ainsi 5 thèmes, représentatifs des sensibilités et des questionnements de notre promotion.



Corps-é-graphes



Attentionnées



Prestidi-designers



Techno-sensibles



Engagé·e·s

Corps - é - graphes

Les corps-é-graphes dessinent un questionnement du **corps** et du **mouvement**. Ils mettent en lumière les gestualités propres à des espaces, à des contextes d'application et à leurs contraintes.

Isabelle About

Le geste dans l'industrie, Une singularité invisible

Fermob, Thoissey

30

Angélique Giannini

Frôler et être frôlé, Le frôlement, une rencontre entre corps et matière

Atelier Martin Berger, Grenoble

36

Victor Lévêque

La compréhension par l'appréhension et la préhension dans les sports verticaux

Simond, Decathlon, Les Houches

42



En bref...



Produit



Le geste dans l'industrie



Fermob



Isabelle About

option Produit

Au fil de mes expériences professionnelles, ma pratique s'est orientée vers le mobilier. Le projet de recherche m'a permis d'explorer la notion de geste dans l'usine de mon entreprise d'alternance. Cela m'a amenée à percevoir différemment le lieu et les acteurs de mon entreprise. À travers ce projet, j'ai réellement collaboré avec les personnes qui travaillent sur des machines, elles étaient au centre de ma démarche.

2013

Bac S, Lycée La Merci
Montpellier

2013-2014

MANAA, Lycée la Tourrache
Toulon

2014-2016

BTS Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

2016-2017

Licence Professionnelle
Design Produit et Packaging,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

2017-2018

DSAA Design Produit,
Lycée Bréquigny
Rennes

2018-2019

DSAA Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Designer Produit chez Fermob
(entreprise d'alternance)

Mail • elisabeth.about@gmail.com

Instagram • [@isabelle_about](https://www.instagram.com/isabelle_about)

Projet de recherche

Le geste dans l'industrie

Une singularité invisible

L'industrie possède-t-elle sa propre gestuelle ? Comment le design peut-il valoriser cette gestuelle industrielle ?

Depuis le début de la révolution industrielle en Europe, s'est installée une dualité entre artisanat et industrie. Était alors communément associé l'artisanat avec un travail à la main et une irrégularité issue de cette production. À l'inverse, l'industrie était liée à des notions de répétition, d'automatisation et de production de masse. Je me suis alors posée la question de l'actualité de cette vision. En me dirigeant du côté du geste, je pourrais alors repenser cette dualité. Puisqu'il subsiste des gestes propres à l'artisanat, existe-il des gestes spécifiques à l'industrie ?

J'ai mené cette recherche au sein de l'entreprise dans laquelle j'ai effectué mon alternance, Fermob. Cette usine m'a permis de m'immerger dans cet univers, me laissant alors entrevoir des interstices où s'exprime le geste des opérateurs.

•

Gesture in the industry

An invisible singularity

*Would the industry have its own gesture?
How would design add value to it?*

In the history of design, the relationship between crafts and industry have been the central point of thoughts during the 19th century. From the industrial revolution in Europe, there has been a duality between these two means of production. Therefore crafts is generally considered as an authentic practice that is opposed to the industry. It would be interesting to search for this gesture in industry, but not by focusing on the craft side. Would the industry have its own gesture? Can we identify any gestures in the industry? How would design add value to it?



Affiche mettant en avant les cartes postales réalisées avec les opérateurs
Poster highlighting the postcards made with the operators



Empreinte à la peinture des mains des opérateurs sur les chaises en cours de fabrication

Operator's handprints made with paint on the chairs during manufacture

→ Carte postale distribuée aux opérateurs

Postcard distributed to operators

↘ Carte postale distribuée aux opérateurs

Postcard distributed to operators

↘ Captation du geste par la lumière

Gesture capture with light



← Costume lumineux créé pour capter le geste

Luminous costume created to capture the gesture



L'équipe design du studio Fermob sur le stand au Salon du Meuble de Milan

The Fermob studio design team at the Milano Fair



Alternance

Designer junior à Fermob

Thoissey, Ain

• Missions

- Recherches créatives
- Suivi de projet et de développement technique
- Analyse conceptuelle et technique
- Éditions de livrables client
- Aide ponctuelle de mes collègues designers

La structure

Fermob est une entreprise française qui conçoit et fabrique du mobilier de jardin en métal. Aujourd'hui leader mondial du mobilier de jardin en métal, Fermob alimente aussi bien le marché grand public, que le marché professionnel.

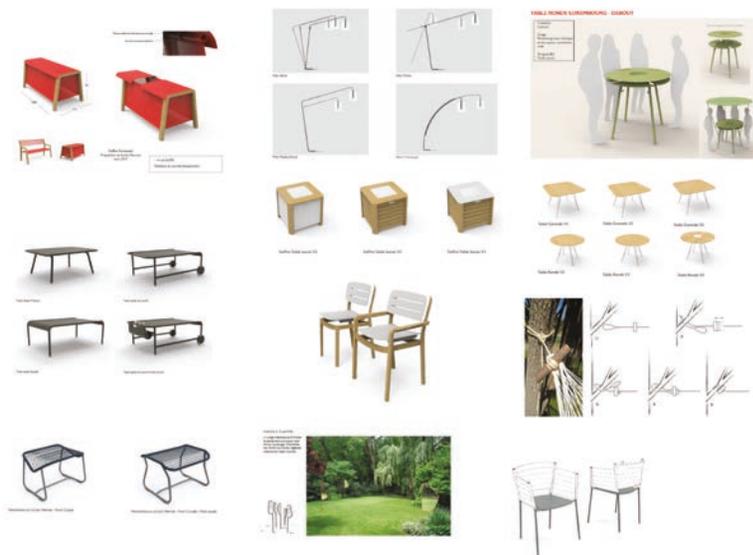
Fermob is an outdoor steel furniture manufacturer. It is the world leader in outdoor steel furniture and supplies both the consumer market and the professional market.

Retour d'expérience

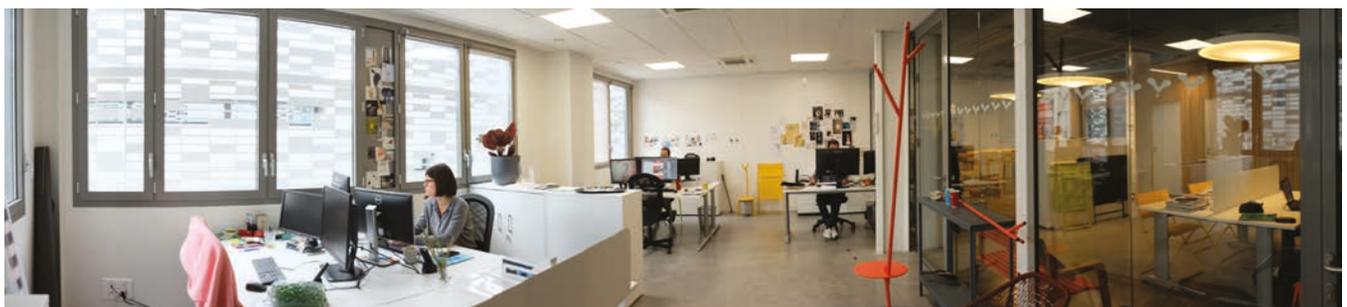
À la suite d'une Licence en alternance, j'ai souhaité poursuivre mes études dans un DSAA proposant également cet apprentissage en deuxième année. Travailler à nouveau chez Fermob m'a permis d'approfondir et de mettre en pratique les acquis de ma première expérience. Effectivement, j'attendais de cette seconde année une exploration plus fine du métier de designer ainsi qu'une continuité d'apprentissage dans un cadre professionnel.

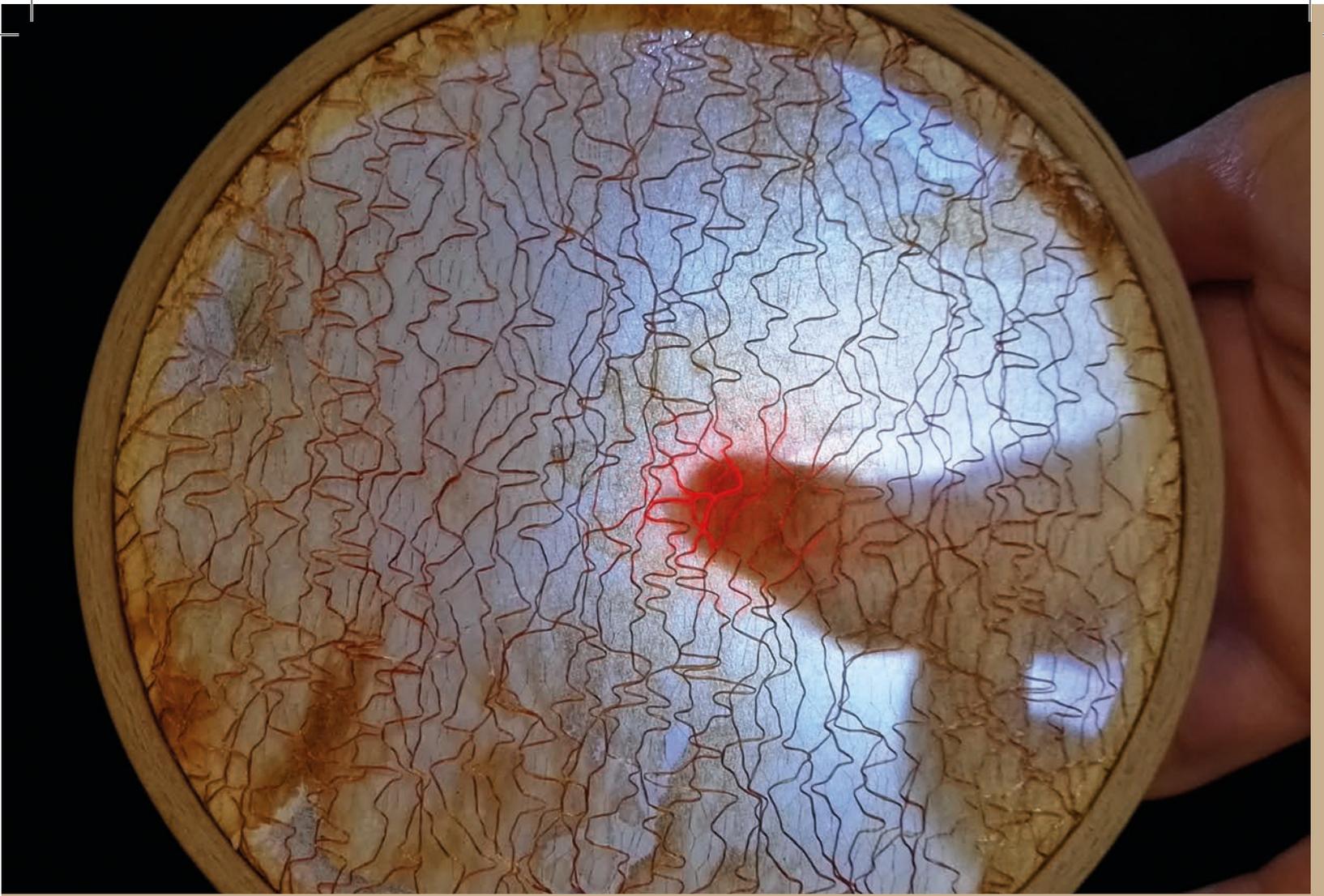
This second year at Fermob made me reinforce my knowledge and develop other skills. I was familiar with the structure and this allowed me to understand its operations.

- Échange sur un projet
Exchange on a project
- ↓ Aperçu des projets réalisés pendant l'année d'alternance
Overview of projects completed during the year of apprenticeship
- ↓ Siège social de Fermob
Fermob Headquarters



- ↓ Les bureaux du studio design de Fermob
The offices of Fermob's design studio





En bref...



Produit



Frôler et être frôlé



Atelier Martin Berger



Angélique Giannini

option Produit

Designeuse hybride, je m'applique depuis plusieurs années à enrichir mon profil par diverses compétences. Depuis le BTS, je me suis spécialisée dans le design de produits, une voie qui m'a permis de développer mon appétence pour les matériaux, les savoir-faire et les métiers d'art. J'ai d'ailleurs singularisé mon profil par des expériences professionnelles qui m'ont ouvert les portes du produit de luxe. Enfin, grâce au DSAA, j'ai acquis des compétences en design d'interaction et innovation numérique, élargissant de nouveau mon champ d'application.

2015

Bac STD2A, Lycée Henri Loritz
Nancy

2015-2017

BTS Design Produit,
La Martinière Diderot
Lyon

2017-2019

DSAA Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

Mail • angelique.giannini@free.fr

Projet de recherche

Frôler et être frôlé

Le frôlement, une rencontre entre corps et matière

Les matières sont, aujourd'hui, en constante évolution technologique. Devenues actives et réactives, quelles sont les relations corps-matière qui en émergent ?

Le frôlement, ce toucher subtile et paradoxal, est-il heuristique dans les relations corps-matière actuelle ?

Toucher.

Pour découvrir le monde, nous touchons.

Pour comprendre les matières, nous touchons.

Alors, nous sommes touchés en retour.

Depuis plusieurs années, les matières n'ont cessé d'évoluer, développant des capacités techniques toujours plus performantes.

Capteurs, actionneurs, logiciels d'animation en temps réel et même dispositifs haptiques sans contact, ont élargi le champ des possibles dans nos rapports avec les matières. Celles-ci, évolutives et réactives, nous offrent des réponses plus étonnantes à chaque instant. Ainsi, aujourd'hui, il ne s'agit plus de penser la matière comme une entité inerte qu'il suffit de former ou d'informer, mais bien de la considérer comme une sorte de partenaire dont il faut prendre en compte la puissance d'agir.

Compte tenu de toutes ces évolutions, le contexte m'a semblé assez mature pour m'intéresser à une relation corps-matière très infime et subtile, qui n'était pas envisageable auparavant. J'ai ainsi choisi d'explorer un toucher qui impose une proximité très particulière :

Frôler.



Light touch

An encounter between a body and a matter

The matters are, today, in a constant technological evolution. Now active and reactive, what are the body-matter relationships that emerge?

Is light touch, this subtle and paradoxical touch, heuristic in a current body-matter relationship?

Touch.

To discover the world, we touch.

To understand the matters, we touch.

So we are emotionally touched in return.

For several years, the matters have been constantly evolving, developing ever more efficient technical capacities. Sensors, actuators, real-time animation software and even non-contact haptic devices have broadened the scope of possibilities in our relationship with the matters.

Thus, today, it is no longer a question of thinking of matter as an inert entity that only needs to be formed or informed, but rather of considering it as a kind of partner whose power to act must be taken into account.

In view of all these developments, the context has given us seemed mature enough to take an interest in a very tiny and subtle body-matter relationship, which was not previously conceivable. We have thus chosen to explore a touch that imposes a very particular proximity:

Light touched.



Observation du frôlement lors d'un cours de danse
Observation of light touch during a dance class



Frôler est un geste qui oscille, il n'y a pas toujours de contact.

Light touch is an oscillating gesture, there is not always a contact.





Recherche plastique de
matières - épiderme,
veines, entrelacs

*Plastic research of
matters - epidermis, veins,
interlacing*



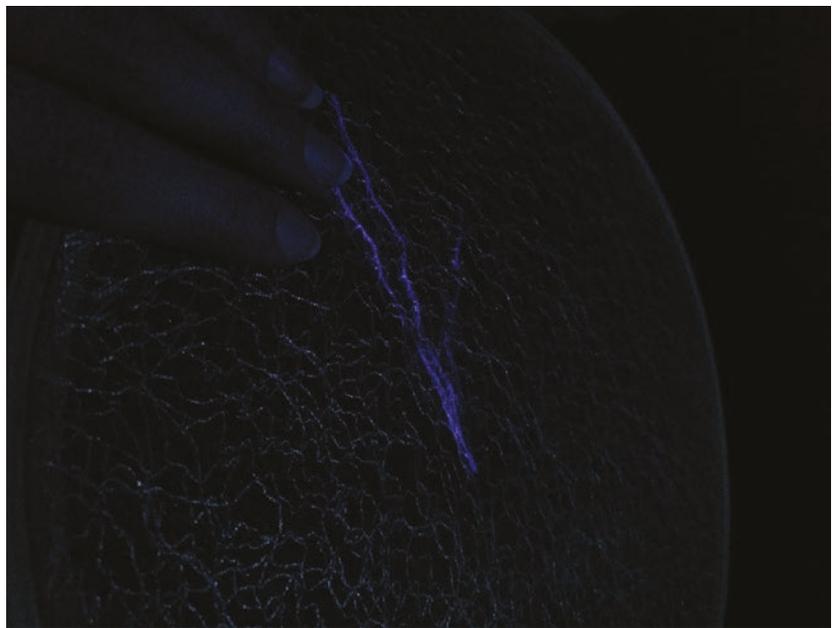
Les fibres de la matière
réagissent au frôlement, il
y a une rencontre

*The fibers of the matter
react to light touch, there is
an encounter*



Système arduino
et construction
d'une matière qui se
recroqueville lorsqu'on la
frôle

*Arduino system and
construction of a matter.
When this one is light
touched, it curls up
instantly.*



La matière naturellement inerte appelle
au frôlement. Elle se mettra par la suite en
mouvement, répondant au geste.

*The inert matter makes you want to light touch
it. It will then move, responding to the gesture.*



Développement d'un nouveau produit : le papier-couture
Development of a new product: the sew-paper



Alternance

Designer couleur matière à l'Atelier Martin Berger

Grenoble, Isère

• Missions

- Appels fournisseurs
- Croquis et maquettes
- Plan à l'échelle 1
- Travail plastique et prototypage
- Veille technique et artistique
- Analyse des marchés et veille concurrentielle

La structure

L'Atelier Martin Berger est un véritable laboratoire d'expérimentation artistique de la matière, spécialisé dans la création et la réalisation d'habillages muraux dans le secteur du luxe. Ses clients sont les grandes maisons d'exception : Louis Vuitton, Van Cleef & Arpels, Chanel, Cartier, Hermès. Il collabore également avec des cabinets d'architecture d'intérieur tel qu'Alberto Pinto.

Atelier Martin Berger is a small french firm located in Grenoble. They are experts in the creation and the realization of luxury wall dressings in decorative arts field, for some of the most prestigious luxury houses, such as Louis Vuitton, Hermès, American Vintage, Chanel, and so on and so forth.

Retour d'expérience

Je souhaitais que cette année d'apprentissage s'inscrive dans mon parcours personnel, en me permettant de spécialiser mon approche en design vers le travail de la matière, dans l'industrie du luxe et de l'artisanat. Mon objectif était d'intégrer une entreprise dont le domaine d'activité se rapprocherait à la fois du travail de la matière noble et de la question du geste, que je souhaitais questionner dans mon projet de diplôme. Cette première expérience a ainsi été l'occasion d'affiner mon profil en développant ma capacité à coupler mes compétences de designer avec celles des artisans, afin de travailler autour de savoir-faire et de techniques singulières, liés à la matière.

In response to my primary motivations, the Workshop was able to be a framework conducive to the technical and semiological learning of the matter, while allowing me to develop my skills as a designer. This sandwich course year has therefore allowed me to singularize my professional profile so I must say that I feel lucky to be able to associate my passion with my career.

→ Ensemble des prototypes du papier-couture
All the prototypes of the sew-paper

↘ Recherche et développement de nouvelles matières
Research and development of new matters

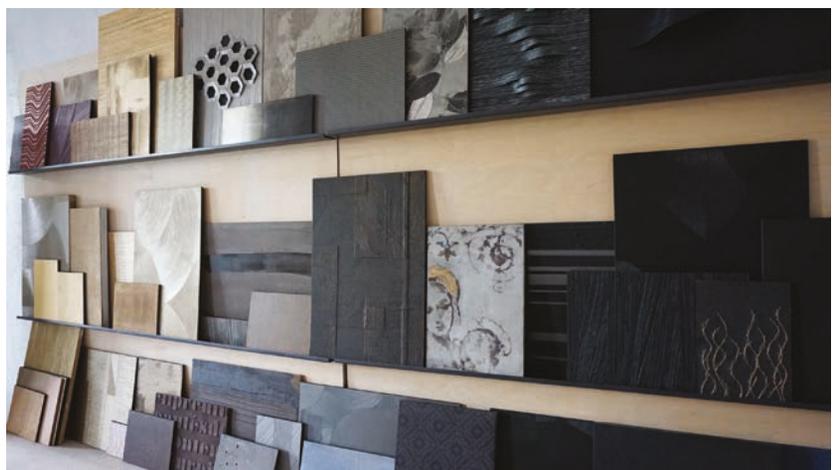
↘ Ma table de travail pour la conception de matières
My work table for the design of the matters

↘ Maquettes en aluminium et choix des teintes
Aluminium models and choice of colours



Échantillons de matières de l'Atelier Martin Berger

↘ Samples of matters from Atelier Martin Berger





En bref...



Produit



La compréhension dans les sports verticaux



Simond/Decathlon



Victor Lévêque

option Produit

Suite à mon parcours en métiers d'arts centré sur la production, j'ai souhaité élargir mon approche de la conception produit et c'est ainsi que je suis arrivé en DSAA. Fort de cet apprentissage, de la méthodologie de projet ainsi que d'une vision plus centrée sur l'utilisateur j'ai pu accompagner les designers de mon entreprise d'alternance Simond et ainsi devenir un designer produit plus complet.

2013-2015

DFESMA option gravure en modelé, École Boulle Paris

2015-2017

DMA option gravure en modelé, École Boulle Paris

2017-2019

DSAA Design Produit, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

aujourd'hui

Freelance à Londres pour perfectionner mon anglais

Mail • leveque.victor.89@gmail.com

Projet de recherche

La compréhension par l'appréhension et la préhension dans les sports verticaux

Comment le designer peut-il faciliter le processus d'appropriation de son corps, en particulier dans les sports verticaux ? L'appropriation ne semble pas être une question d'une simple prise de possession comme dans le cas d'un objet. Mais s'approprier son corps, n'est-ce pas faire coïncider son esprit avec lui ?

Mon mémoire de recherche en design porte sur trois notions qui, dans les sports verticaux sont primordiales : préhension, appréhension et compréhension. Elles permettent d'acquérir de la connaissance dans deux domaines : l'espace qui nous entoure et soi-même. C'est cette particularité qui m'a intéressé et poussé vers ce sujet de recherche. Je suis parti du constat que ce lien entre corps et esprit venait à s'amenuiser dans notre société moderne et qu'il était donc important de pousser les gens à se re-questionner sur l'appropriation du corps. C'est notamment dans les sports que ce lien est le plus sollicité et particulièrement dans la verticalité qui est un milieu inhabituel pour l'Homme. C'est dans un ensemble que s'inscrit ma recherche ; entre loisir et expérimentations personnelles, questionnaires semi-directifs avec des pratiquants de tous niveaux, visites sur différents lieux de pratique, participation à un congrès international de l'IRCRA (International Rock Climbing Research Association), jusqu'à mon entreprise d'alternance œuvrant dans l'escalade et l'alpinisme.

•

Understanding thanks to apprehension and gripping in vertical sports

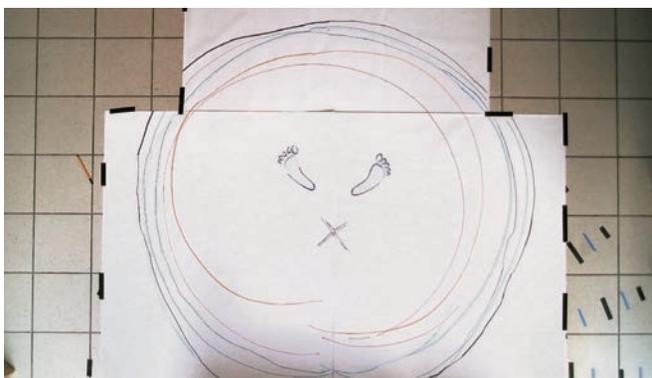
How can the designer facilitate the process of appropriation of his body, especially in vertical sports? Appropriation does not seem to be a matter of simply taking possession as in the case of an object. But isn't taking possession of your body the same as your mind?

My research thesis in design focuses on three concepts that are essential in vertical sports. They allow us to acquire knowledge in two areas: about the space around us and about ourselves. First I observed the link between body and mind was getting weaker in our modern society and that it was therefore important to encourage people to question themselves about the appropriation of the body. It is particularly in sports that this link is most solicited and particularly in verticality, which is an unusual environment for human beings. My research is part of a system; between leisure and personal experimentation, semi-directive questionnaires with practitioners at all levels, visits to different places of practice, participation in an international congress of the IRCRA, up to my internship company working in climbing and alpinism.



← Présentation d'une expérimentation, ses références ainsi que les verbatims qui en sont sorties

← Presentation of an experiment, the references as well as the verbatims that came out of it



↑ « (Re)marquer sa kinésphère » expérimentation du projet de recherche
 "Marking your kinesphere" research project experimentation



→ « Conscientiser l'usage de son corps » expérimentation du projet de recherche
 "Tools of a body in practice under constraints" experimentation of the research project



Présentation finale du projet de recherche

Final presentation of the research project



Oral de projet de recherche

Presentation of the research project



«Outils d'un corps en pratique sous contraintes»
expérimentation du projet de recherche

*"Tools of a body in practice under constraints"
experimentation of the research project*





Idéation sur les accessoires de la marque - vers une réflexion
autour de l'identité de la marque
Ideation on brand accessories - towards a reflection about brand
identity



Alternance

Designer produit à Simond/Decathlon

Les Houches, Haute-Savoie

• Missions

Recherches et dessins de
mousquetons

Recherche et prospection
d'accessoires

Direction artistique

Écriture de la marque

Écriture de la « plateforme
design »

La structure

Simond est une entreprise fabricante de matériel d'escalade et d'alpinisme créée en 1860 et appartenant au groupe Decathlon depuis 2008. Basée dans la vallée de Chamonix au pied du Mont-blanc, elle fait figure de référence depuis le début de l'alpinisme.

Retour d'expérience

Ma passion pour les sports de montagne a guidé mon choix d'entreprise d'alternance. Je souhaitais intégrer une équipe pluridisciplinaire et apprendre auprès de designers seniors. Conforter mes compétences et les développer auprès de professionnels confirmés était important à mes yeux après mon parcours singulier dans l'artisanat. Mon équipe était composée de designers produits, textiles, graphistes, chaussants, etc.

La diversité des missions que j'ai pu y effectuer m'a particulièrement intéressé, celles-ci allant du graphisme sur des t-shirts à l'écriture de la « plateforme design » (les volontés de la marque pour les produits à venir).

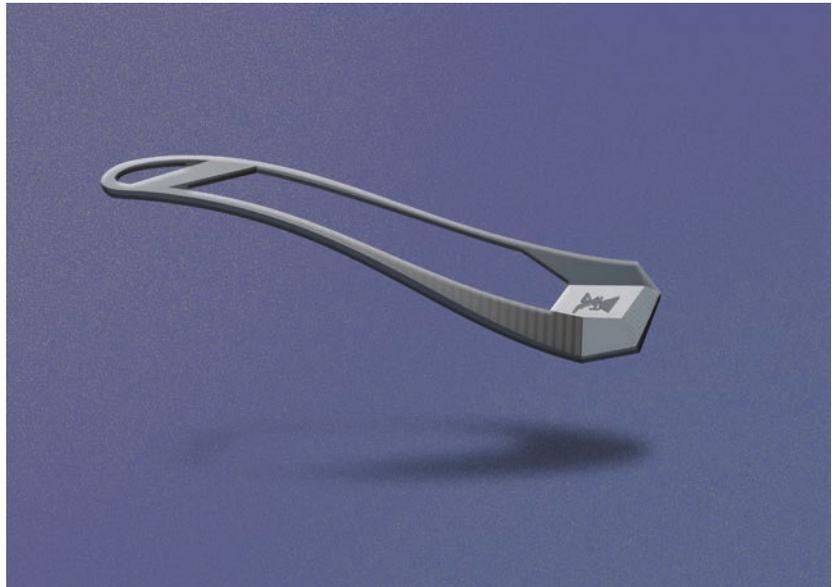
Simond is a manufacturer of climbing and mountaineering equipment created in 1860 and belonging to the Decathlon group since 2008. Based in the Chamonix valley at the foot of Mont-Blanc, it has been a reference since the beginning of mountaineering.

My passion for mountain sports led my choice of company for my apprenticeship. I wanted to integrate a multidisciplinary team to learn from senior designers. Strengthening and developing my skills close to experienced professionals was important to me because of my singular studies in crafts. My team was composed of products, textile, graphic and footwear designers, etc. It was enriching to carry out very diverse missions, especially projects such as graphics on t-shirts to the writing of the "design platform".

→ Workshop sur l'écriture de la marque
Workshop on brand writing

↘ Une idée du projet accessoires : un puller
An idea of the accessory project: a puller

↘ Rapport d'alternance lors de la présentation face au jury final
Apprenticeship report



Le cœur de l'entreprise : les usagers
(©MDaviet)

← *The heart of the company: the users*
(©MDaviet)

Prestidi-designers

Faire partie des prestidi-designers, c'est s'approcher de l'apprenti-sorcier. Ces diplômées utilisent le **design comme un outil de révélation** et de questionnement de **l'étrange**, du **bizarre**, du **dérangeant**.

Chloé Angeloni

Design pour la cruauté, La réaction dans les réseaux sociaux

Altran, Échirolles

50

Élodie Lorthios

Fantômes numériques, Designer des nouveaux modes de présence post-mortem

Ezasmé, Lyon

56

Zoé Paille

Identité technomagique

Orange Labs, Meylan

62

Amélie Scordilis

Viscosité, De la singularité du visqueux à une pensée de la viscosité

Fournier, Thônes

68



En bref...

* Interactif

🔍 Design pour la cruauté

📁 Altran/Frog



Chloé Angeloni

option Interactif

Quelle designer je suis ? Telle est la question... J'aime bien l'idée d'étudier et de mettre en application une discipline « monstre » qui lie plusieurs domaines et s'enrichit de ces interconnexions. Je crois qu'on essaye aussi de concevoir les choses telles qu'elles pourraient être au-delà des cloisons habituelles. Mais pour faire simple, je me définirais peut-être comme une designer interactrice au milieu de trois grandes passions, le théâtre, les interactions sociale/humaines et les interfaces/technologie/design d'interaction.

2014

Bac S, Lycée Saint Marc,
Lyon

2014-2015

MANAA, La Martinière Diderot
Lyon

2015-2017

BTS Design Graphique
option médias numériques,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

2017-2019

DSAA Design Interactif,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Designer UI/UX à Altran-frog
Grenoble

Mail • angelonichloe@gmail.com

Instagram • [@angelonichloe](https://www.instagram.com/angelonichloe)

Twitter • [@chloeangulue](https://twitter.com/chloeangulue)
[@DCruaute](https://twitter.com/DCruaute)

Projet de recherche

Design pour la cruauté

La réaction dans les réseaux
sociaux

Comment les designers pourraient mettre en scène nos réactions dans les réseaux sociaux afin d'y insuffler de la vitalité ?

En quoi consisterait un design de la réaction, un design pour la cruauté ?

Entre le Chœur

Il est temps de réagir !

Sans être réactionnaire, ce mémoire s'appuie sur la cruauté d'un homme, Antonin Arthaud, un théoricien du théâtre, un dramaturge. Ou plutôt sur son manifeste publié en 1938, le *Théâtre de la cruauté*. Une fois ce décor mis-en-place, vous vous demandez certainement où se loge l'acteur principal ? À savoir, le design. N'ayez craintes, il attend que le rideau se lève sur l'intrigue qui se déroule dans le monde des réseaux sociaux et dont le nœud advient précisément à l'endroit des réactions. Les Hommes y déposent leurs « j'aime », les « haha ! » leurs pleurs, les « grrr ! » leurs cœurs, les sourires jaunes.

Pour couper (côté) court à tous quiproquos, après cet aparté, il vous est conseillé d'entrer dans un (côté) jardin pour jeter un œil ou des tomates à cette rhétorique en trois actes.

Il sort



To design for Cruelty

*Reaction within social
networks*

*How designers, seen as
directors, could encourage
reaction's spontaneity in social
networks?*

*This thesis questions the
reaction system within social
networks through the prism
of the A. Artaud's manifesto,
the theater of cruelty. And
in particular, how could we
restore the vitality of our digital
ways of reacting?*



← Extrait d'une vidéo d'observation, des gestes de la réaction
 Extract from an observation video, gestures of the reaction



← Réagir avec le mouvement,
 l'inclinaison du masque
 React with the movement,
 the tilt of the mask

- Traduire les usages existants, réagir avec l'inclinaison et la distance de son smartphone

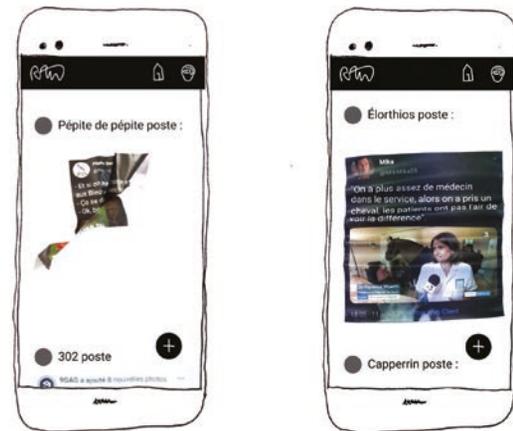
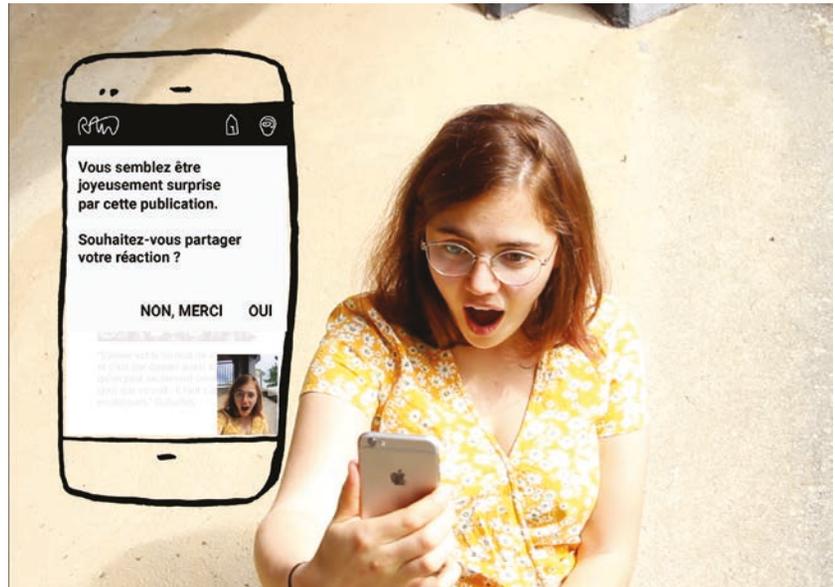
Translate existing uses, react with the tilt and proximity of your smartphone

- ↘ Mise en scène de Twitter

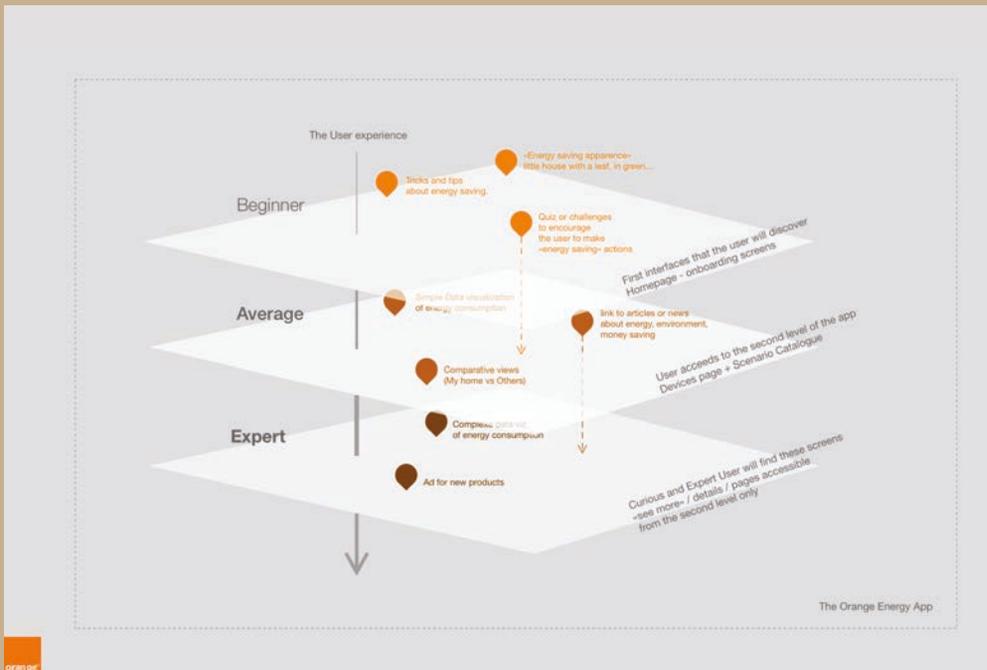
Twitter staging

- ↘ Comment représenter nos réactions? Déformer le contenu des posts?

How to represent our reactions? Distortion of the content of the posts?



- ← Affiche de la soutenance de projet de diplôme
- Poster of the research project presentation*



Travail réflexif autour des niveaux d'expérience d'un service selon l'utilisateur

Reflexive work about the different levels of experience in a service according to the user



Alternance

Designer UI/UX consultant à Altran-frog

Échirolles, Isère

• Missions

Réalisation de maquettes, wireframes et prototypes d'écrans

Réalisation de benchmark et analyse conceptuelle

Échanges avec une équipe pluridisciplinaire experte de l'accessibilité, du « design for all »

La structure

Altran est une SSII (Société de Service en Ingénierie de l'Informatique), elle se définit comme le leader mondial du conseil en innovation. Ses clients sont généralement de grands groupes telles que Orange, Schneider, Sanofi, etc. J'ai travaillé au sein de cette société, dans l'entité dédiée au design : Altran-frog.

Altran is an IT services company, it defines itself as the world leader in innovation consulting. Its customers are generally large groups such as Orange, Schneider, Sanofi, etc. I worked in this company, in the entity dedicated to design: Altran-frog.

Retour d'expérience

J'ai choisi de travailler chez Altran dans le but de confronter ma formation de designer à d'autres professions de l'innovation (ingénieurs, ergonomes, etc.). Je recherchais également à améliorer mes compétences en UX design, en travaillant avec des ergonomes. Enfin, j'étais curieuse de découvrir la place qu'un designer peut occuper au sein d'un groupe international et d'une structure d'entreprise telle qu'Altran.

I chose to work at Altran in order to compare my training as a designer with other innovation professions (engineers, ergonomists, etc.). I was also looking to improve my UX design skills by working with ergonomists. Finally, I was curious to discover the place that a designer can occupy within an international group and a company structure such as Altran.

→ Transformation de la charte mobile Orange pour l'accessibilité

Transformation of Orange identity charter for accessibility

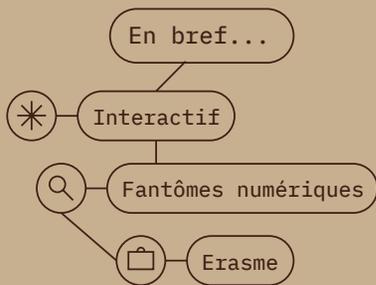
↘ Conception graphique d'un flyer promouvant l'accessibilité

Graphic design of a flyer promoting accessibility

↘ Réunion d'équipe

Team meeting







Élodie Lorthios

option Interactif

Il me plaît de considérer le design comme un territoire aux frontières perméables et à l'étendue en perpétuel questionnement. Ainsi, j'aime à penser qu'être designer s'apparentera, tout au long de mes expériences, à des explorations et à des étonnements. En effet, il me semble essentiel de persister à interroger le sens de ma pratique, en ouvrant des brèches vers les sciences sociales, et de continuer à appliquer les méthodologies enseignées à des projets qui servent l'intérêt général.

2014

Bac ES, Lycée René Cassin, Montfort-sur-Meu

2014-2015

MANAA, Lycée Joseph Savina Tréguier

2015-2017

BTS Design Graphique option médias numériques, Lycée Bréquigny Rennes

2017-2019

DSAA Design Interactif, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

Mail • elodie.lorthios.design@gmail.com

Twitter • [@EloLrths](https://twitter.com/EloLrths)

Projet de recherche

Fantômes numériques

Designer des nouveaux modes de présence post-mortem

En quoi la figure étrange du fantôme peut-elle être une forme de survivance de l'identité numérique ?

Quelles nouvelles manières de se manifester les outils numériques offrent-ils aux fantômes ?

Au sein des espaces numériques, la mort résonne parfois comme une virgule plutôt que comme un point final. Lorsque certains proches avouent que supprimer les informations numériques de l'être disparu équivaldrait, pour eux, à répéter une deuxième fois sa mort, les données s'apparentent alors à de précieux souvenirs. Cependant, ces souvenirs, sous l'effet des algorithmes, peuvent s'animer et donner lieu à des manifestations fantomatiques. De ces réflexions est née la rencontre entre la notion de fantôme et la question de l'identité numérique post-mortem. Au fil de mes recherches, je me suis saisie des imaginaires autour des interactions avec l'au-delà, afin de les réinterroger par rapport aux nouvelles technologies. Je me suis orientée vers les relations entre le fantôme, l'espace dans lequel il se manifeste, et le proche, spectateur ou acteur. Par ce cheminement, j'ai finalement été amenée à expérimenter l'irruption de l'étrange dans les outils numériques.



Digital ghost

Designing new postmortem presence modes

How can the ghost be a form of subsistence of digital identity? How can the ghost be a surviving form of digital identity?

What new ways do digital devices offer ghosts to manifest themselves?

Within digital spaces, death is sometimes more considered as a comma rather than as an end. When some relatives admit that removing the digital information from the disappeared person would be like repeating his death a second time, the data can be compared to precious memories. However, under the effect of algorithms, these memories can come to life and give rise to ghostly manifestations. From these thought emerged the encounter between the notion of ghost and the question of post-mortem digital identity. Over the course of my research, I have captured imagination around interactions with the afterlife, to reinterview them in relation to new technologies. I focused on the relationships between the ghost, the space in which it manifests itself, and the relative, spectator or actor. Through this journey, I have finally led to experience the emergence of the strange in digital tools.

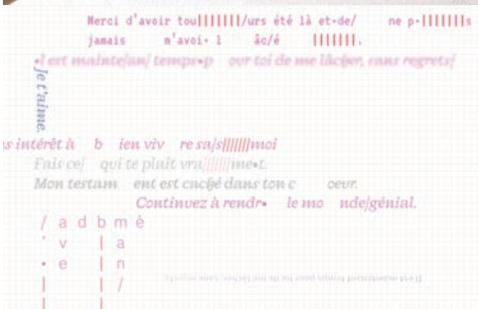


Répertoire de nouvelles gestualités d'invocations autour d'un objet technologique
 Repertoire of new gestures of invocations around a technological object



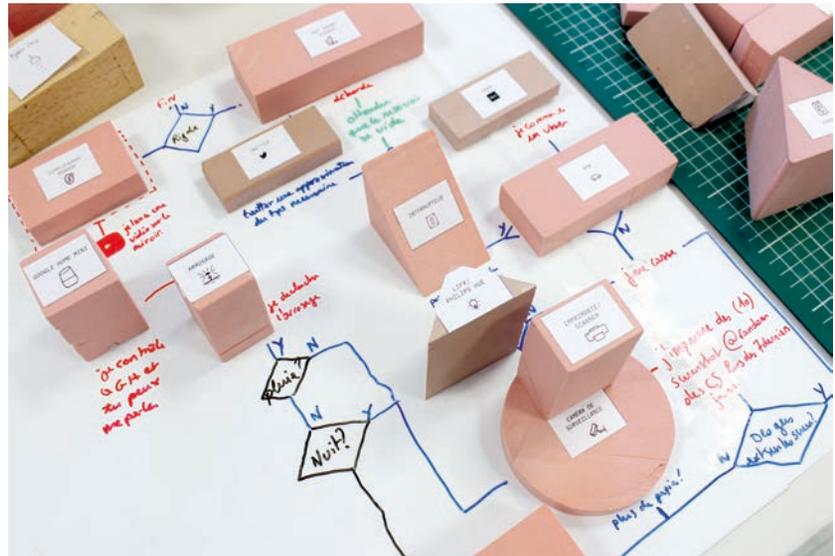
« This person exists » : mise en scène du frôlement comme moyen d'entrer en communication avec les visages générés par thispersondoesnotexist.com. Ce contact étant fragile, les messages délivrés sont éphémères et empreints de bugs typographiques.

Use light touch as a way to communicate with the faces generated by the thispersondoesnotexist.com.



- « Atelier IFTTG (If This, Then Ghost) » : inviter les participants à schématiser des algorithmes permettant d'invoquer leur propre fantôme au sein d'une maison connectée.

"IFTTG workshop" consisted to invite participants to sketch algorithms in order to invoke their own ghost within a connected house.



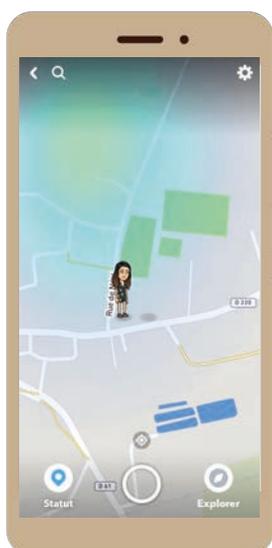
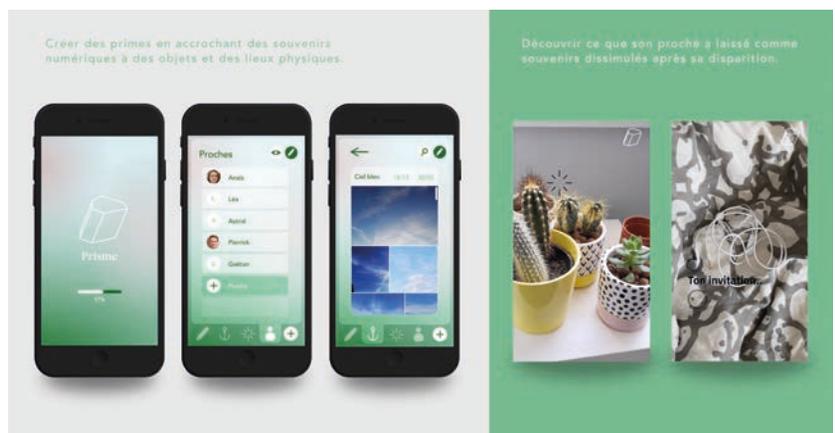
- ↓ « Tristan, comment l'invoquer » : mode d'emploi synthétisant visuellement un rituel spirite. L'absence de texte didactique laisse place à une liberté d'interprétation qui rend la démarche hasardeuse afin de mettre en avant une certaine aspérité du fantôme.

"Tristan, how to invoke it": instruction manual visually synthesizing a spiritualist ritual.



- ↓ « Prisme » : application permettant à l'utilisateur de transmettre des souvenirs numériques (sonores ou visuelles), qui se dévoilent aux proches endeuillés grâce à la Réalité Augmentée

"Prisme" is a mobile app which allows the user to transmit digital memories after your disappearance, revealing themselves to bereaved persons thanks to Augmented Reality



- ← « L'ombre de lui-même » : interroger l'apparence de l'avatar d'un être disparu dans un réseau social par rapport aux avatars des autres utilisateurs. Représenter le fantôme comme une sous-présence.

"A shadow of your former self": question the appearance of a deceased person's avatar in a social network in comparison to the avatars of other users. Representing the ghost as an under-presence.



Test du prototype de l'interprétable — dispositif facilitant le dialogue médical avec les patients non-francophones — avec les puéricultrices, avant son installation dans trois salles de consultation.

Testing of the prototype of interpretable — a device facilitating medical dialogue with non-French-speaking patients — with childcare workers, before its installation in three consultation rooms.



Alternance

Designer de services à Erasme, Grand Lyon

Lyon, Rhône

• Missions

- Étude de terrain
- Parcours utilisateur
- Design d'interface
- Graphisme et illustration
- Facilitation
- Architecture de l'information
- Intégration web

La structure

Erasme est le Service Usages Numériques de la Métropole de Lyon. Ce laboratoire d'innovation publique a pour objectif de questionner des nouveaux usages du numérique au sein des politiques publiques. Dédié à la prospective, il promeut également la co-création par l'implication des usagers dans la conception des projets, notamment par l'organisation de workshops, remix et sprints créatifs au sein de son UrbanLab.

Retour d'expérience

Intégrer Erasme m'a offert la possibilité de travailler pour et avec les usagers, dans l'objectif d'améliorer leur quotidien. Ce laboratoire était le cadre idéal pour développer mes compétences en facilitation, en médiation et en étude de terrain. J'ai pu m'investir dans une pluralité de champs comme l'éducation, la santé, la mobilité ou la culture. Aux côtés d'une équipe pluridisciplinaire, j'ai enrichi ma pratique et appris à sortir de ma zone de confort. Cette expérience professionnelle m'a permis de développer un esprit critique sur mon environnement de travail et m'a amenée à réfléchir sur mon rôle de designer.



Erasme is the Grand Lyon's open innovation laboratory. It is dedicated to foresight and technological watch. Erasme sets up methods of open innovation to stimulate new digital uses for public policies. It developed its own conception laboratory, the UrbanLab, a place of collaboration where are designed and tested prototypes during events, like workshops or "mixes".

Joining Erasme has given me the opportunity to work to serve people's interest. It was the ideal setting to develop my ethnographic skills and learn facilitation. I could get involved in a variety of fields such as education, healthcare, mobility and culture. Alongside a multidisciplinary team, I have enriched my practice and adapted my way of working on some projects in a more collaborative way. This experience finally led me to think about my role as a designer.



Participation au Triomix, sprint créatif de 3 jours pour réinventer les pratiques autour du tri et de la réduction des déchets

Participation in the Triomix, a 3-day creative sprint to reinvent practices around waste sorting and reduction



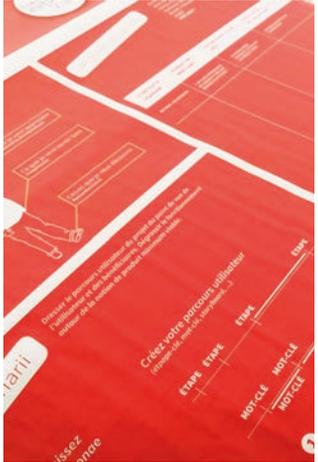
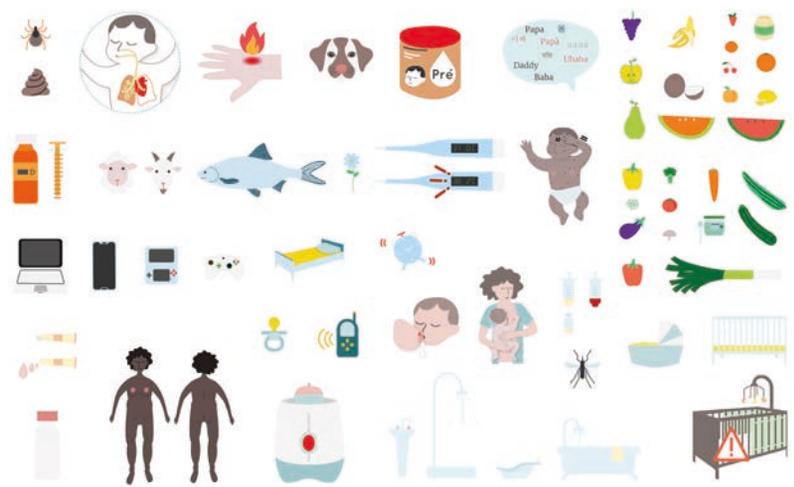
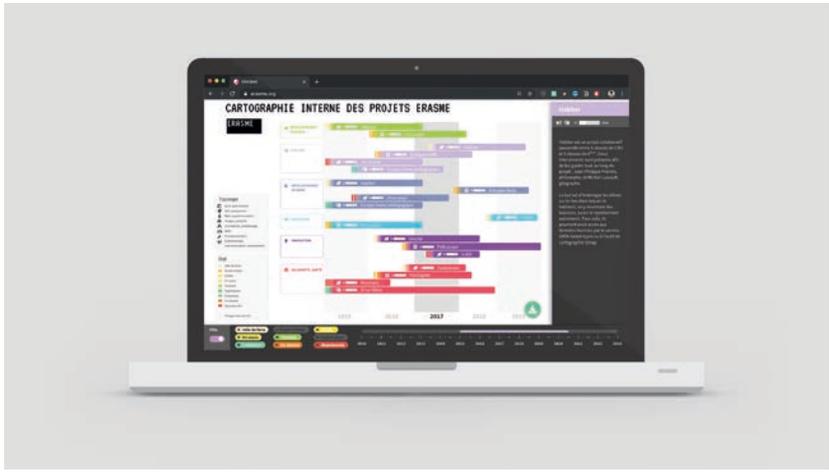
Maquette de la cartographie interactive des projets d'Erasmus

Prototype of interactive map of Erasmus's projects



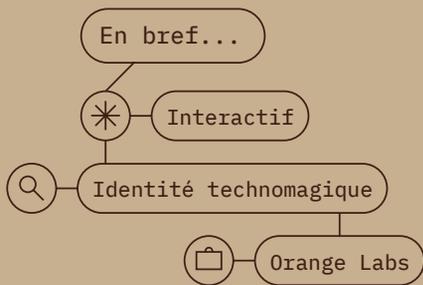
Illustrations réalisées sur les thèmes de l'alimentation, la santé, le sommeil et l'éveil du nourrisson pour le dispositif Interpretable. Projetées sur une surface effaçable, elles permettent aux médecins et patients d'exprimer visuellement leurs idées.

Illustrations on the themes of infant nutrition, health, sleep and awakening for the Interpretable device. Projected on an erasable surface, they allow doctors and patients to visually express their ideas.



Création d'un outil permettant le suivi de projets menés en entrepreneuriat par des agents de la Métropole. Ce support imprimé facilite la visualisation de l'ensemble des différentes phases de réflexion.

Designing of a tool to monitor entrepreneurial projects carried out by agents of the Metropolis. This printed medium facilitates the visualization of all the different phases of thinking.





Zoé Paille

option Interactif

Au cours de mon BTS j'ai développé une pratique du design plastique et visuelle. En entrant dans ce DSAA j'ai souhaité augmenter cette pratique par une réflexivité accrue, stimulée par des apports en sciences sociales, un travail des usages et une culture numérique. Mon travail de recherche m'a permis d'explorer une actualité sociale et numérique tout en y infusant de l'étrange et de la poésie. J'aime pratiquer un design sensible, visuel et conscient.

2014

Bac ES, Lycée Édouard Herriot, Lyon

2014-2015

MANAA, La Martinière Diderot Lyon

2015-2017

BTS Design Graphique option médias numériques, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

2017-2019

DSAA Design Interactif, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

aujourd'hui

Un peu de temps pour découvrir et apprendre par d'autres biais que l'école ou l'entreprise

Mail • paillezoe@gmail.com

Site • <http://troiscentdeux.fr>

Instagram • [@trois.cent.deux](https://www.instagram.com/trois.cent.deux)

Projet de recherche

Identité technomagique

Quels sont les rapports qui se construisent entre nos usages numériques et la construction de nos identités ?
Peut-on designer des expériences numériques de construction de soi qui échappent à la rationalisation et à une délégation à outrance ?

Dans ma recherche j'ai souhaité questionner les rapports qui se jouent entre numérique et construction de soi. Les dispositifs numériques font désormais partie intégrante de nos vies. Cette évolution de nos pratiques se conjugue avec une conception de l'identité comme marqueur central dans la vie de chacun. Ainsi, il s'agit d'étudier les dispositifs numériques en tant que vecteurs de pouvoir et d'imaginaires ; comment participent-ils au façonnage de nos identités ?

Au cours de ma recherche j'ai pu observer un jeu de tensions entre rationalité et irrationalité du numérique et de la construction de soi. Il m'a donc semblé intéressant de jouer avec ces tensions et contradictions et de proposer de l'inattendu, en questionnant le numérique et l'identité par le prisme de la magie. Les expérimentations de mon projet de recherche opèrent des hybridations et des décalages en appliquant une pratique de la magie aux assistants numériques de la construction de soi, proposant alors des objets permettant le questionnement de nos pratiques et ouvrant à une autre lecture du monde, plus poétique.

•

Technomagical identity

What relation is being built between our digital uses and the construction of the self? To what extent can we design digital experiences related to the shaping of identity without rationalizing or delegating it excessively?

In my research I questioned the relationship between our digital uses and the shaping of the self. Nowadays, digital products belong significantly to our lives. In the meantime, identity arises as a central concept in one's life. Thus, it seems interesting to consider digital "dispositives" as conveyors of power and imaginary. How do digital "dispositives" mediate the shaping of the self? During my research, I could observe a tension between rationality and irrationality, both in digital products and the shaping of the self. I decided to play with this tension and to step aside by questioning digital and identity through the concept of magic.

My project proposes to see the world from a different perspective and to question our uses through the blending of magical practices and digital environments involved in the shaping of the self.



← Résultat d'une étude auprès de camarades. Travail sur les modes d'interaction : objets intermédiaires et frictions
Result of a survey among students. Work on the forms of interaction: transitional objects and frictions



← La protectleaf. Travail sur les objets intermédiaires, plugs comme protocoles de connexion à l'invisible
The protectleaf. Work on transitional objects, plugs as connexion protocols to the invisible

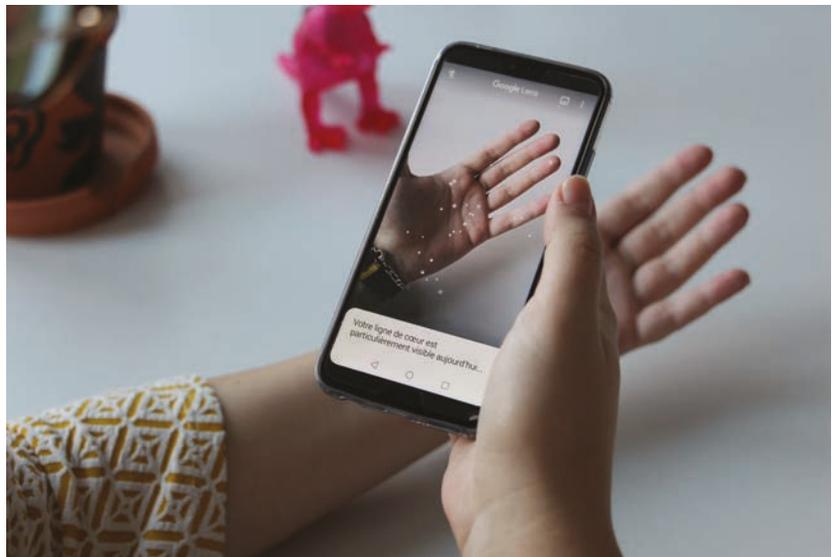
→ Invoquer la Google Home, la gestualité comme autre mode d'interaction

Invoke the Google Home, gestures as a different interaction form



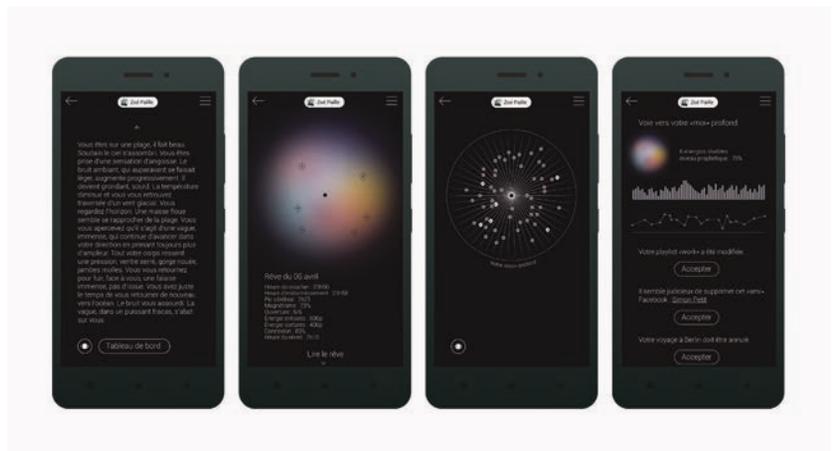
↘ Méta Google Lens. Utiliser les capacités d'analyse de la machine pour révéler une vision magique du monde

Meta Google Lens. Use the machine's analysis capacities to reveal a magical world view



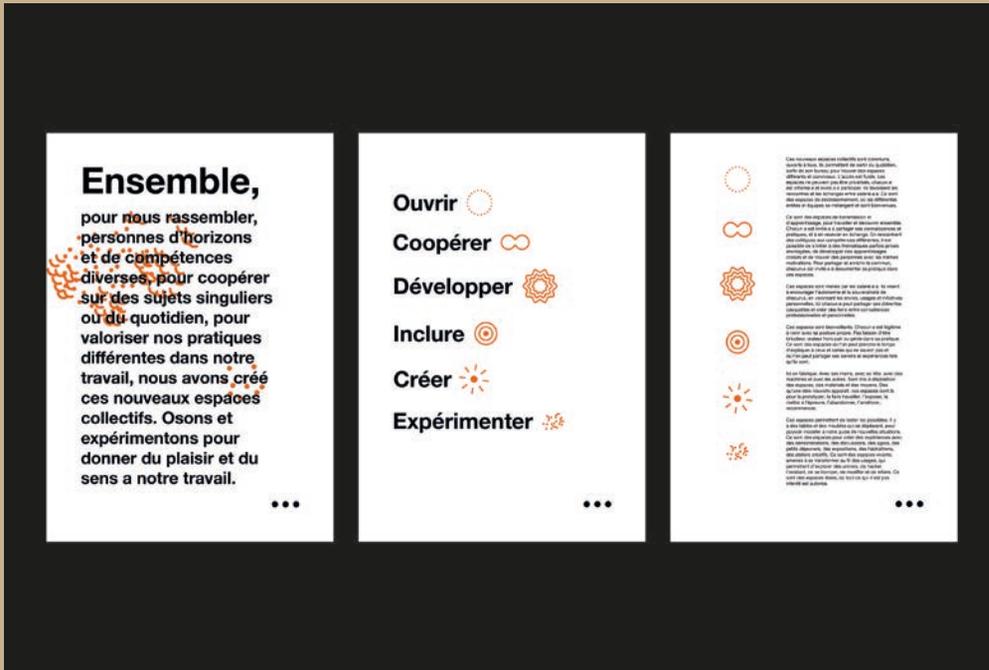
↘ Masque incuba. Application mobile pour masque de nuit connecté

Incuba mask. Mobile application for connected sleep mask



Miroir magique connecté, réflexion d'une intériorité

← *Connected magic mirror, reflects an inwardness*



Le manifeste des « espaces transverses », co-créé avec les salariés
 The manifesto for the "transversal spaces", co-created with the employees



Alternance

Designer d'interaction à Orange Labs

Meylan, Isère

• Missions

- Conception et animation d'ateliers
- Mise en forme de démonstrations d'innovation
- Conception d'interfaces
- Conception de signalétique
- Conception d'identité visuelle et de supports de communication

La structure

Orange Labs est la branche recherche et innovation de l'opérateur de télécommunications Orange. Les projets développés à Meylan concernent la conception de services numériques autour des thématiques de l'Internet des Objets, du Big Data, de l'Intelligence Artificielle, de la conception universelle, etc. J'ai travaillé au sein des « Jardins », espace collectif d'Orange Labs.

Orange Labs is a branch for research and innovation at the telecommunications company Orange. The projects that are carried out in Meylan are digital services about different themes like the Internet of Things, Big Data, Artificial Intelligence, universal design.

Retour d'expérience

Cette structure dénote radicalement de mes précédentes expériences. Là où je n'avais connu que des petites entreprises ou associations auparavant, travailler chez Orange a été une sortie volontaire de ma zone de confort. J'ai appris pendant cette année à me confronter à la complexité, à la fois du fait de la structure d'une grande entreprise et de son mode de fonctionnement, mais également de par les thématiques d'innovation auxquelles j'ai pu toucher. Cette expérience m'a également introduite à des thématiques telles que l'intelligence collective ou la gouvernance partagée en entreprise, de par l'expertise de ma tutrice dans ces domaines. Finalement j'ai gagné en expérience et en posture professionnelle.

This structure is very different from what I could experience before in small companies or in associations. Working at Orange was a deliberate step out of my comfort zone. During this year, I learned to work among complexity, because of the organization of work in a big company but also due to the innovation themes I worked with. This experience introduced me to subjects such as collective intelligence and shared governance in companies, thanks to the expertise of my mentor in those fields. Finally, I gained experience and professionalism.

- ➔ Animation d'un atelier de co-création d'un manifeste pour les espaces collectifs avec des salariés

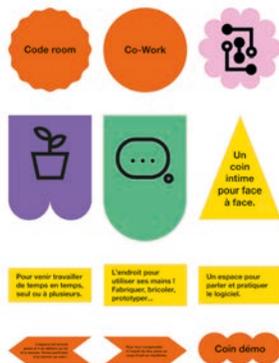
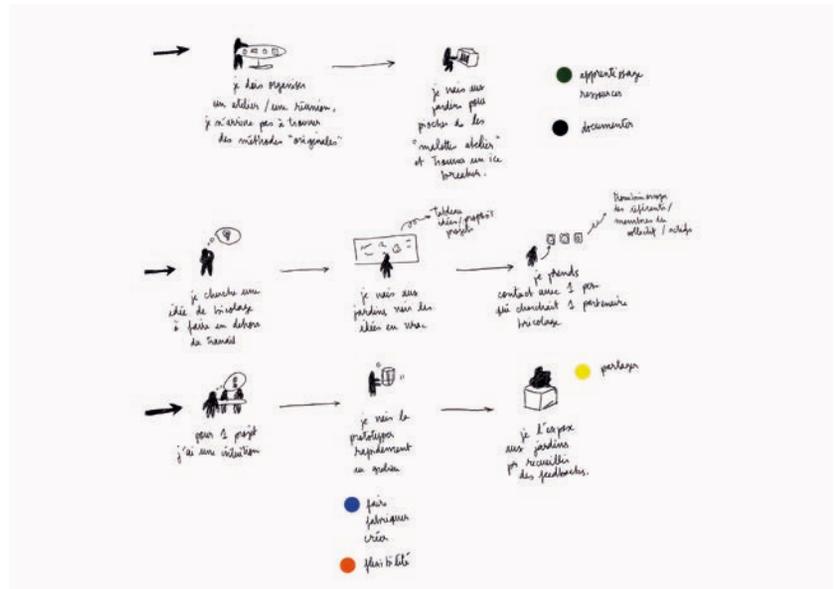
Animation of a workshop with some employees to co-create a manifesto for collective spaces

- ↘ Premières recherches, scénarios d'usage des Jardins de l'innovation

First researches, users scenario for the "innovation gardens"

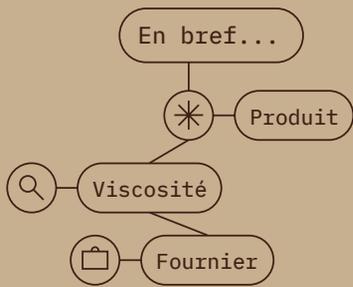
- ↘ Pictogrammes conçus pour la communication dans les Jardins de l'innovation

Pictograms created for the communication in the « innovation gardens »



Signalétique pour l'espace des Jardins de l'innovation

- ➔ Signage for the "innovation gardens" room





Amélie Scordilis

option Produit

J'ai tout d'abord effectué un BTS Design Produit orienté autour de la technologie des matériaux et de la dimension industrielle du produit. J'ai ensuite voulu compléter mon profil, et sortir de ma zone de confort, en intégrant dans le processus de design les outils UX et ainsi donner une dimension plus sensible et sociale à ma pratique du design. L'application des méthodologies UX m'a permis de prendre conscience de l'importance de l'émotion et du ressenti dans notre rapport aux objets et à l'environnement. En traitant l'expérience de la matière visqueuse, j'ai pu jouer avec cette place que joue la perception et l'interprétation dans notre rapport à la matière.

2015

Bac STD2A, Lycée André Argouges, Grenoble

2015 - 2017

BTS Design Produit
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

2017 - 2019

DSAA Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Voyage loin loin loin
d'un ordinateur

Mail • ameliescord@gmail.com

Twitter • [@AmelieScordilis](https://twitter.com/AmelieScordilis)

Projet de recherche

Viscosité

De la singularité du visqueux
à une pensée de la viscosité

Qu'est-ce qui émerge d'une confrontation à l'informe et au mouvant ?
En quoi cela bouscule-t-il notre rapport à la matière et notre conception de l'objet ?
Quelle expérience sensible ce rapport instable à la forme rend-il possible ?

En tant que designer notre considération pour la matière est liée à la mise en forme de celle-ci. L'expérience de cette matière est inhérente à la maîtrise que l'on peut exercer sur celle-ci et à la projection de l'idée que l'on souhaite incarner.

Les matières visqueuses viennent bousculer ce rapport à la matière et cassent la relation de contrôle que nous entretenons dans leur manipulation. Par leur in-formité, leur instabilité et leur aspect repoussant, elles ne permettent pas de projeter la forme. Lorsqu'il n'y a pas forme, c'est un terrain neutre pour l'imagination. L'expérience se concentre alors sur le ressenti, sur les sensations du toucher, et sur le bagage symbolique dont sont porteuses ces matières repoussantes. La singularité du visqueux se situe dans sa liberté d'évolution. Je me suis alors questionnée sur notre relation avec cette matière, où les notions de sensible et d'imaginaire ont une place prépondérante. Ainsi, la matière visqueuse nous donne à la voir et à la sentir.



Viscosity

From viscosity's singularity to a psychology of viscosity

*What emerges from a confrontation with the formless and the moving?
How does it change our relation to matter and our way of designing objects?
Which sensitive experience does this unstable relation with shape make possible?*

As designers, our consideration for matter is linked to its shaping. This matter's experience is inherent to the control we can have on it as well as the projection of the idea we want to embody. Viscous matters challenge our relation with matter and breaks the control relation we have when we manipulate them. The fact that they are shapeless, their instability and their repellent aspect do not allow us to envisage form. When there is no shape, this is a neutral ground for imagination. In that case, the experience focuses only on perception, on touch feelings, and on the symbolism those repellent matters bring to mind. Viscosity's singularity takes place in its evolution's freedom. Therefore, I asked myself what are the benefit of this relation, where sensitivity and imaginary have a leading place? Thus, viscous matter is given to our sight and our sense of touch.



Sablier donnant à voir et à influencer l'écoulement d'une matière visqueuse. Un écoulement ralenti qui crée un spectacle hypnotique. Ici, l'objectif est de donner à voir un nouveau rapport au temps par l'écoulement de la matière. La goutte tombe au ralenti et surprend l'observateur qui s'attend à un écoulement plus fluide.

Hourglass which allows us to see a viscous matter flow. The slowed down flow creates an hypnotic show. The goal is to allow people to experience a new relation with time thanks to the matter flow. The drop falls slowly and surprise the observer who expected it to fall more rapidly.



Représentation du phénomène d'écoulement visqueux d'un glacier, par la déformation de l'encre dans une matière visqueuse. La mise en mouvement de la matière donne à voir un spectacle visuel hors du commun, rendant visible le phénomène physique de l'écoulement, sans être dans une optique de transmission de savoir.

Representing the viscous flow phenomenon of a glacier, thanks to the distortion of ink in a viscous matter. The matter's moving gives a tremendous visual show, making visible the physical phenomenon of the flow, without learning purposes.



- Système d'écoulement suspendu au plafond afin d'observer les perturbations imperceptibles générées par l'environnement.
- ↘ « Rendre visible le chaos du monde grâce à la réaction forte de la matière à une perturbation faible », Joël Chevrier, physicien

Flow system from the ceiling, in order to observe the imperceptible disturbances created by the environment. "Make the world's chaos visible thanks to the strong reaction of matter to a weak disturbance."
Joël Chevrier, physicist



- ↘ Observation des différents comportements d'écoulement d'une même matière visqueuse dans un tube rempli de différents obstacles. L'objectif est l'observation de l'écoulement de la matière dans un environnement déformant.

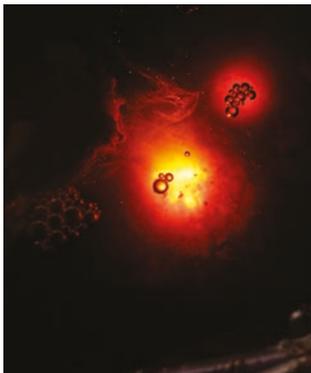
Observing different flows behavior of a same viscous matter in a tube full of various obstacles. The objective is to observe the matter flow in a distorting environment.



Photographie du développement d'une souche de kombucha. Mise en lumière des mouvements invisibles de la matière grâce à une source lumineuse

Photograph of the development of a Kombucha's strain. Highlighting matter's invisible movements thanks to a light source

- ↘





Représentation 3D d'un concept d'espace de préparation collectif et de rangement. Cet objet interroge l'objet coiffeuse en y intégrant une dimension collective.

3D representation of a preparation and collective space concept. This object questions the dressing table object by including a collective aspect.



Alternance

Designer produit à Fournier

Thônes, Haute-Savoie

• Missions

Analyse conceptuelle et technique

Analyse et précision du brief

Production de support de communication et présentation à l'équipe marketing

Utilisation d'outils de dessin et 3D

Analyse prospective autour de l'évolution des usages

La structure

Fournier est une entreprise de Haute-Savoie spécialisée dans la fabrication de meubles de cuisine et de salle de bain sur-mesure. Elle possède plusieurs usines et sites, qui couvrent la production de leurs différentes marques dans les secteurs de la cuisine, de la salle de bain et du rangement.

Retour d'expérience

Être designer chez Fournier était pour moi l'occasion de développer mes compétences de designer industriel tout en travaillant sur des usages du quotidien : la cuisine et la salle de bain. Ces usages étant à la fois très ancrés et en constante évolution, j'ai pu faire intervenir diverses méthodologies UX. C'était également pour moi l'occasion de vivre l'expérience d'une grande entreprise et de travailler avec de nouveaux interlocuteurs comme le marketing ou le bureau d'étude.



Fournier is a company from Haute-Savoie which is specialised in the making of made-to-measure kitchen and bathroom furnitures.

It has several plants and sites which cover the production of their different brands in the kitchen, bathroom and storage unit sector.

Being a designer in Fournier company was the opportunity for me to develop my skills in industrial design as well as working on everyday life uses: the kitchen and bathroom's ones. These uses are at the same time very stable and in constant change, as a consequence, I was able to use various UX methods. It was also the opportunity for me to live an experience in a big company and to work with new representatives like marketing or the research office.

- Représentation 3D d'un concept de coiffeuse verticale et accessorisable. L'objectif ici est de rompre avec l'archétype de la coiffeuse tout en répondant à ses besoins d'usage. Sa conception a été pensée pour exploiter au maximum les produits existants de l'entreprise.

3D representation of a vertical and accessorizable dressing table's concept. The objective is to destroy the dressing table's archetype as well as answering to its uses needs. Its conception was thought to make the most of the company's existing products.



- ↙ Extrait d'un carnet de recherche sur les solutions de coiffeuse. Dans cette phase de recherche, l'objectif était de questionner cet objet archétypal, en donnant à voir une grande diversité d'usages et de symboliques associées.

Extract from a research notebook representing various solutions of dressing tables. In this research, the objective was to question this archetypal object by showing various uses and their associated symbolism.



Engagé·e·s

Les engagé·e·s incarnent leur travail dans une **actualité politique et sociale**. Ils pratiquent un design de terrain, voué à **provoquer le changement**.

Anaëlle Beignon

Déconstruire l'habitude, Quelle contribution du design dans la discussion politique des habitudes genrées ?

LIRIS, Villeurbanne

76

Joris Chabat

Lieu indéfini, Construire l'hétérotopie par la pratique

Laboratoire d'innovation publique Archipel, Lyon

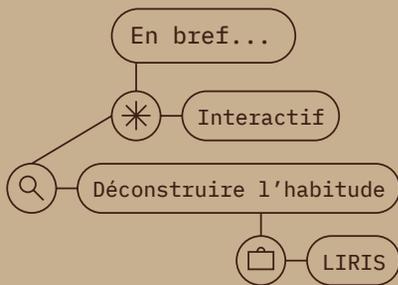
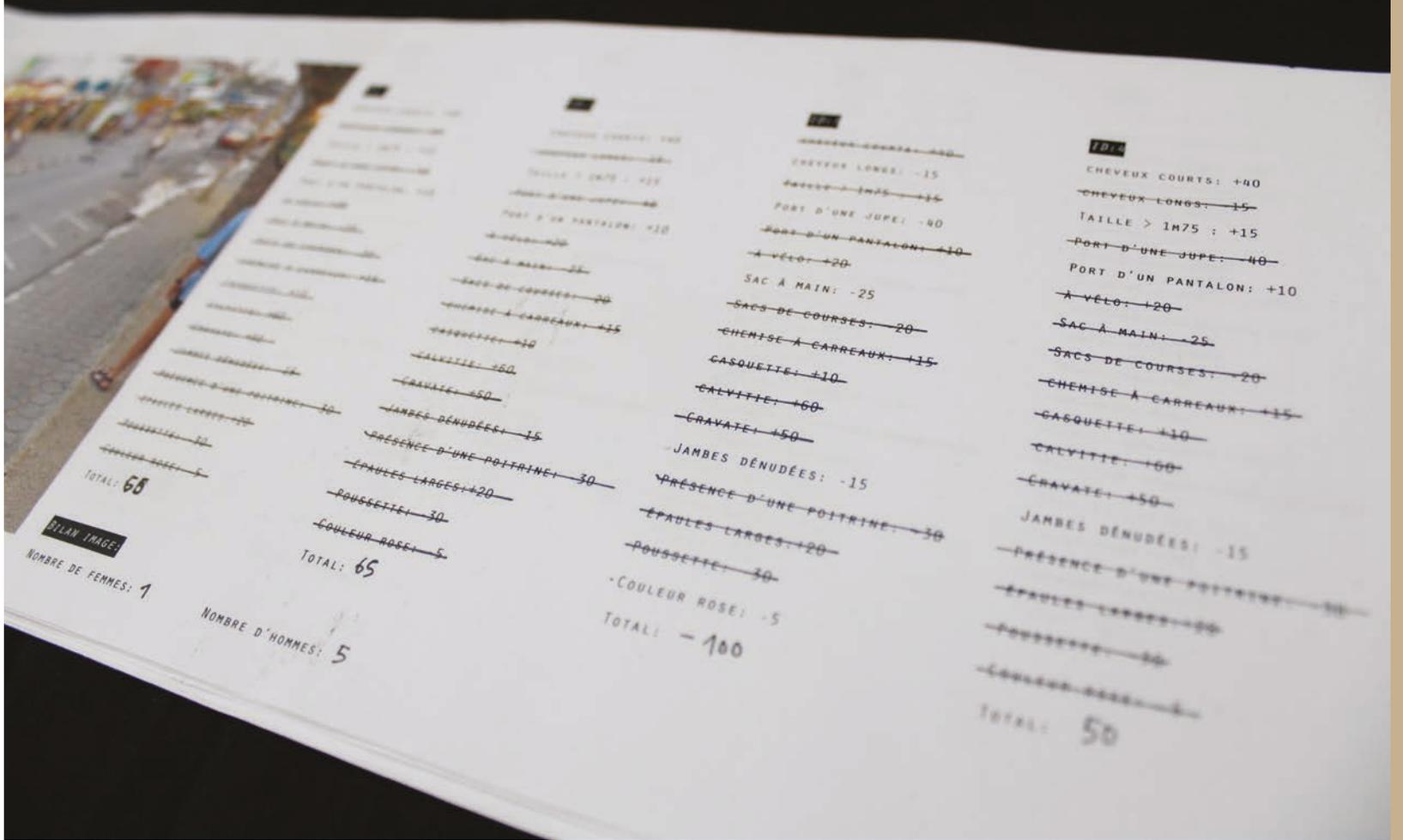
82

Maelle Ferré

Disposer l'équité, Penser les dispositifs participatifs sous l'angle de l'équité

Laboratoire d'Innovation Publique de la Ville de Paris

88





Anaëlle Beignon

option Interactif

Après mon BTS en Design Graphique, je me suis orientée vers le DSAA de Villefontaine car il me semblait primordial de prendre en considération les personnes pour lesquelles on conçoit dans un processus de création. J'étais par ailleurs attirée par le monde de la recherche, bien que je n'en connaissais pas grand-chose à l'époque. Mon stage et mon alternance dans deux équipes de recherche différentes et les enseignements du DSAA m'ont permis d'asseoir ma décision de poursuivre dans la recherche en design. C'est pourquoi je suis actuellement en Master en design d'interaction à l'université de Malmö, dans le but d'acquérir des compétences en design plus académiques ainsi que de me perfectionner en prototypage.

2015

Bac STD2A, Lycée Laplace
Caen

2015-2017

BTS Design Graphique
option médias numériques,
Lycée Bréquigny
Rennes

2017-2019

DSAA Design Interactif,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Master Interaction Design,
Malmö University
Malmö, Suède

Mail ● anaellebeignon@gmail.com

Site ● <http://www.anaellebeignon.fr>

Twitter ● [@anaellebeignon](https://twitter.com/anaellebeignon)

Projet de recherche

Déconstruire l'habitude

Quelle contribution du design dans la discussion politique des habitudes genrées ?

Comment le design critique peut-il permettre la remise en question et la discussion de la norme, et plus particulièrement des normes genrées ?

Comment une méthode de recherche peut-elle contribuer à construire mais aussi à déconstruire ces normes genrées ?

Le genre est aujourd'hui très communément vu comme binaire dans notre société occidentale : on distingue deux sexes et genres qui seraient le féminin et le masculin, et on leur attribue une apparence, des comportements ou encore des aspirations qui seraient propres à chacun. Ce projet de recherche vise à expérimenter une déconstruction par le design critique, donnant lieu à différentes représentations du genre passant par un design de la collecte d'informations plus que de la représentation. Ainsi, les méthodes de recherche ethnographique ne sont pas neutres, et contribuent en un sens à conforter la norme. Néanmoins, elles peuvent également contribuer à produire du sens, elles peuvent en elles-mêmes avoir vocation à être discutées, et permettre de réfléchir par la même occasion à la norme à laquelle elles renvoient. Il s'agit également ici de proposer aux designers et designeuses de réfléchir à leur pratique de l'ethnographie et à la mise en place de leurs outils, en soulignant le caractère très peu anodin des outils ethnographiques qu'ils peuvent avoir l'occasion de mettre en place durant leur pratique.

Ce sujet de recherche fait l'objet de l'écriture d'un article pour la conférence DIS 2020.



Discussing collective habits

Towards a sensitive representation of digital infrastructures

How can critical design allow the questioning and discussion of the norms, and more particularly gendered norms? How can a research method contribute to building but also to deconstructing these gendered norms?

This research project aims to experiment with a deconstruction through critical design, giving rise to different representations of the genre through a design of information gathering rather than representation. It is also a question here of proposing to designers to reflect on their practice of ethnography and the implementation of their tools, emphasizing the ultimately very significant nature of the ethnographic tools that they may have the opportunity to implement during their practice.



← Inspiré de l'expérience de Milgram, ce cahier d'exercices propose aux hommes de mener leur propre démarche ethnographique sur les femmes qu'ils rencontrent dans la rue.

Inspired by Milgram's experience, this workbook offers men the opportunity to conduct their own ethnographic approach to the women they meet on the street.



← Afin de classer les personnes apparaissant sur les images dans une catégorie binaire de genre, je développe et entraîne mon propre algorithme à classer des images prises sur des caméras de surveillance publiques à travers le monde à partir de stéréotypes.

In order to classify the people appearing on the images into a binary gender category, I develop and train my own algorithm to classify images taken on public surveillance cameras around the world based on stereotypes.

→ Cet atelier de co-création pose la question de la neutralité parfois sous-entendue dans la mise en place de ce genre de méthodes de design.

This co-creation workshop raises the question of neutrality, which is sometimes implied in the implementation of this type of design method.



↘ Méthode permettant de designer sa propre expérience de la ville dans un objectif d'enquête introspective

Method for designing one's own experience of the city with the aim of an introspective investigation

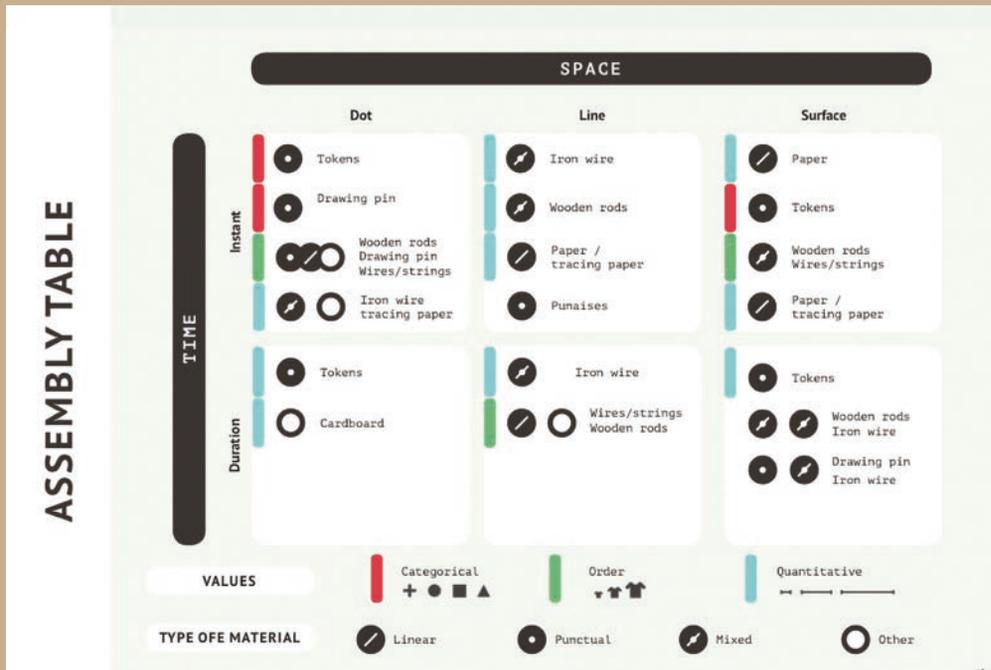
↘ Wink est un service factice de coaching en drague de rue, proposant un diagnostic personnalisé, mais étant en réalité un questionnaire quotidien portant sur l'attitude des femmes que le concerné peut croiser dans la rue vis-à-vis de lui.

Wink is a dummy coaching service in street dragging, offering a personalised diagnosis being in fact a daily questionnaire on the attitude of women that the person concerned may encounter in the street regarding him.



← Je demande ici à trois femmes de marcher comme si elles étaient dans différents types de rues. Le traitement des vidéos fait émerger les similitudes dans les comportements des participantes.

I ask three women here to walk as if they were on different types of streets. The processing of the videos reveals similarities in the participants' behaviours.



Guide de classification pour la physicalisation spatio-temporelle. Basé sur les ateliers de physicalisation que j'ai mené au LIRIS : classification des matériaux pour données spatio-temporelles

Classification guide for spatial and temporal physicalization. Based on physicalization workshops, classification of materials for spatio-temporal data



Alternance

Designeuse d'interaction au LIRIS

Villeurbanne, Rhône

• Missions

- Conduite d'ateliers
- Recherche graphique pour de la représentation de données cartographiques
- Conception de prototypes tangibles
- Création d'un guide de classification de matériaux

La structure

Le LIRIS (Laboratoire d'InfoRmatique en Image et Systèmes d'information) est un laboratoire dont le principal champ scientifique est l'Informatique, et plus généralement les Sciences et Technologies de l'Information. Les disciplines engagées sont multiples, comme par exemple l'ingénierie, les sciences humaines et sociales, les sciences de la vie ou encore les sciences de l'environnement.

LIRIS is a laboratory whose main scientific field is Information Technology and and more generally Information Science and Technology. There are many disciplines involved, such as engineering, human and social sciences, life sciences and environmental sciences.

Retour d'expérience

J'ai choisi cette structure car j'étais curieuse de comprendre comment le design pouvait s'inscrire dans le monde de la recherche. De plus, l'équipe dans laquelle je me trouvais était tournée vers l'IHM, mais aussi vers le design, ce qui m'a permis de comprendre un peu mieux les relations étroites que peuvent entretenir ces deux disciplines. Cette alternance m'a énormément apporté, autant en terme de pratique du design qu'en approche des méthodes de recherche académique. Je pense pouvoir affirmer qu'après cette expérience, ma pratique du design a significativement changé, mais mon choix d'orientation, lui, s'est affirmé.

I chose this structure because I was curious to understand how design could fit into the world of research. In addition, the team I was in was oriented towards the HMI, but also towards design, which gave me a better understanding of the close relationship that these two disciplines can have. This apprenticeship has brought me a lot, both in terms of design practice and in terms of academic research methods. I think I can say that after this experience, my design practice has changed significantly, but my choice of direction has been confirmed.



J'ai produit un outil low-tech permettant de représenter des variables complexes d'itinéraires et de les confronter entre elles. La construction de cet outil a également permis de donner corps aux différentes observations que j'ai pu faire lors des ateliers que j'ai pu mener.

I have produced a low-tech tool to represent complex route variables and compare them with each other. The construction of this tool also made it possible to give substance to the various observations I was able to make during the workshops I was able to conduct.



Exemple de physicalisation de données spatio-temporelles tirées du guide de classification

Example of physicalization of spatio-temporal data from the classification guide

RECIPES- isochrones

Surface x Moment

Representation of the distance that can be reached in 30 minutes from a given point at different times of the day.

The vertical wooden axis is a temporal axis allowing to assign reachable surfaces (surface space) in 30 minutes (duration time) to one hour of the day (instant time).

TYPE OF DATA:

- Surface space
- Time instant
- Time duration

TABLE OF RECOMMENDED MATERIALS

- Cardboard
- Icons Wires
- Tracing paper



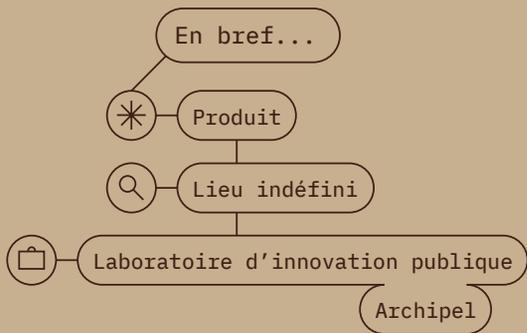
Exposition dans les locaux de l'équipe SICAL, afin de montrer mes propositions tangibles, accompagnées de courts cartels explicatifs

Small exhibition in the premises of the SICAL team, in order to show my tangible proposals, accompanied by short explanatory cartels



Recherche d'astuces graphiques pour rendre les zones de superposition d'isochrones plus lisibles et pour représenter la variabilité

Research of graphical tips to make isochrones overlay areas more understandable and to represent variability





Joris Chambat

option Produit

J'ai tout d'abord été formé aux design centré usager, puis au design fiction et critique à l'Université de Nîmes. Durant ces trois années, j'ai développé une vision sociale et politique du design. Je me suis intéressé au DSAA de Villefontaine pour la relation entre design et politiques publiques au sein des projets et partenariats. Ma première année en DSAA fut l'occasion de découvrir le design des politiques publiques. Mon travail de recherche et mon alternance dans le laboratoire d'innovation publique ARCHIPEL en deuxième année m'ont permis d'expérimenter cette pratique.

2014

Bac ES, Lycée du Diois
Die

2014-2017

Licence Lettre, Art et Design,
Université de Nîmes
Nîmes

2017-2019

DSAA Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

Mail • jorischambat@gmail.com

Twitter • [@chambatjoris](https://twitter.com/chambatjoris)

Projet de recherche

Lieu indéfini

Construire l'hétérotopie par la pratique

Comment un lieu hétérotopique peut produire des alternatives (actualités : gilets jaunes, ZAD)?

Quelles sont les conditions de l'indéfini pour construire un lieu hétérotopique ?
Pouvons-nous utiliser des objets-tiers et tiers-objets comme vecteurs hétérotopiques ?

Des lieux tels que les tiers-lieux, les ZAD (Zone À Défendre) ou encore les TAZ (Zone Autonome Temporaire) de Hakim Bey — que je propose de nommer hétérotopies — expérimentent d'autres façons d'aborder la question du commun, de la co-activité, de la co-décision et de l'individualité. Ce sont des lieux qui peuvent faire émerger des alternatives par les pratiques singulières de ses habitants essayant de réaliser leurs utopies. Dans mon mémoire, j'ai cherché à comprendre les conditions d'émergence de tels lieux. Lors de mes expérimentations, j'ai cherché comment le designer pouvait s'approprier ce phénomène comme un moyen de conception. Celui-ci cible l'influence des objets dans la construction d'un lieu hétérotopique. L'objet est expérimenté comme un moyen d'analyse et de modification d'un lieu existant en une hétérotopie. Mes expérimentations se sont basées sur des espaces contenant plusieurs lieux en dualité. Ces espaces m'ont permis de développer une théorie sur le tiers-objet, objet-tiers : le tiers-objet révèle les pratiques singulières des habitants du lieu, tandis que l'objet-tiers permet de faire émerger une alternative entre deux lieux dans une relation duale.



Indefinite place

Imagination practices

*How can heterotopic place produce alternatives (news: yellow vest, ZAD)?
What are the conditions of the indefinite to build a heterotopic place?*

How the third party object could be considered as a heterotopic vector?

Places such as ZAD (Zone to defend), or TAZ (Temporary Autonomous Zone) — that I propose to name heterotopia — are experimenting with other ways of approaching the question of the common through co-activity. These are places that can bring out alternatives through the singular practices of its inhabitants trying to realize their utopias. I sought to understand the conditions under which such places emerge. Then I looked at how the designer could appropriate this phenomenon as a means of design. My research project focuses on the influence of objects in the construction of a heterotopic place.



Travailler l'altérité entre deux lieux sur la place Mazagran à Lyon, 7^{ème} arrondissement. Ici deux personnes issues de lieux différents construisent ensemble un tiers-objet.

Working on alterity between two places on Mazagran Square in Lyon. Here two people from different places build together a third object.



Implantation d'un tiers objet : la cage transformée en objet-tiers sur la place Gabriel Péri à Lyon, 7^{ème} arrondissement

Implementation of a third object : the crate transformed into a third object on Gabriel Péri Square





Expérimentation d'un objet-tiers sous forme de catalogue dans le métro lyonnais

Experimentation of a third party object in the form of a catalogue in the subway of Lyon



Analyse d'un lieu par les tiers-objets laissés par ses habitants. Ici, un trou est utilisé comme comptoir.

Analysis of a place by third-objects left by its inhabitants. Here, a hole is used as a counter.



Travailler l'altérité entre deux lieux sur la place Mazagran à Lyon, 7^{ème} arrondissement. Panorama de l'expérience

Working on otherness between two places on Mazagran Square in Lyon. Panorama of the experience



Expérimentation d'un objet-tiers sous forme de catalogue dans le bus lyonnais

Experimentation of a third object in the form of a catalogue in the Lyon bus



Atelier dans le département de l'Ain sur l'intégration des réfugié.e.s en secteur rural
 Workshop in the Ain department about the integration of refugees in the rural sector



Alternance

Designer de service au Laboratoire d'innovation publique Archipel

Lyon, Rhône

• Missions

- Facilitation d'ateliers
- Séances de créativité
- Sprints créatifs
- Conception et mise en place d'outils pour des ateliers
- Médiation multi-services

La structure

En Auvergne-Rhône-Alpes, le Lab Archipel est un laboratoire d'innovation publique porté par la préfecture de Région. C'est un espace collaboratif ouvert aux agents et partenaires de l'État qui souhaitent lancer ou reprendre des projets régionaux relatifs aux politiques publiques ou au fonctionnement de l'administration.

The "Archipel Lab" is a public innovation laboratory of the Auvergne Rhône-Alpes region. It is a collaborative place open to State agents and partners willing to launch regional public policies projects or projects related to the functioning of the administration.

Retour d'expérience

Lors de ma recherche d'alternance je me suis intéressé à la sphère du design des politiques publiques, et notamment aux laboratoires d'innovations publiques. Le Lab Archipel correspondait à mes attentes, je fus fortement intéressé lorsque le Lab me proposa de travailler sur l'intégration des réfugié.e.s. J'ai contribué de différentes manières au travail du Laboratoire. Mon action a oscillé entre participation aux projets par le design et transformation des processus de travail des agents par le design. Ainsi mon travail s'est articulé entre conception centrée usager et conception de nouveaux modes de travail au sein de l'institution du SGAR.

During my researches for an internship, I was interested by the sphere of public policy design, particularly by innovation laboratories. The Archipel Lab fitted my expectations, especially because it offered me to work on the integration of refugees. I contributed in different ways to the work of the Laboratory. I participated in projects, using my skills in user-centered design but also worked on the transformation of the agents' work processes through design within the SGAR institution.

→ Atelier dans le Cantal sur l'intégration des réfugié-e-s en secteur rural

Workshop in the Cantal about the integration of refugees in the rural sector

↘ Prototypage dans le Cantal pour un atelier sur l'intégration des réfugié-e-s en secteur rural

Prototyping in the cantal for a workshop on the integration of refugees in the rural sector

↘ Construction d'outils pour transmettre la pratique de l'immersion aux étudiants de Sciences Po Lyon

Construction of tools to transmit the practice of immersion to Sciences Po Lyon students



↓ Captation et capitalisation des échanges de l'atelier sur l'intégration des réfugié-e-s en secteur rural

Capturing and capitalizing on the exchanges of a workshop about the integration of refugees in the rural sector







Maelle Ferré

option Produit

Mon parcours varié m'a permis de développer la vision d'un design engagé, politique et social.

Ce DSAA m'a fait découvrir le design de service et plus particulièrement au sein des politiques publiques. Après cette année d'alternance à la Mairie de Paris, je sais aujourd'hui que je peux amener une vision nouvelle auprès des institutions publiques, autant sur des questions d'accessibilité, d'inclusion, d'écologie ou de lien social. Le poste à la Région Grand Est va me permettre de poursuivre dans ce champ d'expérimentation et de mesurer l'impact réel de ma contribution dans ces structures.

2012

Bac L, Lycée Jacques Monod
Clamart

2012 - 2013

MANAA, Lycée Saint-Geneviève
Paris

2013 - 2016

DNAP Design Objet et Espace,
École Supérieur d'Art et Design
Reims

2016 - 2017

Année de césure : assistante
galeriste, assistante designer
Paris

2017 - 2019

DSAA Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

2019 - 2022

Cheffe de projet Innovation
et Design de Service à la Région
Grand Est
Strasbourg

Mail • maelle.ferre@hotmail.fr

Projet de recherche

Disposer l'équité

Penser les dispositifs
participatifs sous l'angle
de l'équité

Quels enjeux pour la-le designer-euse de penser
l'équité dans ses ateliers ?

Quelles sont les conditions de l'équité dans le
dispositif participatif ?

Quels outils ou moyens mettre en place pour
améliorer l'équité ?

En tant que designer-euse de service à la Mairie de Paris, j'étais rapidement amenée à concevoir des dispositifs participatifs. Travailler au sein des politiques publiques m'a permis de concevoir des ateliers avec des participant-e-s de différents milieux socio-économiques et à des échelles hiérarchiques très marquées (bénéficiaires des services, agents de catégorie A, B et C). En partant du principe que les bénéficiaires et les agents de terrain étaient déjà les personnes qui vivent le plus d'inéquité au quotidien (précarité, pouvoir décisionnaire inexistant, etc.) et alors que leur participation à nos processus est primordiale pour une réelle amélioration du service, le concept d'équité m'a paru essentiel. La personne qui prend de son temps pour participer doit avoir la garantie qu'elle sera prise en compte au même titre que tou-te-s, comme rétribution de base. La qualité de l'atelier en dépend : la confiance établie entre l'institution et ses participant-e-s, l'évitement des conflits, le recueil de points de vue différents, donner aux personnes l'envie de recommencer l'expérience. Deux points détonnements sont ressortis de ma recherche : l'ambiguïté entre le sentiment d'équité ressenti et l'équité factuelle ; la nécessité de penser l'équité dans toute sa temporalité (avant, pendant et après).

•

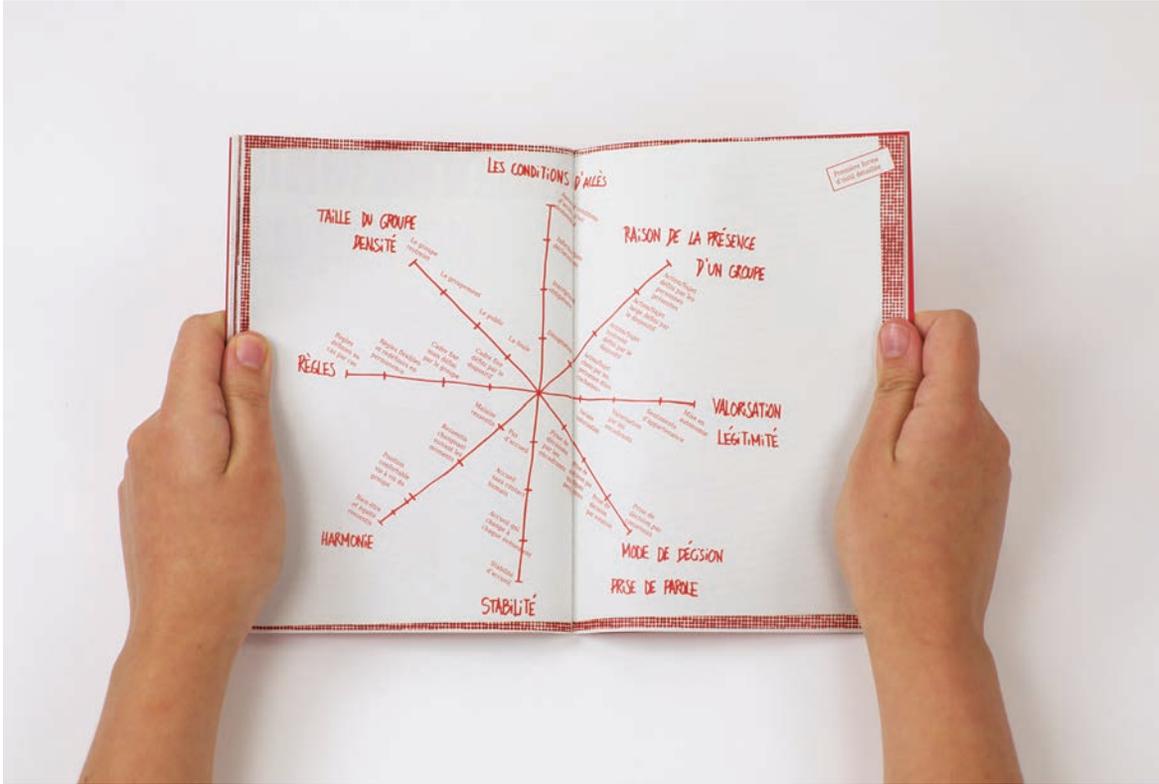
To dispose equity

*The participatory scheme
from the angle of equity*

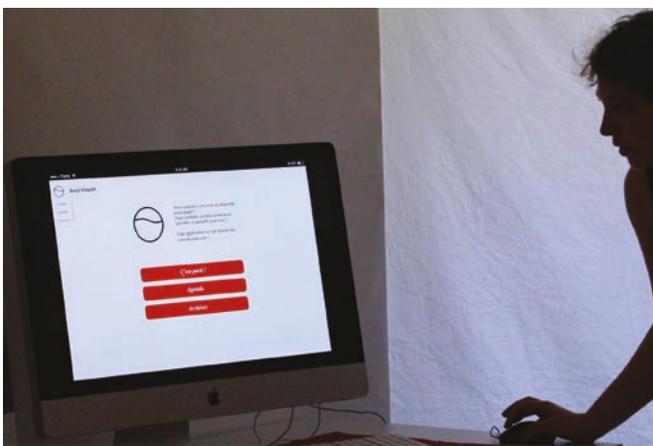
*What are the challenges of the
designer to think about equity?
What are the conditions of
equity in the participatory
scheme?*

*What tools or means should be
put in place to improve equity?*

*As a service designer at the
Paris City Hall, I was quickly
led to design participatory
schemes. In the participatory
workshop, the different people
don't have the same place
in society (precariousness,
non-existent decision making
power, etc.) while their
participation is essential
to improve the service. The
person who takes time to
participate must have the
guarantee that he or she will
be taken into account as much
as everyone else. Two points
emerged from my research:
the ambiguity between the
perceived sense of equity and
factual equity; we need to think
about equity throughout the
whole process (before, during
and after).*



← Analyse des critères identifiés qui semblent jouer sur l'équité
 Analysis of different criteria which seemed to have an impact on equity



← Présentation de l'interface « Avisé d'équité », une aide à la préparation d'un atelier participatif
 Presentation of the "Avisé d'équité" interface, an assistance to preparing a participatory workshop

➔ « L'équité, le retour » est une interface pour permettre aux concepteur.trice.s de dispositifs de faire des retours utilisateurs de leurs ateliers à la communauté sur la question de l'équité.

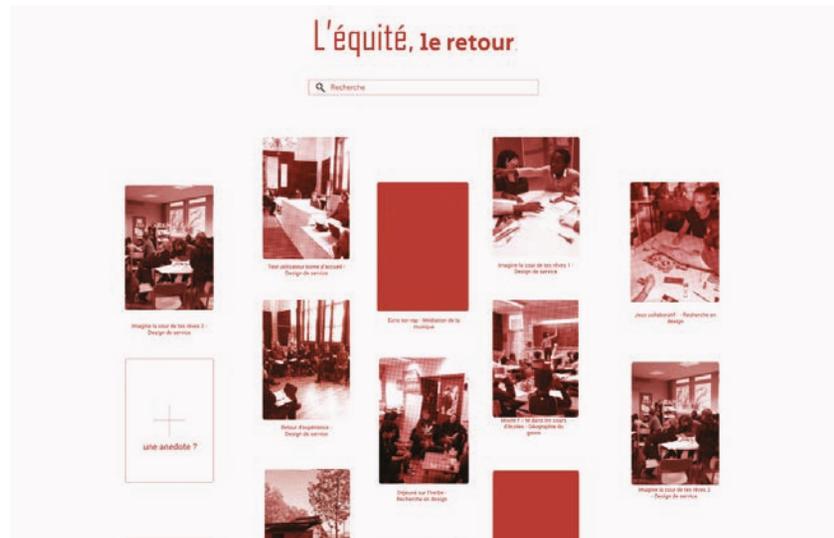
"Équité, le retour" is an interface, which allows designers to provide user feedbacks of their workshops to the community about the issue of equity.

↘ Le jeu de cartes « Atelier à la carte » permet aux participant.e.s de changer les conditions imposées par le dispositif au cours de celui-ci.

The cards "Atelier à la carte" allows participants to change the conditions imposed by the scheme during the game.

↘ Le jeu de cartes « Débattre les cartes » est un objet de dialogue qui permet aux concepteur.trice.s de préparer l'atelier collectivement, en centrant l'échange sur l'équité.

The card game "Débattre les cartes" is an object of dialogue, which helps designers to prepare collectively their workshop, by focusing the discussion on equity.



⬅ La version papier de l'interface « À visé d'équité ». Ce livre sous forme d'Oulipo permet de manier les critères d'équité et les conseils pour préparer son atelier.

A paper version of the "À visé d'équité" interface. This book, in the form of an Oulipo, allows you to handle equity criteria and advices to prepare your workshop.



Présentation du Labo de Paris au LAB Pôle Emploi
Introduction of the Paris Labo at the LAB Pôle Emploi



Alternance

Designer de service au Laboratoire d'innovation publique de la Ville de Paris

Paris

• Missions

Immersion : observation, interview

Analyse du terrain

Conception d'objets, de livrables intermédiaires graphiques

Ateliers de co-conception

Construction du laboratoire : séminaire, réunion, devis

La structure

La Mairie de Paris est une commune et un département. Le Laboratoire d'Innovation Publique, étant placé au plus haut niveau hiérarchique de la structure, permet d'avoir une vue transversale sur tous les services délivrés par la ville. Nous étions ainsi mandaté·e·s pour accompagner les directions dans des projets avec des démarches innovantes, inspirées du design et des méthodes collaboratives.

Retour d'expérience

J'ai choisi cette structure pour plusieurs raisons : tout d'abord, je voulais être dans une structure publique, avec l'envie de contribuer à l'intérêt général. Mon ambition était d'avoir un fort impact au sein des politiques publiques : la Mairie de Paris, par sa taille et son influence, répondait à cette envie. Le laboratoire de Paris étant à son commencement, j'aimais l'idée de pouvoir contribuer à la construction et à la vision de celui-ci. J'ai le sentiment d'en tirer une expérience singulière. J'ai acquis la capacité de comprendre des structures complexes aux enjeux politiques forts, mais aussi de comprendre ce qui fonctionne ou non dans l'organisation d'une cellule d'innovation au sein d'une administration.

The Paris City Hall is a commune and a department. The Public Innovation Laboratory, being placed at the highest level of the structure, provides an overview of all the services provided by the city. We were mandated to support management in projects with innovative approaches, inspired by design and collaborative methods.

I chose this structure because I wanted to work in a public structure, to contribute to the general interest. I wanted to have a strong impact on public policies: the Paris City Hall, by its size and influence, fitted this wish. The Paris laboratory being a new structure, I liked the idea of contributing to its construction and vision. I have acquired the ability to understand complex structures with high political stakes, but also to understand what works in the organisation of an innovation cell within an administration.



Séminaire d'équipe au sujet de la place du Labo au sein du Pôle Innovation

Team seminar on the place of the Lab in the Pôle Innovation



Projet d'aménagement de la salle de créativité du Labo

Project of interior design of the Creativity Room



Projet « Écoles Oasis », programme de réfection des cours d'école parisienne : immersion dans les cours de maternelle, primaire et collège

"Oasis Schools" project, a program to rehabilitate Parisian school grounds: immersion in kindergarten, primary and middle school classes



Identification des usages avec les maternelles de l'école Boy Zelenski

Identification of uses with children of Boy Zelenski School



Techno-sensibles

Les techno-sensibles utilisent la **technologie comme point d'ancrage**. Le code et la bidouille électronique sont pour eux des outils de réflexion, par lesquels ils pensent des **interactions sensibles**.

Bastien Crozet

Réalité transposée,
Appréhender
l'astrophysique
à travers
la réalité mixte

Just Add Water
Studio, Lyon

96

Julie Le Hellard

Datasensification,
Vers une matérialisation sensible
des infrastructures
numériques

Bureau des Possibles,
Lyon

102

Sandra Parriaud

Sensations numériques,
Pour un design
de la sensation
tactile dans nos
interfaces numériques

Adaka,
Bourg-en-Bresse

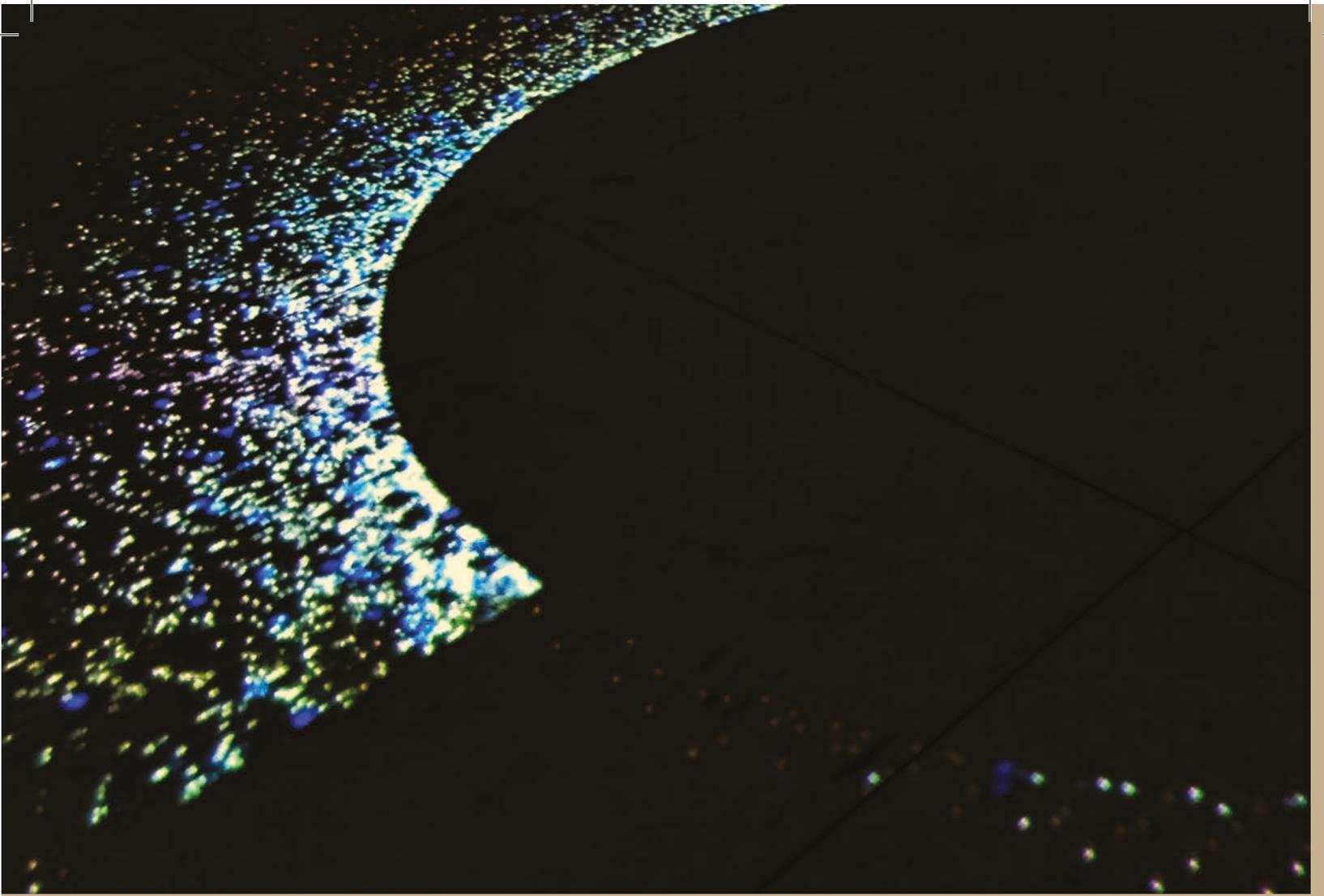
108

Maureen Troel--Madec

Manœuvres
de médiation,
Concilier les
comportements
intentionnels du
véhicule autonome
et du piéton

Orange Labs, Meylan

114



En bref...



Interactif



Réalité transposée



JAW Studio



Bastien Crozet

option Interactif

Après mon BTS, je voulais explorer plus en profondeur le rôle de l'utilisateur au cœur de la démarche de design et le DSAA de Villefontaine était tout indiqué pour cela. Au cours de cette formation, j'ai pu apprendre à devenir un designer « couteau suisse » avec une forte appétence pour la technologie et l'expérimentation. Après ce DSAA je pense être devenu un designer de « début de projet », capable de réaliser très rapidement des prototypes fonctionnels et testables par des utilisateurs dans le but de recueillir des témoignages et d'itérer rapidement. C'est dans cette optique que j'ai décidé de devenir designer freelance.

2015

Bac STD2A, Lycée des arènes
Toulouse

2015 - 2017

BTS Design Graphique
option médias numériques,
Lycée Jeanne d'Arc
Rouen

2017 - 2019

DSAA Design Interactif,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Designer UI/UX freelance
Lyon

Mail ● crozet.bastien1@gmail.com

Site ● <http://bastien-crozet.fr>

Projet de recherche

Réalité transposée

Appréhender l'astrophysique à travers la réalité mixte

Et si les technologies de Réalité Mixte pouvaient rendre possible la représentation de ce qui ne peut pas être représenté ? En transposant une réalité physique dans une autre, ma recherche explore une nouvelle voie pour la médiation de savoirs scientifiques complexes.

Certains phénomènes scientifiques sont plus difficiles à expliquer à un public néophyte dans un cadre de médiation. D'abord du fait de la complexité des connaissances convoquées, mais aussi par manque de moyens de représentation adéquats, susceptibles d'en traduire les caractéristiques. Mon hypothèse de départ était donc la suivante : la Réalité Mixte, en tant que technologie susceptible de simuler des réalités hybrides, pourrait constituer un nouveau moyen de médiation au service de sujets complexes.

Avec l'équipe du Planétarium de Vaulx-en-Velin, nous avons identifié un objet pour lequel les médiateurs rencontraient des difficultés de médiation : le trou noir. En cherchant à faire coïncider les règles physiques du trou noir et celles de notre environnement immédiat, j'ai proposé l'expression Réalité Transposée afin de rendre compte de la singularité de ces expériences numériques, au croisement de la science, du design d'interaction et de la recherche technologique.



Transposed reality

Understanding astrophysics through mixed reality

What if Mixed Reality technologies could make the representation of what cannot be represented possible? By transposing a physical reality into another one, my research explore a new way for passing on complex scientific knowledge.

Some scientific phenomenons are harder to explain to a neophyte audience in the context of a mediation. Firstly because the mentioned knowledge is complex, but also due to lack of appropriate means of representation, likely to traduce its characteristics. My starting hypothesis was : Mixed Reality, as a technology likely to simulate hybrid realities, could constitute a new mediation's mean supporting complex subjects. With the Vaulx-en-Velin Planetarium's team, we identified an object for which mediators encountered mediation difficulties : a black hole. By trying to match physical rules of a black hole and the ones of our immediate environment, I proposed the expression Transposed Reality, in order to report the singularity of these digital experiences, at the crossroads of science, interaction design and technological research.





Travail graphique : projection d'un trou noir
Graphic work : projection of a black hole



Expérience de Réalité
Mixte : déformation de
l'espace-temps

MR experiment : curvature
of space time

→ Relevé des interactions des visiteurs au Planétarium de Vaulx-en-Velin

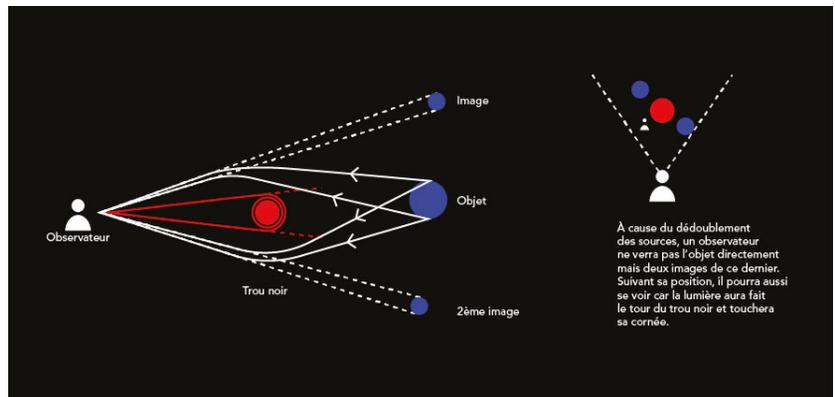
Planetarium, interactions survey

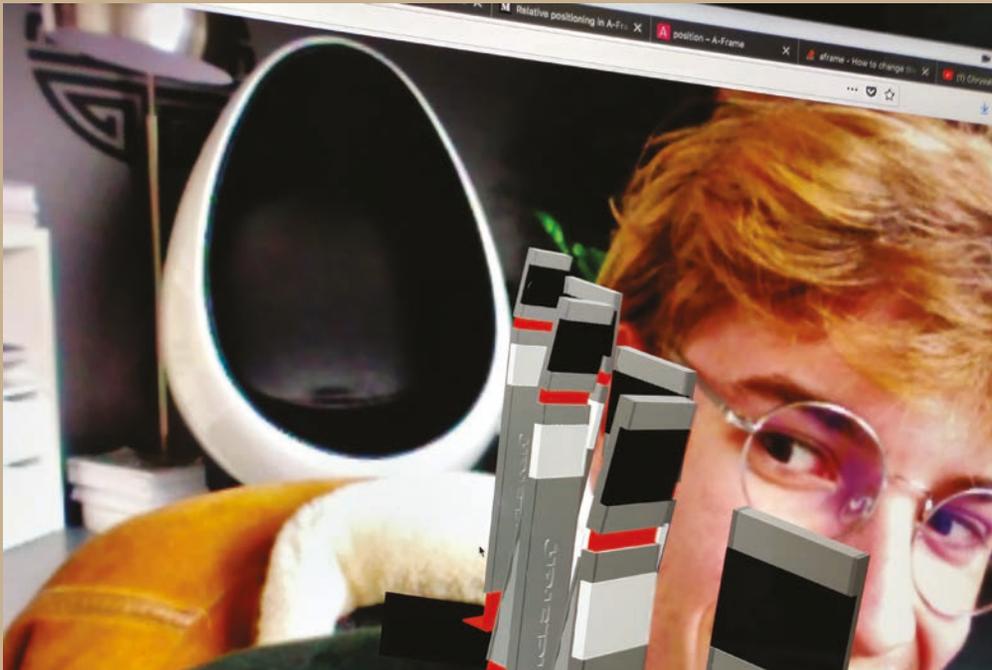
↘ Représentation schématique du dédoublement des sources

Schematic representation of the splitting of the sources

↘ Questionnement des supports au Planétarium de Vaulx-en-Velin

Planetarium, media questioning





Expérience de Réalité Augmentée pour l'entreprise McLaren
Augmented Reality experiment



Alternance

Designer interactif/graphique à JAW Studio

Lyon, Rhône

• Missions

- Charte graphique et mise en page
- Webdesign
- Solutions Réalité Augmentée
- Design UI/UX
- R&D hardware
- Motion design et mapping

La structure

Jaw Studio est une petite agence de design global spécialisée dans la lunetterie. Ses clients sont principalement des marques de lunettes internationales. L'agence travaille également sur des projets plus orientés numérique avec certaines entreprises françaises.

Retour d'expérience

J'ai choisi cette structure pour son approche éclectique et globale du design ainsi que la promesse de pouvoir expérimenter avec diverses briques technologiques tout au long de l'année. Cette expérience m'a apporté une meilleure maîtrise des outils liés au design graphique ainsi qu'une plus grande confiance dans mes démarches, me permettant ainsi de prendre plus d'initiatives. Enfin, j'ai compris que l'environnement professionnel d'une start-up ne me convenait pas.



Jaw Studio is a small global design agency specialized in eyewear. Its clients are mainly international eyewear brands, although the agency also works on more digitally oriented projects with some French companies.

I chose this structure for its eclectic and global approach to design as well as the promise of being able to experiment with various technological bricks throughout the year. This experience has given me a better mastery of the tools related to graphic design as well as a greater confidence in my approach, allowing me to take more initiatives. On the other hand, I also understood that a start-up environment like this one did not suit me.

- ➔ Présence au SILMO Paris 2018, le salon annuel qui accueille les professionnels de l'optique

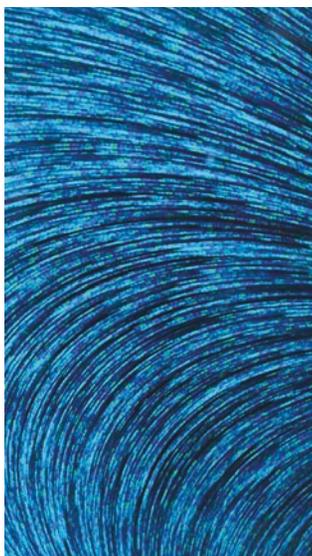
SILMO Paris 2018, a global fair specialized in the optical world

- ↘ Expérimentation de la page d'accueil du site web de Jaw Studio grâce à p5.js

P5.js experiment

- ↘ Design fiction avec les premières années du DSAA de Villefontaine sur le futur du métier d'opticien

Design fiction with DSAA1



- ⬅ Seconde expérimentation de la page d'accueil du site web de Jaw Studio grâce à p5.js

P5 experiment

RENDRE VISIBLE

Dans sa thèse Making Visible, Timo Arnall s'intéresse à rendre visible la technologie RFID pour la rendre intelligible. Alors que nous nous dirigeons vers un Internet des Objets où les interactions sont invisibles, les puces RFID sont de plus en plus présentes. Selon Arnall, rendre visible la technologie RFID permet de se détacher des peurs infondées pour explorer au mieux les potentialités en termes d'interactions. Ces puces ne sont pas la seule technologie invisible, il en existe énormément. Notre environnement est truffé de capteurs, de systèmes sans fils comme le bluetooth ou le wifi. Dans une vidéo, Timo Arnall propose une visualisation du wifi en *light painting*. Grâce à un dispositif composé d'une série de LEDs et un appareil photo, la lumière tité d'onde wifi dans un lieu apparaît. Cependant, le processus pour les faire apparaître est compliqué, et on peut voir ces ondes uniquement sur une photographie. Il serait intéressant d'adapter ce dispositif afin de rendre visible à tout moment ces ondes en trouvant d'autres modes de représentation, comme grâce à la réalité augmentée ou au son, à la manière d'un compteur Geiger.

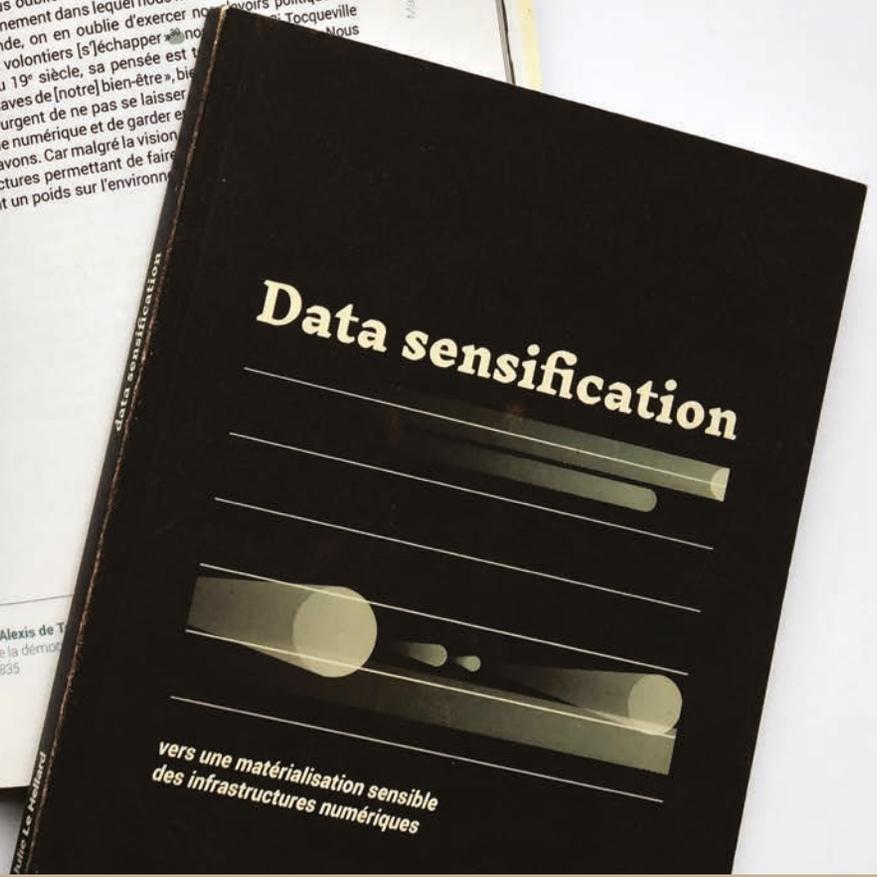


29 Timo Arnall
Inmaterials : Light Painting Wifi
<https://vimeo.com/20412632>

Toutes les données produites nourrissent les usages. Le numérique facilite la vie, nous accompagnent dans nos tâches quotidiennes. Le numérique garantit un certain confort, or ce dernier a un impact important sur notre environnement. De la même manière que rendre visible certaines technologies permet de les comprendre, rendre visible les données produites par la technosphère et en particulier par les infrastructures numériques permettrait peut-être de rendre compte de leurs conséquences.

Selon Tocqueville, nous serions tellement obsédés par notre confort matériel que nous oublions que ce confort est permis grâce à la société et l'environnement dans lequel nous nous trouvons. On en oublie le reste du monde, on en oublie d'exercer nos devoirs politiques et nous « laissons volontiers [s']échapper » nous pensait cela au 19^e siècle, sa pensée est toujours d'actualité. Nous sommes « esclaves de [notre] bien-être », bien que nous ne nous en rendons pas compte. Il est urgent de ne pas se laisser emporter par la technologie. Il est urgent de garder en tête que nous promet le numérique et de garder en tête ce que nous avons. Car malgré la vision des infrastructures numériques et de garder en tête ce que nous avons. Car malgré la vision des infrastructures numériques permettant de faire et bien et ont un poids sur l'environnement.

30 Alexis de Tocqueville
De la démocratie en Amérique
1835





Julie Le Hellard

option Interactif

Je me suis orientée vers le DSAA Design Interactif suite à un BTS Design Graphique pour explorer le domaine de la conception centrée utilisateur, pour les aspects aussi bien pratiques que théoriques que comporte cette formation. J'ai pu expérimenter à travers mon mémoire des sujets qui m'intéressaient, comme la représentation de données, tandis que mon alternance m'a fait découvrir de nouvelles méthodologies comme le design sprint et de nouvelles compétences. Au travers des projets menés, j'ai découvert une multitude de facettes du métier de designer.

2014

Bac S, Lycée Jeanne d'Arc
Gex

2014 - 2015

MANAA, La Martinière Diderot
Lyon

2015 - 2017

BTS Design Graphique
option médias numériques,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

2017 - 2019

DSAA Design Interactif,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Designer au Bureau des Possibles
(entreprise d'alternance)
Lyon

Mail • julie.lehellard@gmail.com

Instagram • [@julielhl](https://www.instagram.com/julielhl)

Projet de recherche

Data sensification

Vers une matérialisation sensible
des infrastructures numériques

Quelles sont les limites de la data visualisation et quels seraient les bénéfices d'une représentation sensible ?

Cette représentation pourrait-elle mettre en lumière l'impact environnemental de nos usages numériques pour sensibiliser et à terme changer nos comportements ?

La data visualisation est un moyen efficace de transmettre une information. Je m'interroge alors sur les opportunités d'une représentation de données s'adressant à d'autres sens que notre vue, comme l'ouïe. J'utilise le terme de data sensification pour définir une représentation de données qui cherche à affecter nos sens, sensations et déclencher une émotion.

À l'heure du Big Data, les données et les algorithmes permettent un « monitoring » de la planète. Or, nos activités numériques ont un poids réel sur l'état de la planète : des minéraux sont requis pour produire nos appareils, les données sont stockées dans des data centers qui doivent être alimentés en énergie. Il y a un réel besoin de prendre conscience de la matérialité des infrastructures numériques et de leur impact sur l'environnement. J'explore la représentation de ces données, plus particulièrement à travers le son et la vibration.



Data Sensification

*Towards a sensitive
representation of
digital infrastructures*

*What are the drawbacks of
data visualization and what
would be the benefits of data
sensification?*

*Thanks to graphic
representations like shapes
or colors, data visualization
can easily and rapidly convey
information.*

*Many other forms of data
representation seek to explore
our different senses as a way
to convey information. I use
the word data sensification to
define a representation that
affect our different senses in
order to convey data. I wonder
what are the drawbacks of
data visualization and what
would be the benefits of a data
sensification.*

paramètres

Le son est composé de différents paramètres pouvant être porteurs de signification.

le son

- une musique
- des bruits
- des paroles
- une vibration

le rythme

- continu
- rapide
- alterné
- lent

l'intensité

- fort
- faible

la fréquence

- haute
- basse

la qualité

- saturé

rapport à la donnée

Le son engage le corps du spectateur dans la représentation. Il peut être transmis et reçu de différentes manières.

émission

- amplifié
- invisible
- audible
- assemblé

perception

- écouté
- touché
- vu
- ressenti

position et posture

- à distance
- proche
- immergé
- contemplatif
- interagit avec

échelle

de la représentation

- micro
- de la main
- du corps
- très grand

des données

- temporelle
- spatiale

la légende

comme fonction d'ancrage

- avec
- écrite
- parlée

l'apparition de la légende

- avant
- pendant
- après

Par quels moyens impliquer le corps dans la représentation de données ?

How can one involve the user's body to convey data?



Qu'implique la position du spectateur face à la représentation de données dans son ressenti, son interprétation ?

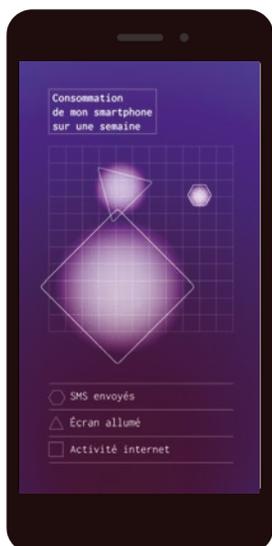
What does the spectator's position involve in the representation of data?

→ Représenter les émissions de CO2 d'Internet grâce aux ondes à la surface de l'eau

↘ *Representation of the Internet CO2 emissions thanks to waves*

↘ Une extension sur navigateur pour visualiser le trajet de ses données et sa consommation sur Internet

A plug-in that allows you to visualize your data consumption on the internet



← Visualiser et sentir à travers la vibration la consommation électrique de son smartphone

Visualizing and feeling through vibration the electric consumption of your smartphone



Immersion à Messidor à Roanne, association qui insère dans le monde professionnel des personnes ayant un handicap psychique
 Immersion in Messidor, an association that helps mentally handicapped people



Alternance

Designer d'interaction au Bureau des Possibles

Lyon, Rhône

• Missions

- Conception et animation d'ateliers
- Conception de supports pour ateliers de co-création
- Immersion et enquête de terrain
- Ateliers de co-design, maquettes, tests utilisateurs
- Conception d'application

La structure

Le Bureau des Possibles est une agence dédiée au design de service et à l'innovation ouverte. Elle accompagne des organisations publiques ou privées dans leur démarche d'innovation, en s'appuyant sur les méthodes de design thinking, de prospective et à travers l'organisation d'ateliers collaboratifs et d'intelligence collective.

Le Bureau des Possibles is dedicated to service design and open innovation. We rely on methods such as design thinking, prospective, design sprint workshops to help public or private companies through their innovation process. We work with several structures both public and private.

Retour d'expérience

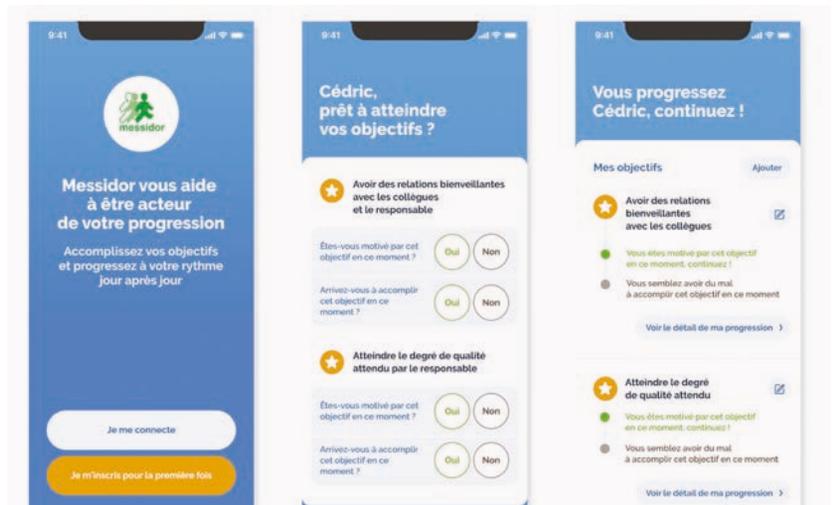
La liberté et la diversité de projets menés au Bureau des Possibles m'ont d'abord énormément plu. De plus, c'était l'occasion pour moi d'apprendre de nouvelles compétences comme la facilitation de groupes lors de workshops, ou la méthode de design sprint. J'ai pu à la fois mener des ateliers en tant que facilitatrice, mais également renforcer mes compétences en termes de gestion de projet, en particulier grâce aux collaborations avec le collectif Bam.

The diversity of projects at Le Bureau des Possibles really appealed to me. Moreover, facilitation was a skill I wanted to learn through my experience in Le Bureau des Possibles. Not only had I the opportunity to facilitate groups but I also learnt design methods through collaborations with the collectif Bam, for example.

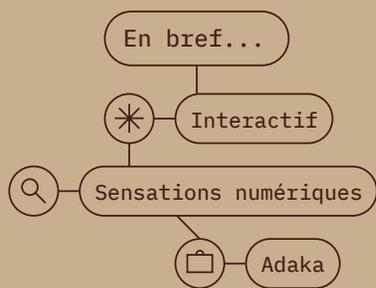
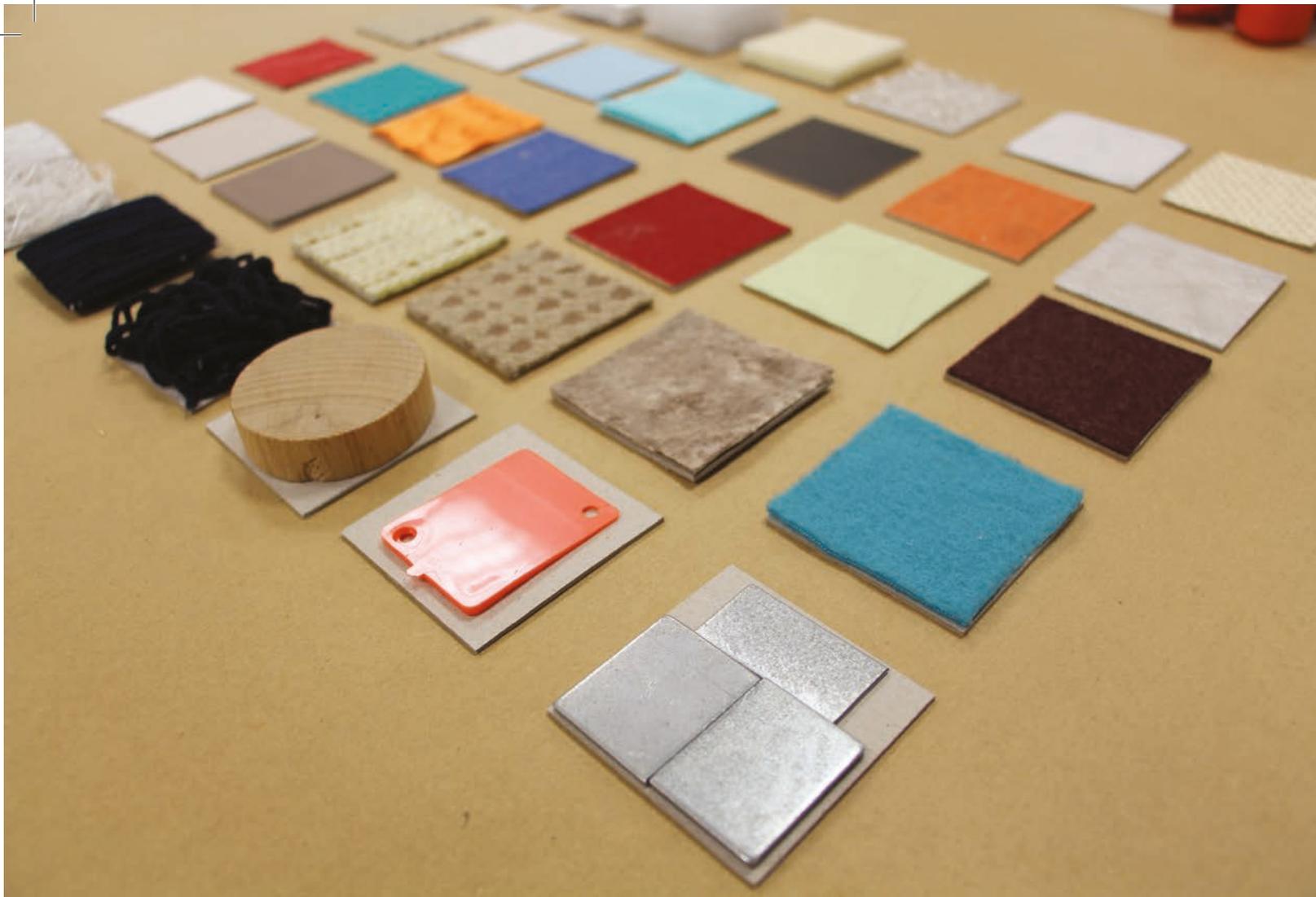
→ Les Labs de l'insertion -
Lieux des ateliers
Labs de l'insertion - Venue

↘ Les Labs de l'insertion -
supports créés pour aider
à l'idéation
*Labs de l'insertion -
documents used to help
participants*

↘ Écrans de l'application
développée pour Messidor
App designed for Messidor



← Atelier de co-création autour d'un outil
numérique pour Messidor
*Co-design workshop to create an app
for Messidor*





Sandra Parriaud

option Interactif

Suite à mon BTS Design Graphique j'ai souhaité enrichir ma pratique du design numérique par une approche centrée utilisateur en intégrant ce DSAA. Il m'a ainsi permis de m'ouvrir à une approche transversale du design, mêlant technologie, sociologie, mais aussi cultures numériques. Cette formation m'a offert l'opportunité d'expérimenter par la pratique et la conception de prototypes plus ou moins low-tech tout en me perfectionnant dans le domaine du design d'interface grâce à mon alternance. Aujourd'hui designer interactif, je mets mon profil polyvalent au service de la conception d'expériences graphiques et numériques.

2014

Bac S, Lycée Saint-Pierre Bourg-en-Bresse

2014 - 2015

MANAA, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

2015 - 2017

BTS Design Graphique option médias numériques, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

2017 - 2019

DSAA Design Interactif, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

aujourd'hui

Designer graphique à Adaka, (entreprise d'alternance) Bourg-en-Bresse

Mail ● parriaud.sandra@gmail.com

Site ● <http://www.sandraparriaud.fr>

Twitter ● [@SandraParriaud](https://twitter.com/SandraParriaud)

Projet de recherche

Sensations numériques

Pour un design de la sensation tactile dans nos interfaces numériques

Comment la prise en compte du sens du toucher peut-elle venir enrichir nos interactions numériques ?

Le sens du toucher pourrait-il nous amener à une prise de conscience de nos actions numériques ?

Je tape, je double-tape, je swipe, je scroll... je touche mon interface tactile. Vraiment ? Dans ce contexte écranique, le sens du toucher semble avoir été délaissé pour laisser plus de place à notre vision dans des interfaces graphiques. Et si nous redonnions corps à nos interfaces numériques ?

Ma recherche s'oriente vers les pratiques et les usages que pourraient générer des interfaces tactilement perceptibles. Qu'advierait-il si nous pouvions percevoir tactilement les composants de nos interfaces numériques et les changements qui s'y opèrent ? Dans ce contexte, je me focalise sur un composant d'interface particulier : le slider, qui me permet d'expérimenter les variations de textures dans de multiples cas d'application.

Au cours de ma recherche, j'ai pu expérimenter par le prototypage et la construction de dispositifs physico-numériques afin de mettre en pratique ma réflexion théorique. Ainsi, j'ai questionné et exploré la place de la sensation de toucher au sein de nos dispositifs numériques, dans des enjeux informatiques, immersifs ou encore critiques.

Une partie de cette recherche a fait l'objet d'une publication scientifique que j'ai pu présenter lors la conférence IMH'19 en décembre 2019 : « Vers davantage d'information tactile sur les variateurs linéaires ».



Digital sensations

To design tactile sensations in digital interfaces

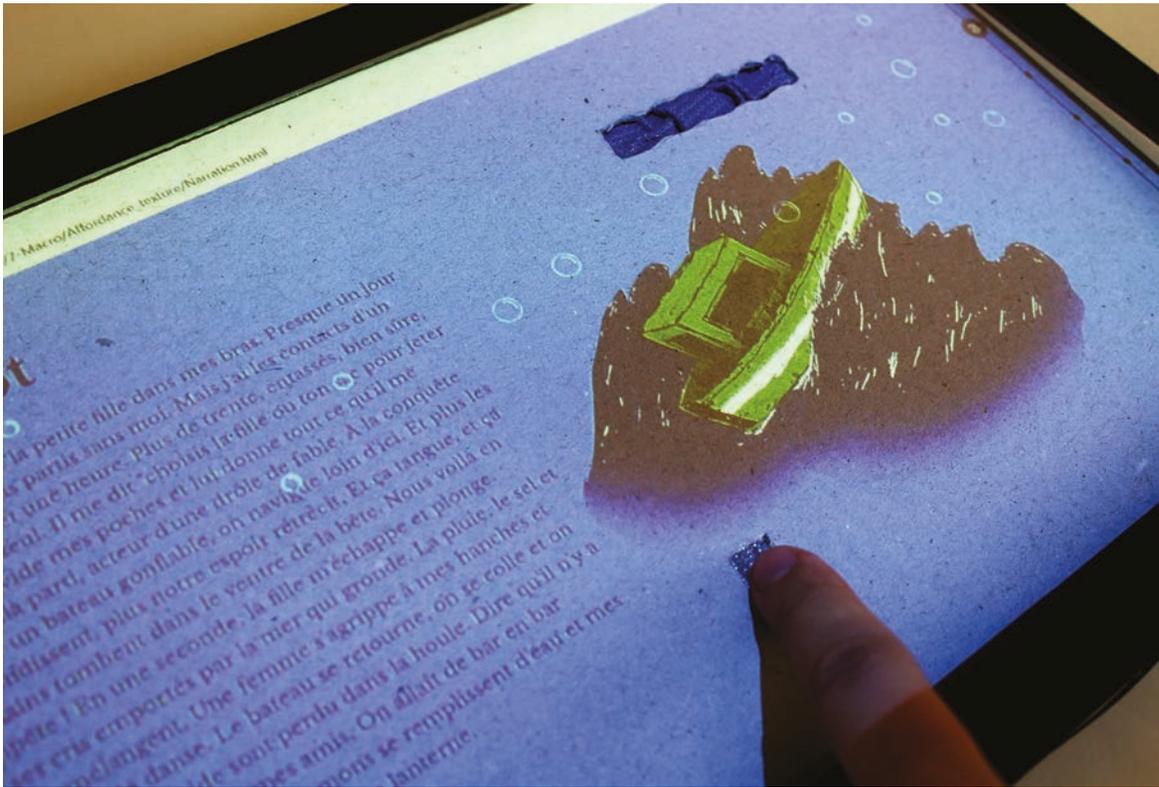
How could the revalorisation of touch enrich our digital interactions?

Can the sense of touch raise awareness of the consequences of our digital actions?

I tap, I doubletap, I swipe, I scroll... I touch my tactile interface. Really? Screens first call on our sense of sight to identify the different elements composing the screen, while the richness of sensation they can provide is completely put aside. My research focuses on the practices and uses of interfaces we could feel thanks to our sense of touch. In this context, my experimentations focus on a particular interface's component: the slider, which enables me to experiment the variations of textures in multiple use cases. During my research, I could experiment by prototyping and designing physico-digital devices in order to put my theoretical reflections into practise.

Thus, I question and explore the place of touch sensitivity within digital devices, in informative, immersive and critical issues.

Part of this research was the subject of a scientific publication that I presented during the IHM'2019 conference in December 2019: "Towards more tactile informations on linear sliders".



← Expérimenter la sensation de toucher comme composante d'une narration immersive et interactive
 Experiment the sensation of touch as a component of an immersive and interactive narration



↑ Collecter des données de classement de matériaux et textures diverses auprès des utilisateurs
Collecting data of material and texture sorting from users

→ Expérimenter la texture comme un élément renforçant l'affordance de nos interfaces numériques
Experiment texture as an element reinforcing our digital interfaces' affordance



- Création de sliders texturés selon différents scénarios en utilisant des données collectées auprès des utilisateurs

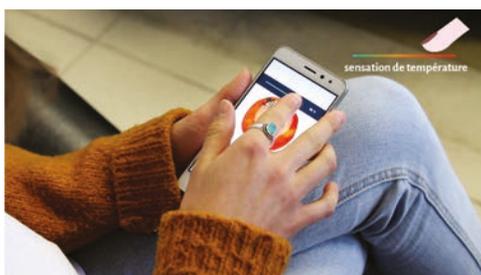
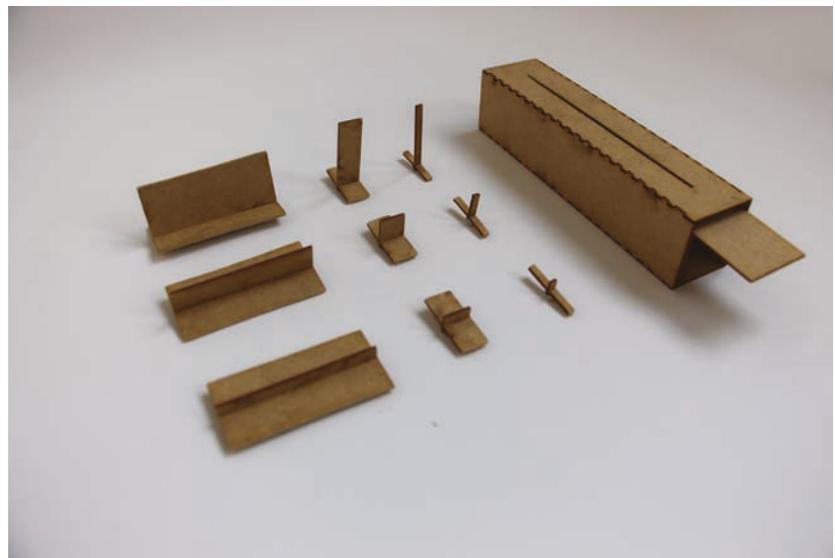
Creation of textured sliders according to different scenarios by using data collected from users

- ↘ Prototype d'un slider tangible et de ses nombreux curseurs afin d'expérimenter l'influence de la taille du curseur sur sa manipulation par des utilisateurs

Prototype of a tangible slider and its various handles in order to experiment the influence of the handle's size on its manipulation by users

- ↘ Présentation de mon article scientifique lors de la conférence IHM'2019 à Grenoble

Presentation of my scientific article during the IHM'2019 conference in Grenoble



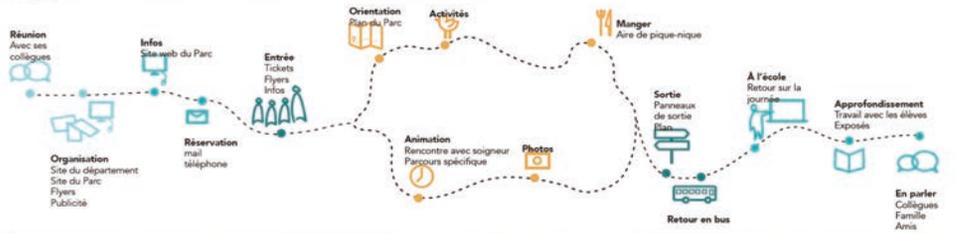
- ← Montage vidéo permettant de questionner l'apport de la sensation de toucher au sein de nos interfaces numériques dans différents scénarios

Video questioning what the sensation of touch brings to digital interfaces benefit in various scenarios



Sylvie

professeure des écoles - organise une sortie scolaire au Parc avec ses élèves.



	AVANT L'ORÉ	PRÉPARER LA JOURNÉE	ENTRER DANS LE PARC	VISITER LE PARC	SORTIR DU PARC	APRÈS LA VISITE
ACTIONS	<ul style="list-style-type: none"> elle organise avec ses collègues la prochaine sortie scolaire ils regardent le site du département de l'Ain, différents flyers, de la publicité. 	<ul style="list-style-type: none"> va sur le site du Parc recherche les activités proposées aux scolaires appel téléphonique pour avoir des infos réserve par mail 	<ul style="list-style-type: none"> compte les élèves va se présenter à l'accueil distribue les billets aux élèves 	<ul style="list-style-type: none"> sort le plan du Parc s'oriente vers une activité cherche les toilettes prend des photos cherche une aire de pique nique 	<ul style="list-style-type: none"> compte les élèves se rend à l'animation discute avec le soigneur 	<ul style="list-style-type: none"> demande aux élèves de relater la journée passée au Parc demande aux élèves ce qu'ils ont appris met en place des exposés
QUESTIONS	<ul style="list-style-type: none"> où aller ? quelles activités faire ? quand y aller ? quel lien avec le programme pédagogique en cours ? que faire apprendre aux élèves ? que découvrir qui soit caractéristique de la région ? 	<ul style="list-style-type: none"> qu'est-ce que c'est ? objectifs du Parc ? (préserv...) activités pour les scolaires ? animations particulières ? comment venir ? (train, bus) quel prix ? prix animations ? combien d'accompagnateurs ? le prix comprend-il les accompagnateurs ? combien de temps pour visiter le Parc ? comment peut-on organiser notre journée ? 	<ul style="list-style-type: none"> où dois-je emmener les élèves ? sommes nous attendus ? où ? y a-t-il des infos que je dois savoir sur la journée ? 	<ul style="list-style-type: none"> vers quelle activité aller ? où et quand est notre animation ? quelles traces pourrions-nous garder de la journée ? où sont les toilettes ? que devons-nous voir ? où peut-on aller avec 30 élèves ? où peut-on pique-niquer ? les élèves sont-ils fatigués ? les élèves sont-ils intéressés par l'animation ? le soigneur leur apprend-il des choses ? pourrions nous réutiliser ces données en classe ? 	<ul style="list-style-type: none"> où est la sortie ? tous les élèves sont-ils bien là ? ce sont-ils bien amusés ? ont-ils appris des choses ? reviendront-ils avec leurs parents ? 	<ul style="list-style-type: none"> qu'ont-ils retenu de la journée ? comment ont-ils vécu la rencontre avec le soigneur ? quel est le lien avec leur travail en cours ? les documents fournis par le Parc étaient-ils pertinents/adaptés ?

Alternance

Designer graphique, UI/UX à Adaka

Bourg-en-Bresse, Ain

La structure

Adaka est une agence de design interactif spécialisée dans la conception et le développement de solutions web ergonomiques. L'agence conçoit des sites internet sur mesure, des logiciels métiers ou encore des applications mobiles avec une approche centrée utilisateur.

Retour d'expérience

Cette année d'alternance a été pour moi l'occasion de grandir professionnellement en me perfectionnant dans les domaines du design graphique et du design d'interfaces tout en développant des compétences techniques, méthodologiques et humaines. En effet, cette année m'a permis d'acquérir une certaine maîtrise de l'interface en consolidant mes compétences relatives au design UI et mes notions en design UX. J'ai également pu me perfectionner en design graphique grâce à une pratique plus accrue de ce dernier. Cette année professionnalisante m'a ainsi permis de gagner en assurance et en maîtrise dans la conception d'interfaces, tout en m'apportant de nouvelles notions en ergonomie.



Adaka is an interactive design agency specialised in the design and development of ergonomic web solutions. The agency designs websites, office softwares applications and even mobile application with a user-centric approach.

My apprenticeship was an opportunity for me to grow professionally by honing my skills related to graphic and interface design while gaining technical, methodological and human skills. Indeed, this year allowed me to be more skillful at designing interfaces by perfecting my skills in UI design and by strengthening my knowledge in UX design. I also improved my skills in graphic design thanks to an increased practice in this domain. This professionalizing year allowed me to build self-confidence, to be more skillful at designing interfaces, and to gain ergonomics skills.

Réalisation de persona et de scénarios d'usage pour la conception du site internet d'un client

Realization of persona and usage scenarios to the design of a client's website.



• Missions

Conception de maquettes graphiques

Conception de wireframes

Création d'identités visuelles

Mise en place de méthodes UX (persona, experience map, scénario d'usage, prototypage)

Design system

→ Conception des premiers composants du Design System Adaka

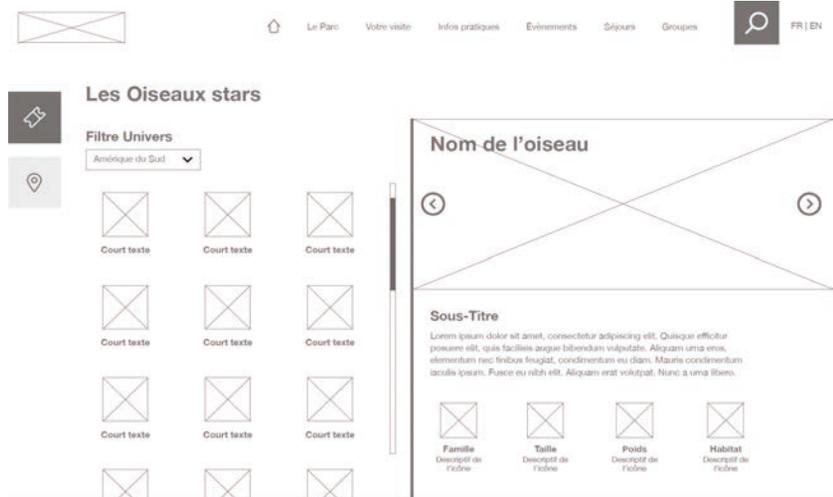
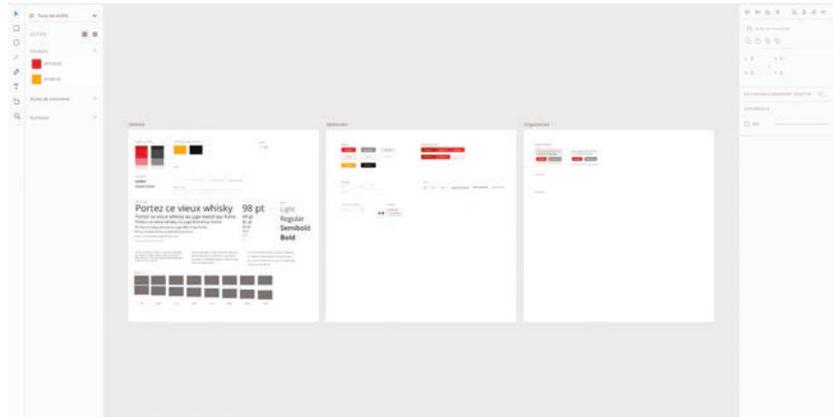
Designing the first components of the Adaka Design System

↘ Réalisation de wireframes pour le site web du Parc des Oiseaux

Designing wireframes for the Parc des Oiseaux website

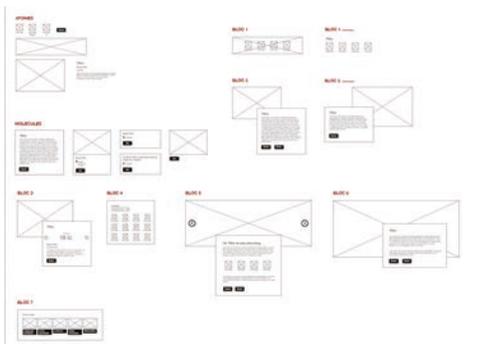
↘ Création d'un logotype pour la Communauté de Communes Petite Montagne

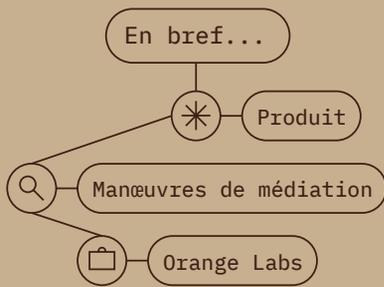
Designing a logotype for Petite Montagne's grouping of local authorities



Construction de wireframes en atomic design pour la conception du site web du Parc des Oiseaux

Designing wireframes in atomic design for the design of Parc des Oiseaux website







Maureen Troel-- -Madec

option Produit

À l'issue d'un BTS Design Produit, je me suis dirigée vers un DSAA design d'interaction afin d'étayer mon profil et d'approfondir des sujets autour du numérique et de la conception centrée utilisateur. Mon mémoire en collaboration avec un laboratoire m'a confirmé l'envie de m'investir en tant que designer chercheuse par la suite. En vue de découvrir d'autres manières d'aborder la recherche en design et par le design, je poursuis mon parcours en Master II interaction design à l'université de Malmö en Suède.

2015

Bac STD2A, Lycée le Paraclet
Quimper

2015-2017

BTS Design Produit,
La Martinière Diderot
Lyon

2017-2019

DSAA Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Master 2 Interaction Design,
Malmö University
Malmö

Mail ● maurentm@hotmail.fr

Instagram ● [@maureen_troel](https://www.instagram.com/maureen_troel)

Twitter ● [@maureen_tm](https://twitter.com/maureen_tm)

Projet de recherche

Manœuvres de médiation

Concilier les comportements intentionnels du véhicule autonome et du piéton

Dans quelles mesures, le véhicule autonome peut donner un retour sur les manœuvres qu'il entreprend et sur celles qu'il détecte dans le comportement du piéton ? Comment penser des interactions médiatrices entre les manœuvres piétonnes et celles des véhicules autonomes ? L'attribution d'un comportement intentionnel à un objet serait-elle un élément clé dans l'aménagement d'une entente piétons-véhicule autonome ?

Tour à tour, fantasmé, contesté ou adulé le véhicule autonome fait partie d'un imaginaire façonné par des scénarios tantôt utopistes et dystopiques. Aujourd'hui, il n'est plus de l'ordre de la fiction et se révèle être un sujet d'actualité dans le domaine de la recherche en IHM. Le véhicule autonome figure encore comme un objet muet qui ne communique pas sur les manœuvres qu'il entreprend. Réalisé dans le cadre d'une collaboration avec Dominique Vaufreydaz, maître de conférences et chercheur en IHM dans l'équipe PERVASIVE de l'INRIA (Institut national de recherche en informatique et en automatique), ce mémoire de recherche vise à interroger les formes d'interactions entre piéton et véhicule autonome en milieu urbain. Au-delà de mon mémoire, ma collaboration avec l'INRIA sur le projet HIANIC m'a permis de questionner la place du designer dans les travaux de recherche auprès d'un laboratoire et quelle part avons-nous dans ce temps court. Dans mes recherches, j'étudie la place et le potentiel de l'intentionnalité dans la conception d'interactions. Ce travail a donné lieu à la rédaction d'un article scientifique présenté à IHM 2019.

Mediation manoeuvre

Reconcile the intentional behaviour of the autonomous vehicle and the pedestrian

How can the autonomous vehicle provide feedback on the manoeuvres it undertakes and those it detects in pedestrian behaviour?

How can we think of mediating interactions between pedestrian and autonomous vehicles manoeuvres? The attribution of intentional behaviour to an object would be a key element in the development of a pedestrian-autonomous vehicles agreement?

The autonomous vehicle still appears today as a silent object which does not communicate on its manoeuvres. This research paper, conducted in collaboration with INRIA, aims to examine the forms of interaction between pedestrians and autonomous vehicles in urban areas. In my research, I study the place and potential of intentionality in the design of interactions. This research was the subject of a scientific publication presented during the IHM2019 conference.

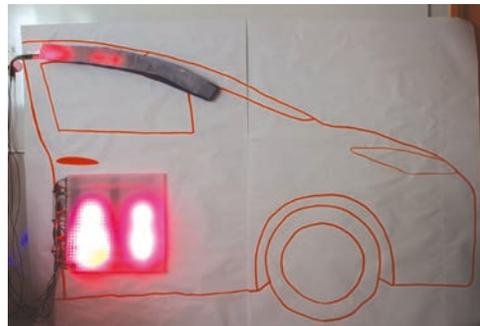


Expérimentations sur le prototype Rollee lors d'un workshop à la Cité du Design de St Étienne
 Experiments on the Rollee prototype during a workshop at the Cité du Design in St Étienne



Animations intégrées sur le prototype d'un système d'affichage par LED testé sur un véhicule à l'INRIA

Animations integrated on the prototype of a LED display system tested on a vehicle at INRIA



Tests et expérimentations sur les paramètres de la lumière
 Tests and experiments on light parameters



- « En route », outils pour accompagner la projection de scénarios en s'inspirant des pratiques de design critique

Tools to support the projection of scenarios based on critical design practices

- ↘ Jeu vidéo fictif et critique issu d'un scénario de design fiction

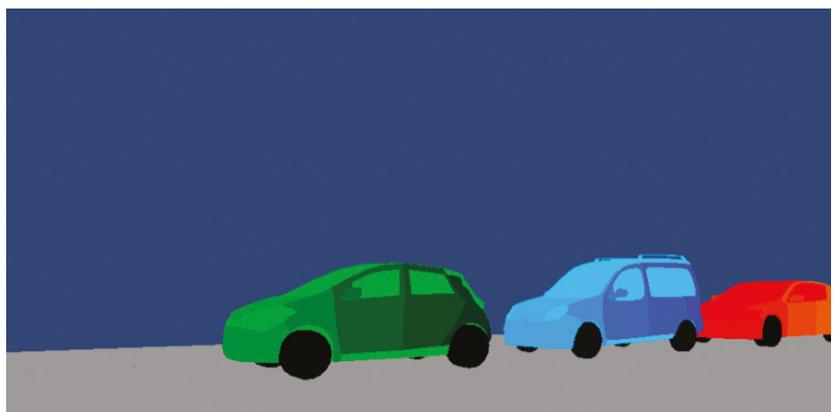
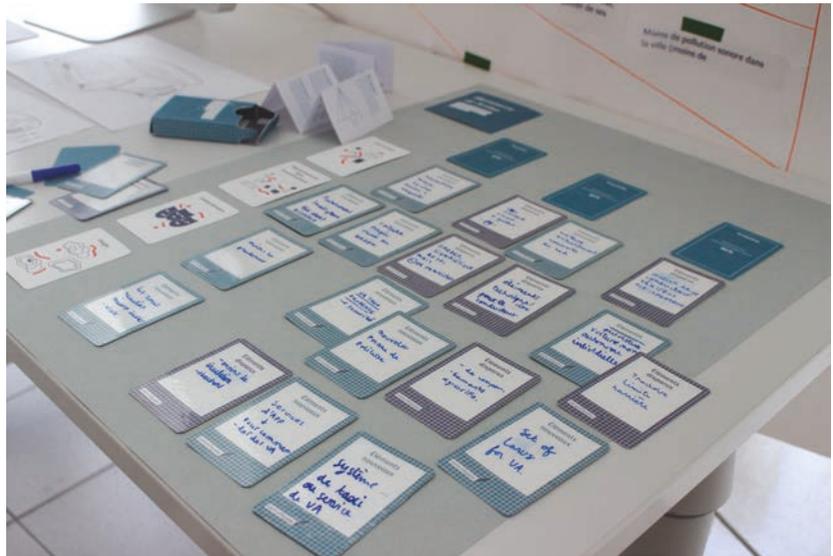
Fictional video game from a design fiction scenario

- ↘ Animation 3D afin d'évaluer les distances, ici selon la prise de vue d'un enfant, réalisée par la chercheuse Laurence Boissieux, INRIA, février 2019

3D animation to evaluate distances, here according to a child's shooting, by the researcher Laurence Boissieux, INRIA, February 2019

- ↘ Atelier sur le comportement autonome des éléments dans un jeu vidéo. Dans chaque groupe le scribe note comment celui qui joue projette une intentionnalité sur les personnages du jeux PACMAN afin de comprendre le comportement du jeu et de savoir quelles stratégies appliquées.

Workshop on the autonomous behaviour of the elements in a video game. In each group the scribe notes how the player projects intentionality on the characters in the PACMAN game in order to understand the game's behaviour and what strategies are applied.





Le Gr3lieu le Tiers Lieux salariés du site Orange Lab de Meylan
 Le Gr3lieu, the Third Place of the Orange Lab site in Meylan



Alternance

Designer d'interaction à Orange Labs

Meylan, Isère

• Missions

Phase d'observation et entretiens auprès des salarié-e-s

Modéliser des outils de recherche

Conception de supports de communication du lieu

Tests utilisateurs sur prototypes

Mise en place et animation d'ateliers

La structure

Orange Labs est la branche recherche et innovation de l'opérateur de télécommunications Orange. Les projets développés à Meylan concernent la conception de services numériques autour des thématiques de l'Internet des Objets, du Big Data, de l'Intelligence Artificielle, de la conception universelle, etc.

Orange Labs is a branch for research and innovation at the telecommunications company Orange. The projects that are carried out in Meylan are digital services about different themes like the Internet of Things, Big Data, Artificial Intelligence, universal design...

Retour d'expérience

Sensible au sujet du mouvement Maker, j'étais curieuse de voir comment il pouvait s'articuler dans le monde de l'entreprise, et comment en tant que designer je pouvais apporter mes compétences en matière de méthodologies sur ce sujet. J'étais aussi intéressée d'être immergée dans un terrain de recherche dans le domaine des IHM, de l'IOT et du numérique en général. Cette expérience de travail m'a permis de renforcer ma pratique dans le domaine de la conception centrée utilisateur. J'ai pu compter à la fois sur leurs expertises en UX, design, ergonomie, sur les machines du Gr3lieu, mais aussi en facilitation. J'ai acquis une rigueur de travail qui m'a permis de mieux m'organiser et d'avoir une visibilité sur l'avancement de mes recherches, de mes explorations.

I was curious to see how the Maker movement could be articulated to the corporate world, and how I could contribute to this subject. I was also interested by the immersion in a research ground in the fields of HMI, IOT and digital in general. Being supervised by mentors from different backgrounds was also a real asset. I could rely on UX, design, ergonomics, on the machines of the Gr3lieu, but also on facilitation. I have gained skills in user-centered approaches, acquired a rigour of work that allowed me to organize myself better and to have visibility on the progress of my explorations.

- ➔ Atelier participatif avec les salariés pour concevoir le manifeste commun aux espaces partagés du site

Participatory workshop with employees to design the manifesto common to the shared spaces of the site

- ➔ Bannière de la newsletter du Tiers Lieu inaugurée en mai

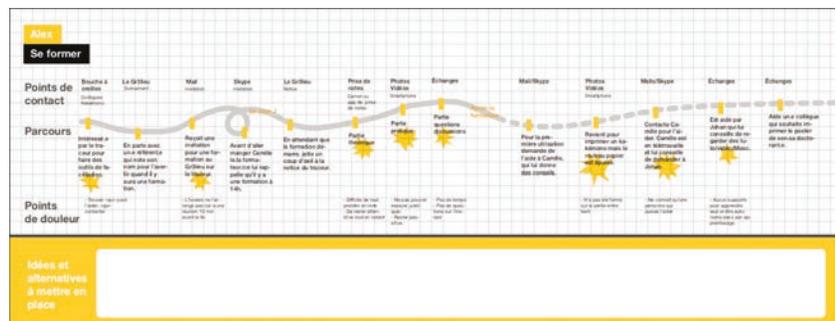
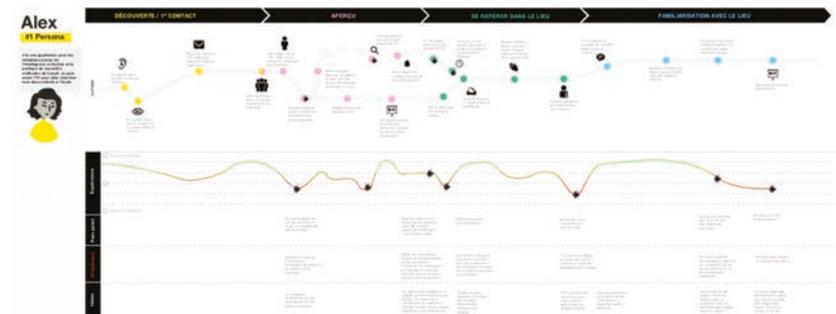
Newsletter's Banner of the Tiers Lieu launched in May

- ➔ Experience map pour identifier les éléments clés dans l'expérience salarié au sein du Gr3lieu

Experience map to identify the key elements in the employee experience within the Gr3lieu

- ➔ Scénarios et parcours au sein du Gr3lieu

Scenarios and journey within the Gr3lieu



Attentionnées

Les attentionnées œuvrent dans une démarche de **souci d'autrui**. Elles arpentent le terrain à la rencontre des usagers pour agir dans le sens de leur **mieux-être**.

Léa Carles

Diminuer la tension par l'attention, Divertir dans le cadre des urgences pédiatriques

Thalès, Brest

122

Mélodie Jacob

Un design pour la sentience animale, Compréhension d'un bien-être animal par la construction d'une démarche zoocentrée

Just Add Water Studio, Lyon

128

Claire Moutier

Co-designer la relation des personnes âgées à l'alimentation, Redonner le plaisir du goût

IBM Studios Paris, Bois-Colombes

134

Lucie Potin

Le magasin est presque toujours le même, L'évolution du retail à travers les nouvelles technologies

L'Oréal, Paris

140

Marie-Julie Roy

L'aphasie de Broca, Réinventer la relation aux proches

Laboratoire d'innovation publique de la Région Occitanie

146



En bref...



Produit



Diminuer la tension par l'attention



Thales



Léa Carles

option Produit

Suite à un BTS Design Produit, j'ai souhaité développer des compétences autour de l'expérience utilisateur tout en me familiarisant avec le champ du design interactif. Après avoir été déstabilisée par les nombreuses possibilités d'application du design, je suis aujourd'hui une designer capable de s'adapter à de nombreux domaines. L'ambivalence entre mon sujet de recherche et mon entreprise d'alternance met en avant ma curiosité à connaître toutes sortes de systèmes et l'importance que j'accorde à ma proximité avec le terrain. Aujourd'hui diplômée, je crois être une designer ancrée dans les réalités du monde professionnel, avec une conscience des enjeux sociétaux et environnementaux et une soif grandissante de s'inspirer de cultures aux quatre coins du monde.

2014

Bac S, Lycée Saint Joseph Gap

2014-2015

MANAA, Lycée Denis Diderot Marseille

2017-2019

BTS Design Produit, Lycée Jean Perrin Marseille

2017-2019

DSAA Design Produit, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

aujourd'hui

Voyage austral à la rencontre d'autres cultures

Mail • leacarles@free.fr

Projet de recherche

Diminuer la tension par l'attention

Divertir dans le cadre des urgences pédiatriques

Comment diminuer les tensions par le travail de l'attention en situation de soin ?

Comment le designer peut-il contribuer à la recherche de sérénité par un travail de l'attention dans le cadre des urgences pédiatriques ?

Dans un contexte hospitalier tendu depuis plusieurs années, les urgences pédiatriques portent un intérêt particulier au bien-être de leurs patients et de leurs équipes professionnelles. Et pour cause, la soudaineté des urgences engendre une dynamique particulière ainsi que de nombreuses tensions exacerbées par l'enfance. Le concept de divertir se présente comme une modalité d'un design de l'attention au sein d'une relation de soin tryptique. L'objectif est de faciliter les soins en complétant les méthodes des soignants déjà existantes afin d'obtenir la qualité et l'efficacité qu'ils recherchent tout en offrant une expérience patient optimale aux visiteurs des urgences pédiatriques. Ma démarche en tant que designer consiste à être aussi présente que nécessaire auprès des acteurs de cette situation de soin (soignant, patient, parent) pour saisir les enjeux et les tensions d'une relation humaine aux multiples influences. Pour cela, j'ai collaboré avec les services des urgences pédiatrique de l'HFME - CHU de Lyon et du CHRU de Brest pour m'imprégner des problématiques, des méthodes et des individus tout au long de cette année de recherche, jusqu'à faire tester et évoluer des expérimentations sur le terrain.

•

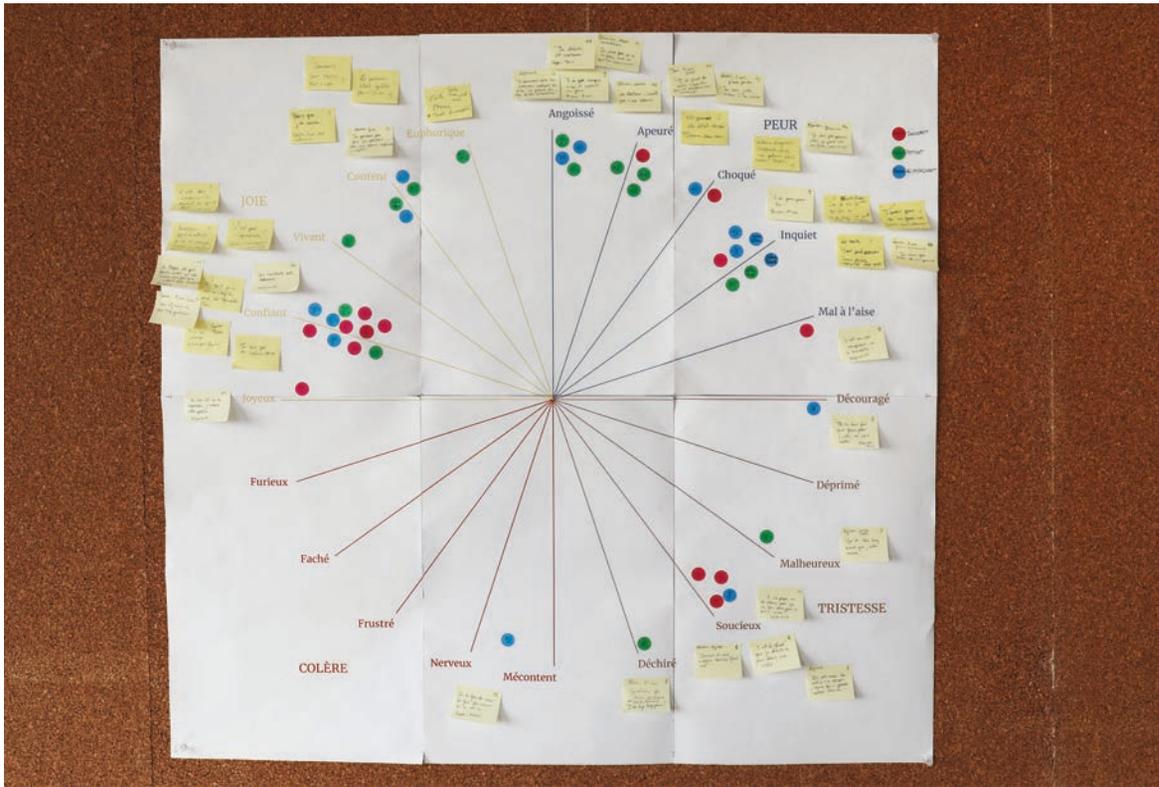
Relieving tension through attention

The framework of pediatric emergencies

How to reduce tension through attention in a care situation? How can the designer contribute to establishing a serene atmosphere in the context of pediatric emergencies?

In a hospital context, which is tensed for a few years, paediatric emergencies have a particular interest in the well-being of their patients and professional teams. And for good reason, the suddenness of emergencies generates a particular dynamic as well as many tensions exacerbated by childhood. The concept of entertainment is presented as a modality of an attention design within a tryptic care relationship. The objective is to facilitate care by complementing existing caregivers' methods, in order to achieve the quality and efficiency they seek while providing an optimal patient experience for visitors to pediatric emergencies.





← Traitement des informations récoltées en salle de repos pour susciter la discussion avec les soignants et pour rendre visible mon travail et mes objectifs

Processing of information collected in the rest room to stimulate discussion with caregivers and to make my work and objectives visible



← Recueil d'informations auprès des patients au service des urgences pédiatriques du CHRU de Brest. Compréhension des relations humaines durant le soin et des parcours patients et soignants

Collection of information from patients in the paediatric emergency department of the Brest University Hospital. Understanding of human relationships during care and patient and caregiver pathways

- Immersion dans le service des urgences pédiatriques à l'HFME de Lyon. Travail mené au côté des soignants

Immersion in the pediatric emergency department at the HFME in Lyon. Work carried out alongside carers



- ↘ Étude des diverses méthodes de distraction durant le soin. Familiarisation avec le quotidien des soignants et leurs techniques relationnelles avec patients et parents

Study of the various methods of distraction during care. Familiarisation with the daily life of carers and their relational techniques with patients and parents



- ↘ Recherche ergonomique de la bonne posture et le moyen d'interaction le plus adapté à la situation de soin

Ergonomic search for the right posture and the most appropriate means of interaction for the care situation



- ← Test de l'objet interactif durant un prélèvement sanguin. Projection stellaire évolutive en fonction de l'interaction avec l'objet

Testing the interactive object during a blood sample. Evolutionary stellar projection according to the interaction with the object



Workshop avec Naval Group, innovation et travail en équipe
 Workshop with Naval Group, innovation and teamwork



Alternance

Designer UX et produit à Thales

Brest, Finistère

• Missions

- Appels fournisseurs
- Croquis et maquettes
- Plan à l'échelle 1
- Travail plastique et prototypage
- Veille technique et artistique
- Analyse des marchés et veille concurrentielle

La structure

Thales est un groupe spécialisé dans l'aérospatiale, la défense, la sécurité et le transport terrestre. Le Design Center (DC) est rattaché à la division Systèmes et mission de défense. Le principal client de cette division est la Direction Générale de l'Armement. L'activité du DC est donc orientée vers les systèmes sous-marins.

Thales is a group specialized in aerospace, defense, security and land transport. The Design Center (DC) belongs to the systems and defense missions division. The main client of that division is the Defence Procurement Agency. The activity of the DC est oriented to underwater system.

Retour d'expérience

Mon choix de structure s'est volontairement porté sur les grandes entreprises car je souhaitais voir le positionnement du design en leur sein. Les méthodes de travail du DC sont portées sur l'expérience utilisateur et le design thinking, domaines dans lesquels je souhaitais développer mes compétences. J'ai touché à une complexité que je n'imaginai pas, à un niveau politique et structurel, due à un milieu fermé et discret. J'appréhende désormais d'autres domaines avec une meilleure compréhension. J'ai également pu identifier différents positionnements du design. Pour finir, cette expérience fut riche en apprentissages. Elle m'a permis de me questionner sur mon statut de designer, mon rôle et mon positionnement éthique personnel.

Looking for an internship, I focused on large companies because it interested me to see the role of design within them. DC's working methods are focused on user experience and design thinking, fields I wanted to go further in. At Thales, which is a very closed and discreet environment, I discovered a complex world that I wouldn't have imagined, at a political and structural level. Thanks to this experience I better understand hierarchy and economy in other fields. Finally, this experience was enriching and made me question my designer status, my role and my personal ethical positioning.

→ Parachute Opening Device (POD) Thales, lanceur de bouées Sonoflash. Localisation des sous-marins

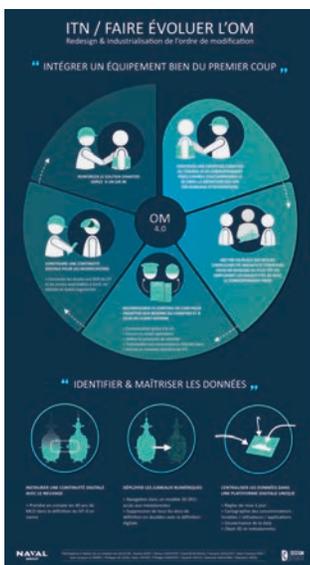
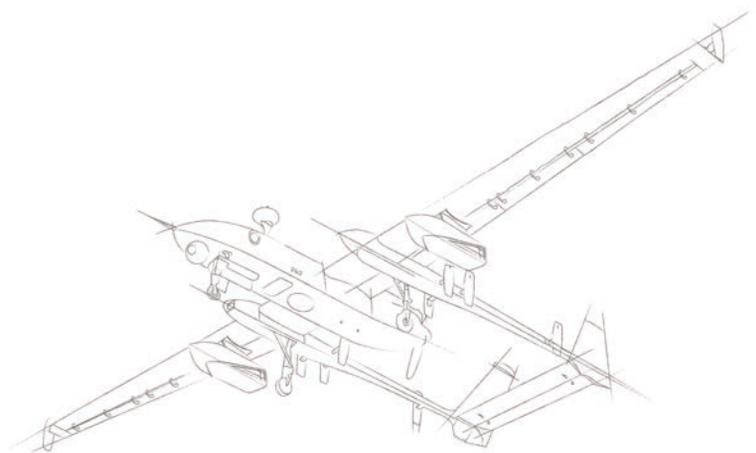
POD Thales, Sonoflash buoy launcher. Submarine location

↘ POD Thales, lanceur de bouées Sonoflash. Localisation des sous-marins

POD Thales, Sonoflash buoy launcher. Submarine location

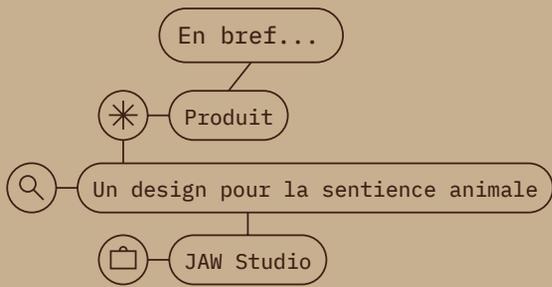
↘ Croquis intégration du POD lance bouées sur le drone iAI Heron

Sketch integration of the POD launch buoys on the iAI Heron UAV



← Livrable, poster de récapitulation du travail effectué en workshop sur les ordres de modification en chantier naval

Deliverable, poster summarizing the work done in the workshop on modification orders in the shipyard





Mélodie Jacob

option Produit

Tout au long de mon parcours en design, j'ai souvent été amenée à m'inspirer de méthodes et d'outils extérieurs au domaine du design de produit. Ainsi, ce DSAA m'a permis de développer une culture du numérique et de renforcer mes compétences en design UX. Par l'intermédiaire de mon mémoire, j'ai étudié plus en profondeur la construction d'une démarche centrée utilisateur et me suis interrogée sur la place de l'éthique en design. Aujourd'hui, je suis confrontée à ces questions en tant que designer junior, dans l'agence de design global JAW Studio.

2014

Bac S, Lycée Henri Meck
Molsheim

2014-2015

MANAA, Lycée Le Corbusier
Strasbourg

2015-2017

BTS Design Produit, ENSAAMA
Paris

2017-2019

DSAA Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Designer Produit et UX junior
chez JAW
(entreprise d'alternance)
Lyon

Mail • melodie5jacob@gmail.com

Projet de recherche

Un design pour la sentience animale

Compréhension d'un bien-être animal par la construction d'une démarche zoocentrée

À partir de l'étude de méthodes scientifiques et anthropologiques, en quoi l'animal peut-il être le point de départ d'un processus créatif ? Comment une démarche centrée animal peut-elle contribuer à minimiser leur mal-être en captivité ?

L'impact néfaste de l'activité humaine sur la biosphère a mené à de récentes prises de conscience concernant l'avenir de la biodiversité. La question de l'exploitation et de la place de l'animal dans notre société, prend son sens dans ce contexte. Par l'étude des interactions de l'animal avec son environnement social et matériel, j'ai essayé de comprendre le point de vue de cet individu et de l'intégrer dans une démarche créative. En complément des nombreux échanges avec des spécialistes du monde animal (comportementaliste, éthologue, soigneur), j'ai eu la chance de mettre en place un partenariat avec l'aquarium et la SPA de Lyon. L'étude de ces deux terrains m'a permis de poser les bases d'une démarche zoocentrée et de construire des outils AX (Animal Experience), favorisant notre empathie envers les animaux. En travaillant avec des êtres non-langagiers, nous prenons pleinement conscience de l'importance de l'utilisateur dans un processus créatif. Ainsi, pour essayer d'interpréter l'état psychique et physique de l'Autre (humain ou non-humain), il est nécessaire de faire preuve d'objectivité (approche behavioriste) tout en faisant intervenir une part de subjectivité, à savoir les émotions de l'individu et celles de l'observateur.

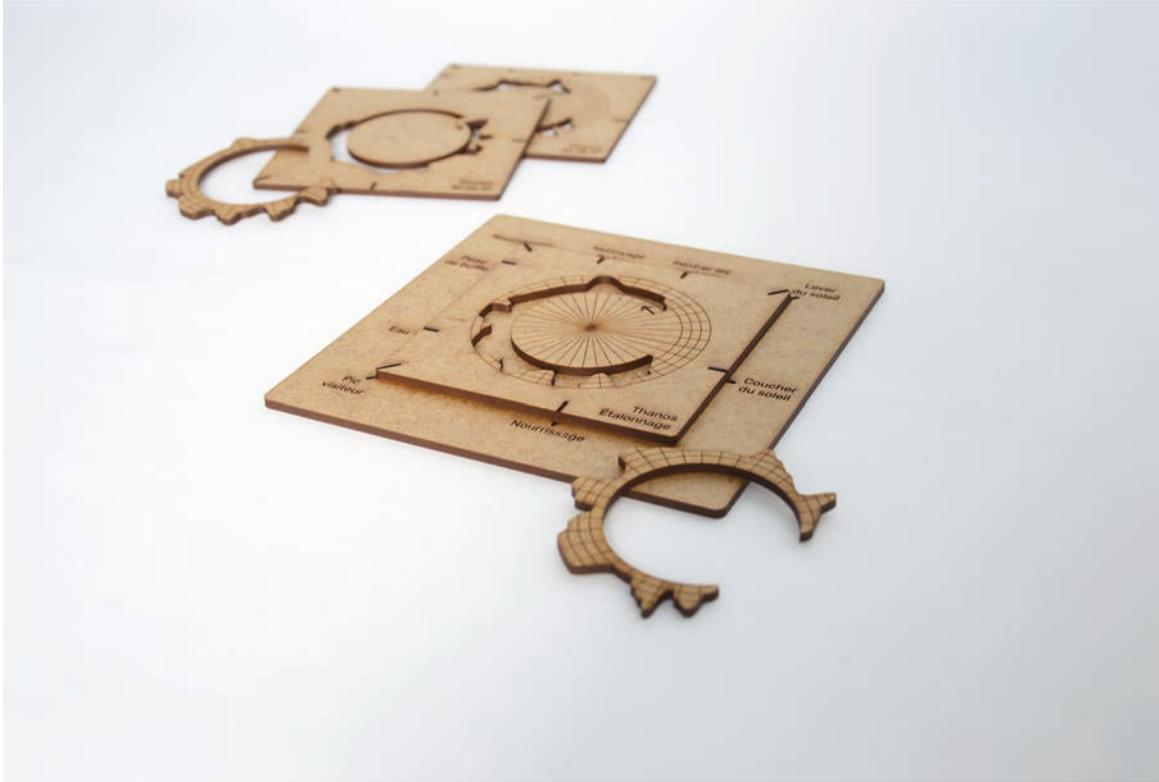
•

Design for animal sentience

Understanding the well-being through the construction of an animal centered process

*To what extent can the animal be the starting point of a design approach?
How can an animal centered process contribute to understand and minimise suffering in captivity?*

The negative impact of human activity on biosphere leads us to question the place of animals in our society. Through the study of animal interactions with its social and material environment I tried to understand their points of view as users. The partnerships with the Aquarium and the Animal Shelter of Lyon allowed me to lay the foundations of an animal centered process. Thanks to these fields studies I tried to create AX tools (Animal Experience), which encourages our empathy for animals through a design process.



← Outils AX permettant d'étudier une donnée comportementale d'un animal (ici les aboiements d'un chien de la SPA de Lyon) en fonction du temps
 AX tool which allows us to study an animal's behavioral data (here the barking of a dog in the animal shelter of Lyon) according to time

Chien: *Le KECAY* Nom: *THANOS* Race: *Tyr, caennais* Age: *1 an* Arrivé le: *30/02/19* Sexe: *Male*

Observation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L'attention du visiteur												
Point de contact												
Aboiements							7					
Comportements	<i>↻</i>											
L'attention du visiteur												
Point de contact												
Aboiements							7					
Comportements	<i>↻</i>											

← Outil d'étude de terrain : grille d'observation du comportement animal
 Field study tool: observation grid of animal behaviour



Observation des micro-comportements des poissons à l'aquarium de Lyon (une nageoire dorsale hérissée est un signe de frustration)

Observation of micro-behaviours of fishes in the Aquarium in Lyon (a spiky dorsal fin is a sign of frustration)



Recherche sur la corrélation entre le mouvement et les émotions de l'animal

Research about the correlation between the movement and the animal emotions

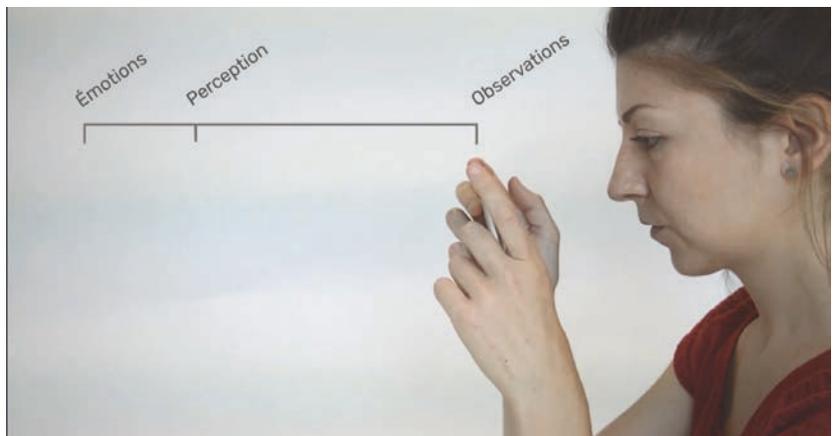


Outils de terrain permettant de visualiser des données de différentes natures (objective ou subjective) en fonction de la position dans l'espace

Field study tool, which allows us to visualize different kind of data (objective or subjective) according to the position in the space

Recherche sur l'état psychique des poissons en fonction de leur position dans le bassin, de leur trajectoire et de la qualité de leurs mouvements

Research about the psychological state of fishes according to their position in the aquarium, their path and the quality of their movements





Réalisation du stand du Silmo (salon mondial de l'optique) et organisation d'un hackathon

Conception of the Silmo booth (optical fair) and organisation of a hackathon



Alternance

Designer produit et UX à JAW Studio

Lyon, Rhône

• Missions

Recherche de concepts et dessins de lunettes

Réalisation de parcours utilisateur

Étude des usagers potentiels, personae et scenarii

Réalisation de blueprints

Modélisation 3D de produits de retail

La structure

Just Add Water est un studio de design global spécialisé dans le monde de l'optique. Les compétences de l'équipe nous permettent de travailler sur la conception de lunettes mais aussi de réaliser des produits périphériques à la vision et des espaces d'exposition.

Just Add Water is a global design studio specialized in the optical world. The skills of the team allow us to work on the conception of eyewears but also to create products related to glasses and retail spaces.

Retour d'expérience

La conception de lunettes requiert de nombreuses connaissances techniques et technologiques. L'échelle imposée par ce produit de petite taille et les questions portant sur le rapport au corps se sont révélées être des problématiques très intéressantes à traiter en tant que designer produit. De plus, les projets de lunettes connectées et d'espaces de retail m'ont permis de renforcer mes compétences en design UX. J'ai également eu l'opportunité de travailler sur des sujets de co-création et d'éco-conception, deux domaines chers au studio que l'on continue de traiter au sein de nos projets.

The eyewear conception requires numerous technical and technological knowledges. The small scale of this product and the questions in relation to the body, turned out to be interesting issues as a product designer. Moreover, the connected eyewear projects and retail spaces allowed me to reinforce my UX design skills. I also had the opportunity to work on projects about co-creation and eco-conception, two subjects we continue to develop in our studio.





Recherche de concept
et dessin de modèle de
lunettes

*Research of concepts and
eyewear drawing*



Recherche de concepts
et conception du stand du
Silmo (salon mondial de
l'optique)

*Research of concepts and
drawing of the Silmo booth*



Plan technique de lunettes
solaires avant prototypage

*Technical drawing
of sunglasses before
prototyping*



Recherche d'acétate pour
une collection de lunettes
enfant

*Researching acetate for a
childs' eyewear collection*



JDL-19034

CHRIS CRAFT / AUDREY HEPBURN





En bref...



Interactif



Co-designer la relation

des personnes âgées à l'alimentation



IBM



Claire Moutier

option Interactif

À l'issue d'un BTS Design Graphique, je me suis orientée vers un DSAA en Design Interactif. Je souhaitais m'impliquer davantage dans la conception d'interfaces en considérant les usages et les besoins des utilisateurs. Grâce à cette formation et à mon apprentissage au sein d'IBM, j'ai pu découvrir un ensemble de méthodologies et développer une démarche de conception centrée utilisateur.

2014

Bac ES, Lycée George Sand Domont

2014 - 2015

MANAA, Lycée Camille Claudel Vauréal

2015 - 2017

BTS Design Graphique option médias numériques, Lycée Jacques Prévert Boulogne-Billancourt

2017 - 2019

DSAA Design Interactif, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

aujourd'hui

UX/UI Designer chez Wedoogift Paris

Mail • moutierclaire8@gmail.com

Instagram • [@fit_clairem](https://www.instagram.com/fit_clairem)

Twitter • [@moutierc](https://twitter.com/moutierc)

Projet de recherche

Co-designer la relation des personnes âgées à l'alimentation

Redonner le plaisir du goût

Comment favoriser le plaisir et l'envie de manger aux personnes âgées vivant à domicile ?

Dans la perspective du vieillissement de la population, l'amélioration de la qualité de vie des personnes âgées, le maintien de l'autonomie et le vieillissement sans handicap sont des objectifs de santé publique. Les différents PNNS ainsi que les plans « Bien vieillir » émettent des objectifs nutritionnels dans le but d'améliorer l'état de santé de l'ensemble de la population en agissant sur l'un des déterminants majeurs qu'est la nutrition. Cependant, on constate que la dénutrition reste toujours aussi alarmante chez les personnes âgées. La perturbation du goût est étroitement liée à la dénutrition. Cette recherche est le fruit d'un travail de confrontation de différents points de vue : des professionnels de l'aide et du soin, des associations, des designers et des personnes âgées elles-mêmes. Ces observations de terrain mêlées à un état de l'art m'ont permis d'entrouvrir quelques pistes qui s'éloignent d'un design médical strictement technique pour parvenir à remettre au premier plan la notion de plaisir.

•

Co-designing the relationship between elderly people and food

Promoting the pleasure of eating

How to promote the pleasure of eating of elderly people living at home?

From the perspective of an ageing population, improving the quality of life of older people, maintaining independence and ageing without disabilities are public health objectives. The various PNNS as well as the "Bien vieillir" plans set nutritional objectives in order to improve the health status of the entire population by acting on one of the major determinants of nutrition. However, malnutrition remains as alarming among the elderly as ever. Taste disturbance is closely linked to malnutrition. This research is the result of a confrontation of different points of view: professionals in the field of care and assistance (nurses, dieticians, home helpers, social workers), associations, designers and the elderly themselves.





Phase de terrain : atelier de co-conception d'outils de prévention pour favoriser l'alimentation des personnes âgées fragiles vivant à domicile, Urban Lab, Lyon, juin 2018

Observation phase: co-design workshop to promote nutrition for elderly people living at home, Urban Lab, Lyon, June 2018

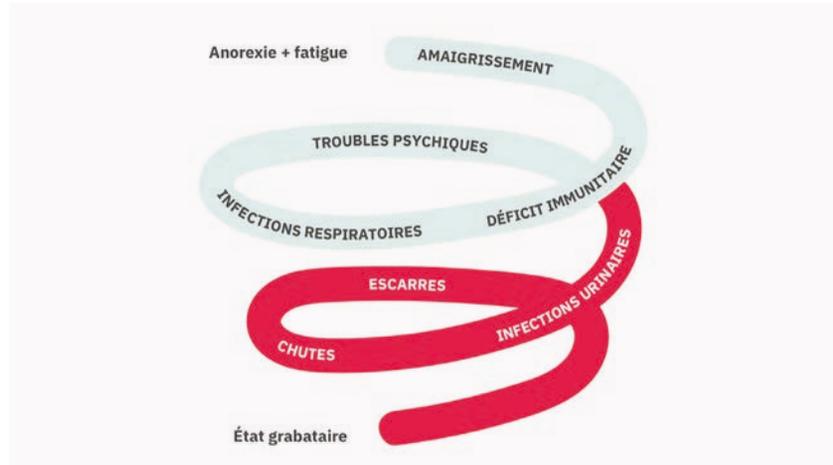


Schéma montrant les causes de la dénutrition
Diagram showing the causes of malnutrition

→ Spirale de la dénutrition d'après Monique Ferry
Spiral of malnutrition according to Monique Ferry

↘ Mémoire de recherche : co-designer la relation des personnes âgées à l'alimentation
Research paper: co-designing the relationship between elderly people and food

↘ Expérimentation « Marché conclu » testée aux Petites cantines Paul Santy. Service d'échanges intergénérationnels pour que les convives cuisinent les uns pour les autres en dehors de la cantine et partagent leurs recettes. L'objectif est de développer du lien aux Petites Cantines et à l'extérieur.
"Deal done" experiment tested at Petites Cantines Paul Santy. Intergenerational exchange service for guests to cook for each other outside from the canteen and share their recipes. The objective is to develop links into the Petites Cantines and outside.



← Phase de terrain : événement « Bien manger, bien vieillir », Gisèle et Nina en train de nettoyer la salade pour le repas du midi, Les Petites Cantines Paul Santy, Lyon, septembre 2018
Observation phase: "Bien manger, bien vieillir" event, Gisèle and Nina cleaning the salad for lunch, Les Petites Cantines Paul Santy, Lyon, september 2018



IBM Client Center, espace showroom, site de Bois-Colombes
 IBM Client Center, showroom space in Bois-Colombes



Alternance

Designer UI/UX à IBM

Bois-Colombes, Hauts-de-Seine

• Missions

- Recherche d'univers graphiques
- Design graphique print, iconographies et illustrations
- Observations terrain et interviews utilisateurs
- Personae, parcours utilisateurs
- Wireframing, prototypage

La structure

Au sein d'IBM, j'étais rattachée à l'unité Customer Engagement Design and Mobile (CED & Mobile), aussi appelée IBM Studios Paris, qui est spécialisée en conseil en services informatiques et en innovation. En ce qui concerne les secteurs d'activités de la clientèle du Studio, ils sont divers et variés : luxe, agro-alimentaire, finance, transports, télécommunications, État, énergies, etc.

Retour d'expérience

IBM me semblait être un cadre d'apprentissage intéressant par sa taille, son histoire ainsi que sa réputation. J'y ai découvert une culture qui m'était jusqu'alors inconnue : celle du conseil en transformation numérique. J'ai pu appréhender concrètement les méthodes de travail en entreprise et m'investir sur des projets de grande envergure. Cette année d'apprentissage m'a permis de préciser mes envies pour le futur. Celle-ci m'a confortée dans l'idée de me lancer dans la vie active avec une expérience désormais suffisante. Aujourd'hui, j'affirme ma position de designer interactif avec un attrait particulier pour l'expérience utilisateur, tout en ayant la volonté de découvrir d'autres facettes du métier.

At IBM, I was part of the Customer Engagement Design and Mobile unit, which is specialised in IT services and innovation consulting. The Studio's main activity is digital transformation consulting in diverse fields as: luxury, energy, telecommunications, transport, finance, etc.

IBM attracted me for my internship because of its rich history, its scale and reputation. Upon my arrival I discovered the culture of consultancy agencies in digital transformation. I was able to understand concretely the company's working methods and get fully involved in several big projects. This year allowed me to clarify my desires for the future. It reinforced my idea to start working life with sufficient experience. Today, I can say that I am an interactive designer with a special interest for user experience, while still willing to discover other sides of the profession.

→ Les offres d'IBM Studios Paris

IBM Studios Paris offers

↘ Projet pour La Poste : repenser l'expérience sur l'automate en bureau de poste. Page d'accueil de notre MVP (Produit Minimum Viable)

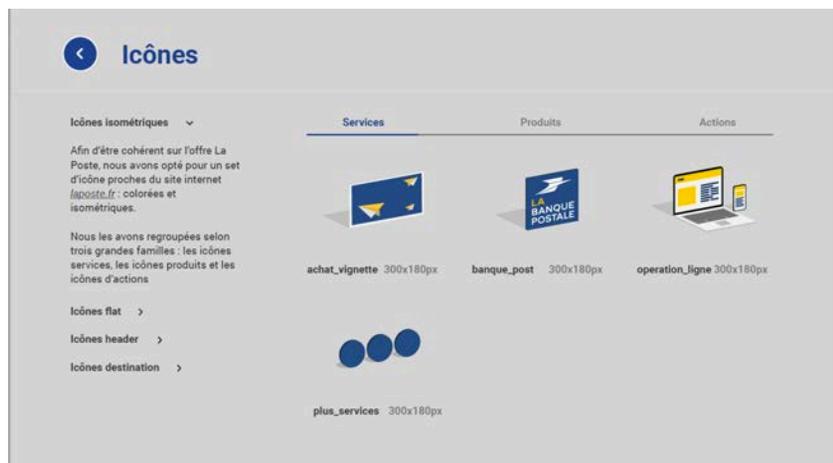
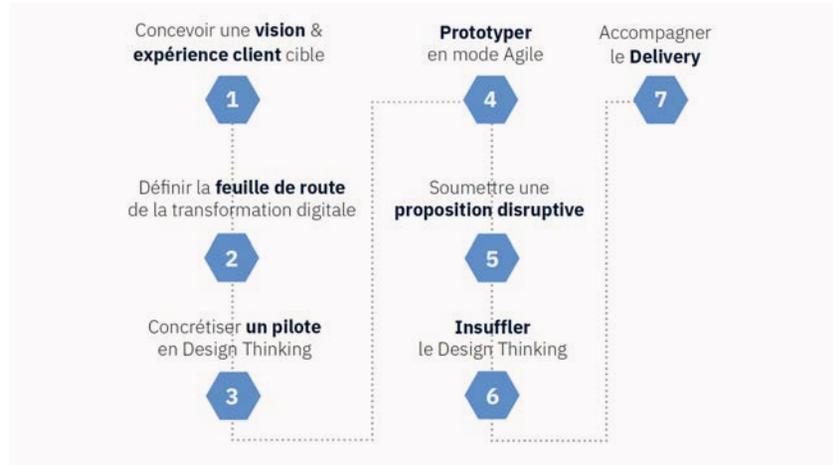
La Poste project: rethinking the experience of the self-service machine in the post office. Home page of our MVP (Minimum Viable Product)

↘ Icônes en isométrie dans le cadre du projet pour La Poste

Isometric icons as part of the project for La Poste

Dans le cadre de la renégociation du partenariat IBM et Orange, j'ai réalisé un booklet dans le but de montrer qu'IBM est un partenaire stratégique pour Orange. Celui-ci devait contenir une rétrospective des projets ainsi que les éléments phares du partenariat depuis 2016.

As part of the renegotiation of the IBM and Orange partnership, I made a booklet in order to show that IBM is a strategic partner for Orange. This booklet contained a retrospective of the projects as well as the key elements of the partnership since 2016.



L'ORÉAL

F R A N C E



En bref...

* Produit

🔍 Le magasin est presque
toujours le même

🛒 L'Oréal



Lucie Potin

option Produit

Designer produit de formation, après une année à travailler en agence et à toucher à bien plus que simplement du produit (design graphique, identité de marque, positionnement stratégique, etc.) Je me suis orientée vers ce DSAA pour la diversité des projets qu'il proposait ainsi que pour l'ouverture sur le design interactif qu'il offrait. Ces deux années m'ont permis d'approfondir certaines démarches et en découvrir d'autres, et m'ont donné les outils nécessaires pour mieux appréhender la vie professionnelle.

2012

Bac ES, Lycée Ella Fitzgerald
Saint-Romain-en-Gal

2012-2013

Première année de Droit
Université Lyon II
Lyon

2013-2014

MANAA, École de Condé
Lyon

2014-2015

BTS Design Produit
École de Condé
Lyon

2016-2017

Designer Industriel, NOVAM
L'Horme

2017-2019

DSAA Design Produit,
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

aujourd'hui

Tour du monde

Mail • lucie.potin@hotmail.fr

Projet de recherche

Le magasin est presque toujours le même

L'évolution du retail à travers les nouvelles technologies

À l'ère du digital, comment l'espace marchand se transforme et que devient alors le magasin ?

Aujourd'hui, nous sommes face à un monde bouleversé par la technologie. Mais les enjeux de transformation ne sont peut-être pas aussi radicaux sur le magasin physique qu'on pouvait le penser. Ce lieu tel qu'on l'a connu ne va pas mourir mais bien muter pour retrouver une dimension de socialisation et devenir un lieu d'échanges, un lieu communautaire. Le magasin physique change de fonctionnalité et joue un nouveau rôle dans la vie du consommateur qui, face à l'effacement de la présence marchande, cherche à tisser de la relation. Il s'agit alors de faire des points de vente de nouveaux espaces de vie où l'expérience devient primordiale et où elle n'est plus entièrement conditionnée par l'acte d'achat.

Ce mémoire de recherche commence par centrer le sujet autour de la digitalisation du parcours d'achat et des comportements devenus digitaux. Il se poursuit en dépassant les idées reçues telles que « les magasins vont disparaître face au e-commerce » ou encore « le client recherche le prix avant tout », et apporte des éléments de réflexion en faveur d'un retail plus relationnel.



The store is almost still the same

The evolution of retail through new technologies

How the phenomenon of digitization, which is directly connected to new uses, implies a transformation of the retail space and in particular of brick and mortar stores?

For a long time, the commercial space was thought as being optimized. However, one is currently realising that it no longer works that way. The physical store is simply no more a space for economic transactions and one now wants to regain human contact and restore the qualities of comfort. It certainly becomes a place of discovery and inspiration where sociality is built. In the end, they are no longer stores, they are places to live, where all senses are stimulated. Places that make every experience ultra-personalized, since no algorithm will replace the additional value of a meeting with an advisor, trained specifically to guide you.



Phase de terrain : Boutique Microsoft (New York). Des étages entiers consacrés aux gamers, en libre accès

Observation phase : Microsoft Store (NYC). Free access to gaming floors.



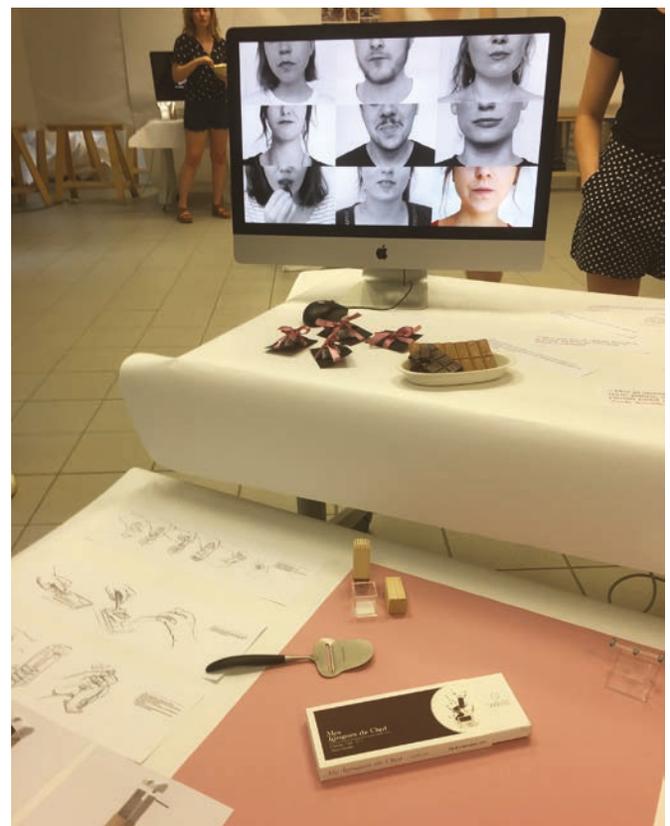
Phase de terrain : Salon International du retail NRF 2019

Observation phase :
Attending to NRF 2019

→ Scénographie soutenance de projet de recherche
Exam's display

↘ Expérimentation d'une nouvelle expérience dans une boutique Weiss, où le client choisit ses ingrédients et les transmet au chocolatier par l'intermédiaire de cette interface
A new customer experience in Weiss store where clients pick ingredients they like and the chocolate maker get the order through this interface

↘ Scénographie de soutenance de projet de recherche avec pour cas d'application la Chocolaterie Weiss
Exam's display. Main subject : Weiss Chocolate Factory





Boutique NYX, Temple, Paris
 NYX Store, Temple, Paris



Alternance

Designer produit à l'Oréal

Paris

• Missions

- Création des éléments merchandising et PLV
- Création des vitrines des boutiques
- Réalisation des documents d'exécution
- Gestion des briefs fournisseurs
- Suivi des projets

La structure

L'Oréal est le leader mondial de l'industrie cosmétique. Organisé par circuits de distribution, le groupe possède aujourd'hui plus d'une soixantaine de marques réparties au sein de quatre divisions opérationnelles : L'Oréal Professionnel, L'Oréal Luxe, L'Oréal Grand Public et Cosmétique Active.

L'Oréal is the world leader in the cosmetic industry. Organized in distribution channels, the group has more than sixty brands spread over four divisions : Professional L'Oréal Division, Consumer Product Division, L'Oréal Luxe, Active Cosmetics Division.

Retour d'expérience

Mon expérience chez L'Oréal a été très riche en enseignements de tous types. J'ai eu la chance de travailler pour cinq marques différentes et à travers trois canaux de distribution. Ce panel très diversifié de projets a été propice à une bonne intégration puis une belle progression au sein du groupe. J'ai ainsi pu appréhender de manière concrète les méthodes de travail dans un grand groupe, une chose qui m'était jusqu'alors totalement inconnue. Cet apprentissage m'a également conforté dans l'idée que Design et Marketing ne communiquent pas assez et qu'à l'avenir il pourrait être intéressant de travailler à améliorer leurs rapports.

These few months at L'Oréal have been so rewarding. I had the opportunity to work for five different brands and through three distribution channels. This very diversified panel of projects enabled a good integration and then a good progression within the group. I was able to gain a concrete understanding of the working methods in a large group, something I did not know anything about until then.



Test des prototypes
en boutique, avant
impression

*Prototypes tests in store,
before final printing*



Soutenance d'alternance

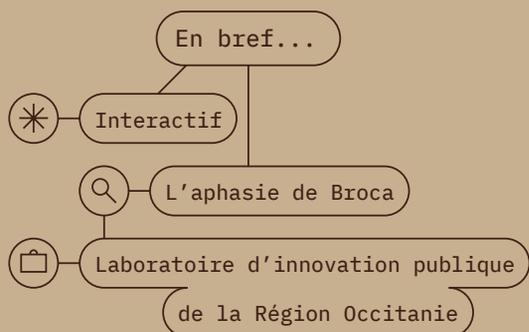
Oral exam



Comité retail avec l'équipe
NYX

Team meeting, NYX







Marie-Julie Roy

option Interactif

Très tôt dans mon parcours, je me dirige vers la création et le design par intuition et m'oriente rapidement vers un bac technique puis un BTS en design graphique. Ce parcours me permet d'intégrer le DSAA de Villefontaine qui m'ouvrira finalement au design de politiques publiques. C'est à la fin de ma première année, suite à un stage d'une durée d'un mois réalisé dans un studio de conception graphique que je comprends que mon orientation a changé. En effet, je me suis rapidement rendue compte que je ne retrouvais pas dans le design d'identité visuelle et de communication tout l'intérêt que j'avais pu développer en DSAA pour le design de démarche plus que le design des supports. Aujourd'hui, je souhaite mettre mes compétences de conception graphique à la conception de services réfléchis.

2015

Bac STD2A, Lycée Marc Chagall Reims

2015-2017

BTS Design Graphique option médias numériques, Lycée Le Corbusier Strasbourg

2017-2019

DSAA Design Interactif, Pôle Supérieur de Design Villefontaine

Mail • roy.mariejulie@gmail.com

Projet de recherche

L'aphasie de Broca

Réinventer la relation aux proches

Peut-on imaginer des moyens de facilitation de communication pour les personnes aphasiques de façon à pallier leurs difficultés à s'exprimer ? Peut-on recréer autrement les multiples subtilités de langage offertes par la parole ? Peut-on lire à nouveau les émotions, décrypter les points de vue, discerner les tons ? Comment peut-on recréer toutes ces formes de communication permises par la parole autrement que par l'exclusivité des mots ? Comment recréer les liens de complicité entre l'aphasique et son entourage par des situations d'échange surprenantes et disruptives ?

La parole intervient comme une réelle nécessité pour faciliter la communication entre les Hommes. Dès lors que l'on perd la capacité de parole, c'est la relation au monde qui est remise en cause. L'aphasie fait partie de ces pathologies qui révèlent la place de la parole dans notre société. L'aphasie se manifeste par une perte totale ou partielle des capacités de parole, de langage et/ou de compréhension. La personne qui se trouve dans l'incapacité d'exprimer ses désirs ou d'échanger avec ses proches ressent systématiquement la perte du lien social que permet la parole. La force du design réside dans sa capacité à comprendre, interpréter et se mettre à la place de l'utilisateur à travers les « points de contact », lesquels sont autant d'interactions entre l'utilisateur et son environnement. Le design et ses propriétés doivent ici être envisagés afin d'aider le patient et son entourage à recréer une relation d'échange et réinventer une communication alternative qui s'inspire des habitudes de langage antérieures de l'individu, mais qui ne s'appuie plus exclusivement sur la parole d'une façon plus sensible voir récréative, tout en l'aidant dans sa rééducation et dans son rapport à l'autre.

•

The aphasia of Broca

Reinventing the relationship through the digital tool

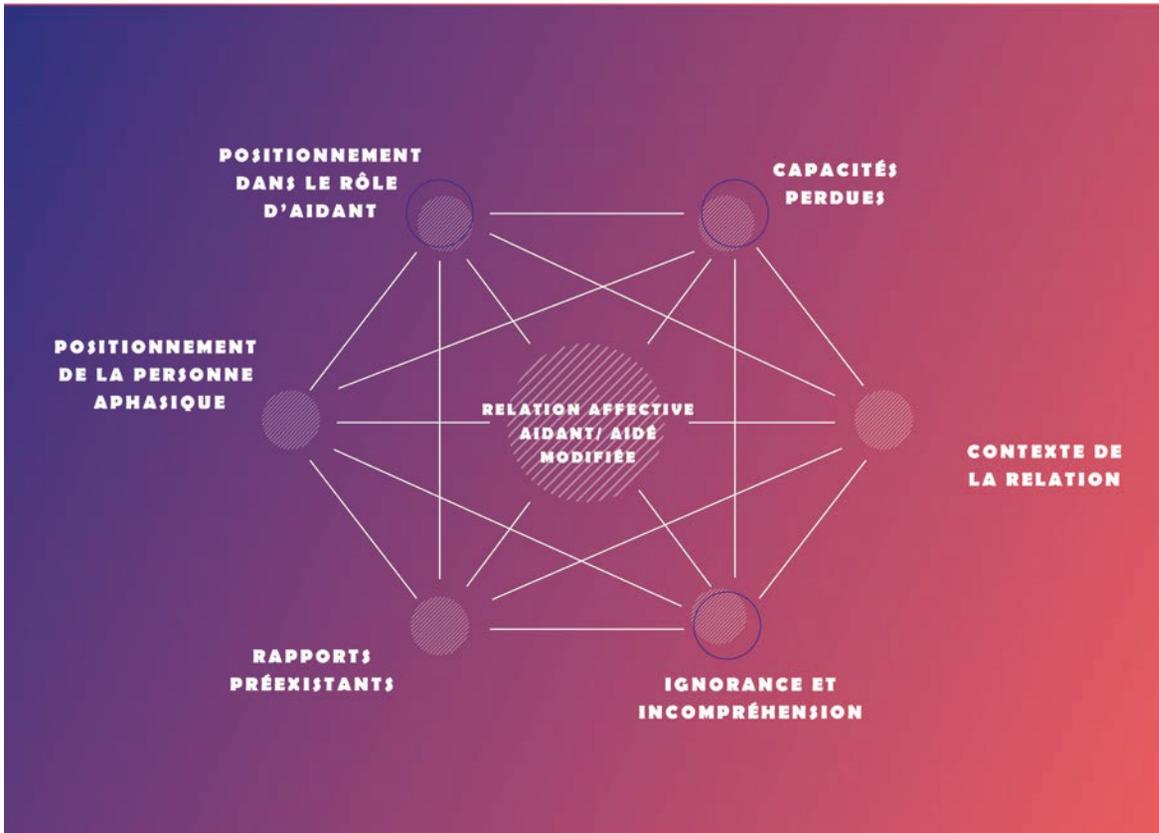
How can the digital world retain certain subtleties of languages without completely replacing speech?

Can we imagine ways of facilitating the communication of aphasics so as to overcome their difficulties in expressing themselves?

Can we recreate the many subtleties offered by speech differently? See the emotions again, decrypt the points of view, discern the tones? How can we recreate all forms of communication enabled by speech rather than words?

As soon as we lose the ability to speak, our relationship to the world is called into question. Aphasia is one of those pathologies that reveals the place of speech in our society. Aphasia is manifested by a total or partial loss of speech, language and/or comprehension skills. The person, unable to communicate with his or her family and friends, feels the loss of the social bond. The strength of design lies in its ability to understand, interpret and put itself in the user's shoes through "contact points", which are interactions between the user and his environment. Thus, design can help the patient and his entourage to recreate a relationship of exchange by reinventing an alternative communication. This reinvented communication no longer relies exclusively on speech, while helping the patient in his rehabilitation and in his relationship with others in a more sensitive or even recreational way.





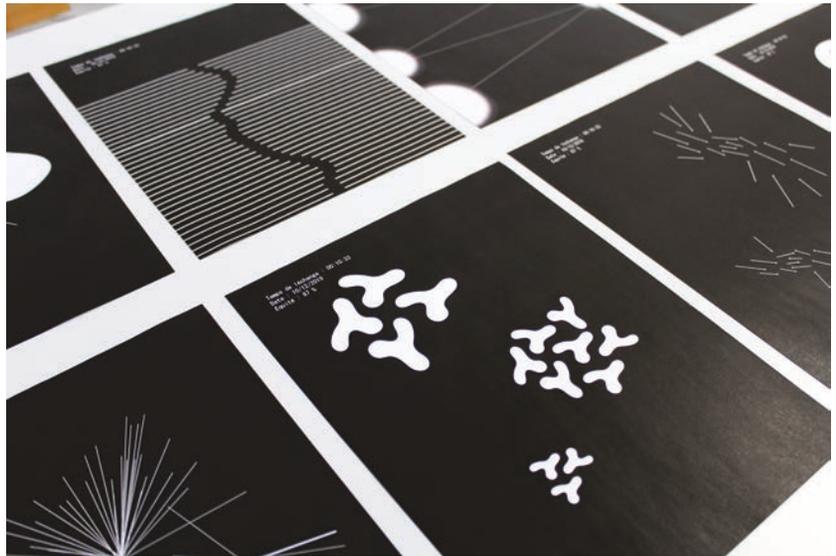
← Schéma d'intervention dans les différentes problématiques relevées
 Intervention diagram in the various issues identified



↑ Une signalétique lumineuse de la parole éthique (design critique)
 A luminous signage of ethical speech (critical design)

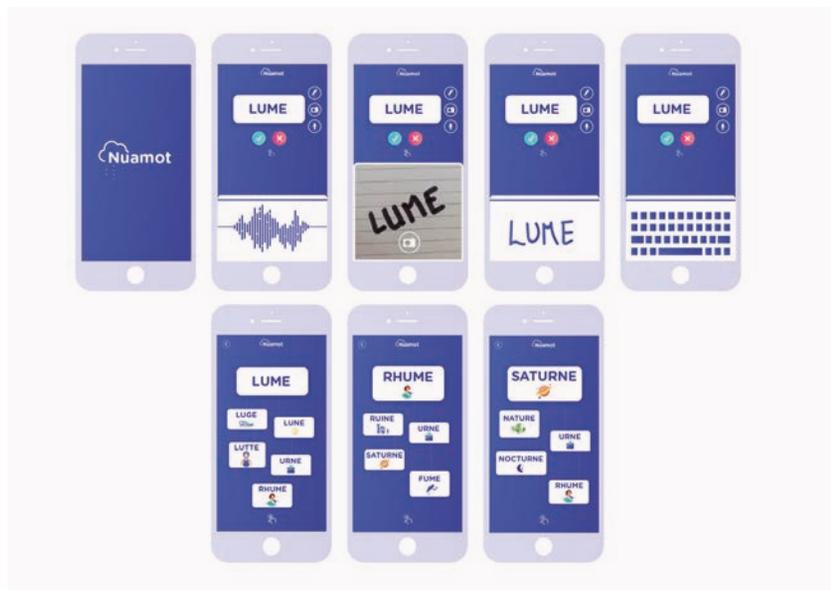
→ Une réalisation expérimentale qui rend visible la parole et fait prendre du recul sur nos pratiques

An experimental realization which makes the word visible and allows to have a perspective on our practices



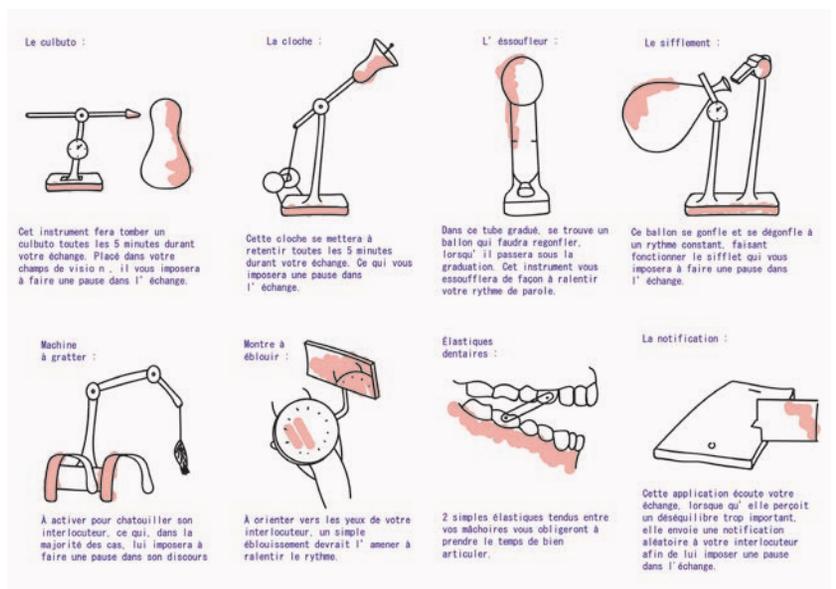
↘ Une application concrète développée avec des orthophonistes, qui permet aux personnes en situation d'aphasie de trouver leurs mots

A concrete application developed with speech therapists, which allows people with aphasia to find their words



↘ Des objets neutres et non-numériques pour une distribution équitable de la parole (design critique)

Neutral and non-digital objects for an equitable distribution of speech (critical design)



Une dérive des objets numériques qui nous écoutent pour une parole équitable (design critique)

↘ A drift from the digital objects that listen to us for a fair speech (critical design)





Atelier d'idéation
Ideation workshop



Alternance

Designer de service au Laboratoire d'innovation publique de la Région Occitanie

Montpellier, Hérault

• Missions

- Préparation d'immersions terrain
- Présentation d'outils et méthodes d'immersion
- Observation des usages et documentation
- Conception et animation d'ateliers de réflexion collective

La structure

Le Lab' œuvre pour adapter les pratiques de la collectivité aux enjeux sociaux, économiques et environnementaux, afin d'innover et trouver des solutions optimales aux problématiques rencontrées, en s'inspirant des méthodes de design de service. Il intervient comme accompagnant sur des projets de différentes directions de la Région en réalisant par exemple des ateliers de co-création, de l'immersion auprès d'utilisateurs ou encore en testant des idées.

The Lab' is working to adapt local authorities' practices to social, economic and environmental challenges, in order to innovate by using service design methods. This is why it acts as a consultant on certain projects in different directions of the Region by carrying out co-creation workshops, immersion with users or by testing ideas.

Retour d'expérience

Mon cursus et les stages que j'ai réalisés m'ont amenée à m'entourer de personnes conscientes de ce que pouvait être et apporter le design au quotidien. Intégrer le Lab' de la Région Occitanie était l'occasion de sortir de ce confort et d'initier les agents à des démarches différentes qui permettront l'amélioration des services. En effet, avoir intégré l'équipe du Lab' de la Région Occitanie me permet d'agir pour le bien public et de contribuer au défi de faire évoluer une institution souvent perçue comme imperméable aux changements : une tâche difficile, mais qui ne doit pas freiner l'émergence du design dans le secteur public.

My previous experiences have led me to often work with people who are aware of what design can be and bring to everyday life. Joining the Lab' of the Occitanie Region was an opportunity to get out of this comfort and introduce agents to different approaches that will improve services. Working with the Lab' allowed me to act for the public good and to contribute to the evolution of an institution often perceived as unresponsive to changes. It is a difficult task, but that must not slow down the emergence of design in the public sector.

- ➔ Atelier de co-création
Co-creation workshop
- ⏴ Prototypage rapide
Fast prototype
- ⏴ Outils à réaction (immersion)
Reaction tools (immersion)



⏴ Atelier
Workshop

Merci !

Ces deux années de DSAA au sein du Pôle Supérieur de Design de Villefontaine, si elles n'ont pas été un long fleuve tranquille, ont été riches en apprentissages, en découvertes et en rencontres. À travers les projets, le mémoire et l'alternance, nous nous sommes façonné-e-s en tant que designer.

Nous tenons à remercier nos encadrants pédagogiques **Sandrine Chatagnon** (*qui nous a vu dans tous nos états de l'art*) et **Jean-Baptiste Joatton** (*pour nous avoir soutenu sans jamais sourciller*), professeurs de design, pour nous avoir accompagnés tout au long du diplôme. Merci aux autres tuteurs de mémoire de cette seconde année ; **France Corbel** (*promis, notre grand-mère est fière d'avoir notre mémoire dans sa bibliothèque*) et **Éric Fache** en design (*parce que le design c'est aussi des sacs poubelles*), **Valentine Reynaud** en philosophie (*qui nous a aidé à résoudre nos problèmes de problématisation de problématiques*), **Gilles Sanlaville** et **Élise Gillet-Duterque** en anglais (*pour avoir rendu accessible notre pensée au delà des mers*). Merci également à **Kévin Vennitti**, intervenant technique (*qui nous a appris à casser les codes*).

Nous remercions également nos professeur-e-s de première année pour leurs précieux apports théoriques ; **Pierre Remlinger** en sémiologie (*pour donner un côté punk à la rigueur rectiligne du carré sémiotique*), **Guillaume Giroud** en philosophie (*pour être un puit de connaissances et de ressources bibliographiques*), **Audrey Ozelle** en anglais (*pour avoir fait de l'anglais notre cup of tea*), **Bruno Fischer** en gestion (*pour avoir fait de nous de très bons gestionnaires*) et **Margaux Crinon** en design interactif (*pour être inter-venue quand les interactions étaient trop dé-centrées-utilisateur*). Et enfin merci aux intervenant-e-s et autres partenariats pour nous transmettre leur passion et leurs connaissances sur les projets. Merci à **Olivier Wathelet**, anthropologue (*pour toutes ses astuces ethno-étonnantes*), à **Maxime Simon**, intervenant en design fiction (*pour toutes ses fictions en friction*), à **Vanessa Larue**, ergonomiste (*pour tout son argot en ergo*).

Merci à **Laurent Thiebaud**, coordinateur du pôle, pour son soutien durant notre parcours. Un grand merci aux structures d'alternance et plus particulièrement aux maîtres d'apprentissage pour le partage de leurs savoir-faire et de leur expérience.

Nous souhaitons également remercier nos partenaires et nos interlocuteurs sur les projets de recherches qui sont d'une grande aide pour la documentation et l'expérimentation sur nos problématiques respectives. Merci aux étudiant-e-s de la promotion 2018-2020 de nous avoir soutenu-e-s, notamment dans les dernières semaines de projet de diplôme.

Merci également aux membres des différents jurys de diplôme qui ont accompagné nos soutenances de leur regard expert.

Céline Pham-Trong, présidente du jury, IA IPR
Robin de Mourat, designer et chercheur, Sciences Po Médialab

Élise Prieur, designer et cheffe de projet, EDF R&D

Jean-Emmanuel Rosnet, curateur et cofondateur, Mirage Festival

Florence Jamet-Pinkiewicz, enseignante en design, DSAA DCN, Estienne

Éric Guichard, maître de conférences HDR, Enssib

Olivier Zerbib, maître de conférences, sociologue UGA

Sylvia Fredriksson, designer et chargée de recherche, Cité du design

Alexandre Pennaneac'h, Direction Adjointe Usages et Services Numériques, Erasme-Grand Lyon

Aurélien Richard, designer

Marie-Cécile Godwin, designer

Martin Rosati, enseignant en design

Enfin, nous tenons tout particulièrement à remercier la machine à café, son vacarme assourdissant fut pour nous la mélodie du bonheur. Merci aux tableaux blancs et à leurs feutres qui nous ont permis de nous épancher lors de moments de désespoir par nos petits dessins et nos graphiques. Merci au Casino de Villefontaine de fournir nos ressources alimentaires pour tenir le coup. Merci à l'Association Nuit Blanche. Merci au réseau de chauffage (intermittent) d'avoir empêché nos doigts de congeler lorsque nous tapions sur notre clavier. Merci à la neige, aux rayons du soleil, aux ouvriers qui ont refait le parking, d'avoir soulagé nos cerveaux accablés le temps d'une contemplation par la fenêtre.

Co1ophon

Conception du catalogue

Ce catalogue a été conçu par Mélodie Jacob, Sandra Parriaud, Maureen Troel-Madec ainsi que par Élodie Lorthios et Zoé Paille à la conception graphique.

Crédits typographiques

Les titres ont été composés en IBM Plex Mono, le texte de labeur a été composé en Barlow.

Impression

Imprimé à l'Imprimerie Cusin (Bourgoin-Jallieu) sur du papier OFFSET LASER 90g, 120g et 250g en janvier 2020.

Contact

Mail ● dsaa@designvillefontaine.com

Site ● dsaa.designvillefontaine.com

Instagram ● [@dsaa_villefontaine](https://www.instagram.com/dsaa_villefontaine)

Twitter ● [@dsaadesignv](https://twitter.com/dsaadesignv)

Téléphone ● 04 74 96 75 17

Adresse ● Pôle supérieur de design Lycée
Léonard de Vinci
Bvd de Villefontaine BP 29 38091
VILLEFONTAINE Cedex

