



Flux géologique et filiation en territoire de Beauvoisin ↑

Robin Blanc ▲

✉ robinblanc@outlook.com
📱 Robin Blanc

Cette recherche explore les enjeux de l'exploitation des ressources naturelles, en mettant en lumière les préjugés et tensions associés à une carrière de taille de pierre. Elle s'appuie sur une rencontre avec un tailleur de pierre local, Fabrice Molina, pour comprendre les réalités spécifiques du territoire et remettre en question les discours et pratiques existants. Ce projet se concentre sur la poudre de pierre, un sous-produit du processus de sciage, et explore son potentiel narratif à travers des expérimentations artistiques. L'objectif est de créer des expérimentations artistiques : des objets et installations qui expriment les relations entre l'activité de la carrière et le territoire, tout en interagissant avec les flux géologiques et les sentiers du géoparc local.

Renforcer l'entraide auprès des malades par les pairs ↓

Ameline Bouchet ▲

✉ ameline.bouchet51@gmail.com
📱 Ameline Bouchet
🌐 ame.line_design

En partenariat avec l'Université des Patient-es-Sorbonne

Ce projet vise à mettre en avant l'entraide et ses compétences dans le contexte des maladies chroniques. À travers des dispositifs comme l'atelier « Le Narrateur », l'auteur explore les moments clés de son parcours de soin afin de détecter quelles compétences d'entraide qu'il ou elle a pu développer, mais aussi de mettre en avant les différents points sensibles du parcours là où la présence d'un entrainant pourrait être nécessaire pour soutenir les « nouveaux malades » (personnes qui viennent d'avoir l'annonce de la maladie). L'atelier permet aux participants de partager et de voir leur expérience de la maladie de manière graphique, identifiant ainsi les étapes de leurs parcours de soin. Les résultats confirment que l'entraide est particulièrement bénéfique notamment lors de l'annonce, de moments de frustration et à la fin des traitements.



dsaa des:gn labs

Panorama des projets de recherche 2023 de la 10e promotion du dsaa de Villefontaine

design de produits ▲
design interactif ●



Fréquences sensibles ↓

Théo Delamare ●

✉ theo.delamare7@gmail.com
📱 Théo Delamare
🌐 theo_delamare_

🌐 visiologie.theodelamare.xyz/Inveillance

La plateforme « Inveillance » répertorie les principaux dispositifs de surveillance de l'espace public et propose des moyens de les révéler, appréhender, contourner et éviter. À partir d'une visualisation 3D des fréquences radio omniprésentes et de leurs sources, Inveillance met en relation chaque dispositif de surveillance avec sa contremesure. Fondées sur des réassemblages technopoétiques contournant les normes, ces contremesures réagencent du matériel récupéré, et peuvent être reproduites grâce à la mise à disposition d'une documentation complète. Cette démarche de design ouvre des perspectives de subversion technique et sociale, et favorise la contribution grâce à son caractère open source et partageable.

Re-présenter là montagne ↑

Romain Berthelot ●

✉ romainberthelot@live.fr
📱 Romain Berthelot
🌐 rmm.studio

Ce projet de recherche fait suite à une proposition de l'équipe Maverick d'Inria Grenoble qui développe des algorithmes de génération de panoramas de montagne. À contrepied du réalisme figuratif, ce travail cherche à comprendre la dissonance entre la réalité topographique de ce milieu et notre perception, par la création de représentations 3D animées et déformées qui projettent les effets des éléments naturels sur le relief. L'étude met ainsi en lumière l'importance du mouvement du vécu contre les représentations figées et idéalisées, et souligne par ailleurs l'oubli fréquent des infrastructures. Elle questionne plus globalement l'influence des images que l'on produit de la montagne sur notre relation à ce milieu, et révèle leurs implications écologiques et politiques.

En partenariat avec Inria Grenoble



Structures de recherche associées :

Designers Éthiques
CNRS, ACCRA, Praticable (projet « Limites numériques »)
Inria Grenoble (équipe « Maverick »)
Liris, atelier des chercheurs, atelier LUMA
Université des patient-es Sorbonne
Zoepolis

École supérieure de design Villefontaine
Leonard de Vinci

🌐 dsaa_villefontaine
🌐 designvillefontaine.com/dsaa

Le DSAA remercie également toutes les structures d'attachement qui ont accueilli les étudiant-es de la 10^e promotion :

- Praticable
- La Haute Société
- iBecome communication
- Métropole de Lyon
- Erasme
- LTBL
- Région Bretagne
- Fréquence écoles
- Pixelis
- Le Lab - Région Occitanie
- ▲ Fermob
- Meziere IDC
- Berthillot
- Dahuts
- Urssaf
- Atelier 360
- Pixelis
- C+B Lefebvre
- Milliet Moutain Group SAS
- Urssaf

Une 2^e année de formation entre expérience professionnelle et recherche en design

Depuis son ouverture en 2012, le DSAA a fait le choix d'offrir aux étudiant-es l'opportunité de se former par l'alternance pendant la 2^e année de la formation. L'année alterne entre des périodes de formation (18 semaines) et une expérience de designer-apprenti-e au sein d'une entreprise en tant que salarié-e (34 semaines).

En parallèle de cette expérience professionnelle significative, les étudiant-es s'engagent dans un projet de recherche, à partir de sujets ou thématiques proposés par des laboratoires, ou à partir d'un questionnaire plus personnel. Sauf exception, les sujets sont définis sans lien avec l'entreprise d'alternance.

Le DSAA remercie tous les membres de jurys, universitaires, professionnels et enseignants, invités à cette session : Charlotte Delomier, Brice Dury, Bruno Truong, Samuel Huron, Marie-Cécile Godwin, Julie Jeammaud, Caroline Marowicz, Gilles Marion, Shanti Nguyen, Thomas Thibault, Olivier Zerbib, David Passegand, Maxime Favard.



Le DSAA de Villefontaine : former au design dans un monde en mutation(s)

L'École Supérieure de Design de Villefontaine, établissement public de l'académie de Grenoble, propose un diplôme national de l'enseignement supérieur de niveau 7 (bac+3) : le Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués - DSAA avec 2 mentions : mention design de produit et mention design interactif.

Durant 2 années de formation, le DSAA entend partager aux étudiant-es un ensemble de d'outils et de méthodes d'enquête et de création, de savoirs techniques, critiques et théoriques et à développer des attitudes ouvertes et singulières. La diversité des expériences de projets proposées durant les 2 années préparent à exercer le métier de designer dans des contextes professionnels multiples, dans un monde traversé par d'importantes mutations sociales, numériques et environnementales.

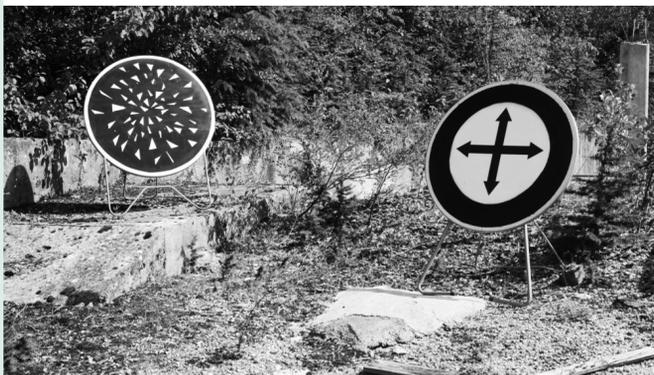
Collaborations menées pendant la 1^{re} année MI+ et l'École Urbaine de Lyon, CEA Y.SPOT (Grenoble), Musée de l'imprimerie et de la communication graphique (Lyon), Groupe SEB, Métropole de Lyon, Créa Mont-Blanc et Holomea, CID Grand Hornu (Belgique), TYGRE, Atelier Luxe, Makio135, Phileas Dog et Aude Caruana

Révéler les potentiels rûineux ↓

Quentin Bonnet ▲

✉ quentin.bonnet@outlook.com
📱 Quentin Bonnet

Ce projet interroge nos relations aux communs négatifs. Il propose une approche critique du territoire de Genas à travers une série de dispositifs (installations, sculptures, cartographies, interventions graphiques et photomontages) incitant les habitants à lire et décrypter les impacts potentiels de nos structures à moyen et long terme. L'objectif est d'engager un dialogue transparent avec les communautés locales, et d'encourager une réflexion collective sur la relation au territoire. Le projet propose une approche critique en invitant à repenser les pratiques d'aménagement, tout en favorisant la participation active des habitants dans la prise de décisions informées.



Là fiction du Digibiocène pour questionner les rapports entre le numérique et le vivant ↓

Naomi Bourgeois ●

✉ brgnaomi@gmail.com
📱 Naomi Bourgeois
🌐 naomibourgeois.fr

En partenariat avec Zoepolis

Ce projet plonge dans le Digibiocène, une ère fictive où le non-humain et le numérique s'entremêlent après l'Anthropocène. À travers des ateliers de design spéculatif, designers, ingénieurs et architectes explorent les implications des hybridations organiques-numériques en créant les fiches taxonomiques de ces hybrides. Les participants imaginent des hybrides en s'inspirant de phénomènes d'hybridations modernes comme la « Pharmacow », vache numériquement optimisée descendante des « vaches hublots ». Un second atelier, axé sur le « Planthropocène », explore les interactions futures plantes-numérique. L'expérimentation finale invite à explorer des dispositifs interactifs liés aux hybrides, soulignant les enjeux éthiques du contrôle excessif du numérique sur le vivant. Le projet appelle à définir des limites pour préserver la singularité du vivant face à la fascination pour le numérique.



L'esthétique des processus de fabrication ordinaire ↑

Eva-Kristie Goussard ▲

✉ ekgoussard@gmail.com
📱 Eva-Kristie Goussard
🌐 ekg.fr

Cette recherche explore l'esthétique des processus de fabrication ordinaire, c'est-à-dire largement présents dans l'industrie, par la création de performances visuelles. Les différents dispositifs cherchent à rétablir des interactions directes entre la matière, le corps et la machine, afin de renouer des liens perdus dans la production industrielle. En mettant en scène ces processus, ce travail entend nous placer comme spectateur de procédés ordinaires, et à susciter en nous un sentiment d'enchantement. Trois démonstrateurs ont été produits et pensés de manière scénique, comme des manufactures technophaniques basées sur des techniques simples et accessibles. Chaque processus est activé par un opérateur qui produit et met en fonctionnement les machines.



Femmes (in)visibilisées dans l'espace public ↑

Lucile Côte ●

✉ lucilecote@protonmail.com
📱 Lucile Côte
🌐 lucilecoteinthesky

En 2023, à Lyon, moins de 10% des noms de voies portent le nom d'une femme. La première expérimentation de cette recherche a consisté à cartographier les odonymes selon leur genre pour permettre de visualiser concrètement cet écart. Afin de lutter contre cette inégalité, ce projet explore un nouvel imaginaire de l'espace public en revalorisant et nommant les intersections avec des noms de femmes. Des outils et un processus participatif sont ainsi imaginés sous forme de kit. Celui-ci est composé d'un répertoire ouvert de femmes mémorables, qui est la base de données du projet, d'une cartographie interactive des « interonymes », qui désigne la nomination d'une intersection. Ces outils sont regroupés sur un site web qui permet également de créer et d'imprimer l'interonyme pour prendre place dans l'espace public.

Prendre collectivement soin de nos meilleurs attentionnels ↓

Camille Adam ●

✉ c.adam.design@gmail.com
📄 Camille Adam
🌐 www.camilleadam.com

En partenariat avec le projet « Limites numériques » (CNRS, Praticable, ACCRA)

Comment rétablir le contrôle sur notre attention face aux distractions des applications de messagerie ? Ce projet expérimente un atelier de conception UX/UI pour permettre aux utilisateurs de configurer collectivement les paramètres de groupe de leurs applications, en stimulant des discussions collectives sur la préservation de l'attention. Cet atelier, qui s'appuie sur un kit, a été testé au sein d'un groupe d'amis et a initié des débats, notamment sur la possibilité de signaler un statut d'indisponibilité. L'expérimentation avec le chatbot « Attentio » permet de configurer directement dans l'application de messagerie des paramètres d'attention. L'idée est d'envisager des choix de configuration négociés et votés collectivement, afin de reconnaître les variations des préférences et des besoins en gestion de l'attention de chacun.

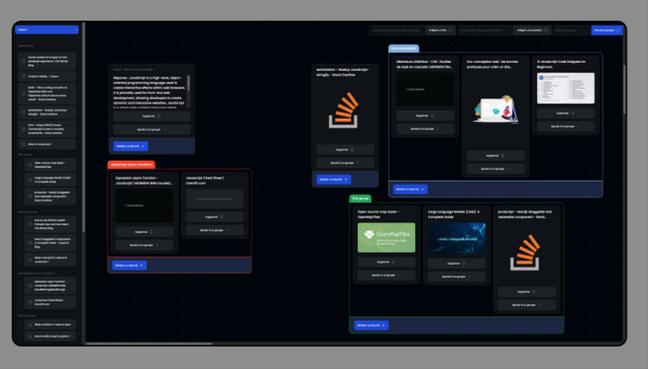


Quelle place pour les modèles de langage dans l'accompagnement à l'autodidaxie ? ↓

Louis Manotte ●

✉ louismanotte@gmail.com
📄 Louis Manotte
🌐 louismanotte.fr

Ce projet explore l'intégration des modèles de langage, en particulier GPT-3.5, dans les systèmes d'organisation de connaissances pour soutenir la métacognition des autodidactes. À travers une interface appelée SelfBoard, les apprenants peuvent collecter des ressources, former des groupes de ressources et interagir avec cette IA. L'objectif est de permettre aux utilisateurs de segmenter leur apprentissage, d'adresser des requêtes au modèle, et d'obtenir des résumés pour faciliter l'interaction avec GPT-3.5 tout en s'émancipant du format conversationnel habituel. SelfBoard explore également les contextes et prompts nécessaires pour améliorer la qualité des réponses du modèle et guider le développement de la métacognition.



Pour une documentation vivante ↑

Rose Gautier ▲

✉ rosegautier98@gmail.com
📄 Rose Gautier
🌐 roseg_design_

En partenariat avec le LIRIS, l'atelier LUM et l'atelier des chercheurs

Comment rendre nos pratiques documentaires plus sobres à l'heure de l'inflation informationnelle ? Cette recherche, qui s'appuie sur une résidence à l'Atelier Luma, vise à enrichir les pratiques du lieu et à développer une réflexivité collective sur les enjeux de documentation. Cette démarche située a abouti à la création d'un guide d'accompagnement au compostage documentaire : collection d'astuces, d'outils et de moyens à disposition des résidents du lieu, le guide invite à la sobriété documentaire en s'inspirant du processus de compostage. Les documents et productions peuvent être positionnés sur une étagère à compost, étiquetés et classés dans des caisses modifiées pour rendre compte plus rapidement de leur fréquence d'usage, faciliter l'accès aux informations associées, et accompagner le difficile moment du tri.

Les interdépendances de l'individu-hôte ↓

Marvin Vincent ●

✉ marvinvincent38540@gmail.com
📄 Marvin VINCENT

En partenariat avec Zoepolis

Ce projet de recherche explore la figure de l'individu-hôte et de ses interdépendances en utilisant des méthodologies de design fiction. La création d'une série d'objets diégétiques provocants cherche à bousculer les imaginaires et ouvrir la voie à de nouveaux. Ces objets, conçus à partir des ontologies de Descola, mettent en parallèle différentes visions du vivant pour interroger notre relation à celui-ci. L'hypothèse repose sur la création d'un nouvel imaginaire axé sur les interdépendances, soutenue par la méthodologie de la fresque du climat et une « matrice » illustrant la construction d'un individu-hôte. Ce projet vise à remettre en question nos politiques publiques et à repenser nos approches en matière de gestion du territoire, intégrant tous les habitants, humains et non humains.



Incarnar des expériences vécues de violences faites aux femmes par une pratique de la dataphysicalisation performée ↓

Victorine Sourdrille ●

✉ sourdrillevictorine@gmail.com
📄 Victorine Sourdrille

En partenariat avec le LIRIS

Cette recherche expérimente de nouveaux moyens d'exprimer et de raconter les violences faites aux femmes en incarnant les récits par une pratique de la dataphysicalisation située. Plus qu'une mise en forme tangible de données, cette recherche propose d'interroger l'expérience de fabrication en tant que performance : à partir de contraintes imposées (matériaux, règles d'encodage et de traduction des données), la manipulation de la matière requiert des gestes qui prennent sens par leur complexité et leur difficulté d'exécution. Les résultats du processus comptent alors moins que l'expérience vécue de la traduction physique du récit en gestes de fabrication, ce qui ouvre la voie à l'hypothèse d'une autre branche de la dataphysicalisation : le design de données performées.



Partager la ville ↑

Camille Boichu ▲

✉ cboichu@gmail.com

En partenariat avec Zoepolis

Comment construire un monde commun avec le moineau domestique ? Ce projet explore la présence des moineaux en milieu urbain, en s'appuyant sur le design des gouttières dans les cours d'immeuble. Cette recherche montre comment le choix du design des gouttières peut influencer le comportement et la présence des moineaux en milieu urbain. Des facteurs tels que la forme, la taille et la disposition des gouttières sont analysés en relation avec les habitudes alimentaires et les schémas de nidification des moineaux. En intégrant de nouvelles formes dans le contexte urbain, ce projet propose des solutions pour favoriser la cohabitation harmonieuse entre les moineaux et les structures urbaines.

Échantillons typographiques ↓

Maëlys Gloro ●

✉ maelys.gloro@gmail.com
📄 Maëlys Gloro
🌐 maelysgloro.com

Cette recherche explore de nouvelles manières de gérer des collections de polices afin de soutenir les designers graphiques dans leurs choix typographiques, à travers une série d'outils : des « portraits typographiques » sous forme de posters pour afficher autrement l'arborescence des dossiers et fichiers de police ; un classeur avec des « cartes typos » pour personnaliser l'utilisation des polices dans le processus de conception, pouvant également servir de référence visuelle lors des discussions avec les clients ; un « classeur d'échantillons graphiques » afin d'encourager une collecte organisée d'objets imprimés ; et enfin une série « prompts éducatifs » pour affiner le langage des designers, en particulier des débutants, dans le choix des polices, stimulant ainsi le développement de leur imagination et de leur culture typographique.



Laboratoire des pratiques écologiques de design ↓

Capucine Pellissier ▲

✉ capupelli@gmail.com
📄 Capucine PELLISSIER

Ce projet de recherche propose d'amener les designers et anthropologues à interroger leur pratique au prisme de l'écologie quatuorciennaise. Une série d'ateliers, menés au sein du Groupe Seb et de Frog Lyon, ont permis de construire et d'expérimenter une méthodologie situationnelle pour l'écologie, adaptable au milieu professionnel. Cette proposition invite notamment à reformuler la question de design initiale dans une perspective écologique, et s'appuie sur une traduction des 10 principes du Good Design de Dieter Rams en principes de la pratique écologique. Mobilisable à des moments clés du projet de design, la pratique écologique fournit une autre approche de conception, désanthropocentrée, au cœur des écologies.



Déjeuner la toxicité du design persuasif ↓

Martin Begue ●

✉ beguemartin.contact@gmail.com
📄 Martin BEGUE

En partenariat avec Designers Éthiques

De quelle manière le design persuasif peut-il tendre vers des pratiques respectueuses du bien-être des utilisateurs ? En étroite collaboration avec le collectif Designers Éthiques engagé dans la rédaction d'un « guide du design persuasif », ce projet de recherche s'appuie sur la création d'un atelier pédagogique, où les participants sont amenés à découvrir le design persuasif, son histoire, ses ressorts et ses conséquences, tout en se prêtant à l'art de la persuasion pour venir tromper et vaincre leurs adversaires. Cet atelier a pour objectif de sensibiliser et former aussi bien les professionnels en agence que les étudiants en écoles de design à concevoir des interfaces responsables en toute connaissance de cause.



Les présences coloniales dans l'espace public ↓

Maëlys Creantor ▲

✉ magniermaelys@gmail.com
📄 Maëlys Creantor

Dans la lignée du mouvement Black Lives Matter né en 2020, suite à la mort de George Floyd, la présence coloniale dans l'espace public semble diviser. En tant que designer de politique publique, j'étudie les tensions qui s'exercent entre espace public et mémoires. Cette étude propose d'explorer un travail de mémoire axé sur la décolonialisation sociale en adéquation avec les valeurs de cohésion sociale. Une série d'interventions sont ainsi testées dans l'espace public afin d'étudier d'autres modalités de transmission axées sur des notions telles que la profondeur de l'histoire et la pluralité des récits.



Exploration des échanges entre l'eau et la terre ↑

Noémie Garcia Galvez ▲

✉ noemie.dsgn@gmail.com
📄 Noémie Garcia Galvez
🌐 noemie.design

Dans le contexte climatique que nous connaissons aujourd'hui nous devons porter notre attention sur la capacité des matériaux à réagir face aux changements environnementaux. Ce projet explore les propriétés de la terre à l'aide d'une imprimante 3D céramique et se concentre sur les interactions entre la terre et l'eau à travers des surfaces bio-inspirées. Il observe comment les caractéristiques de la terre influent sur des phénomènes tels que la conduction, la condensation et l'évaporation. Il examine également le rôle de la terre dans les constructions architecturales et se demande comment elle interagit avec l'eau et comment l'eau peut être dirigée pour influencer la pérennité des structures en terre crue. Il souligne enfin que la construction peut être perçue comme une matière vivante en évolution plutôt qu'une structure inerte.

