

# « PROJET MADE OBJET juin 2022 » démarches en design, produit, recherche, innovation sociale, savoir faire

## LES ACTEURS

> DnMade Objet 3,

> les enseignements associés,

Pratique et mise en oeuvre du projet  
Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet  
Techniques et savoir-faire  
Philosophie  
Contextes économiques et juridiques

> les équipes,

Charlotte Delomier  
Nathalie Pelisson  
Christian Perrin  
Christine Ravit, enseignants

semestre S6

## LE PROJET MADE DANS LE CURSUS DU DNMADE OBJET

> Parmi les trois champs du design abordés (savoir faire, produit, innovation sociale) chaque étudiant affirme progressivement son profil de designer. dans le cadre du projet Made on attend de lui un positionnement et un engagement personnel sur des questions d'actualité, dans des domaines contemporains variés et ouverts (sociologiques, techniques, artistiques, politiques, économiques, etc.).

## OBJECTIFS

- > démontrer une expertise personnelle dans les champs du design
- > définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions, d'artefact(s)
- > Identifier un problème pour lequel le design peut apporter une panoplie de solutions
- > définir les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production d'artefacts, d'objets, de produits, de services, de systèmes innovants
- > développer une capacité à communiquer la démarche de création, le processus créatif.

## CONTENU / ATTENDUS

- > Définition et qualification du territoire du projet et de ses enjeux, cadrage.
- > Analyse du territoire (observations sur le terrain, entretiens, études de cas, etc.). Expérimentation matériaux et/ou technique.
- > Elaboration du cahier des charges.
- > Emission d'hypothèses, recherche et création.
- > Développement du projet. Communication et médiation du projet. Prise de recul sur sa pratique.
- > Apports théoriques et pratiques au long du projet

> Soutenance devant un jury terminal qui associe des enseignants de l'ESAA et des personnes extérieures à l'établissement.

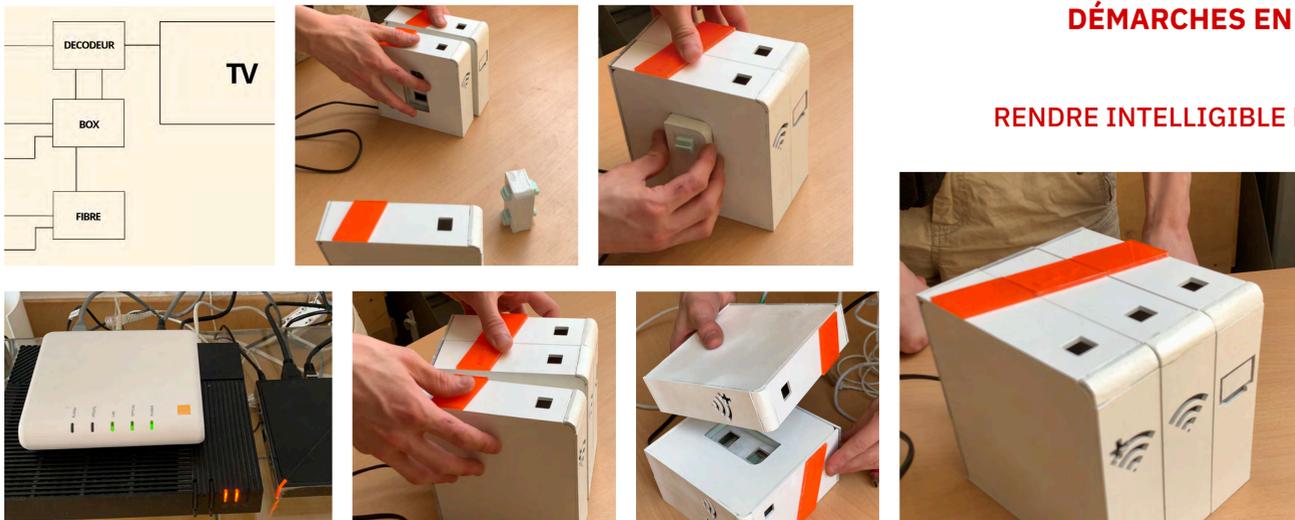
## DÉMARCHES EN DESIGN, RECHERCHE

**Ambre TUTTLE**  
NEO-MATERIAUX



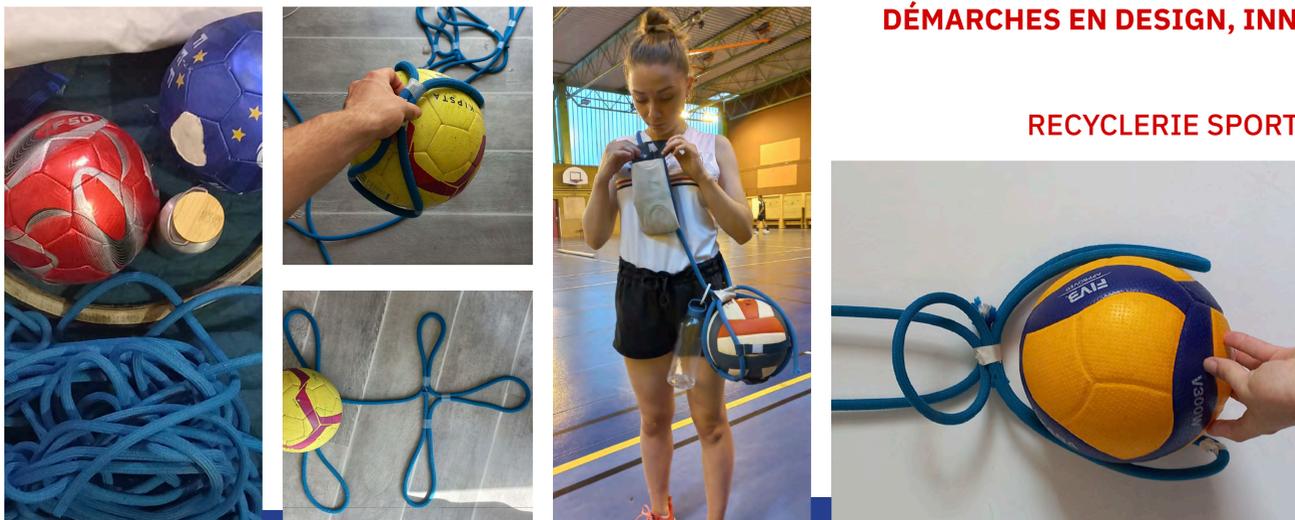
## DÉMARCHES EN DESIGN, PRODUIT

**Mattéo VEZZANI**  
RENDRE INTELLIGIBLE L'USAGE D'UN OBJET TECHNOLOGIQUE



## DÉMARCHES EN DESIGN, INNOVATION SOCIALE

**Jonas GAUGAIN**  
RECYCLERIE SPORTIVE ET MEDIATION



## DÉMARCHES EN DESIGN, SAVOIR FAIRE

**Salomé DEVILLARD**  
COMMENT INCITER À LA NARRATION D'UN RÉCIT LIÉ À UN OBJET, À L'HEURE DE SA TRANSMISSION

