

DIRECTION  
ARTISTIQUE

MOTION  
DESIGN

ANIMATION  
2D & 3D

GAME DESIGN  
& JEU VIDÉO

15<sup>e</sup>  
ÉDITION

119  
PROJETS

# e·artsup

L'école de  
la passion créative

# GRANDS PROJETS

PROMOTION 2022

[www.e-artsup.net](http://www.e-artsup.net)

Instagram Bê Facebook LinkedIn YouTube Music

D  
à  
R  
S  
T  
O



**LES GRANDS  
PROJETS**

---

# LE FRUIT D'UNE PÉDAGOGIE ACTIVE POUR DES PROPOSITIONS CRÉATIVES INNOVANTES ET ÉTONNANTES !

---

## DES CRÉATIONS, DES ÉCHANGES ET DES EXPÉRIENCES

Les réalisations présentées par les étudiants dans le cadre des Grands Projets mêlent les dynamiques sociales, la résolution de problèmes, l'ouverture aux autres, l'innovation et, bien sûr, la créativité sous toutes ses formes. Ces productions font l'objet, chaque année, d'une grande exposition organisée afin d'inviter les professionnels et le grand public. C'est un moment central de la formation : ces rencontres sont autant d'expériences immersives au cœur de leurs propositions créatives. Ce catalogue a pour volonté et de faire connaître la richesse des propositions des étudiants et de transmettre l'énergie créative de ces journées.

## OBSERVER LE MONDE ET IMAGINER DEMAIN...

Être designer c'est penser l'avenir. C'est donc interroger notre futur commun : les défis imposés par notre temps sont au cœur des préoccupations de la nouvelle génération. Dans leurs Grands Projets, les étudiants inscrivent cette ambition au cœur de leur démarche. Pour cela, ils travaillent en deux temps : une première phase est consacrée à une recherche appliquée sur une thématique qui leur est chère et une seconde est tournée essentiellement vers la production et la création de contenus. Ainsi, ils font tenir ensemble des réflexions qui font le lien entre les besoins, les usages, les possibilités induites par les nouveaux outils de diffusion avec les fondamentaux du graphisme et des arts appliqués.

## ... ET S'INSÉRER PROFESSIONNELLEMENT DE MANIÈRE RESPONSABLE ET RÉFLÉCHIE.

Les propositions réunies dans ce catalogue le démontrent : ce ne sont pas seulement des projets de direction artistique, de motion design, de game design ou de création d'entreprise. Ils sont intégratifs, ouverts et articulent des compétences très différentes, autant d'engrenages permettant leur réalisation et rendant possible la rencontre avec l'utilisateur. L'intelligence est précisément de savoir lier culture, technique, usages et sujets de société afin d'y apporter des réponses maîtrisées techniquement, économiquement, socialement et éthiquement. Les étudiants se passionnent à les mettre en œuvre et les professionnels les apprécient. L'insertion rapide de nos étudiants dans l'ensemble des univers de la création et du design est le témoin central de toute leur pertinence.

**NICOLAS BECQUERET**

*DIRECTEUR*

ÉDITO



158 étudiant·e·s

119 projets

# CATÉGORIES

6 thématiques

9 villes

## ENTREPRENDRE

Un créatif, c'est un inventeur et un designer, un facilitateur du quotidien. Aussi, il n'est pas étonnant que, portés par leurs aspirations et leurs volontés, les étudiants proposent des vrais projets d'entrepreneuriat. Car faisant preuve de volonté et de persévérance, leurs créations peuvent changer le monde !

De manière générale, les projets proposés dans ce cadre témoignent d'une grande maturité car ils sont intrinsèquement liés à de véritables problématiques professionnelles ou personnelles : travailler en collaboration, besoins d'accompagnement, recherches des solutions pratiques, etc. Les plus déterminés pourront poursuivre l'aventure au sein de notre incubateur intégré dans nos campus, Ionis 361, pour faire de ses projets étudiants de véritables start-ups... et plus encore !

## SE CULTIVER

Pour cette promotion, nombreux sont les sujets portant sur la musique : celle qu'on écoute mais aussi celle qu'on produit. Les projets portent également sur l'architecture, le patrimoine, les métiers d'art, le cinéma ou encore la bande dessinée. Comment travailler ensemble ? Comment découvrir de nouveaux talents ou de nouveaux lieux ? Ou rencontrer les artistes régionaux ? Toutes ces questions intègrent, pour y répondre, nombres de réflexions sur l'utilisation des supports et le sens des lieux de diffusion. La culture est toujours, en filigrane, pensée dans son sens anthropologique : la culture organisant nos sociétés et donnant du sens à nos actions, définissant nos identités et permettant de construire le vivre ensemble. Ainsi, dans les Grands Projets, la création permet de s'ouvrir aux autres et de faire sens à travers le partage de la culture.

## PROTEGER ET SOIGNER

Protéger l'environnement et soigner les hommes : les deux sont fondamentalement liés. A e-artsup, notre vision du design n'est pas réduite à la posture classique (et égoïste) « human centric design » en oubliant toutes les externalités des productions, souvent néfastes car polluantes ou non respectueuses des écosystèmes naturels. Ainsi, nous nous exerçons à penser un design global holistique, en prenant l'homme dans un environnement écologique général et nous en faisons un axe fort de notre pédagogie. On retrouve ainsi des créations tournées vers les autres et des projets responsables et sociaux qui sont, à notre sens, essentiels. Car la créativité intègre la volonté et la nécessité de prendre soin de l'autre !

## GAMIFIER ET CREER

Nous avons ici une catégorie extrêmement riche et variée qui a ceci de commun qu'elle propose aux utilisateurs des immersions dans des univers créatifs pluriels, tous très impliquants, réalisés pour être vécus de manière ludique. Ainsi, les étudiants ont véritablement souhaité proposer des expériences fortes, engageantes, agréables et souvent gamifiées.

La plupart du temps, le levier de motivation est la volonté de découverte : découvrir sa ville autrement, découvrir les artisans d'art, découvrir des lieux artistiques ou encore rencontrer des passionnés par les mêmes choses que vous. Alors, laissez-vous emporter par ses 19 propositions d'expériences immersives, ludiques et interactives !

## APPRENDRE ET AIDER

Apprendre, découvrir, comprendre ? Ce sont les trois mots clés qui synthétisent le mieux les productions de cette catégorie. Un designer s'intéresse à ce qui est réalisé grâce aux objets, aux contenus et aux services qu'il propose. Aussi, l'éducation est centrale. On ne peut que se réjouir de constater l'énergie et l'envie avec lesquelles les étudiants souhaitent aider les autres à mieux comprendre le monde pour l'apprécier dans ses multiples dimensions ! Cela témoigne, en effet, d'une belle soif de partage. Comment les productions créatives permettent-elles de se réaliser, c'est-à-dire d'apprendre, de comprendre et donc d'agir en toute connaissance de cause ? C'est, au fond, la question essentielle des projets réunis. La création prend sens dans la rencontre avec empathie, écoute et partage, alors découvrez leurs propositions au service de la connaissance.

## JOUER ET IMAGINER

Cette catégorie propose d'abord trois jeux vidéo réalisés par des équipes regroupant des étudiants exerçant tour à tour, et avec talent, les rôles et les métiers de game designer, de level designer, de game artist et de programmeur. C'est dans ce cadre professionnel qu'ils témoignent de leur liberté en proposant des thèmes variés qui font tous sens dans notre société : on y traitera ainsi de la condition des femmes dans les années 40, de l'univers des Mille et Une Nuits avec un remake inscrit dans les traditions narratives des contes orientaux, et on s'amusera au sein d'un univers ludique, multijoueur local, dans la grande tradition du jeu vidéo de salon, générant des interactions sociales riches et fortes avant, pendant et après la partie, ceci en réaction au grand isolement des joueurs en réseau durant les confinements liés aux pandémies successives depuis le printemps 2020. Enfin, dans un second temps, est présentée l'excellence de la production graphique de 15 étudiants avec leurs illustrations en Concept Art rattachées à une légende sumérienne.

# SOMMAIRE

## ENTREPRENDRE

- 7 – Amir AJKIC, Cédric FREIRE / *Trigo BT*
- 8 – Corentin ALLARD / *Deepn*
- 9 – Anthony BERTELOOT, Claire PARIS / *Appartenance*
- 10 – Aurore BROCHARD / *Includeat*
- 11 – Ethan DAVID, Émeric SABATIER / *Tribu*
- 12 – Matéo HENNEVIN / *Super Van*
- 13 – Maïté LARRIEU / *Morph'Oz*
- 14 – Baptiste LE TUTOUR / *Ouvaton*
- 15 – Théo MALLET / *Papier, Feuille, Page*
- 16 – Tom MARCHAND / *AVA - Assistant Virtuel Autonome*
- 17 – Léa MEDIONI / *Cabo*
- 18 – Lucas MENARD / *Umbra*
- 19 – Léa MOSIMANN / *Fusion*
- 20 – Guillaume PHILLY / *D'Brief*
- 21 – Malo QUEMENER / *Shster*
- 22 – Agathe RAFFY / *Dépoté*
- 23 – Marie RAMOS / *Balzane*
- 24 – Alex ROUSSELET / *Nepta*
- 25 – Mathilde SALVAGNAC / *Rela*
- 26 – Benjamin SUEUR / *Composite*
- 27 – Tharjenan THANABALASINGAM / *Loop*

## SE CULTIVER

- 29 – Thomas ALBERT / *Odysee*
- 30 – Jean-Pascal ZINSOU / *Immersion*
- 31 – Justin BUISSON, Louis VIGREUX / *Bobine . La Timeline*
- 32 – Juliette CONTIN, Geoffroy DANEST / *Maât*
- 33 – Sacha-Marie CROIX, Marion VAN LERBERGHE / *Voix*
- 34 – Tiphaine DUPONT / *Sifacile*
- 35 – Hugo DUVENT / *Superamas*
- 36 – Janice HOUENOU / *Vantard*
- 37 – Guillaume JANDOS / *Extracks*
- 38 – Léa BAUDOT / *Dioma*
- 39 – Théo MACHARD / *Dilettante*
- 40 – Chloé MARTIN / *Hors Champ*
- 41 – Benjamin MASSE / *Une histoire de casse*
- 42 – Flann MERER / *Folklord*
- 43 – Tristan MIGLIACCIO & Romain RIO / *Néo*
- 44 – Bastien NÉRÔME, Apolline SCHAFFTER / *Architae*
- 45 – Tao POLETTI / *In My House*
- 46 – Julie SCHIADA / *Au cœur du métier d'art de ciseleur*
- 47 – Clément VERDIER / *Brain.fm*
- 48 – Clément VRIGNAUD / *Immersion*
- 49 – Dorian LECLERC / *Criso Police*

## PROTÉGER & SOIGNER

- 51 – Mehdi ABDELAZIZ / *Alix*
- 52 – Alina BARISANI / *Morph*
- 53 – Gaspard BRUEL / *Porquerolles mon amour*
- 54 – Angèle CARBON, Clémence DELOOF / *Coton*
- 55 – Pauline DRAPEAU, Lysa LEGROS / *AdLight*
- 56 – Nicolas GALAZZO / *Treat*
- 57 – Athéna GATINEAU / *Au Temps du Vivant*
- 58 – Louise GAUTHIER / *Dys sur Dys*
- 59 – Célia GUENARD / *Intus*
- 60 – Celie GUINAUDEAU / *Shand*
- 61 – Laurine HALBEHER / *(A)normal*
- 62 – Andréa HARCOURT / *Brain*
- 63 – Célia HIDOUCHE / *Hello my name is (HMNI)*
- 64 – Julie KHATIB / *What's up today?*
- 65 – Cloé LABORDE / *Pour-sans*
- 66 – Clément LE GAD / *L'ombre qui danse à ta place*
- 67 – Valentin LE NUFF / */Shutdown*
- 68 – Laurie PERRIER / *Gaïa*
- 69 – Jules PIGACHE-GRUE / *Chromate*
- 70 – Swann ROUTIER / *Glymigo*
- 71 – Margaux SEDANO / *Tabappli*
- 72 – Tatiana SIEMINSKI / *Oskin*
- 73 – Ronan SIMON / *À vos marques*
- 74 – Ana URRUTIBEHETY / *Sensation*
- 75 – Francesca VACCARO / *Sunday Market*
- 76 – Clément VIRET / *J'saisplus*
- 77 – Agathe WULLEPIT / *Broc*

## GAMIFIER & CRÉER

- 79 — Nathan BITTOUM, François MULLER / *Process*  
80 — Justine ALLIGIER / *Town's Diary*  
81 — Antoine BOURDON, Quentin COUVREUR / *Ring*  
82 — Bastien CARMONA / *3.75*  
83 — Mylène CHAZALON / *Kubenboîte*  
84 — Quentin DELCOURT, Maxence OLIVIER / *CrobAR*  
85 — Benjamin ER-RAËCH, Clotilde MICHEL / *Learn*  
86 — Enzo FONTAINE / *Kraft*  
87 — Lise FROISSART / *Paume*  
88 — Erika GARCIA / *Chienne d'envie*  
89 — Augustin HAVARD, Lucas VAN DER HECHT / *PNJ*  
90 — Jordy SOGLO / *Materia*  
91 — Alexandre LEPRINCE / *The Next Screen*  
92 — Julie MICHAS / *Press Forward*  
93 — Baptiste MONTROCHER / *NFT-expo*  
94 — Vincent SEIGNEUR / *Fantasy Grid*  
95 — Laurine JOSEPH / *Expone*  
96 — Aurélien THOMAS / *Attraction primaire*  
97 — Chloé TITTELLION / *Aparté*

## APPRENDRE & AIDER

- 99 — Pauline ARDOUIN / *Hitori*  
100 — Camille BLANCHARD, Yseult RENVOISÉ / *Aido Clic*  
101 — Julie BONNE / *Sono Sana*  
102 — Léa BREUX / *Créature*  
103 — Chloé BRUNEAU / *Inflamed*  
104 — Alice CARIOU / *Coin Lecture*  
105 — Grégory CARNEIRO, Julia MESSINA / *Scalable*  
106 — Marine CASTAGNA / *Tali*  
107 — Paloma CASTILLA, Erwan LELIEVRE / *Fauna Quest*  
108 — Tom CONAN / *Ethnotopia*  
109 — Anna DE SURMONT / *Vivace*  
110 — Léo DORMANN / *Vote Kit*  
111 — Lisa MARCELLIN / *Suis-je coupable ?*  
112 — Inès OMARJEE / *Hearts*  
113 — Tabatha ROCHE / *Eleos*  
114 — Maëlys ROYAL / *Mon petit monde*  
115 — Marie SAINT-AUBERT / *Héra*  
116 — Maxime VANDENBRULLE / *Vulgathèque*  
117 — Laetitia YU / *HanYu*

## JOUER & IMAGINER

- 119 — Jérémy CHUNG, Hugo MENENDEZ / *Arya*  
120 — Yann BABEF, Thibaut BAREL / *Overjoust*  
Matéo BRASSART, Kellian JADEAU  
122 — Jérémie DELEU, Mélissa DESCUBES / *Burden Museum*  
Nicolas GIANGRECO, Valentin GRIMOUX  
124 — *La Légende de Nna-Ki*  
125 — Gabriel BONNAUD  
126 — Alexandre BOYAVAL, Jeanne DE MARGUERIE  
128 — Laureanne DELIERE, Mélanie DURAN  
130 — Clara EVANNO, Justine GHYSELEN  
132 — Solanne GUIGON, Wissem KOUALEF  
134 — Anderson NIOULE, Louise PALLAUD  
136 — Manon POIRIE, Tani RAJAONARIVÉLO  
138 — Olivia RAMA, Pascal WU

## REMERCIEMENTS

- 141 — MEMBRES DU JURY  
143 — EN COULISSE DES GRANDS PROJETS



# ENTREPRENDRE

*Car la rencontre  
de la volonté,  
de la persévérance  
et de la création  
peut changer  
le monde !*



## Amir AJKIC

Mail : [ajkic@yahoo.fr](mailto:ajkic@yahoo.fr)  
Téléphone : 06 28 76 70 55  
Site : [www.amirajkic.fr](http://www.amirajkic.fr)



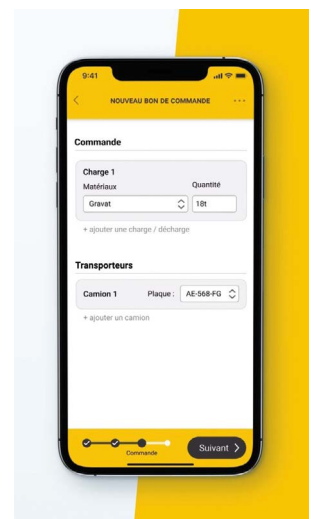
**CAMPUS – PARIS** Design digital et Entrepreneuriat

## Cédric FREIRE

Mail : [cedricfreire325@gmail.com](mailto:cedricfreire325@gmail.com)  
Téléphone : 06 61 05 85 31  
Site : [www.cedricfreire.web-edu.fr](http://www.cedricfreire.web-edu.fr)



Design digital et Entrepreneuriat



Entreprendre

## TRIGO BT

### LE PROJET

TRIGO BT est un logiciel sur smartphone, tablette et ordinateur permettant de remplacer le bon de commande papier utilisé encore actuellement dans le BTP. Avec 1,2 millions de salariés, il s'agit de l'un des plus grands secteurs de France. Malgré une évolution constante de ses pratiques et services, la gestion administrative des commandes ne suit pas le même rythme et semble aujourd'hui complètement dépassée. L'objectif de TRIGO BT est de numériser le processus de travail administratif entre chefs de chantiers, chauffeurs poids-lourd et agents de bascule du secteur.

### Le bon numérique

#### POURQUOI ?

TRIGO BT permettra de résoudre un problème auquel nous-même avons été confrontés : le principe du bon de commande peine à se digitaliser dans le BTP, et ce malgré le déploiement du plan BIM 2022. TRIGO BT simplifiera les conditions de travail des employés administratifs du BTP, tout en s'inscrivant dans une perspective de développement durable.

# Corentin ALLARD

CAMPUS – PARIS

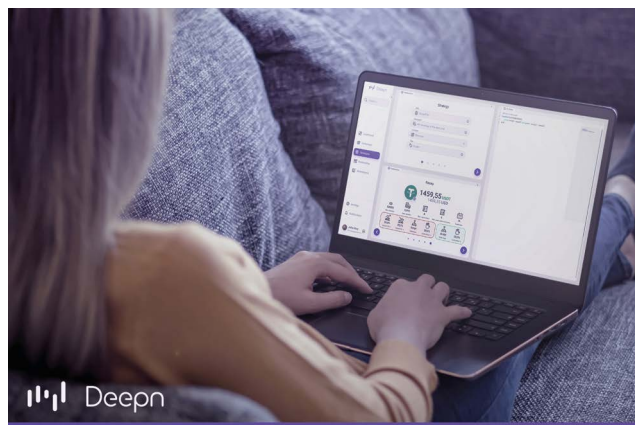
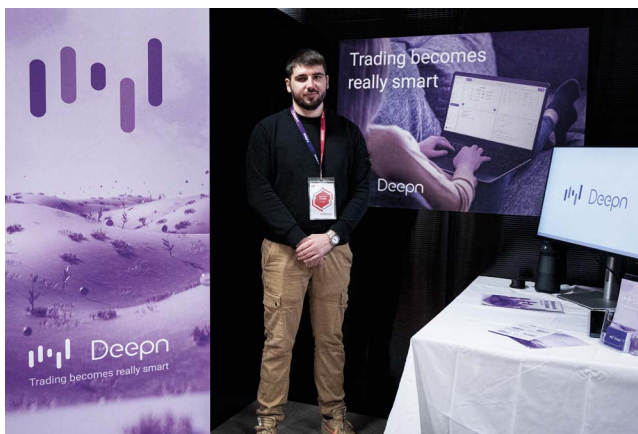
Design digital et Entrepreneuriat



Mail : corentin.allard@sxcret.fr

Téléphone : 06 34 13 26 19

Site : [www.deepn.io](http://www.deepn.io)



Entreprendre

## DEEPN

### LE PROJET

Avec l'évolution massive des cryptomonnaies ces derniers temps, 90% des traders particuliers ne sont pas rentables sur les marchés financiers. Nous avons donc lancé DEEPN afin d'aider les débutants et les experts du trading à investir plus sereinement. Nous proposons des solutions de trading automatisées à l'Intelligence Artificielle afin de trader sur les marchés des cryptomonnaies de manière autonome.

### Trading becomes really smart

### POURQUOI ?

Avec une moyenne de 2000 euros de perte par an pour un trader, et un total de plus de 175 milliards d'euros de perte en quatre ans pour seulement 13 milliards d'euros de gains, les chiffres sont accablants. La croissance massive des cryptomonnaies depuis quelques années et la multiplication des arnaques et des influenceurs rendent le marché extrêmement risqué. DEEPN permet aux traders novices comme expérimentés de pouvoir s'appuyer sur nos outils afin d'augmenter drastiquement leur rentabilité.

# Anthony BERTELOOT

Mail : anthony.berteloot123@gmail.com  
Téléphone : 07 82 28 06 60  
Site : www.anthony-berteloot.fr



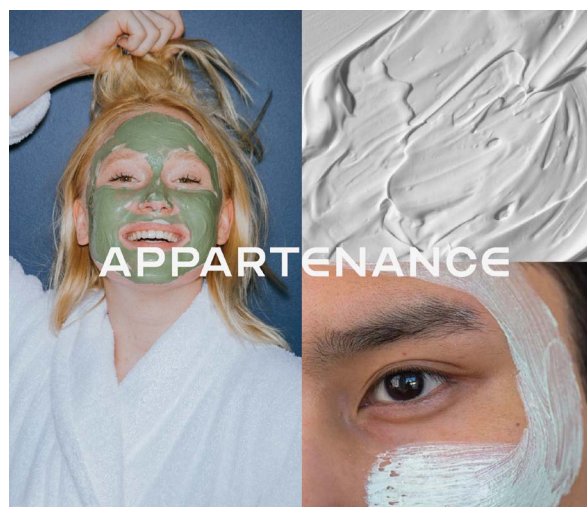
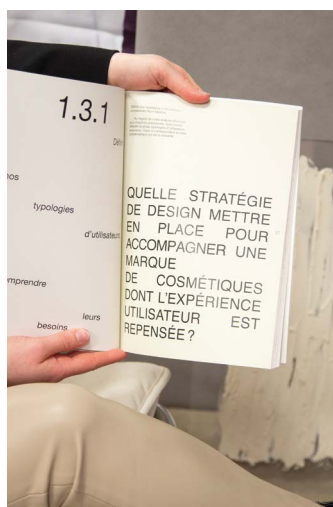
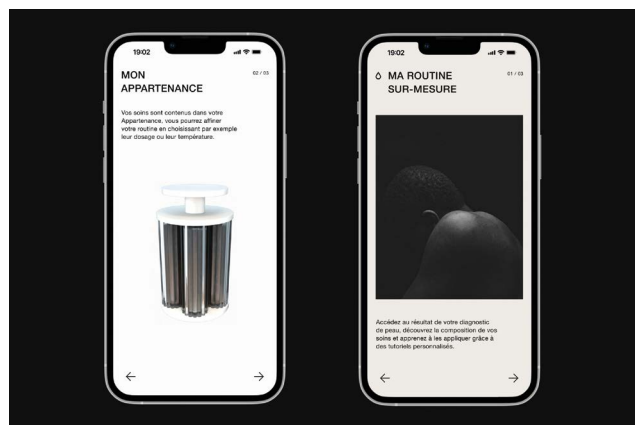
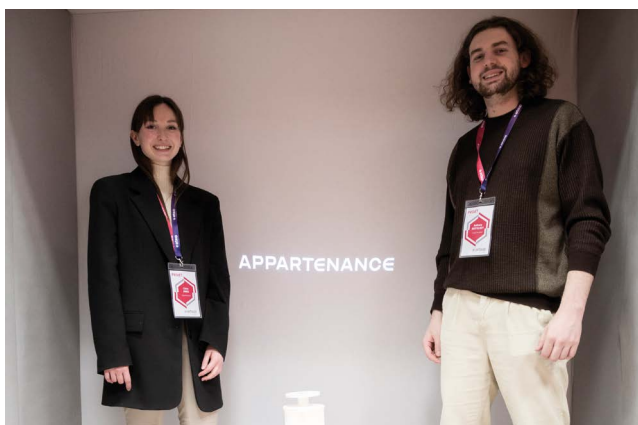
# Claire PARIS

Mail : cclairepparis@gmail.com  
Téléphone : 07 62 95 30 05  
Site : www.claire.paris



**CAMPUS — PARIS** Design digital et Communication

Design digital et Entrepreneuriat



## APPARTENANCE

### LE PROJET

Les cosmétiques et leur packaging sont deux composants indissociables : ils forment les produits de soin tels que nous les connaissons aujourd'hui. Leur secteur est florissant sur le marché européen. Cependant, le rôle des packagings n'est pas assez exploité. APPARTENANCE est une marque de cosmétiques mixte où le packaging ne sera plus un simple contenant, mais un objet connecté. Nous souhaitons reconsidérer l'expérience du consommateur, de l'achat du produit de soin à son application cutanée.

### Vos cosmétiques intelligents

#### POURQUOI ?

Les produits de soins accompagnent notre quotidien. L'offre présente sur le marché ne répond pourtant pas à tous les besoins : les cosmétiques sont souvent génériques et non adaptés à la subtilité des différents types de peau. De plus, la majorité des marques ne considère que très anecdotiquement leur impact environnemental. APPARTENANCE s'inscrit dans un nouveau mode de consommation propice au respect de l'environnement et de la santé, en associant le sur-mesure, l'innovation et l'éco-responsabilité.

Entreprendre

# Aurore BROCHARD



Mail : [brochardauore@gmail.com](mailto:brochardauore@gmail.com)  
Téléphone : 06 13 71 78 51

CAMPUS – PARIS

Design digital et Entrepreneuriat

Site : [www.behance.net/brochardaufd1e](http://www.behance.net/brochardaufd1e)



Entreprendre

## INCLUDEAT

### LE PROJET

Le projet INCLUDEAT est une application mobile consacrée à l'alimentation. Elle regroupe des recettes adaptées à tous les régimes alimentaires et a pour but de démocratiser et banaliser la pratique d'un régime spécifique. Toutes les recettes sont personnalisées, puisque la plateforme offre la possibilité d'adapter la recette en fonction de son régime en un seul clic. L'application se veut donc accessible, universelle et engagée ; elle tend à réduire les préjugés concernant l'alimentation.

### La food accessible à tous

### POURQUOI ?

Aujourd'hui 5% de la population est végétarienne et 24% se définit comme flexitarienne. Ces statistiques traduisent une volonté croissante de modification de notre consommation alimentaire vers un régime plus sain, plus durable et davantage végétal. Il est grand temps d'agir pour l'inclusion, d'encourager et d'éduquer quant aux nouvelles formes d'alimentation, et de poursuivre nos efforts pour endiguer la souffrance animale, le gaspillage alimentaire, et la pollution environnementale.

## Ethan DAVID

Mail : ethan.d@orange.fr  
Téléphone : 06 41 80 51 72  
Site : [www.behance.net/ethandavid](http://www.behance.net/ethandavid)



CAMPUS – NANTES

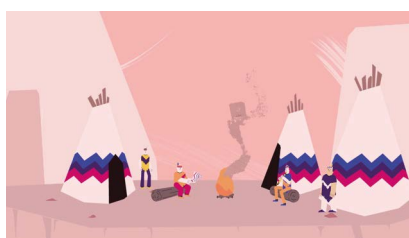
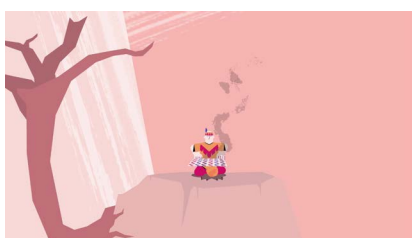
Motion design

## Emeric SABATIER

Mail : emeric.sabatier@gmail.com  
Téléphone : 07 86 56 73 11  
Site : [www.instagram.com/emeric\\_sabatier/](http://www.instagram.com/emeric_sabatier/)



Motion design



## TRIBU

### LE PROJET

Depuis le début du XXI<sup>e</sup> siècle, l'audiovisuel est omniprésent dans la société. Les professionnels du milieu articulent l'image et le son, mais ont parfois du mal à interagir et travailler ensemble, la faute au manque de rencontres et de reconnaissance. TRIBU est un espace physique qui a pour ambition de rassembler ces différents professionnels du secteur, afin de créer des synergies et de leur proposer du matériel. Le projet prendra la forme d'un espace ouvert à tous les acteurs de l'audiovisuel.

### Créer ensemble

### POURQUOI ?

De nombreux acteurs de l'audiovisuel ne réalisent pas l'impact d'une dynamique de travail collaborative entre le son et l'image, ou n'ont pas la possibilité d'en profiter à causes de différentes contraintes, techniques ou budgétaires, ce qui ne valorise pas leurs compétences à leur juste valeur. L'espace TRIBU a pour objectif de créer une synergie entre ces acteurs, en les rassemblant dans un espace physique, afin d'encourager la créativité et soutenir le renouvellement du paysage audiovisuel.

Entreprendre

# Matéo HENNEVIN

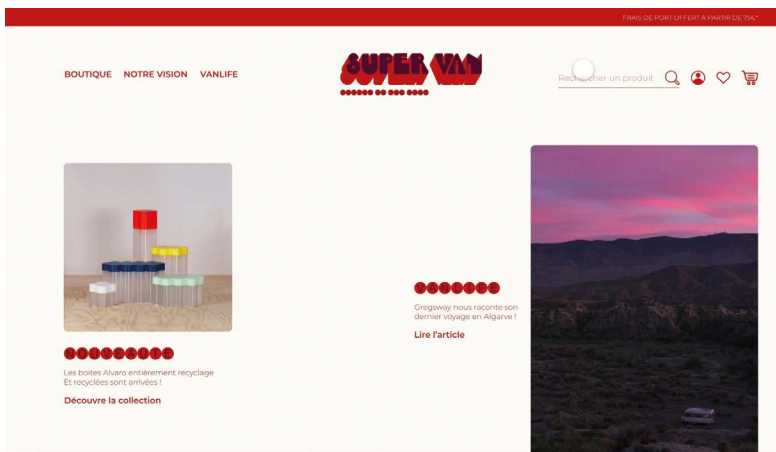


Mail : mateo.hennevin@gmail.com  
Téléphone : 06 79 34 47 93

CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication

Site : www.mateohennevin.site



Entreprendre

## SUPER VAN

### LE PROJET

Le marché des vans aménagés a connu un véritable boom récemment, en dépassant même celui des camping-cars début 2021. Cependant, les vanlifers qui décident d'aménager eux-mêmes leurs véhicules rencontrent des problèmes liés à l'utilisabilité du mobilier. SUPER VAN a pour objectif d'aider ces voyageurs nomades à améliorer leur quotidien. La marque, qui se vaudra très présente sur les réseaux sociaux, proposera ainsi différentes gammes de mobiliers adaptés à la vie en véhicules aménagés.

### Le design sur la route

#### POURQUOI ?

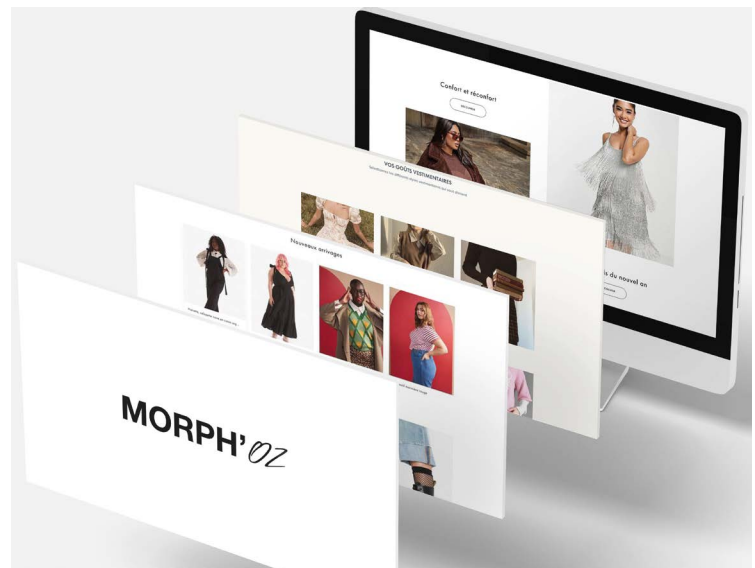
SUPER VAN existe pour répondre à un problème des vanlifers qui ont vu leurs nombres d'adeptes exploser dernièrement. Cette augmentation s'explique par une meilleure exposition sur les réseaux sociaux de ce mode de vie alternatif, mais également par l'urgence climatique et le besoin de changer certaines habitudes. SUPER VAN adhère à ces idées en proposant non pas seulement une solution de design, mais en s'inscrivant également dans une démarche durable en proposant des objets écoresponsables.

# Maité LARRIEU

CAMPUS – BORDEAUX Design digital et Communication



Mail : larrieu\_maite67@outlook.fr  
Téléphone : 06 38 77 52 56



Entreprendre

## MORPH'0Z

### LE PROJET

La société crée des normes attachées à l'apparence physique des corps masculin et féminin. Toutefois, ces normes prennent plus d'ampleur concernant les femmes : une pression constante à leur égard qui se ressent dans la création de nouveaux courants vestimentaires où les normes physiques n'évoluent pas. MORPH'0Z est un projet dont l'aspiration est d'aider les femmes à retrouver une relation apaisée avec leur corps au travers du vêtement. Il est fourni avec un suivi adapté à leur morphologie mettant en avant leur goût et leur originalité.

### Actrices d'une mode qui change

#### POURQUOI ?

Pourquoi éduquer aux mutations technologiques ? Bien que chaque décennie a ses propres codes normatifs, les normes sociales et vestimentaires à l'égard des femmes restent sujet à controverse. Une offre titanesque est proposée, mais totalement inadaptée. A travers ce projet, MORPH'0Z défend un univers où la liberté est totale et sans aucun jugement. L'objectif ? Mettre les consommatrices sur un piédestal afin de faciliter le rituel de l'habillement, en proposant une gamme variée de vêtements et de référencement. MORPH'0Z insuffle une nouvelle dynamique en adaptant les normes à sa clientèle.

# Baptiste LE TUTOUR

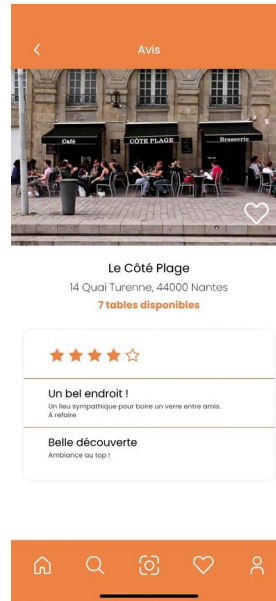
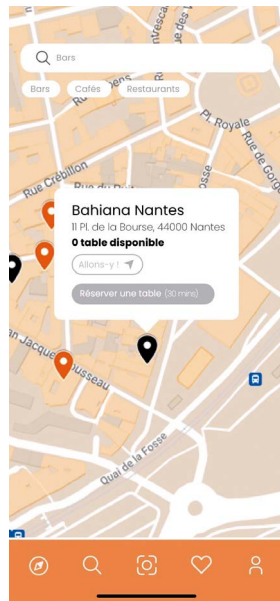
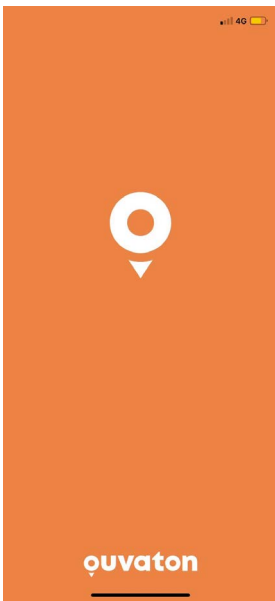


Mail : baptiste.letoutour@hotmail.com  
Téléphone : 06 14 05 71 14

CAMPUS – NANTES

Design digital et Communication

Site : www.letoutourbaptiste.fr



Entreprendre

## OUVATON

### LE PROJET

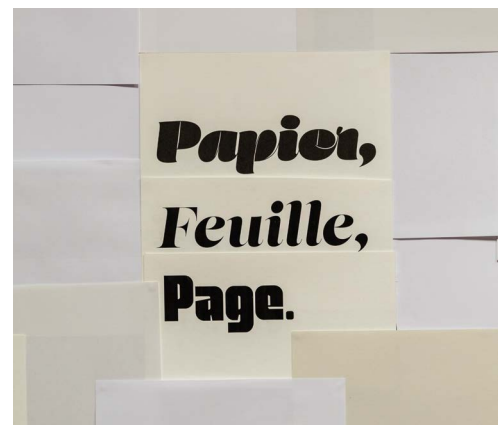
En 2019, près de 17 millions de visites mensuelles ont eu lieu sur des plateformes gastronomiques de réservation en ligne. À cause du Covid-19, entre avril et mai, la fréquentation des restaurants a baissé de 70%. OUVATON est une application mobile qui informe les utilisateurs sur la fréquentation des bars et restaurants en temps réel afin d'éviter les files d'attente et les déceptions à l'arrivée. Il suffit d'utiliser l'application et d'observer sur la carte vers quel bar ou restaurant se diriger.

### Recherchez. Trouvez. Réservez.

### POURQUOI ?

Dans une société où les activités se multiplient, les individus préfèrent limiter les déplacements inutiles. Cela s'est fortement remarqué avec l'explosion des commandes en ligne et du click & collect ces dernières années. OUVATON s'inscrit pleinement dans cette dynamique avec un style click & seat et se définit comme une solution innovante, offrant un accès facile et rapide au plus grand nombre. Elle permettra d'améliorer l'expérience de l'utilisateur et facilitera son choix.





## PAPIER, FEUILLE, PAGE

### LE PROJET

PAPIER, FEUILLE, PAGE est un nuancier de papier qui permet d'apprendre à choisir et utiliser intelligemment le papier dans diverses créations. Lors d'études artistiques et graphiques par exemple, l'usage du papier est courant mais son apprentissage pas systématique. Il est toutefois essentiel car le papier impacte directement le rendu d'un projet. L'objectif de PAPIER, FEUILLE, PAGE est de donner toutes les informations nécessaires pour un choix et une utilisation réfléchi du papier.

### L'essentiel du papier

#### POURQUOI ?

Selon l'étude économique Coface, l'industrie du papier génère 896,6 milliards de dollars par an dans le monde. En conséquence, on trouve une énorme variété de papiers sur le marché. Cette diversité s'explique par des différences de grain, couleur et texture qui le rendent de fait inaccessible aux personnes qui commencent à s'y intéresser, telles que les étudiants en art. Le choix étant trop important et les paramètres trop nombreux, PAPIER, FEUILLE, PAGE servira de guide sous la forme d'un nuancier, tout en sensibilisant les utilisateurs à la grande richesse et variété des papiers.

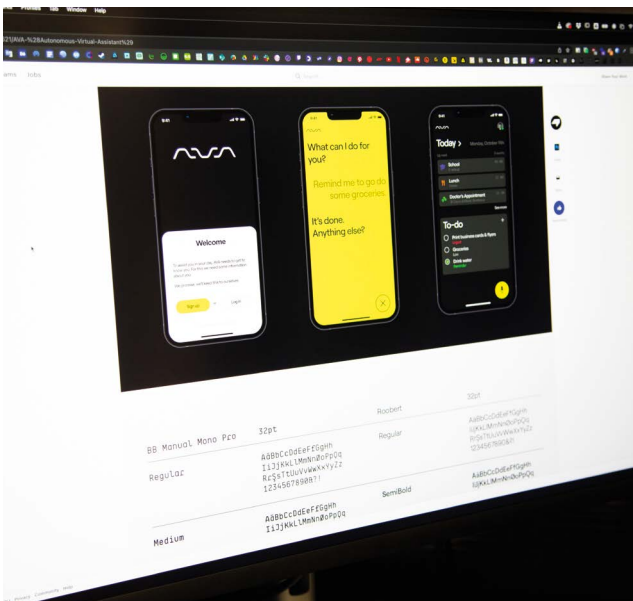
# Tom MARCHAND

CAMPUS – BORDEAUX Design digital et Communication



Mail : hello@tmrc.co  
Téléphone : 06 82 61 65 97

Site : www.tmmrc.co



Entreprendre

## AVA - ASSISTANT VIRTUEL AUTONOME

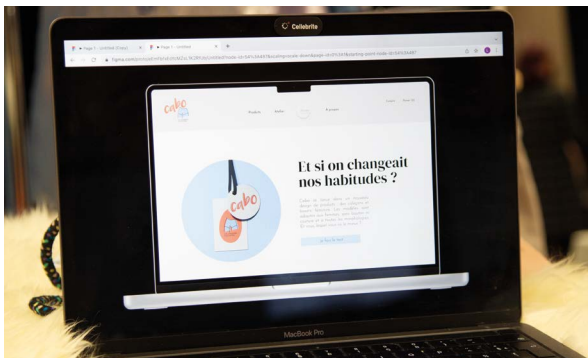
### LE PROJET

Parfois hors-sujet, souvent mal compris, les assistants vocaux sont encore loin d'être de réels outils pratiques. N'effectuant que des tâches basiques sans complexité aucune, qu'en est-il du compagnon intelligent virtuel qu'on nous vante depuis des années ? C'est pour répondre à cette question que l'application AVA a été créée. Pensée pour regrouper ce dont ses utilisateurs ont besoin, AVA communique avec les applications présentes sur un même téléphone et augmente la productivité, le tout sur une seule et unique plateforme.

### L'assistant virtuel au service du réel

#### POURQUOI ?

Quel utilisateur d'iPhone n'a jamais essayé de se servir de Siri, afin de lui poser des questions ou de s'amuser face à ses réponses ? Bien loin de l'intelligence artificielle vantée dans les médias, ces assistants virtuels sont extrêmement limités en fonctionnalités. L'objectif d'AVA est d'accroître la productivité de son utilisateur en se servant d'autres applications pour configurer des routines ou des actions de courte durée.



## CABO

### LE PROJET

CABO est une marque de sous-vêtements dédiée aux femmes. Selon une étude récente, « 37% des femmes interrogées ressentent souvent ou tout le temps un sentiment d'inconfort dans leurs sous-vêtements ». Des solutions ont été créées pour pallier ce problème grâce à de nouveaux textiles, mais aucun nouveau produit n'a été élaboré. CABO se lance dans un nouveau design de produits : des caleçons et boxers féminins. Les modèles sont adaptés aux femmes et à toutes les morphologies, sans bouton ni couture.

### Faites rimer le confort et l'intimité

#### POURQUOI ?

Depuis des siècles, les sous-vêtements féminins sont conçus dans une logique d'esthétique et de séduction de la gente masculine. Mais depuis quelques années, on assiste à une reprise en main par les femmes des domaines liés à leur intimité. Une femme ne portera pas les mêmes sous-vêtements en fonction des occasions : il faut donc adapter son confort aux circonstances et aux situations rencontrées. Des produits qui ont fait leurs preuves depuis des années auprès des hommes, pour leur confort, n'ont encore jamais été proposés aux femmes : grâce à CABO, celles-ci auront accès à de nouveaux produits de lingerie.

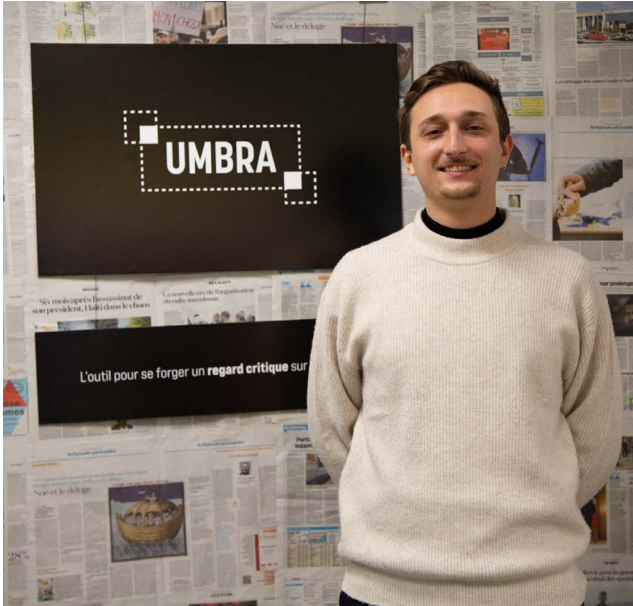
# Lucas MENARD

CAMPUS – PARIS

Motion design



Mail : menardlucas75@gmail.com  
Téléphone : 06 70 89 03 94



Entreprendre

## UMBRA

### LE PROJET

UMBRA est une plateforme d'information à destination du jeune public, regroupant plusieurs sources d'information, d'opinions diverses, sur un même sujet. Il est très difficile de s'y retrouver dans l'actualité à l'ère d'Internet et des réseaux sociaux. C'est donc dans une démarche d'éducation aux médias qu'Umbra propose des articles, des podcasts et des vidéos sur un sujet quotidien. UMBRA permet aux jeunes de se forger une opinion, à partir de sources fiables.

### Le décodage de l'info

#### POURQUOI ?

Aujourd'hui, 73 % des 18 – 25 ans déclarent accéder à l'actualité par les réseaux sociaux, et bien souvent, ils ne lisent que les titres et ne vérifient pas les sources. Cela mène donc à des avis qui se construisent sur des bases incomplètes et parfois fausses. L'objectif d'UMBRA est de proposer aux jeunes un outil pour se construire un avis sur des bases plus solides. À l'heure où les fake news rencontrent une forte adhésion, il est primordial d'offrir des outils de décryptage de l'actualité.

# Léa MOSIMANN

CAMPUS – PARIS

Design digital et communication



Mail : leamosmn@gmail.com  
Téléphone : 06 22 97 99 97

Site : www.leamosimann.com



## FUSION

### LE PROJET

FUSION est une marque de parfum qui plonge le consommateur dans une expérience utopique, proposant une manière innovante et moderne de le consommer. FUSION est une alternative à l'environnement figé d'aujourd'hui qui n'offre que des fragrances synthétiques, pour la plupart issues de grandes enseignes. Il permet à l'utilisateur de créer sa propre fragrance à l'aide de produits naturels, bons pour l'environnement et pour la peau. FUSION prend vie grâce à une communication 360°.

### La fragrance unique

#### POURQUOI ?

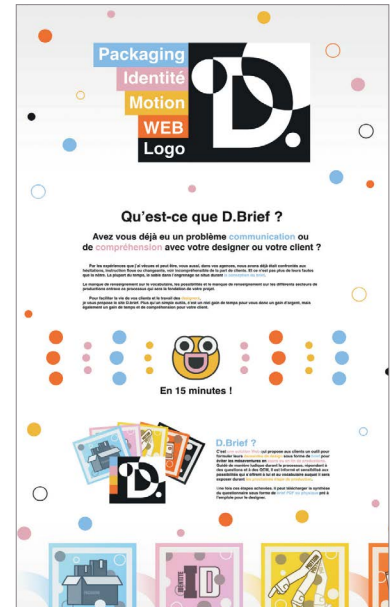
Le parfum a longtemps représenté une pièce artistique unique, aussi bien par son contenant (le flacon) que par son contenu (la fragrance) ; au fil des années, il s'est transformé en un objet de consommation grand public avec une stratégie marketing très poussée. FUSION souhaite se concentrer sur la qualité du produit, revenir à l'essentiel, à la recherche d'un parfum unique grâce à un parcours personnalisé, et par là même, renouer avec une véritable esthétique et une authenticité aujourd'hui disparue.

# Guillaume PHILLY



Mail : philly.guillaume@e-artsup.net  
Téléphone : 07 60 84 71 36

CAMPUS – BORDEAUX Design digital et Communication



Entreprendre



## D'BRIEF

### LE PROJET

Disponible sur site web et applications, D'BRIEF est un outil proposant aux clients de formuler leurs demandes de design sous forme de brief. Guidés durant le processus, ils sont informés, sensibilisés et conscients des possibilités qui s'offrent à eux. Une fois les étapes achevées, ils peuvent télécharger leur brief sous format PDF et embaucher le créatif qui correspond à leur projet.

### Commencez sur de bonnes bases !

### POURQUOI ?

Les métiers du design sont généralement indissociés malgré leur grande diversité ; depuis l'arrivée de l'ère du digital, le secteur souffre d'une grande distance entre les créatifs et leurs clients. Avec l'objectif de faciliter le processus de création, D'BRIEF permet de guider et de sensibiliser les clients aux pratiques de ces métiers tout en leur garantissant un brief conforme. Commencez votre projet sur de bonnes bases !

# Malo QUÉMÉNER

CAMPUS – NANTES

Design digital et Communication



Mail : [contact@malo-quemener.fr](mailto:contact@malo-quemener.fr)  
Téléphone : 06 27 95 40 93

Site : [www.malo-quemener.fr](http://www.malo-quemener.fr)



Entreprendre

## SHSTER

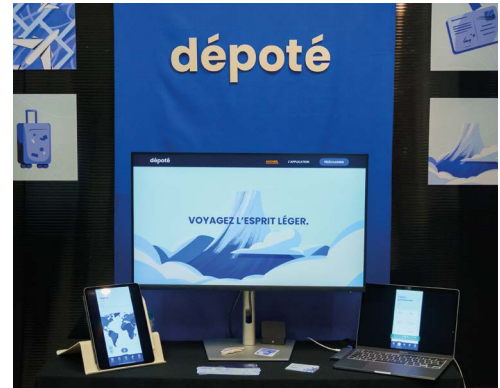
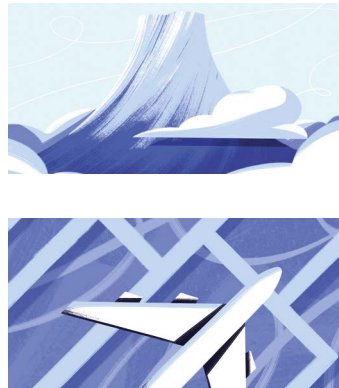
### LE PROJET

SHSTER est une plateforme de partage créative locale qui a pour ambition de mettre en relation entreprises et photographes. Cette nouvelle marketplace donne une place importante à la photographie de communication et accompagne les entreprises dans la valorisation de leur image de marque avec du contenu d'une communauté créative. SHSTER fonctionne sur un système d'offres, mais surtout sur un partage spontané, qui permettra aux utilisateurs de disposer d'un éventail d'idées et de possibilités.

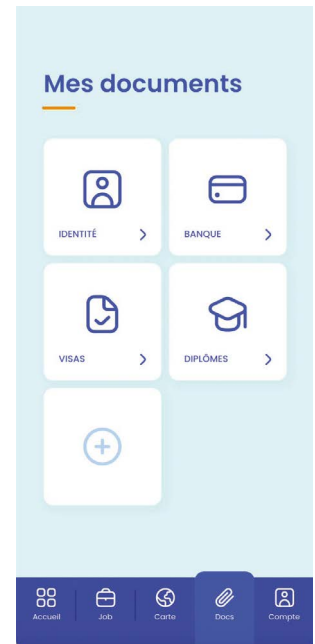
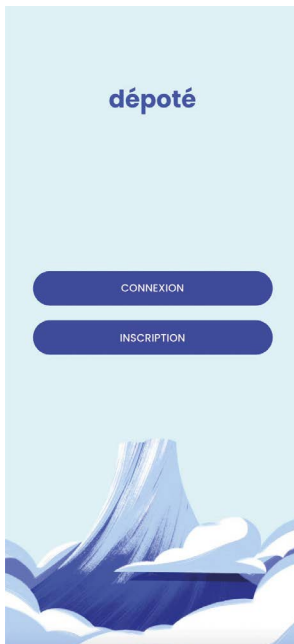
### La plateforme créative pour les entreprises locales

### POURQUOI ?

Les entreprises et créateurs de sites web n'ont pas toujours les ressources financières nécessaires pour réaliser des visuels professionnels valorisant leur contenu. L'image est un moyen de communication incontournable pour se faire connaître et créer un lien avec le consommateur. L'investissement effectué par les entreprises dans la créativité et la recherche sur les banques d'images est souvent insuffisant. SHSTER est une solution accompagnement dans les contenus créatifs.



Entreprendre



## DÉPOTÉ

### LE PROJET

Chaque année, environ 4% des Français diplômés de l'enseignement supérieur s'expatrient. Ceux-ci vont là où ils estiment que leurs compétences se développeront le mieux. Il y a une dégradation de l'insertion professionnelle chez les jeunes diplômé.e.s en France, alors que d'autres entreprises dans le monde sont prêtes à les accueillir. La solution DÉPOTÉ encourage ces jeunes à initier une carrière à l'étranger et rassemble les éléments nécessaires à l'expatriation pour faciliter leur première expérience.

### Voyagez l'esprit léger

### POURQUOI ?

Tendanciellement, c'est la peur de l'inconnu qui crée des obstacles et oblige les jeunes diplômé.e.s à laisser échapper des opportunités professionnelles. DÉPOTÉ propose d'accompagner ses utilisateurs avant et pendant leur expatriation. Elle filtre leurs recherches selon leur destination, puis les suit dans les nombreuses et fastidieuses démarches administratives, en facilitant l'accès à l'information et à des ressources professionnelles.



# Marie RAMOS

CAMPUS – PARIS

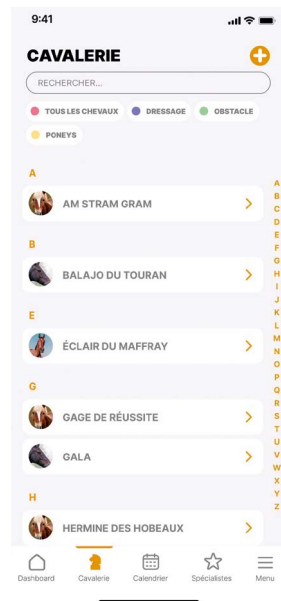
Motion design



Mail : marie.ramos@e-artsup.net

Téléphone : 06 23 92 14 90

Site : www.marieramos.fr



Entreprendre

## BALZANE

### LE PROJET

BALZANE est une solution digitale permettant aux propriétaires de chevaux de prendre facilement rendez-vous dans le secteur vétérinaire : en effet, ils éprouvent souvent beaucoup de difficultés à trouver des spécialistes. Cette plateforme offre aussi aux soignants la possibilité de saisir les données médicales, dans un contexte où seulement 55% des soignants laissent une trace écrite de leur consultation. BALZANE répond à cette problématique en proposant un outil digitalisé de prise de rendez-vous et de suivi de l'animal.

### L'info au bout des sabots !

#### POURQUOI ?

Aujourd'hui, les outils digitaux sont très présents dans nos vies et de manière très efficace. Néanmoins, ils sont peu présents dans le secteur animalier. BALZANE se présente comme un outil digitalisant le processus de suivi de santé des chevaux, qu'il s'agisse d'équitation sportive ou de loisir, facilitant ainsi l'expérience du soignant et du soigné. Par là-même, BALZANE constitue à la fois une solution innovante pour le secteur et une avancée concrète dans la lutte contre la maltraitance animale.

# Alex ROUSSELET

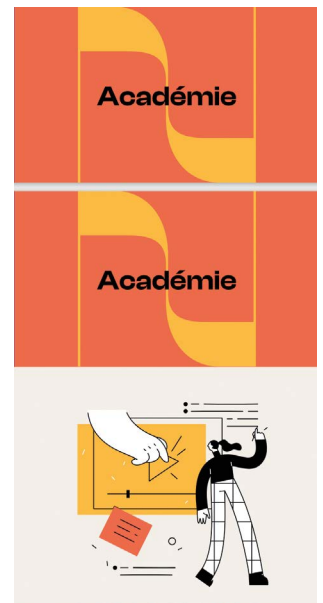
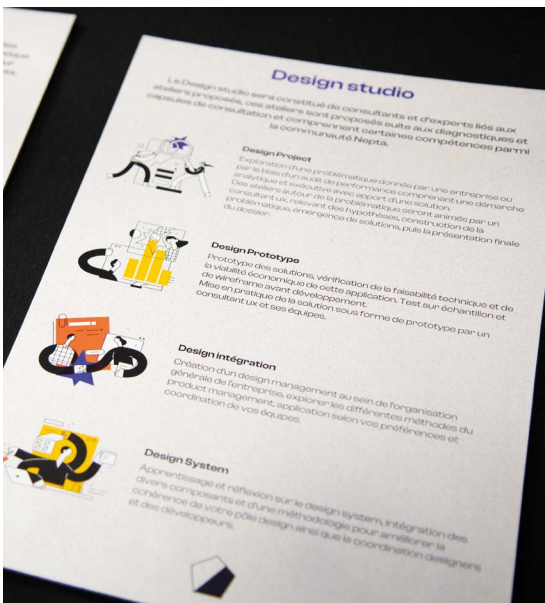


Mail : alex.rousselet@e-artsup.net  
Téléphone : 06 02 71 13 70

CAMPUS – PARIS

Design digital et Entrepreneuriat

Site : [www.alexrousselet.myportfolio.com/](http://www.alexrousselet.myportfolio.com/)



Entreprendre

## NEPTA

### LE PROJET

NEPTA est une agence de conseil pour les startups spécialisées dans les sciences humaines appliquées au design. Aujourd'hui, nous entendons beaucoup les termes "expérience" et "interface utilisateur", néanmoins il est difficile pour les jeunes pousses d'accéder à cette discipline par la représentation du design dans les incubateurs et le prix des offres existantes. NEPTA s'offre comme une solution à ce constat et s'inscrit dans le développement des matières design.

### Design your young shoot

### POURQUOI ?

Le développement des startups est impressionnant depuis quelques années, pourtant leur taux de faillite s'élève entre 60 et 75% selon l'avancée du projet. Pour les disciplines centrées sur le design, le manque de compétences dans le cœur des projets est directement problématique. Sachant que seulement 6% des entrepreneurs ont des compétences en design, ils ont besoin d'outils actuellement peu accessibles pour des profils aussi jeunes.

# Mathilde SALVAGNAC

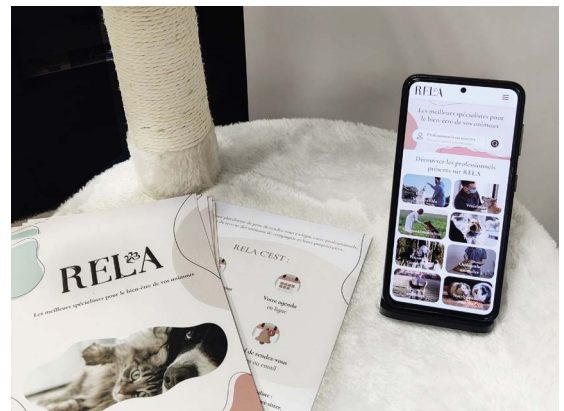
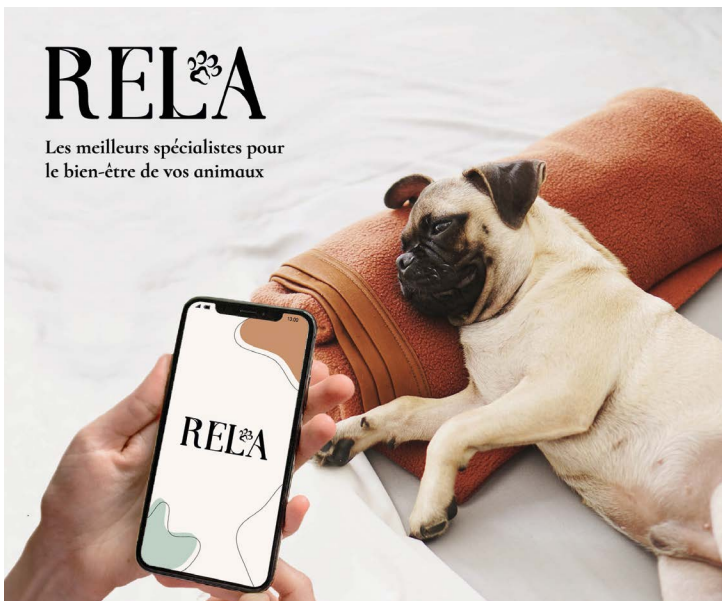


Mail : mathilde.salvagnac@outlook.fr  
Téléphone : 06 88 26 45 61

CAMPUS – PARIS

Design digital et Entrepreneuriat

Site : [www.mathildesalvagnac.fr](http://www.mathildesalvagnac.fr)



Entreprendre

## RELA

### LE PROJET

RELA est une plateforme de prise de rendez-vous en ligne entre professionnels, acteurs du secteur des animaux de compagnie et leurs propriétaires. En effet, certains métiers liés à ce secteur sont encore peu connus, mal compris et surtout, ont peu de visibilité. RELA est une plateforme proposant justement d'améliorer cette question de visibilité, de diffusion et de mise en relation, en s'adressant tant aux particuliers qu'aux professionnels comme un outil d'accompagnement et d'aide au quotidien.

## Les meilleurs spécialistes pour le bien-être de vos animaux

### POURQUOI ?

Les métiers de vétérinaire et toiletteur sont très répandus. Mais des métiers comme éducateur canin, maître-chien/dresseur, pet-sitter, ostéopathe canin, comportementaliste, le sont très peu, et sont mal renseignés. Certains sont découverts via des discussions, mais sont très mal référencés sur internet et demeurent peu accessibles. RELA permet d'aider ces professionnels, acteurs et propriétaires d'animaux à entrer en contact, tout en améliorant le bien-être de nos animaux, qui ont droit aux meilleurs spécialistes.

# Benjamin SUEUR

CAMPUS – LILLE

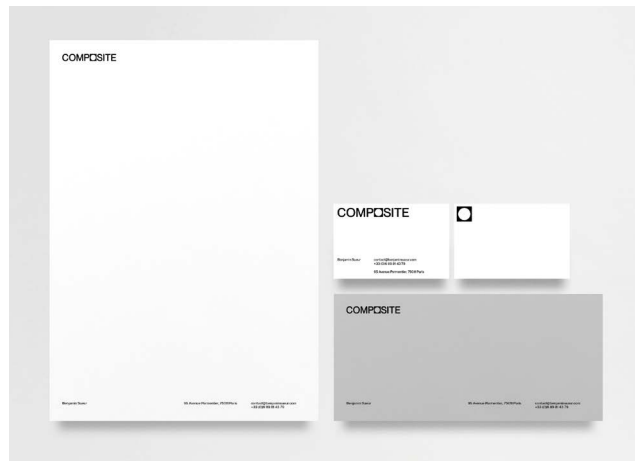
Design digital et Communication



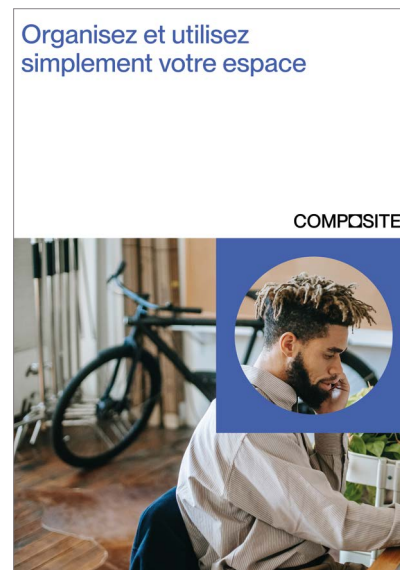
Mail : [contact@benjaminsueur.com](mailto:contact@benjaminsueur.com)

Téléphone : 06 89 81 43 79

Site : [www.benjaminsueur.net](http://www.benjaminsueur.net)



Entreprendre



## COMPOSITE

### LE PROJET

En 2020, sous la pression de la Covid-19, le télétravail s'est démocratisé, mais de nouveaux problèmes liés à l'espace de travail lui-même ont émergé. COMPOSITE est un logiciel dont le but est de repenser l'organisation des espaces de travail. Il accompagne ses utilisateurs dans leurs journées en simplifiant le partage de l'espace. Dans une version numérique de votre environnement de travail, COMPOSITE vous aide à réserver un espace, à programmer une réunion et permet à l'équipe de se retrouver plus facilement.

### Un espace partagé

#### POURQUOI ?

Actuellement, les espaces bureautiques évoluent vers un usage plus flexible et hybride. Cette nouvelle façon de travailler ne possède pas encore d'encadrement. Peu de solutions sont mises à disposition pour anticiper ce changement. Les grandes entreprises ne bénéficient que de très peu d'outils leur permettant d'organiser l'espace en adéquation avec la pratique du télétravail. COMPOSITE souhaite donc apporter de l'autonomie à ses utilisateurs et améliorer l'organisation en entreprise.

# Tharjenan THANABALASINGAM

CAMPUS – PARIS

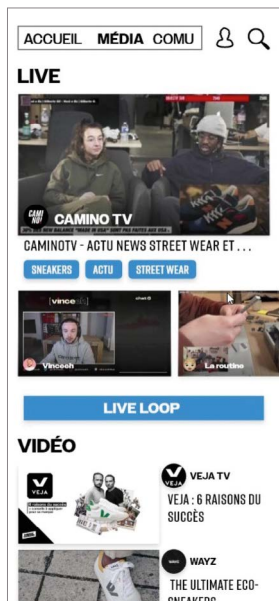
Design digital et Communication



Mail : Tharjenan@gmail.com

Téléphone : 07 83 06 27 94

Site : www.Tharjenan.fr



Entreprendre

## LOOP

### LE PROJET

LOOP est une plateforme digitale qui propose différents services pour les consommateurs qui souhaiteraient se séparer de leurs chaussures ou en acquérir de nouvelles. En effet, aujourd'hui, peu de solutions existent pour se procurer des chaussures de manière éco-responsable. LOOP inscrit la chaussure dans une économie circulaire et incite les consommateurs à être actifs ; elle offre des services pour recycler, revendre, réparer des chaussures, le tout dans un système de gamification.

## Une nouvelle vie pour les chaussures

### POURQUOI ?

Les chaussures font partie de notre quotidien depuis des millénaires ; pourtant, aujourd'hui, elles polluent et détruisent l'environnement. 300 millions de chaussures se retrouvent dans les décharges chaque année, chacune mettant environ 30 à 40 ans à se décomposer. 9 paires sur 10 auront le funeste destin d'être incinérées ou enterrées. 70 % de ces chaussures jetées à la poubelle sont dans un état moyen ou même neuf. Aujourd'hui, nous manquons de ressources, et nous surconsomons. LOOP a pour but de changer la consommation de chaussures des Français en mettant en avant un marché plus écologique et en redonnant une nouvelle vie aux chaussures.



# SE CULTIVER

*Car la création  
permet de s'ouvrir  
aux autres  
et de faire sens  
à travers le partage  
de la culture !*

# Thomas ALBERT

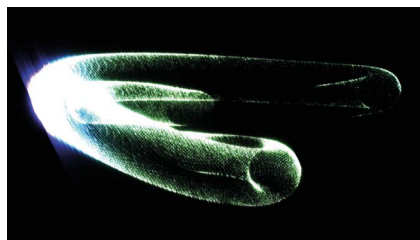
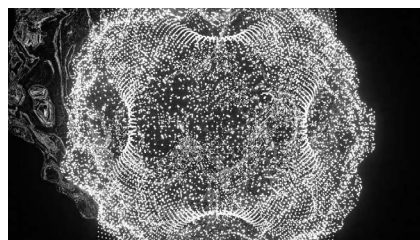
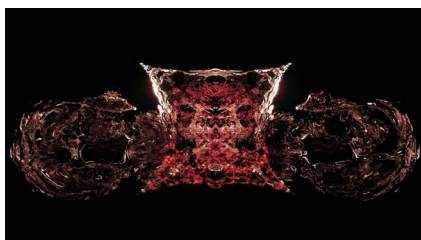
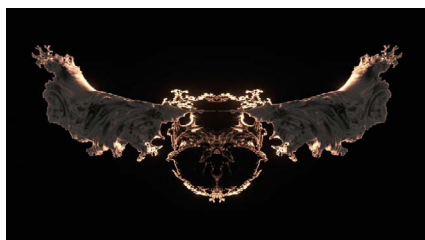
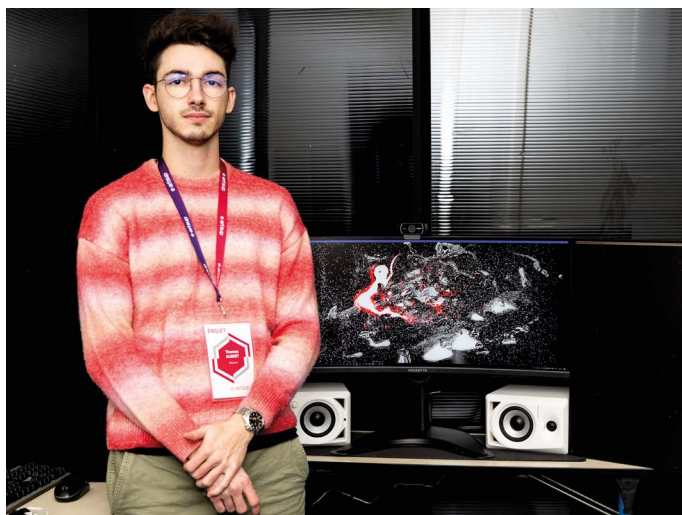
CAMPUS – PARIS

Motion design



Mail : [njut@peanjut.com](mailto:njut@peanjut.com)  
Téléphone : 07 83 99 40 83

Site : [www.peanjut.com](http://www.peanjut.com)



## ODYSEE

### LE PROJET

ODYSEE est une agence de production spécialisée sur la scène Techno en Europe, qui a pour but de faire vivre des expériences uniques et inoubliables aux spectateurs en accompagnant les labels et artistes du milieu. Elle crée des ambiances adaptées à des scénographies variées grâce à des éléments visuels 3D/2D et vjing réalisés en amont, ainsi que des prestations en direct.

### Le mélange des sens

### POURQUOI ?

ODYSEE est un projet qui s'inscrit pleinement dans le secteur de la culture, avec l'objectif premier d'un épanouissement des sens en mixant l'ouïe et la vue. Les scènes indépendantes luttent aujourd'hui plus que jamais pour continuer d'exister face aux événements à gros budgets qui ne prennent aucun risque en proposant jour après jour les mêmes formules. C'est précisément pour répondre à la demande croissante de scénographies complexes et à l'exigence d'un public averti qu'ODYSEE propose des expériences inédites.

Se cultiver

# Jean-Pascal ZINSOU



Mail : [jeanpascalzinsou@gmail.com](mailto:jeanpascalzinsou@gmail.com)  
Téléphone : 07 89 59 76 49

CAMPUS – NANTES

Design digital et Communication

Site : [www.jeanpascalzinsou.fr](http://www.jeanpascalzinsou.fr)



Se cultiver



## IMMERSION

### LE PROJET

En 2021, le public occasionnel ne fréquente plus les salles de cinéma comme il en avait l'habitude en 2019. A cause de la Covid-19, une baisse significative de 46% a été constatée entre 2019 et 2020. Le festival IMMERSION incite ce public à renouer avec la pratique du cinéma, à travers une expérience unique, une programmation riche et variée, l'intervention d'artistes musicaux, de réalisateurs ou même d'animations : l'immersion durant l'événement sera totale.

### Au cœur du cinéma

### POURQUOI ?

Ce projet a pour vocation d'encourager le public occasionnel à retourner dans les salles obscures malgré la présence de la Covid-19, tout en mettant en lumière des métiers de l'ombre du cinéma comme les compositeurs, cascadeurs, costumiers... Avec l'augmentation des diffusions simultanées et l'individualisation du visionnage sur les plateformes de streaming, ce festival crée un véritable espace d'échange entre le public et les professionnels du cinéma.



# Justin BUISSON

Mail : [contact@justinbuisson.com](mailto:contact@justinbuisson.com)

Site : [www.youtube.com/justinbuisson](http://www.youtube.com/justinbuisson)

CAMPUS — LYON

Motion design

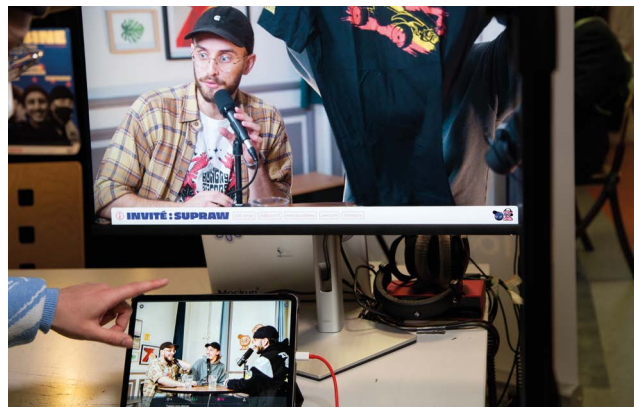


# Louis VIGREUX

Mail : [louis.vigreux@gmail.com](mailto:louis.vigreux@gmail.com)

Site : [www.louis-vigreux.com](http://www.louis-vigreux.com)

Design digital et Entrepreneuriat



## BOBINE - LA TIMELINE

### LE PROJET

Les contenus sur internet (re)valorisent le partage de connaissances et d'expériences de manière divertissante et transparente au sein d'un lieu interactif. BOBINE est un talk-show mensuel diffusé en direct traitant de design graphique. Il est construit autour d'un.e artiste invité.e et d'une chronique, La TIMELINE, analysant le fonctionnement des outils de la création numérique. L'échange permet ainsi de présenter le parcours d'artistes, leurs travaux et façonner le paysage de l'art numérique.

## Le talk-show en connexion avec le monde créatif

### POURQUOI ?

L'info divertissement est devenu le moyen préféré de s'informer pour 71% des Français de 18 à 34 ans. Cette nouvelle tendance laisse place à la création de formats innovants autour de l'art numérique. Le talk-show proposé s'inscrit dans cette dynamique et offre un contenu adapté aux designers en révélant les facettes des artistes et de leur travail. Se positionnant sur un marché à concurrence faible, ce programme a pour vocation de renforcer la cohésion entre artistes en devenir et reconnus.

Se cultiver

# Juliette CONTIN

Mail : juliettecontin98@gmail.com  
Téléphone : 07 68 63 40 86  
Site : www.juliettecontin.com



CAMPUS — PARIS

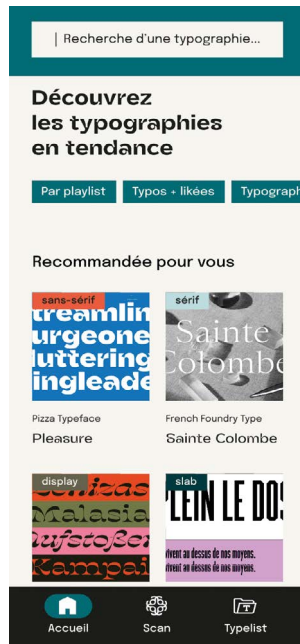
Design digital et Entrepreneuriat

# Geoffroy DANEST

Mail : contact@geoffroydanest.fr  
Téléphone : 06 85 32 51 21  
Site : www.geoffroydanest.fr



Design digital et Communication



Se cultiver

## MAÂT

### LE PROJET

MAÂT est un projet qui vise à revaloriser le travail typographique auprès des professionnels de la communication. En effet, la typographie a beau être très présente autour de nous, il n'en reste pas moins qu'elle est difficilement reconnaissable et que son origine demeure nébuleuse. MAÂT se présente comme une solution face à ce constat, sous la forme d'un scan qui permet une reconnaissance facile de la typographie. En complément, une plateforme sociale met en relation les typographes et les créatifs.

### Pour une consommation éthique de la typographie

#### POURQUOI ?

Avec l'apparition d'internet et les flux d'informations importants, la transaction illégale de typographie s'est banalisée. À cela s'ajoute le manque de crédit des typographes sur les différents projets : leur travail n'est pas valorisé, et seulement 26,5% des créatifs achètent vraiment des typographies. MAÂT a pour but de respecter et valoriser le travail de ses artisans en toute légalité. Notre projet se positionne comme un lien entre les typographes et les créatifs dans leur quête éthique et personnalisée de typographies.

## Sacha-Marie CROIX

Mail : [sacha-marie.croix@e-artsup.net](mailto:sacha-marie.croix@e-artsup.net)  
Téléphone : 06 45 59 25 54  
Site : [www.sachamarietroix.web-edu.fr/my-work/](http://www.sachamarietroix.web-edu.fr/my-work/)



## Marion VAN LERBERGHE

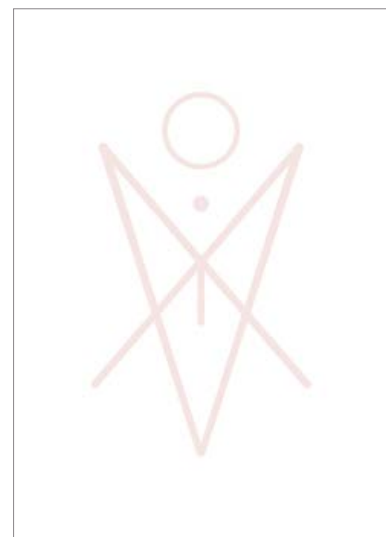
Mail : [marion.vlb@gmail.com](mailto:marion.vlb@gmail.com)  
Téléphone : 06 86 90 19 82  
Site : [www.marionvanlerberghe.myportfolio.com/](http://www.marionvanlerberghe.myportfolio.com/)



CAMPUS — PARIS

Motion design

Motion design



## V.OIX

### LE PROJET

V.OIX est un studio de création offrant des services aux artistes naissants, sous forme de "pack" digital, print ou personnalisé. Le but est de les aider à se démarquer en leur créant une identité visuelle et du contenu adapté. En effet, ces artistes éprouvent souvent des difficultés à se faire connaître et à avoir une identité personnelle forte. V.OIX propose un outil palliant ce problème : parmi les packs, les artistes auront accès à des services tels que la création d'affiches, d'un clip, de posts pour les réseaux sociaux, etc.

## La création au service de l'autoproduction

### POURQUOI ?

Selon musicandcopyright, (le service d'actualités commerciales internationales du droit d'auteur mondial de la musique) les maisons de disques occupaient 66,6% des parts du marché en 2018. Elles laissent de côté les autoproducteurs. Les artistes naissants sont souvent tentés d'abandonner, tant maintenir une image et une audience fortes est difficile. Ils ont besoin d'aide pour élargir leur audience et la fidéliser sur le long terme : gérer création musicale et communication dans un même temps peut être compliqué. Les packs proposés par V.OIX permettront de soulager les artistes, mais aussi d'aider des styles plus variés à s'imposer sur le marché.

Se cultiver

# Tiphaine DUPONT

CAMPUS – BORDEAUX Design digital et Communication

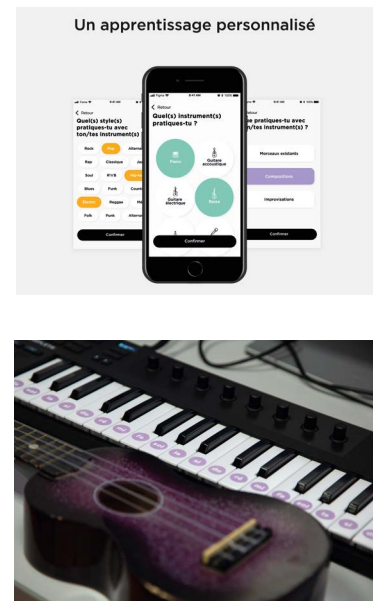
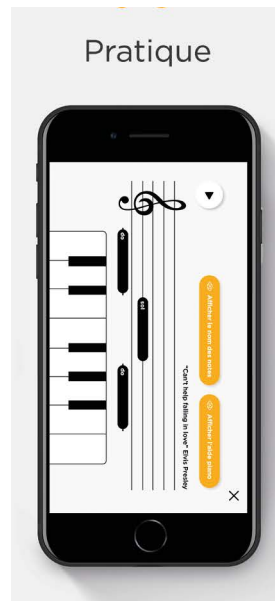
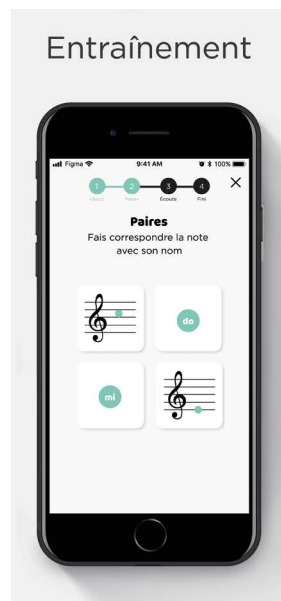


Mail : t\_dupont@hotmail.fr  
Téléphone : 06 49 12 67 27

Site : www.tiphainedupont.com



Se cultiver



## SIFACILE

### LE PROJET

On compte aujourd'hui en France 24% de musiciens autodidactes. Ces derniers ont la possibilité d'apprendre la musique et le solfège grâce à une multitude d'outils numériques performants, mais pas toujours efficaces : les applications existantes ne répondent pas à la totalité des besoins des musiciens apprenants. Leur apprentissage du solfège est donc difficile. SIFACILE est une application leur permettant d'apprendre le solfège en proposant un apprentissage personnalisé et ludique, qui alterne notions et exercices.

### Le solfège sur-mesure

#### POURQUOI ?

Les besoins d'apprentissage des autodidactes en solfège varient en fonction de leur instrument de musique, de leur pratique, du style de musique pratiqué, de leur niveau et de leur fréquence de pratique instrumentiste. Ils ont souvent une image complexe du solfège, qui les rebute et les effraie. L'application SIFACILE personnalise les notions et exercices en fonction des attentes et du temps de pratique de chaque autodidacte. Cet apprentissage sur mesure, simple et concret rassure les autodidactes en solfège et revalorise celui-ci.

# Hugo DUVENT

CAMPUS – LILLE

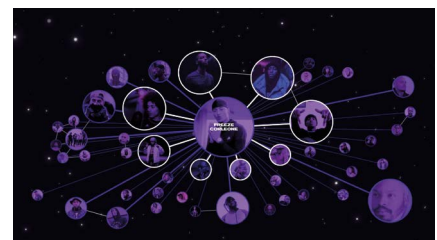
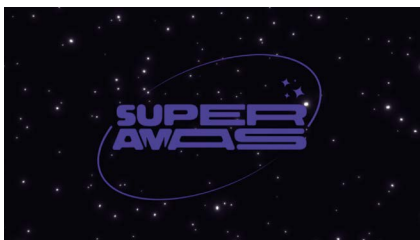
Design digital et Communication



Mail : Duvent.hugo@gmail.com

Téléphone : 06 43 46 64 39

Site : www.hugoduvent.fr/



## SUPERAMAS

### LE PROJET

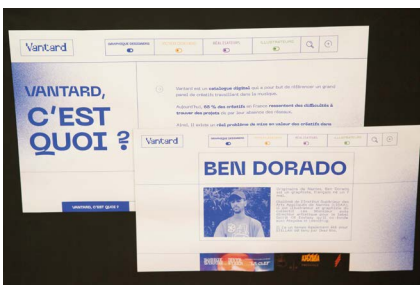
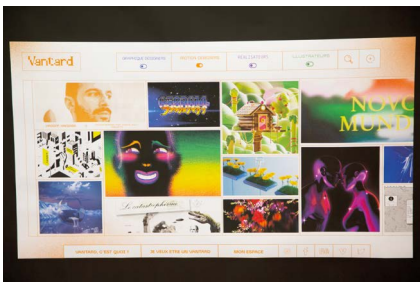
Le rap inonde les plateformes de streaming. En 2020, 613 projets très différents de rap francophone sont sortis. Bien que pour 81 % des auditeurs il est facile de découvrir ces projets, 54 % d'entre eux éprouvent des difficultés quant au choix d'écoute. SUPERAMAS est à la fois un site et une application qui permettent aux auditeurs de rap en streaming de mettre en forme graphiquement leurs univers musicaux. Ainsi, ils sont guidés dans la découverte de nouveaux artistes rap.

### Les galaxies rap

#### POURQUOI ?

Le rap est devenu le genre musical le plus populaire. Plus de la moitié des jeunes déclare en écouter régulièrement. Utilisant presque tous les plateformes de streaming, ces jeunes permettent au rap de régner sur les top albums. Afin de découvrir de nouveaux rappeurs, les auditeurs ont recours aux recommandations algorithmiques qui peuvent les rendre passifs dans leur découverte musicale. SUPERAMAS est un nouvel outil fait pour digger du rap et pour rendre à nouveau la recherche active.

Se cultiver



Se cultiver

## VANTARD

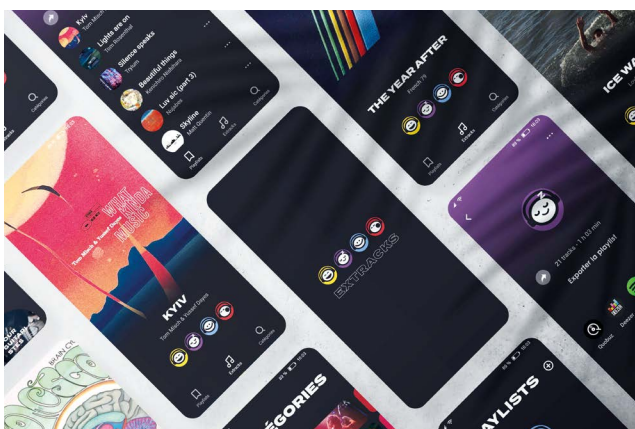
### LE PROJET

VANTARD est un catalogue digital qui a pour but de référencer un grand panel de créatifs travaillant dans la musique. Aujourd'hui, 68 % des créatifs en France ressentent des difficultés à trouver des projets, en raison de leur absence sur les réseaux. Ainsi, il existe un réel problème de mise en valeur des créatifs dans le monde d'aujourd'hui. Présenté sous forme de plateforme, VANTARD a pour objectif de mettre en lumière le processus de création des créatifs collaborant avec des artistes musicaux.

### Le catalogue qui vante l'univers des créatifs

### POURQUOI ?

Dans une volonté de restituer le mérite appartenant à chaque créatif, nous souhaitons valoriser le processus de création de ces professionnels désireux de partager leur savoir-faire. VANTARD leur donnera l'opportunité de montrer leur sensibilité ainsi que de cerner leur réflexion graphique, essentielle dans leur domaine.



Se cultiver

## EXTRACKS

### LE PROJET

En 2021, un nombre quasiment infini de musiques, d'artistes et de genres sont à portée de main. Alors que tout semble si facile et accessible, on observe néanmoins certaines récurrences dans les pratiques d'écoute : habitudes, préjugés, lassitude... EXTRACKS vient alors repenser la découverte musicale. En proposant de courts extraits de musiques et grâce à un système de catégories originales, l'application facilite l'exploration musicale et la rend divertissante et prolifique.

### La découverte musicale, autrement

#### POURQUOI ?

Les plateformes de streaming musicales et leurs recommandations tendent vers une uniformisation des musiques et des genres. Mais du côté des auditeurs, nombreux sont ceux qui cherchent à découvrir de nouvelles pépites musicales sans trop savoir comment s'y prendre. EXTRACKS a pour ambition de montrer aux utilisateurs qu'il peut être simple et efficace d'étoffer ses playlists. Raviver la curiosité musicale de l'auditeur et le replacer au cœur de sa propre découverte, voici notre souhait.

Léa BAUDOT

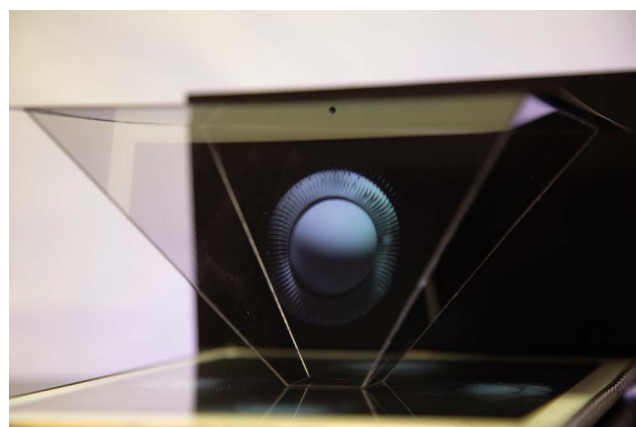
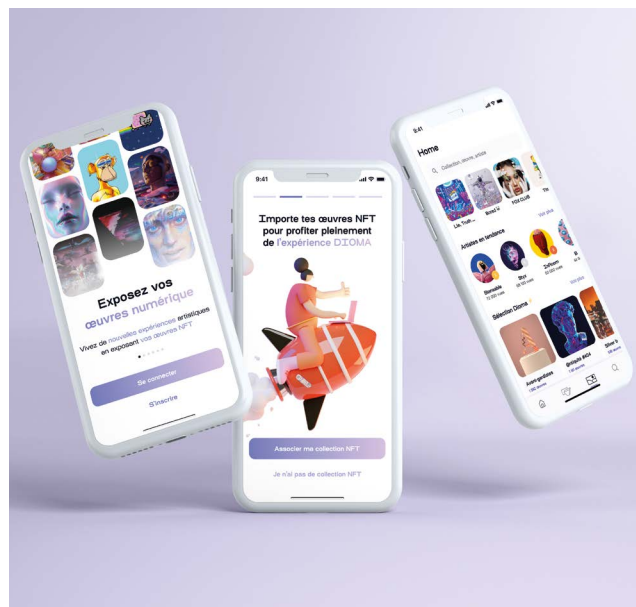
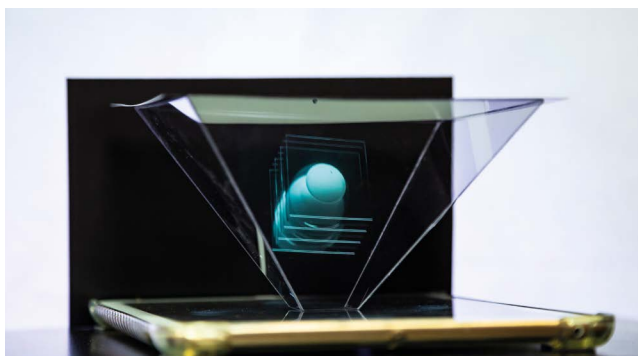
CAMPUS – PARIS

Design digital et Entrepreneuriat



Mail : leabaud@icloud.com  
Téléphone : 07 70 51 09 95

Site : www.leabaudot.web-edu.fr



Se cultiver

## DIOMA

### LE PROJET

DIOMA est une application qui offre aux artistes numériques la possibilité d'être exposés sur de nombreux supports, ainsi que l'accès à une source de rémunération équitable. Ce projet est né du constat que les œuvres physiques trouvent beaucoup plus facilement leur place dans les intérieurs et sur le marché de l'art en général que les œuvres numériques. L'objectif est donc d'aider ces artistes, mais également de proposer une expérience innovante aux utilisateurs pour démocratiser l'art numérique dans les espaces privés.

## Réinventer l'expérience de l'art numérique

### POURQUOI ?

L'art occupe une place importante dans notre société. Il fascine, interroge, dénonce, éduque... L'art numérique s'intègre de mieux en mieux dans le paysage artistique. Pourtant, les artistes numériques éprouvent toujours des difficultés à être exposés et rémunérés. Ce projet s'appuie sur le caractère dématérialisé de ces œuvres, qui pourrait permettre de créer des expériences uniques, s'affranchissant des limites que nous connaissons, afin d'ouvrir l'art au plus grand nombre.



# Théo MARCHARD



Mail : [theomarchard@outlook.fr](mailto:theomarchard@outlook.fr)  
Téléphone : 06 24 62 39 84

CAMPUS – NANTES

Motion design

Site : [www.machardtheo.fr](http://www.machardtheo.fr)



Se cultiver

## DILETTANTE

### LE PROJET

Les artistes régionaux ne sont pas suffisamment mis en avant sur les plateformes musicales. Selon de multiples études, 62% des musiciens sont des musiciens amateurs, et 45% des musiciens professionnels ressentent le besoin de fonder une structure de développement et de diffusion des artistes. DILETTANTE est une application à double utilité : elle permet d'écouter en streaming des artistes régionaux, et les artistes peuvent contacter une agence afin de développer différents supports de communication.

### La plateforme musicale, locale et créative

### POURQUOI ?

La musique est un des secteurs culturels français les plus influents et importants. Suite à la crise sanitaire, ce secteur a perdu 76% de son chiffre d'affaires. Les jeunes artistes régionaux souffrent le plus de cette perte. Donner de la visibilité à ces jeunes artistes est une nécessité. Grâce à DILETTANTE, les démarches des artistes sont simplifiées afin de pouvoir améliorer leur diffusion et ainsi développer leurs travaux et réseaux.

# Chloé MARTIN

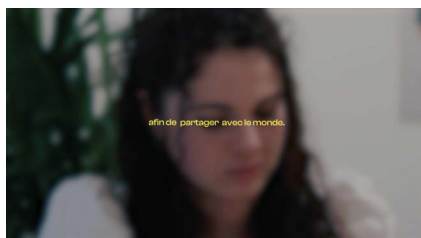
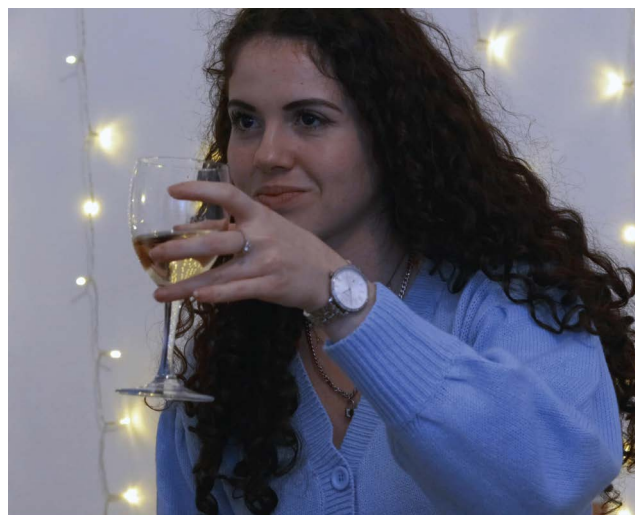


Mail : [contact@chloemartin.fr](mailto:contact@chloemartin.fr)  
Téléphone : 06 24 79 31 03

CAMPUS – LYON

Motion design

Site : [www.chloemartin.fr](http://www.chloemartin.fr)



Se cultiver

## HORS CHAMP

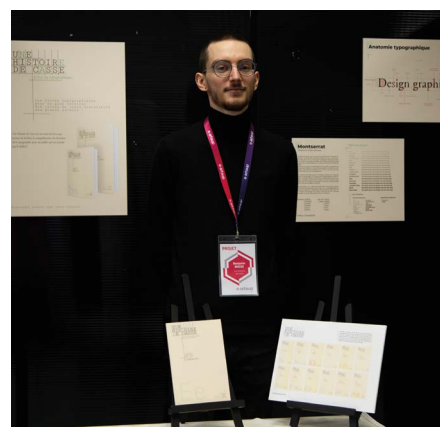
### LE PROJET

En 2021, en France, la majorité du public regarde des films en version française, quel que soit son âge ou son lieu de vie. Une des spécificités du cinéma en France est que la plupart des films étrangers présentés sont adaptés, avec plus de 70% des cinémas qui proposent des séances en VF. Pourtant, ce milieu reste encore méconnu du grand public. HORS CHAMP est une campagne de sensibilisation sur le doublage en trois épisodes ; elle a pour objectif de mettre davantage en avant ce domaine qui fait partie intégrante du milieu du cinéma.

### Montrer la voix

#### POURQUOI ?

En France, de multiples cérémonies ont lieu chaque année pour récompenser le cinéma, or aucune d'entre elles ne met en avant le domaine du doublage. Néanmoins, derrière chaque adaptation se trouve une réelle industrie, avec des problématiques à résoudre et des centaines d'heures de travail effectuées. HORS CHAMP est un moyen de faire prendre conscience aux spectateurs de la richesse de ce domaine. Chacun des épisodes aura un objectif différent afin de démontrer la légitimité du doublage sous plusieurs formes.



## UNE HISTOIRE DE CASSE

### LE PROJET

UNE HISTOIRE DE CASSE est une série de livres qui permet d'ouvrir le domaine de la typographie à un public non averti. Chaque livre traitera soit d'une famille typographique, soit de généralités sur les bases typographiques françaises, le but étant de mettre en avant les différentes familles typographiques en expliquant leurs spécificités ainsi que leurs usages, de l'histoire des polices à des conseils de la part de directeurs artistiques.

### Le b.a.-ba typographique

### POURQUOI ?

Nous sommes tous baignés dans de l'information en continu. En 2021, l'essentiel de la communication, publicitaire ou non, utilise la lettre et l'écriture. Malheureusement, peu de gens savent réellement manier la typographie et la gestion de texte, leur apprentissage faisant l'objet d'études spécialisées. Ce projet a donc pour but de donner au plus grand nombre les ressources nécessaires à la compréhension de ce domaine.

# Flann MÉRER

CAMPUS – NANTES

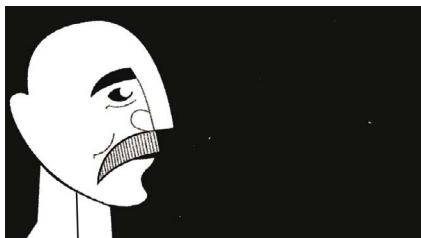
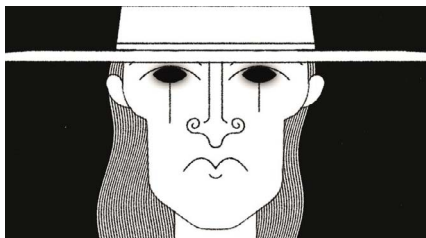
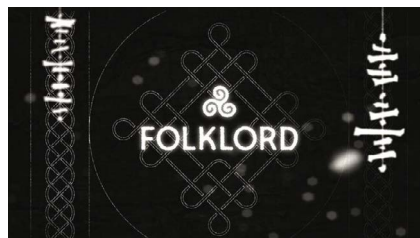
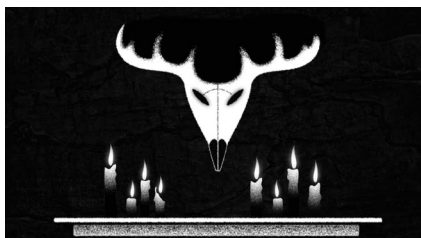
Motion design



Mail : armandgrizzli@icloud.com

Téléphone : 07 62 61 39 73

Site : [www.behance.net/flannmerer](http://www.behance.net/flannmerer)



Se cultiver

## FOLKLORD

### LE PROJET

Depuis maintenant un siècle, les cultures régionales sont marginalisées et s'étiolent petit à petit. Rien qu'en Bretagne, il y a eu, entre 1997 et 2018, une baisse de 35 % de locuteurs effectifs de breton. Cette baisse d'intérêt est liée à une médiation insuffisante. Pour la relancer, FOLKLORD cherche à mettre sur le devant de la scène la culture bretonne à travers le cinégraphisme. Chaque épisode de cette web-série racontera une légende bretonne dans une ambiance immersive.

### Les légendes renaissent !

### POURQUOI ?

Les régions sont aujourd'hui en grand besoin d'une revitalisation. C'est dans ce but, en insufflant un vent de curiosité à la jeunesse, en vulgarisant la culture régionale avec un contenu frais et moderne que FOLKLORD compte apporter sa pierre au grand édifice culturel des régions de France.

## Tristan MIGLIACCIO

Mail : [trist.migli@gmail.com](mailto:trist.migli@gmail.com)  
Téléphone : 06 23 60 06 32  
Instagram : [@tpurgem](https://www.instagram.com/tpurgem)



CAMPUS — PARIS

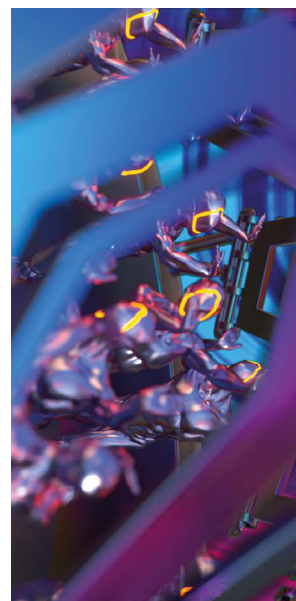
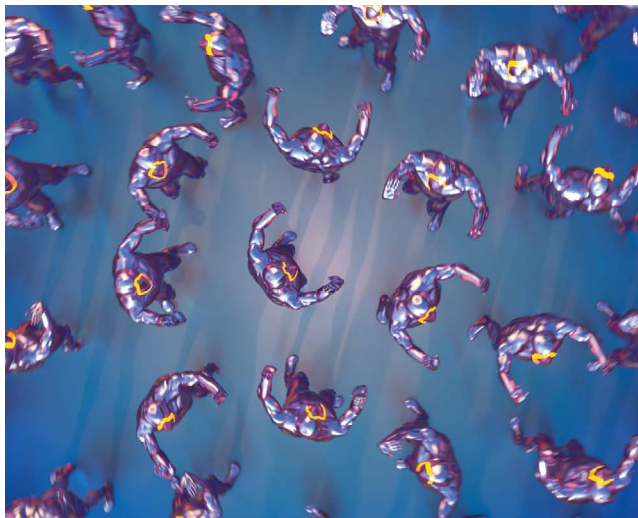
Motion design

## Romain RIO

Mail : [romain.rio35@gmail.com](mailto:romain.rio35@gmail.com)  
Téléphone : 07 60 64 20 11  
Instagram : [@yzhiel](https://www.instagram.com/yzhiel)



Motion design



Se cultiver

## NÉO

### LE PROJET

NÉO propose une alternative aux événements organisés en présentiel. De nombreuses raisons nous empêchent aujourd'hui de nous rendre à ces rassemblements, et il n'existe que trop peu de dispositifs proposant ce genre de service. NÉO permet à nos futurs utilisateurs de pouvoir participer à n'importe quel événement depuis chez eux. Le but est simple : dématérialiser l'événement et créer une expérience unique. La réalité virtuelle nous permettra de simuler un environnement et de créer une véritable sensation d'immersion.

### La déviance culturelle

#### POURQUOI ?

La profusion d'événements et leur localisation ne permettent pas toujours de s'y rendre facilement. NÉO est pensé pour les personnes concernées, afin de leur proposer une alternative. Les spectacles vivants occupent une place importante dans le champ des pratiques culturelles en France, et il est temps d'innover dans ce domaine. NÉO permet aux spectateurs de vivre à distance ce genre d'expériences, tout en développant l'événementiel.

## Bastien NEROME

Mail : bastien.nerome@gmail.com

Téléphone : 07 86 26 54 96

Site : www.bastiennerome.com



CAMPUS – PARIS

Motion design

## Apolline SCHAFFTER

Mail : apolline.schaffter@gmail.com

Téléphone : 06 13 49 81 36

Site : www.apollineschaffter.com



Motion design



Se cultiver



## ARCHITAE

### LE PROJET

Le patrimoine architectural fait partie intégrante de notre vie quotidienne. Les Français sont très attachés à ce patrimoine mais ont des connaissances limitées sur le sujet, faute d'outils et de supports d'apprentissage innovants. Pour pallier ce manque, l'application ARCHITAE propose à ses utilisateurs un apprentissage ludique. Grâce à l'utilisation de la réalité augmentée, l'utilisateur pourra scanner un édifice avec son téléphone, et obtenir des informations sur son histoire et sa construction.

### Vivez le patrimoine autrement !

### POURQUOI ?

La France dispose d'un patrimoine architectural riche et varié, témoin de notre histoire au fil des siècles. Il est donc important de le faire connaître au plus grand nombre afin de sensibiliser les Français, notamment les jeunes, à sa protection et sa préservation. De ce fait, nous avons décidé de créer ARCHITAE, une solution innovante favorisant la découverte et l'apprentissage de l'histoire du patrimoine culturel architectural.



## IN MY HOUSE

### LE PROJET

IN MY HOUSE est une bande dessinée de plusieurs tomes ayant pour thème l'histoire et l'origine des genres de la musique électronique. Accompagnée d'une application utilisant la réalité augmentée, elle projette le lecteur dans cet univers au travers de sons et d'images animées. IN MY HOUSE permet de (re)découvrir la culture de la musique électronique à tout âge, de manière visuelle et vulgarisée.

### Tout sur la musique électronique

#### POURQUOI ?

Aujourd'hui, plus d'1,5 milliard de personnes écoute de la musique électronique, mais peu nombreux sont ceux qui connaissent son histoire et ses origines. IN MY HOUSE permet de replacer la musique électronique dans son contexte : en faisant connaître ce sujet de manière pédagogique, elle propose une nouvelle expérience de lecture immersive de la bande dessinée grâce à la réalité augmentée.

Se cultiver



Se cultiver

## AU CŒUR DU MÉTIER D'ART DE CISELEUR

### LE PROJET

Les métiers d'art ne sont malheureusement pas assez mis en avant auprès des 15-25 ans. En effet 89,7% des jeunes de cette génération en savent peu sur le sujet. Le salon AU CŒUR DU MÉTIER D'ART DE CISELEUR a pour ambition de rendre acteurs tous les visiteurs, en les faisant participer, en leur faisant toucher les outils et travailler la matière, afin qu'ils découvrent l'art de la ciselure tout en le pratiquant. Avec ce salon, ils découvriront une manière différente et originale de transmettre un savoir-faire unique et précieux.

### Manipuler, toucher, apprendre... L'art de découvrir la ciselure

### POURQUOI ?

Le métier d'art de ciseleur est peu promu auprès des 15-25 ans. Ce salon est un lieu d'échange et de rencontre où les visiteurs peuvent directement pratiquer, grâce à l'installation d'ateliers manuels. Ainsi les artisans d'art transmettent au jeune public leur savoir-faire et leur passion. Les stands sont tenus par les professionnels afin de pouvoir échanger directement avec eux. Ce salon a pour objectif d'attirer les nouvelles générations vers des métiers dont l'éducation parle peu.



# Clément VERDIER

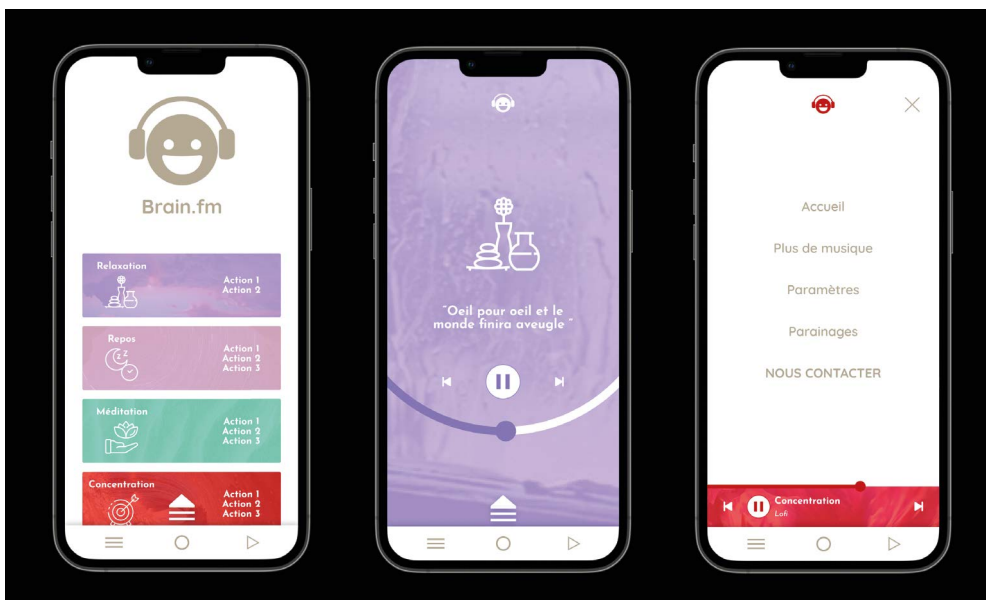
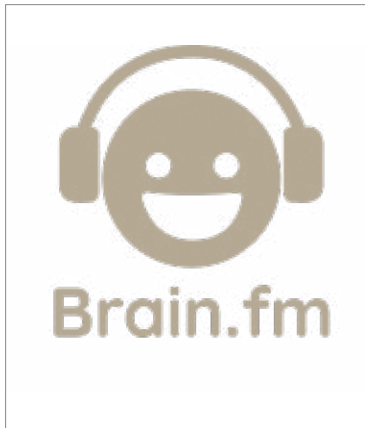


Mail : clement.verdiermazel@gmail.com  
Téléphone : 06 48 10 20 51

CAMPUS – PARIS

Design digital et Entrepreneuriat

Site : www.clement-verdier.com



Se cultiver

## BRAIN.FM

### LE PROJET

BRAIN.FM est une plateforme de streaming musical unique en son genre qui propose à ses utilisateurs des musiques et des ambiances sonores spécialement conçues pour les accompagner durant leurs tâches quotidiennes. En effet, malgré notre passion pour la musique, le lien entre le support, le contexte et la musique n'est que très rarement présent. BRAIN.FM est la solution qui permet de lier ces trois éléments en offrant une écoute parfaitement adaptée aux différentes activités quotidiennes.

### Profiter de la musique pleinement

#### POURQUOI ?

La musique rythme nos vies. Plus qu'une source de plaisir, elle a le pouvoir d'influer sur nos émotions et sur notre corps. Son impact est tel qu'elle est utilisée partout, même dans le domaine médical. BRAIN.FM lie l'utile à l'agréable. Elle met à notre service la musique et ses effets pour nous accompagner dans nos activités au travers d'une expérience personnalisée et adaptée à tous. Avec BRAIN.FM, il est enfin possible de profiter pleinement d'une musique qui fait du bien.

# Clément VRIGNAUD



Mail : vrignaudproduction@gmail.com  
Téléphone : 06 41 93 04 10

CAMPUS – PARIS

Motion design

Site : [www.behance.net/10isatest](http://www.behance.net/10isatest)



Se cultiver

## IMMERSION

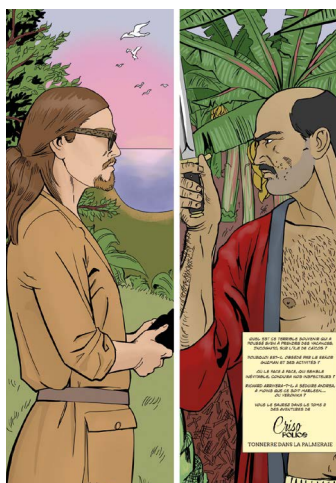
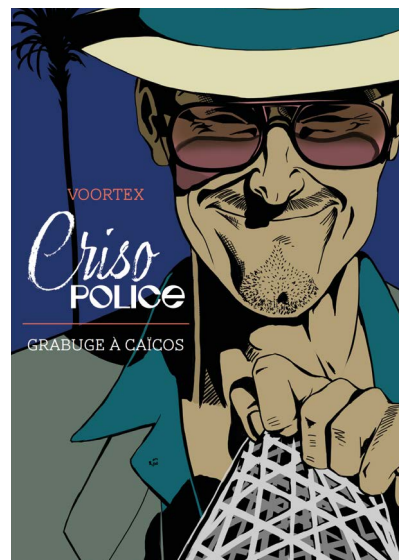
### LE PROJET

IMMERSION est un projet de clip musical en réalité virtuelle. Il vise à découpler l'immersion que procure le clip en plongeant le spectateur au cœur de l'univers d'un artiste. En effet, il est de plus en plus fréquent que les artistes musicaux se mettent en scène dans la peau d'un personnage, offrant ainsi une nouvelle dimension artistique à leur œuvre musicale. À l'aide d'une vidéo immersive et d'une installation scénographique, IMMERSION propose non plus d'observer, mais de vivre le clip.

### Clips en réalité virtuelle

#### POURQUOI ?

L'immersion a toujours été au cœur de la création artistique. Peinture, cinéma, musique proposent à leur manière de vivre une expérience en s'imprégnant d'une histoire. Si la musique est aujourd'hui consommée en masse, le clip musical représente pour un artiste l'une des meilleures alternatives pour développer une identité visuelle et se différencier des autres. IMMERSION offre la possibilité à ces artistes de découpler l'immersion de leurs auditeurs grâce à un clip en réalité virtuelle.



Se cultiver

## CRISO POLICE

### LE PROJET

Le Neuvième Art cultive la sensibilité des individus et joue sur leur rapport à l'enfance. Il représente près d'un dixième du chiffre d'affaires annuel de l'édition en France. Aboutissement d'une recherche sur le déploiement d'une solution d'auto-édition, répondant aux besoins des auteurs amateurs, CRISO POLICE est l'album témoin de cette démarche. Hommage aux récits policiers acidulés des années 80, l'album fait la promotion de l'auto-édition grâce à un supplément détaillant son parcours et dispensant des conseils.

## L'album témoin de l'auto-édition en amateur

### POURQUOI ?

CRISO POLICE se veut le témoignage d'une expérience d'auto-édition, questionnant la place de l'auteur-amateur. Effectivement, la pratique se développe de plus en plus. Pourtant, elle souffre d'un problème de reconnaissance dans l'industrie littéraire. L'histoire originale relatée dans ce premier tome est complétée par un guide de l'auto-édition en amateur, afin de donner à voir les enjeux de cette pratique aux néophytes qui souhaiteraient eux-même produire un album de bande dessinée.



# PROTÉGER & SOIGNER

*Car la créativité  
intègre la volonté  
et la nécessité  
de prendre soin  
de l'autre !*

# Mehdi ABDELAZIZ

CAMPUS – PARIS

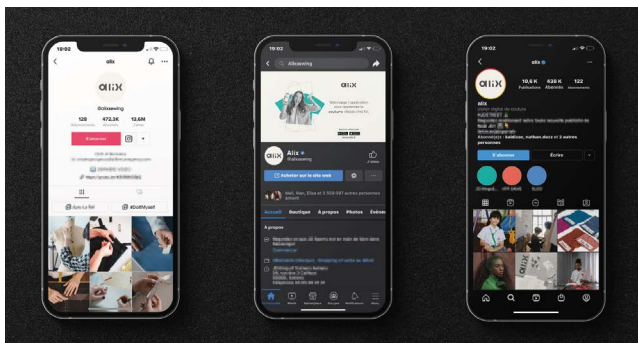
Design digital et Communication



Mail : me.abdelaziz@laposte.net

Téléphone : 06 18 26 69 63

Site : www.mehdiabdelaziz.fr



## ALIX

### LE PROJET

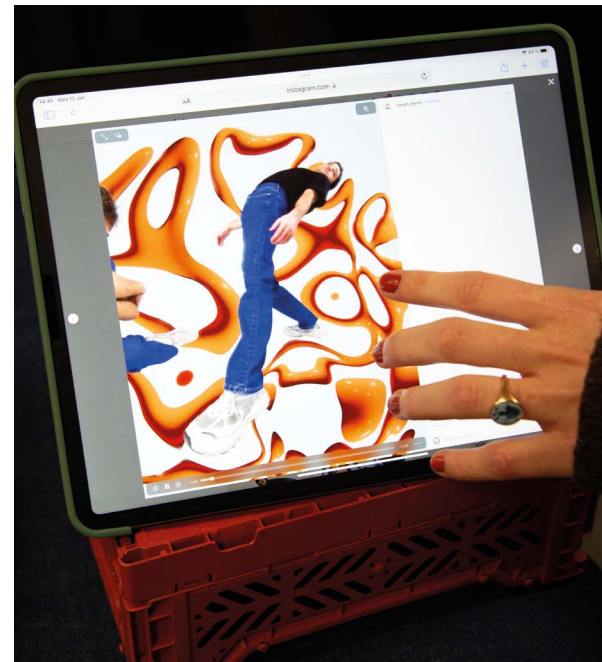
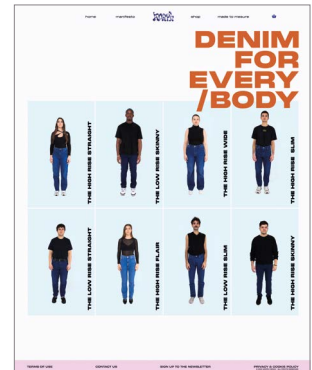
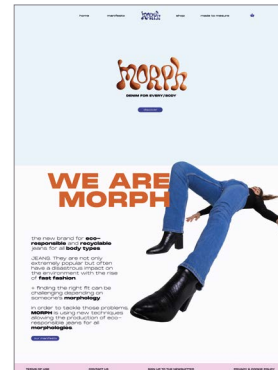
ALIX est une plateforme qui met en avant la pratique de la couture pour les nouvelles générations, afin de changer leurs habitudes de consommation dans l'industrie de la mode. Aujourd'hui, seul un adolescent sur sept s'intéresse à la couture. En s'appuyant sur les réseaux sociaux pour toucher un public jeune, ALIX partage savoir-faire, astuces et solutions afin d'inspirer, de sensibiliser et d'inciter l'utilisateur à pratiquer la couture. La plateforme permettra également de proposer des formations et des suivis physique et/ou digital.

### L'atelier digital de couture

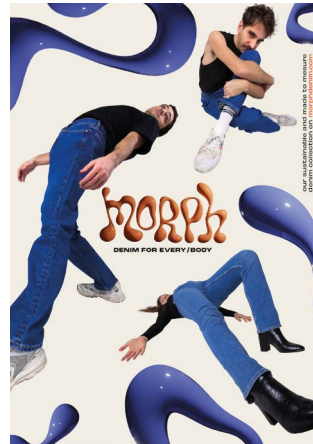
#### POURQUOI ?

L'image traditionnellement féminine et ancestrale de la couture ainsi que l'arrivée de la fast-fashion ont eu un impact conséquent sur la diminution de la pratique et des savoirs associés pour les jeunes générations. Aujourd'hui, il est plus simple et plus habituel pour eux de consommer que de réparer. Le peu de communication et de suivi à ce sujet, notamment à cause des interfaces numériques trop désuètes pour des utilisateurs nés avec internet, les incite plus naturellement à demander à leurs ascendants ou à un professionnel de retoucher leurs vêtements plutôt que de le faire eux-mêmes.

Protéger & Soigner



Protéger & Soigner



## MORPH

### LE PROJET

Le jean est un des vêtements les plus vendus et portés au monde. Mais son impact environnemental et éthique est alarmant et non négligeable. De plus, il est difficile pour beaucoup de personnes de trouver un jean qui correspond à leur taille et morphologie. MORPH veut donc apporter une solution verte et adaptée à toutes les morphologies dans l'industrie du jean. Avec une boutique en ligne, cette marque propose des jeans écoresponsables, recyclables et avec la possibilité de demander du sur-mesure.

### Inscrivons l'industrie du jean dans une démarche durable !

### POURQUOI ?

Aujourd'hui, 32% des 18 à 30 ans sont préoccupés par la crise climatique, mais ne remettent pas forcément en question leur manière de consommer des vêtements. Puisque le jean représente le vêtement le plus polluant, la mission de MORPH est de proposer des jeans 100% coton biologique et recyclable. MORPH est une marque jeune, avec des designs tendances et qui entretient une communication à double sens avec son consommateur. Ensemble, inscrivons l'industrie du jean dans une démarche durable !

# Gaspard BRUEL

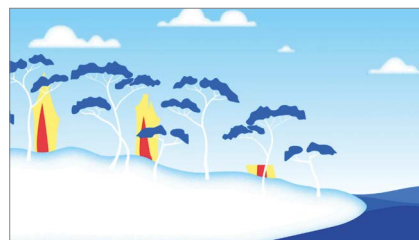
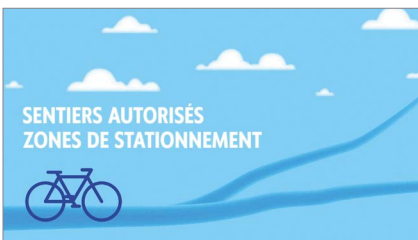
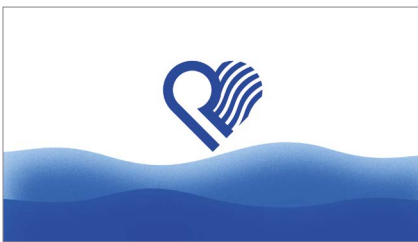


Mail : [gaspard.bruel@e-artsup.net](mailto:gaspard.bruel@e-artsup.net)  
Téléphone : 07 83 38 98 69

CAMPUS – PARIS

Motion design

Site : [www.gaspardbruel.com/](http://www.gaspardbruel.com/)



Protéger & Soigner

## PORQUEROLLES MON AMOUR

### LE PROJET

PORQUEROLLES MON AMOUR est une campagne de sensibilisation à l'impact du tourisme sur l'île éponyme, organisée autour d'une vidéo mix média. En effet, le projet consistera à mixer des prises de vue réelles, de l'animation traditionnelle, de la 3D et de la photographie. L'objectif sera d'être à la fois percutant, divertissant et accessible à tous, sans barrières de langue ou d'âge. L'idée est de la diffuser lors des traversées vers l'île, d'où son format court de 15 minutes.

### Traversée thématique

#### POURQUOI ?

Le tourisme représente 11 % du produit national brut mondial et emploie 200 millions de personnes. Cependant, s'il est fructifiant d'un point de vue économique, son impact sur l'environnement est dramatique. Pour autant il est important de ne pas brimer le touriste et de préserver la liberté de chacun à voyager comme il l'entend. En ce sens, l'objectif est de le responsabiliser, en le sensibilisant à l'impact que peut avoir son comportement sur l'environnement. Parce que la vidéo est un support flexible, divertissant et accessible, elle présente une vertu pédagogique qui fait d'elle le meilleur support de sensibilisation.

# Angèle CARBON

Mail : [angele.carbon@gmail.com](mailto:angele.carbon@gmail.com)  
Téléphone : 07 82 12 11 02  
Site : [www.behance.net/angelecarb6b5e](http://www.behance.net/angelecarb6b5e)



CAMPUS — LILLE

Design digital et Communication

# Clémence DELOOF

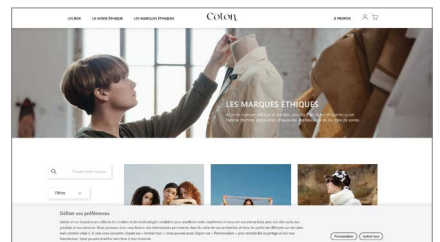
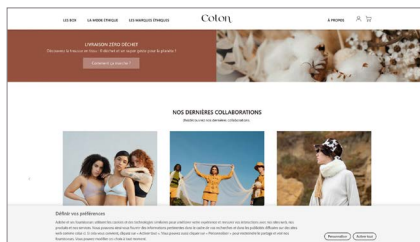
Mail : [clemence.del@hotmail.fr](mailto:clemence.del@hotmail.fr)  
Téléphone : 06 45 08 22 02  
Portfolio : [www.behance.net/clemenceded970](http://www.behance.net/clemenceded970)



Design digital et Communication



Protéger & Soigner



## COTON

### LE PROJET

La mode occupe une place cruciale dans notre société mais se présente comme la 2e industrie la plus polluante du monde. Bien que de nombreuses alternatives voient le jour, les préjugés et le manque d'informations n'encouragent pas à un détachement de la fast fashion. COTON est une box de vêtements éthique et durable. Tous les mois, l'abonné reçoit des vêtements provenant d'un commerce responsable. Le site internet regroupe des marques engagées et les gestes à adopter pour mieux faire son choix.

### La box pour une mode durable

### POURQUOI ?

La Fast Fashion contribue à l'exploitation humaine et au gaspillage des ressources. Le consommateur a une fausse appréciation de la valeur réelle d'un vêtement. En accompagnant de jeunes commerces responsables et en leur donnant de la visibilité, notre solution permet de démocratiser la Slow Fashion. Elle contribue à informer le consommateur des réalités de l'industrie du textile et lui apporte les clés pour changer son mode de consommation. L'objectif de COTON est d'œuvrer pour une mode plus juste.



# Pauline DRAPEAU

Mail : [drapeaupauline@hotmail.fr](mailto:drapeaupauline@hotmail.fr)  
Téléphone : 06 43 94 66 55  
Site : [www.paulinedrapeau.myportfolio.com/](http://www.paulinedrapeau.myportfolio.com/)



CAMPUS — PARIS

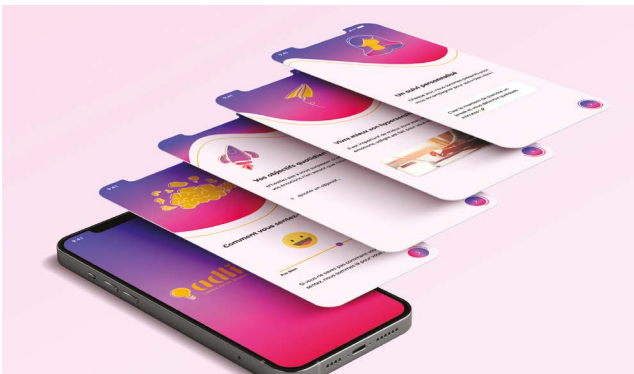
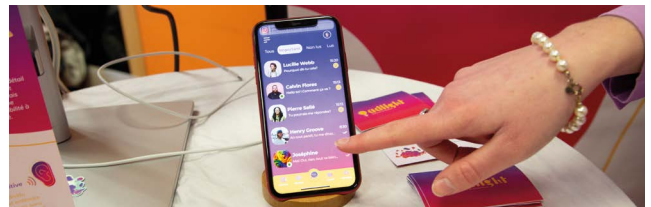
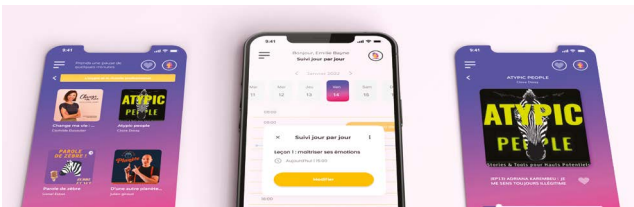
Design digital et Communication

# Lysa LEGROS

Mail : [lysalgrs.pro@gmail.com](mailto:lysalgrs.pro@gmail.com)  
Téléphone : 06 32 24 82 28  
Instagram : [@lysalegros](https://www.instagram.com/lysalegros)



Design digital et Communication



## ADLIGHT

### LE PROJET

ADLIGHT est une application connectée à un objet, à destination des jeunes adultes hypersensibles, qui a pour but de les accompagner à mieux vivre au quotidien. Ils représentent 20% de la population, et pour beaucoup d'entre eux, la vie de tous les jours est vécue avec de nombreuses difficultés. Ces outils les guideront dans la découverte de leurs capacités, en proposant un accompagnement personnalisé à travers divers exercices dans le cadre du travail.

### Lumière sur vos émotions

### POURQUOI ?

L'hypersensibilité reste une particularité méconnue et peu comprise. En effet, il existe seulement 1 personne sur 5 qualifiée d'hypersensible. La plupart d'entre elles ont du mal à supporter leur environnement, d'autant plus dans le monde du travail. ADLIGHT a pour but de sensibiliser le plus grand nombre sur ce sujet et de mettre fin à la stigmatisation qui en découle. Ainsi, les personnes hypersensibles pourront mieux appréhender leurs particularités et créer une véritable communauté.

Protéger & Soigner

# Nicolas GALAZZO

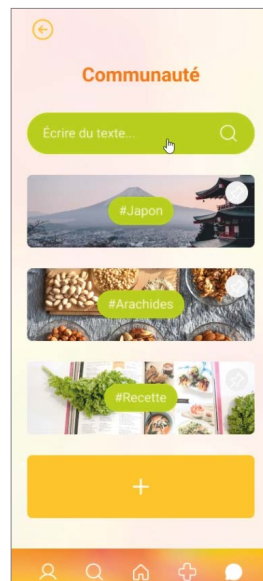
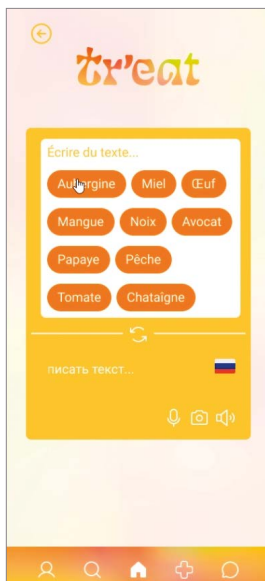
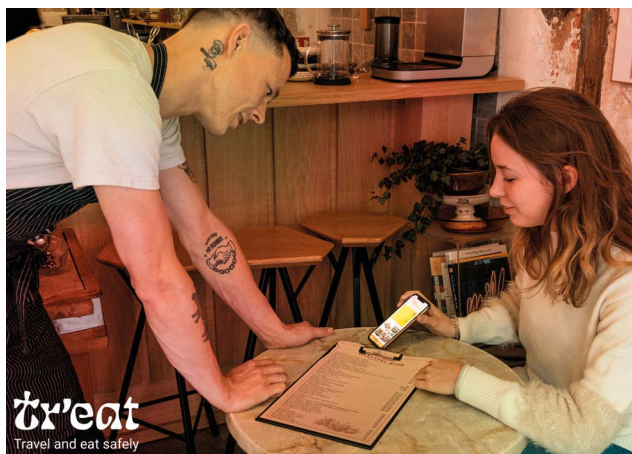
CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication



Mail : galazzo.nicolas@outlook.fr  
Téléphone : 06 41 69 20 15

Site : www.nicolasgalazzo.fr



Protéger & Soigner

## TR'EAT

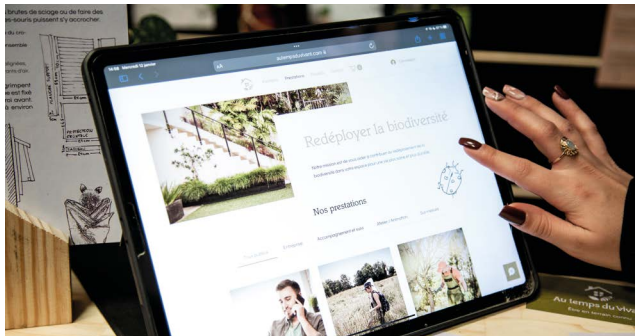
### LE PROJET

TR'EAT est une application qui vise à aider les personnes victimes d'allergies, d'intolérances alimentaires ou qui suivent des régimes stricts. Aujourd'hui, 3,8% des Français présentent des allergies alimentaires, ce qui n'est pas sans conséquence au quotidien et lors de voyages. Plus d'un Français sur deux craint de prendre des risques en consommant local à l'étranger. TR'EAT propose de pallier ce problème en traduisant et illustrant les allergènes des personnes victimes d'allergies.

### Travel and eat safely

### POURQUOI ?

En 2021, alors que de plus en plus de personnes développent des allergies alimentaires, plus de 50% de la population restent dans la méconnaissance de ce problème, en grande partie liée à un manque de communication autour des ingrédients et de la manipulation de ces derniers. TR'EAT s'inscrit dans cette perspective et souhaite, à travers des informations précises, améliorer la transparence entre les professionnels de l'agroalimentaire et la population.



Protéger & Soigner

## AU TEMPS DU VIVANT

### LE PROJET

AU TEMPS DU VIVANT est une plateforme d'e-commerce dont l'objectif est de redéployer la biodiversité dans les espaces extérieurs des Français. Le jardin est un réservoir de biodiversité au potentiel sous-exploité. Aujourd'hui, plus d'un million d'espèces sont menacées. Le projet se présente alors comme une solution permettant le retour de cette biodiversité, tout en augmentant la qualité, l'ergonomie et l'esthétique des jardins, à l'aide de services et de produits designs et écoresponsables.

### Être en terrain connu

### POURQUOI ?

89% des foyers français disposent aujourd'hui d'un espace de jardinage (jardin, terrasse, balcon...) lié à leur résidence principale. Or, 70% des Français estiment qu'en réalité, ils ne sont pas assez renseignés en matière de biodiversité. En donnant aux détenteurs de jardins des connaissances et des produits pertinents, ils pourront aider la faune et la flore en participant à une démarche citoyenne, tout en augmentant, à l'aide de la nature, la qualité de vie dans leurs espaces extérieurs.



Protéger & Soigner



## DYS SUR DYS

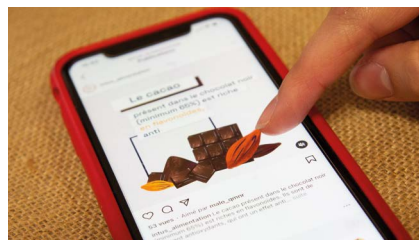
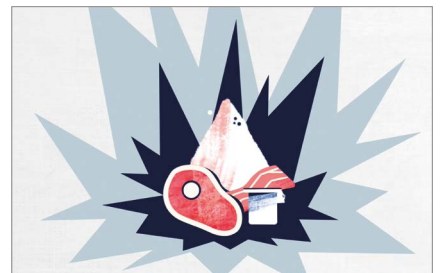
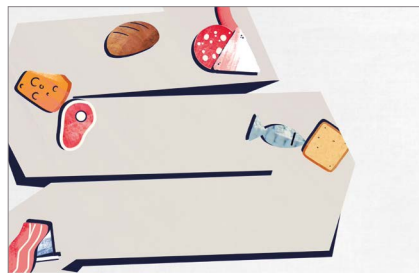
### LE PROJET

En France, il y a environ 6 à 8 % de personnes ayant des troubles dys. DYS SUR DYS est un site web interactif visant à sensibiliser les entreprises aux différents troubles de l'apprentissage. Ce projet a pour vocation de faire disparaître certains préjugés, grâce à des accompagnements sur mesure, mais aussi de rassurer les entreprises quant aux aptitudes des dys dans le monde professionnel. Cette interface numérique permet de guider une entreprise dans sa transition vers une inclusion plus efficace.

## A la découverte des troubles dys

### POURQUOI ?

Les troubles dys sont encore trop méconnus et mal compris au sein de la société, encore plus dans le monde du travail. Du fait de la sensibilité du sujet, des associations luttent contre la méconnaissance des troubles dys au sein des entreprises. Malheureusement, par manque de moyen, ces structures ne sont pas assez visibles. DYS SUR DYS permet d'expliquer de manière ludique les difficultés rencontrées au travail, afin que des liens de confiance soient instaurés entre collaborateurs.



Protéger & Soigner

## INTUS

### LE PROJET

En France, plus de 3 millions de personnes souffrent de maladies inflammatoires chroniques. Donner un accès facile à des informations précises concernant l'alimentation anti-inflammatoire est désormais possible à travers les réseaux sociaux. INTUS est une web série qui vise à informer sur cette alimentation. Sur Instagram, chaque épisode raconte un aspect de ce mode d'alimentation. Le but : permettre la découverte d'une nouvelle façon de s'alimenter pour soulager les douleurs inflammatoires.

## L'alimentation anti-inflammatoire guidée

### POURQUOI ?

Informer sur la façon dont certains aliments agissent sur la douleur, c'est donner des clés accessibles à des personnes qui souffrent de pathologies inflammatoires. Ce mode d'alimentation est complémentaire à un suivi médical. De fausses informations circulent sur Internet en matière de régimes. Il est nécessaire de regrouper les informations sourcées, pour permettre une assimilation facile et efficace, via des vidéos explicatives animées.

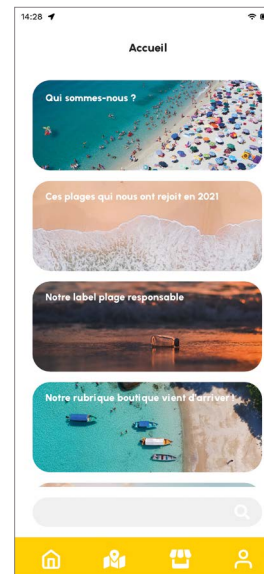
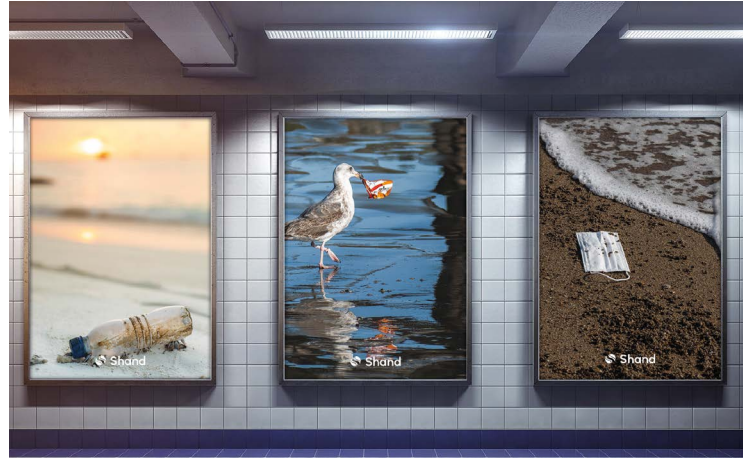
# Celie GUINAUDEAU



Mail : guinaudeau.celie@gmail.com  
Téléphone : 06 49 55 75 26

CAMPUS – TOULOUSE Motion design

Site : www.behance.net/clieguinaudeau



Protéger & Soigner

## SHAND

### LE PROJET

SHAND est une application qui répertorie et met en avant les plages françaises en harmonie avec l'environnement. Elle est accompagnée d'un label « plage responsable » qui s'appuie sur des critères efficaces et respectueux de ces espaces marins. Ce projet a pour but de limiter la pollution des plages, en agissant en deux temps : sensibiliser et engager. Sensibiliser pour une meilleure compréhension des enjeux actuels, et engager pour inciter les utilisateurs à agir pour l'environnement.

### La solution des plages

#### POURQUOI ?

Chaque année, 8 millions de tonnes de déchets sont déversées dans les océans, un constat de plus en plus accablant au fil des années. Des chercheurs allemands ont découvert environ 12 000 microparticules de plastique dans un litre d'eau. Le tourisme sur le littoral nuit fortement à la préservation des espaces naturels marins. Ce label vise donc à retrouver la splendeur passée du littoral. En agissant pour l'environnement, le possible de demain sont les actions d'aujourd'hui.

# Laurine HALBEHER

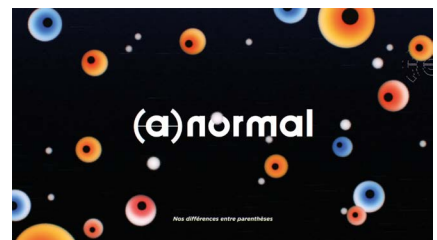
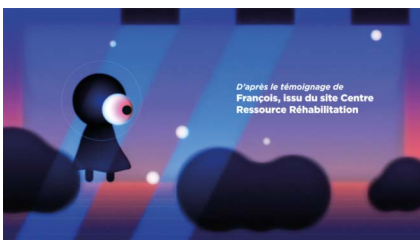


Mail : [laurine.halbeher@gmail.com](mailto:laurine.halbeher@gmail.com)  
Téléphone : 06 58 72 64 69

CAMPUS – PARIS

Motion design

Instagram : @laurinehalbeher



Protéger & Soigner

## (A)NORMAL

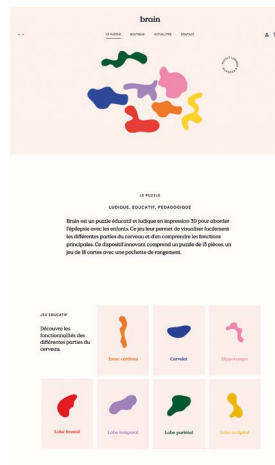
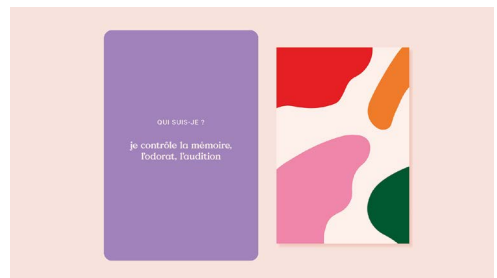
### LE PROJET

(A)NORMAL est un projet centré sur la sensibilisation aux questions de santé mentale. Aujourd'hui, sept Français sur dix s'estiment mal informés sur celles-ci. De plus, selon l'OMS, 25% de la population française sera concernée à un moment de sa vie par un trouble mental. Présentée sous forme de mini-série audiovisuelle mêlant témoignages et avis de professionnels de la santé, (A)NORMAL a pour objectif d'atténuer la stigmatisation et d'aider à l'éducation de la population sur les troubles mentaux.

## Nos différences entre parenthèses

### POURQUOI ?

Les troubles mentaux sont mal considérés par la population française. Les nombreux préjugés dont ils sont victimes sont un frein à l'intégration de ceux qui les vivent. Dans une démarche d'inclusion, il est nécessaire d'œuvrer à leur compréhension afin de déconstruire les idées préconçues autour de la santé mentale. (A)NORMAL, en tant que mini-série audiovisuelle, permet d'aborder ces questions et souhaite briser les tabous qui persistent, afin de normaliser le sujet et d'offrir un monde plus tolérant aux générations futures.



Protéger & Soigner

## BRAIN

### LE PROJET

BRAIN est un puzzle éducatif et ludique en impression 3D qui a pour but d'aborder l'épilepsie avec les enfants. Ce jeu leur permet de visualiser facilement les différentes parties du cerveau et d'en comprendre les fonctions principales. Ce dispositif innovant comprend un puzzle de 15 pièces et un jeu de cartes. Il propose une activité d'apprentissage qui explique aux enfants le fonctionnement des parties du cerveau grâce aux cartes et une activité pratique pour construire un cerveau 3D en quelques étapes.

## L'épilepsie expliquée aux enfants

### POURQUOI ?

En France, 50 000 enfants sont concernés par l'épilepsie. Cette maladie neurologique est très difficile à leur expliquer, que ce soit dans le cadre familial ou dans celui de l'Éducation Thérapeutique du Patient. Aujourd'hui, les outils à disposition des équipes médicales et éducatives sont limités. Né de la collaboration entre designer et neuropédiatre, ce jeu apporte de nouvelles perspectives pédagogiques et un peu de légèreté à ces enfants grâce à l'apprentissage de leur maladie par le jeu.



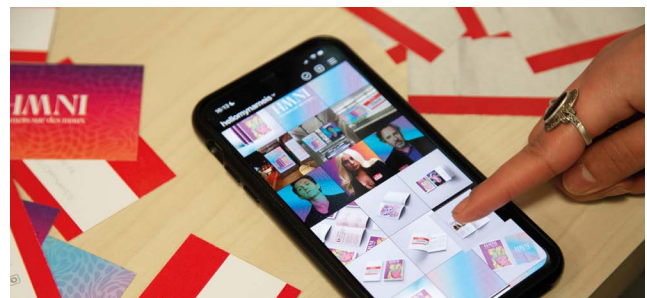
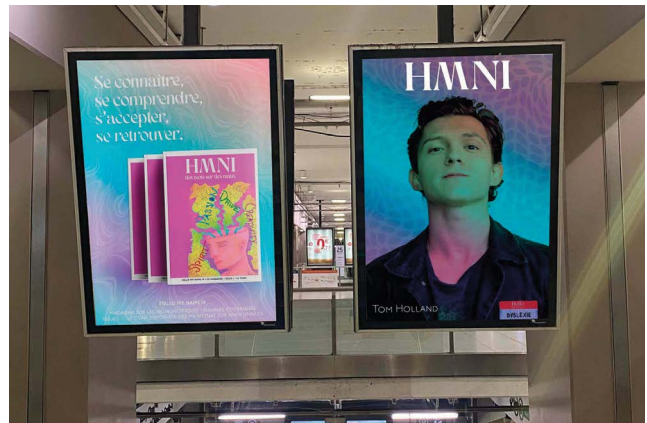
# Célia HIDOUCHE

CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication



Mail : c.hidouche@gmail.com  
Téléphone : 06 87 25 97 51



Protéger & Soigner

## HELLO MY NAME IS (HMNI)

### LE PROJET

HELLO MY NAME IS (HMNI) est un magazine saisonnier s'adressant aux jeunes adultes neuroatypiques et à ceux souffrant de troubles psychiques. 27% de la population française est touchée par des troubles psychiques, dont 75% débutent avant 25 ans. Malgré l'expansion d'Internet, peu de ressources sont disponibles et réunies autour de ces sujets. HMNI propose aux personnes souffrant de ces différences de mettre des mots sur des maux. Chaque édition traitera d'une neurodivergence ou d'un trouble psychique en particulier.

### Des mots sur des maux

#### POURQUOI ?

HMNI, c'est avant tout créer un magazine, une marque, une communauté sur les mondes intérieurs, ceux qu'on refuse souvent de partager, les luttes personnelles, les peurs qui font croire que le reste du monde est normal et que nous ne le sommes pas. C'est une façon de se reconnaître, de se trouver, pour déstigmatiser ces troubles qui ne doivent pas être tabou, pour éduquer et sensibiliser sur l'importance de la santé mentale des jeunes en France et sur la connaissance de ces atypies.

# Julie KHATIB

CAMPUS – PARIS

Motion design



Mail : julie.khatib@e-artsup.net  
Téléphone : 07 82 83 71 56

Site : www.juliekhatib.fr



Protéger & Soigner



## WHAT'S UP TODAY?

### LE PROJET

WHAT'S UP TODAY? est une application de journal de bord pour les jeunes étudiants et actifs souffrant d'apathie. En effet, un grand nombre d'entre eux souffre d'un état d'abattement qui double le risque de dépression. WHAT'S UP TODAY? veut remédier à ce problème en proposant un accompagnement quotidien et ludique. Chaque jour, l'application propose à l'utilisateur d'atteindre de petits objectifs et défis. Il redevient ainsi actif et retrouve dynamisme et enthousiasme.

## Entretenir quotidiennement son dynamisme mental

### POURQUOI ?

Aujourd'hui, les troubles psychiques sont de mieux en mieux reconnus et soignés. Malheureusement, nous avons tendance à attendre que la dépression soit installée avant de nous occuper de notre santé mentale. Or, guérir de cette maladie nécessite un traitement lourd et long. En entretenant quotidiennement notre santé mentale, nous pouvons limiter les risques de dépression. WHAT'S UP TODAY? veut prendre le problème à la racine. Ne nous contentons pas de guérir la dépression, apprenons à la prévenir.

# Cloé LABORDE

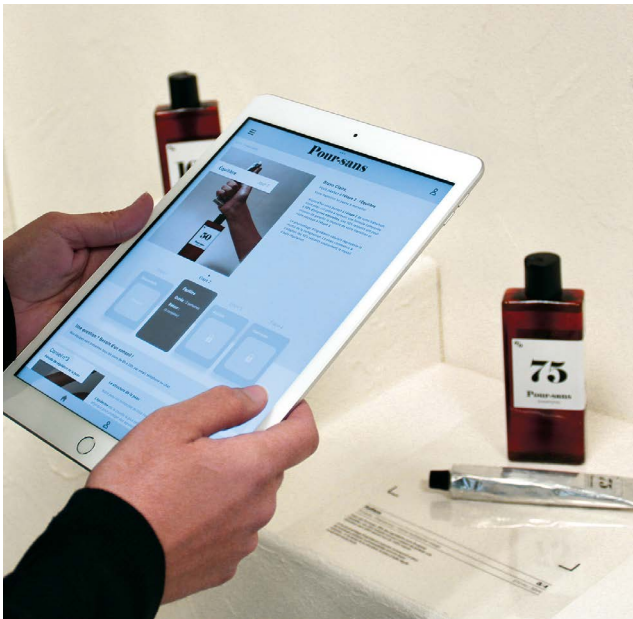
CAMPUS – PARIS

Motion design



Mail : cloelaborde@hotmail.com

Téléphone : 06 19 08 48 86



## POUR-SANS

### LE PROJET

La consommation responsable gagne les placards de salle de bain et s'attaque aux cosmétiques. Un nouveau mode de consommation émerge avec de plus en plus de marques de cosmétiques naturels. Cependant, après des années d'application de produits chimiques, le passage aux produits naturels peut être délicat : on parle «d'effet rebond». Pour éviter cela, nous avons créé une solution innovante via une marque hybride, qui évolue crescendo vers du 100 % naturel pour faciliter la transition et accompagner le consommateur.

### Chaque étape vous rapproche du naturel

### POURQUOI ?

Ce projet est le résultat d'une prise de conscience, après avoir passé des années à consommer les yeux fermés. Les consommateurs tentent aujourd'hui de limiter leurs impacts, notamment en changeant leur mode de consommation. Ils sont attentifs aux ingrédients et en demande de produits respectueux pour la planète et pour eux-mêmes. Ce projet souhaite apporter une solution contre les effets indésirables dus au changement de cosmétiques et faciliter la transition des utilisateurs vers du 100 % naturel.

Protéger & Soigner

# Clément LE GAD

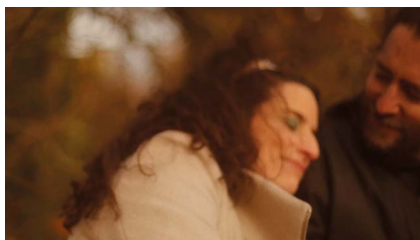
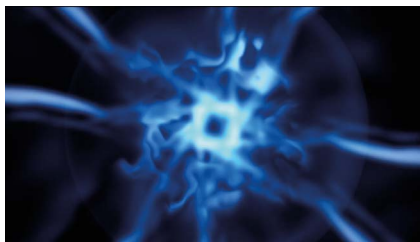
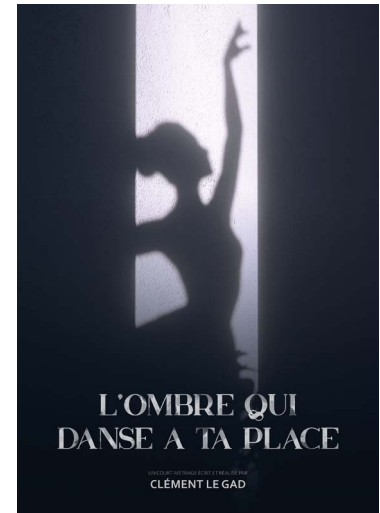
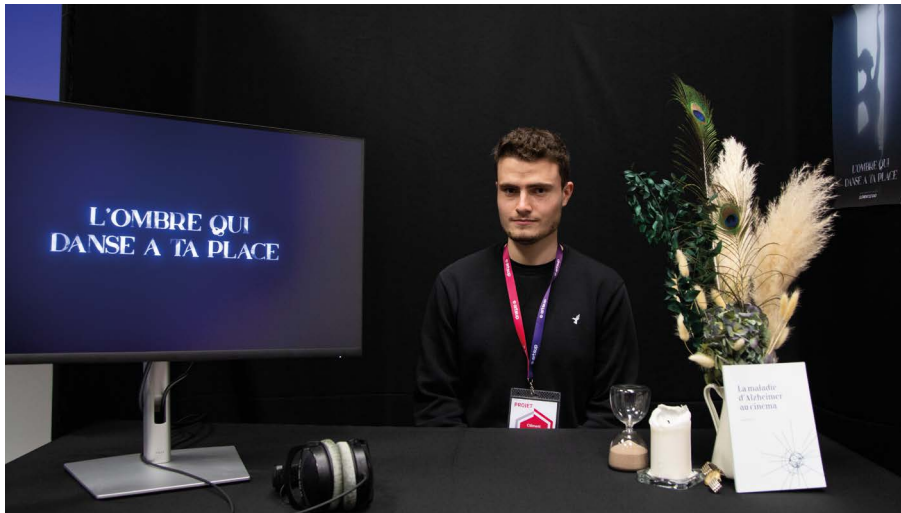


Mail : [legadclément@gmail.com](mailto:legadclément@gmail.com)  
Téléphone : 06 95 47 76 63

CAMPUS – NANTES

Motion design

Site : [www.legadclément.com](http://www.legadclément.com)



Protéger & Soigner

## L'OMBRE QUI DANSE À TA PLACE

### LE PROJET

L'OMBRE QUI DANSE À TA PLACE est un court-métrage qui a pour objectif d'aborder la maladie d'Alzheimer et de lutter contre la stigmatisation de ses préjugés. L'exploration de cette souffrance en vidéo permet de transmettre des émotions et de présenter ses symptômes et les bienfaits de l'art-thérapie. Le court-métrage se veut être un film informatif qui apporte des explications sur la maladie d'Alzheimer, mais aussi être artistique pour rendre la sensibilisation ludique.

### Une histoire classique qui s'effrite au fil du temps

### POURQUOI ?

La maladie d'Alzheimer est une dégénérescence des neurones qui touche 900 000 Français en 2019. Ce fléau international est souvent mal perçu, notamment au cinéma qui transmet certains a priori vis-à-vis de cette affection. Les familles sont également très souvent déstabilisées par l'annonce de la maladie et ne savent pas comment réagir. L'OMBRE QUI DANSE À TA PLACE a pour but d'apporter des explications réalistes à la retranscription de la maladie dans un court-métrage tout en restant divertissant.

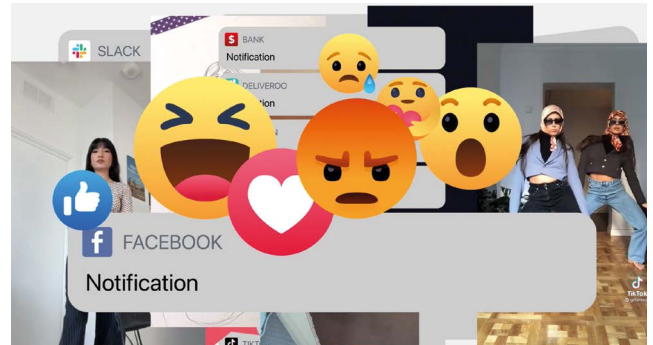
# Valentin LE NUFF

CAMPUS – LILLE

Design digital et Communication



Mail : valentin.le.nuff@gmail.com  
Téléphone : 06 32 93 78 45



Protéger & Soigner

## SHUTDOWN

### LE PROJET

L'arrivée des smartphones a changé les modes de vie de manière drastique. En moyenne, les utilisateurs passent 6 heures et 43 minutes en ligne chaque jour, dont la moitié du temps sur un téléphone. Cette utilisation accrue des écrans diminue le temps d'attention. SHUTDOWN a pour but d'aider les utilisateurs à passer moins de temps sur leurs écrans et à reprendre possession de leurs capacités d'attention et de concentration grâce à un kit de désintoxication numérique que l'on peut composer selon un panel d'objets non connectés.

### Se reconnecter au réel

### POURQUOI ?

La capacité d'attention diminue à mesure que les usages numériques et l'utilisation des réseaux sociaux augmentent. De plus, les stratégies des acteurs de ce secteur visent à maximiser le temps d'utilisation passé sur leurs plateformes. Il s'agit donc d'accompagner les utilisateurs dans une désintoxication numérique. L'objectif est de donner une indépendance aux utilisateurs en adoptant une utilisation plus consciente et saine de leurs appareils.

# Laurie PERRIER

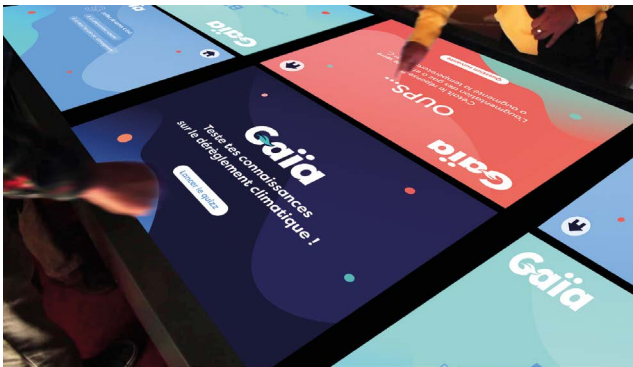
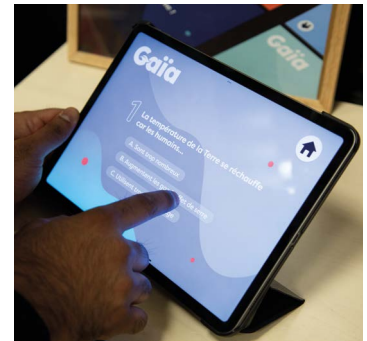
CAMPUS – LYON

Motion design

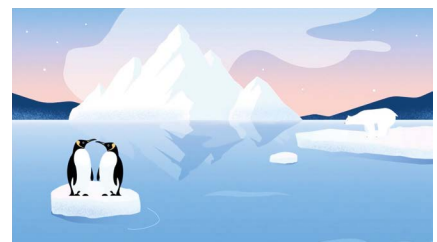


Mail : laurieperrier99@gmail.com  
Téléphone : 06 34 98 56 02

Site : [www.behance.net/laurieperrier08cc](http://www.behance.net/laurieperrier08cc)



Protéger & Soigner



## GAÏA

### LE PROJET

Depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, l'activité humaine est à l'origine d'un dérèglement climatique qui a conduit à un réchauffement planétaire dont les prochaines projections sont estimées à plus de 3°C d'ici 2100. Bien que de nombreux enfants savent que « la Terre se réchauffe », rares sont ceux à qui l'on a expliqué les phénomènes, les causes et les enjeux qui en découlent. GAÏA est une exposition créée dans le but de sensibiliser les enfants à cette problématique par le biais de vidéos pédagogiques, de jeux interactifs et d'ateliers animés.

### Accompagner les enfants vers un horizon durable

#### POURQUOI ?

La part dédiée à l'environnement dans les médias a été presque multipliée par 3 au cours des 10 dernières années. Le nombre de sujets traitant de la cause climatique a augmenté dans tous les programmes. Toutefois, le dérèglement climatique peut être présenté de façon alarmiste dans certaines émissions. Les enfants exposés à ces contenus peuvent avoir une interprétation erronée du sujet car ils ont davantage besoin de contextualisation, mais les programmes de vulgarisation à destination des plus jeunes sont quasi inexistant... L'objectif de GAÏA est de leur offrir une expérience directe, bienveillante et ludique afin d'éveiller leur sensibilité éco-citoyenne.

# Jules PIGACHE-GRUÉ

CAMPUS – NANTES

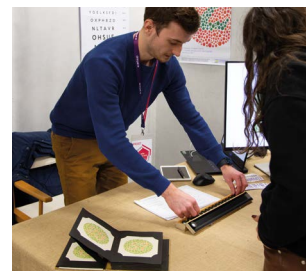
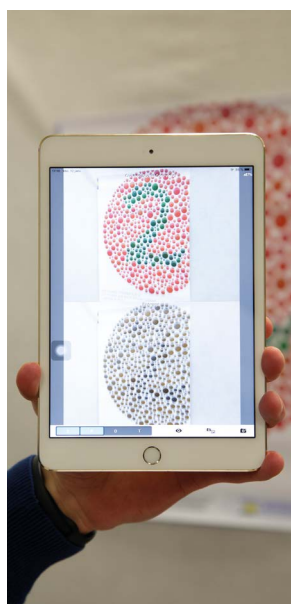
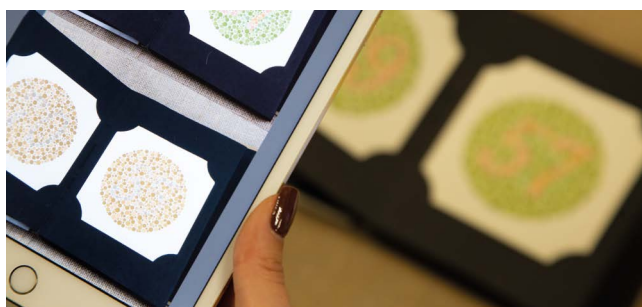
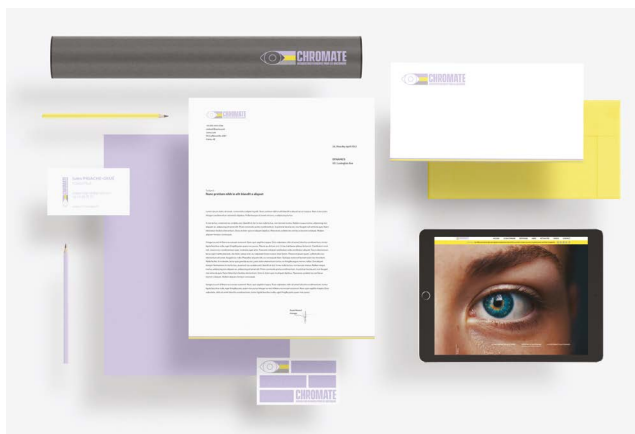
Design digital et Communication



Mail : [j.pigachegrue@gmail.com](mailto:j.pigachegrue@gmail.com)

Téléphone : 06 49 58 75 77

Site : [www.jules-jpg.fr](http://www.jules-jpg.fr)



Protéger & Soigner

## CHROMATE

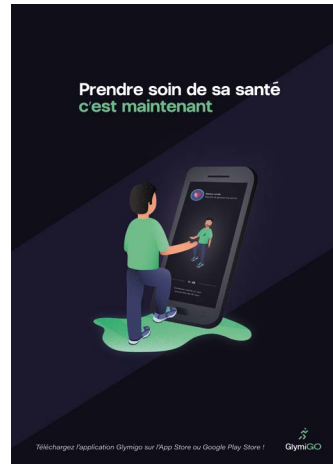
### LE PROJET

En Occident, 1 homme sur 12 et 1 femme sur 200 sont daltoniens. Ils sont porteurs d'une anomalie de vision des couleurs héréditaire. Or, la couleur est omniprésente dans notre société : hautement symbolique, elle est utilisée pour communiquer, enseigner, vendre, au détriment des daltoniens, rarement considérés dans ces opérations. CHROMATE est une association qui a pour objectif de visibiliser le daltonisme et d'aider les enfants daltoniens et leurs proches au quotidien.

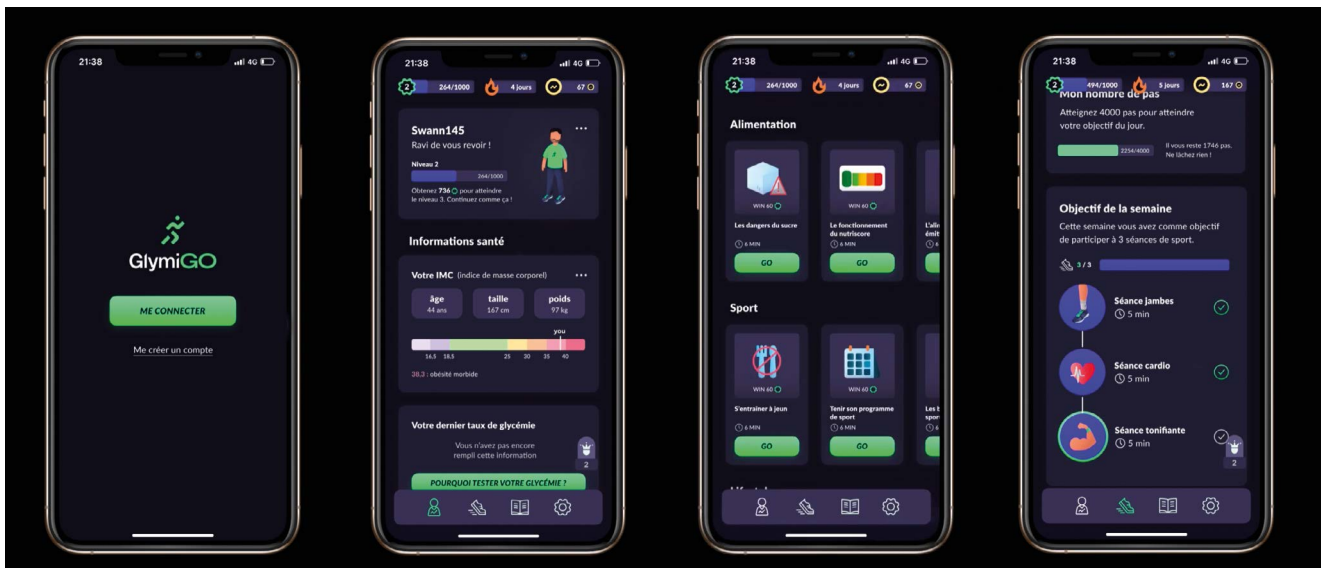
### Association française pour les daltoniens

### POURQUOI ?

Un enfant daltonien peut éprouver des difficultés lors de l'apprentissage des couleurs. Et il est souvent complexe pour un parent ou un enseignant de l'aider. La plateforme CHROMATE offre un accès à des informations vérifiées, des ressources et des outils d'aide pour les daltoniens, leurs proches, ainsi que toute personne au contact d'un daltonien au quotidien.



Protéger & Soigner



## GLYMIGO

### LE PROJET

GLYMIGO est un outil numérique qui permet le suivi personnalisé des prédiabétiques. Aujourd'hui, il existe peu de supports digitaux dédiés à ce sujet. Les suivis des prédiabétiques sont généralement effectués en entretien physique auprès de spécialistes de santé et ne donnent pas toujours satisfaction. GLYMIGO est une application mobile au parcours gamifié permettant un suivi individuel des prédiabétiques. Elle propose une mise en relation avec des coachs sportifs et des nutritionnistes.

### Parce que le diabète n'attend pas

#### POURQUOI ?

On compte 1,5 million de prédiabétiques en France. Ce chiffre est probablement sous-estimé puisque de nombreuses personnes n'ont pas connaissance de leur prédiabète. La prévention du diabète de type 2, lors de la phase de prédiabète, est un réel enjeu de santé publique. Effectivement, il est important d'accompagner et d'éduquer les prédiabétiques afin qu'ils adoptent une hygiène de vie plus saine pour empêcher le diabète de s'installer et ainsi éviter de lourdes répercussions.



# Margaux SEDANO

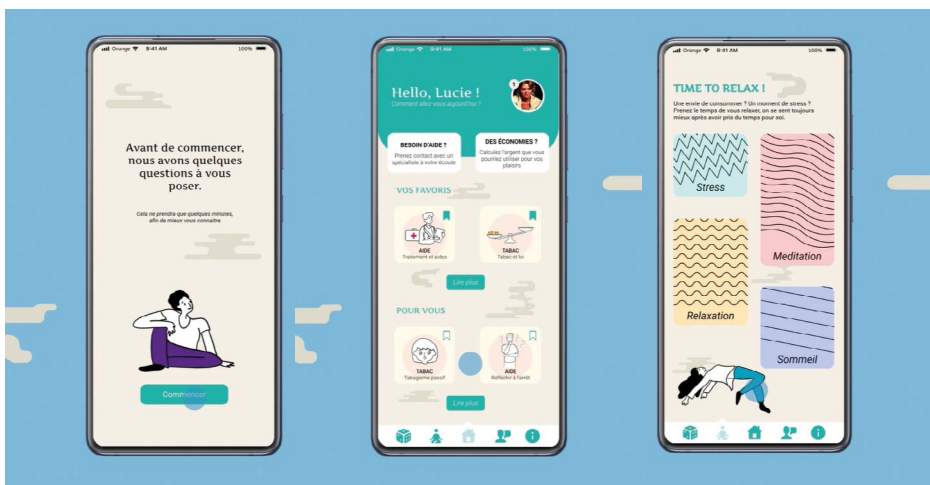
CAMPUS – LILLE

Design digital et Communication



Mail : margaux.sedano@e-artsup.net  
Téléphone : 07 86 83 56 38

Site : [www.behance.net/margauxsed943c](http://www.behance.net/margauxsed943c)



Protéger & Soigner

## TABAPPLI

### LE PROJET

L'industrie du tabac fait à la fois l'objet d'un marketing commercial (vente) et d'un marketing social (prévention). Face aux 75 000 morts par an que cette drogue légale provoque en France, le plan national anti-tabac 2018-2022 a été élaboré avec l'ambition d'aboutir à la « première génération sans tabac » en 2032. De nombreuses méthodes d'accompagnement existent et sont utilisées par des professionnels pour la réduction du tabagisme. Pour permettre à tous un accès individuel à des informations ou du soutien, la solution numérique TABAPPLI a été conçue.

### Tout sur le tabac avec TABAPPLI

#### POURQUOI ?

De manière active ou passive, chacun est exposé à la fumée du tabac au cours de sa vie ; voir une personne fumer, en réel ou sur écran, peut susciter envie ou dégoût selon les cas. Tel un paquet de cigarettes dans la poche, l'application TABAPPLI sur smartphone permet de répondre à toutes les questions sur le tabac, ses effets et comment se faire aider. Selon son profil, l'application est utilisable à tout âge et à tout moment pour se convaincre de ne pas fumer, gérer ses envies ou arrêter le tabac, avec des thérapies adaptées.

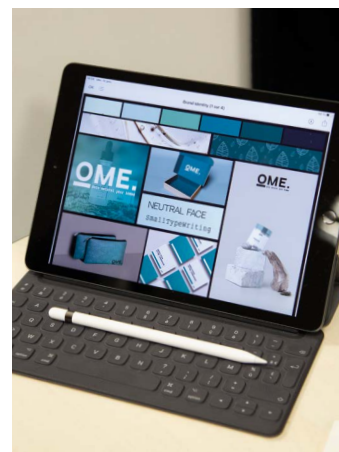
# Tatiana SIEMINSKI



Mail : sieminskitatiana@gmail.com  
Téléphone : 06 23 73 28 91

CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication



Protéger & Soigner



## OSKIN

### LE PROJET

OSKIN est une marque de skincare pour homme créée afin d'entretenir et de soigner la peau. OSKIN a pour but d'accompagner les utilisateurs dans une consommation responsable en proposant des produits à la composition naturelle, sans composants chimiques ou polluants, mais aussi des packagings réutilisables et recyclables. OSKIN facilite la compréhension des différents produits pour les clients à travers un test leur permettant de cibler au mieux et rapidement le produit le plus adapté pour eux. La marque va être revendue vers un distributeur.

### Soins naturels pour homme

#### POURQUOI ?

Aujourd'hui, de nombreuses marques de skincare voient le jour mais le grand public ignore les bienfaits qu'elles peuvent apporter pour la peau et notre planète. Il existe une grande palette de produits qui séduisent de plus en plus les consommateurs. Certains s'inscrivent dans cette transition, que ce soit au niveau éthique ou environnemental, mais cela ne concerne qu'un nombre restreint de marques et il y a un vrai enjeu de santé publique vis-à-vis de ces produits. OSKIN est une solution permettant aux consommateurs masculins d'avoir du choix et de la qualité pour tous types de peaux sans impacts néfastes sur leur santé future.

# Ronan SIMON

CAMPUS – PARIS

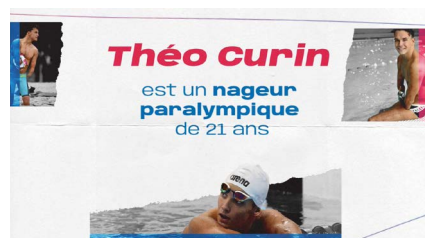
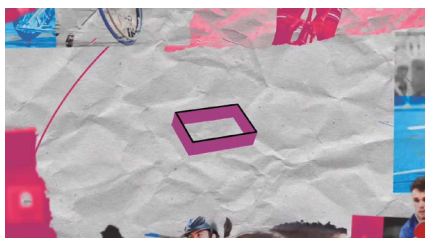
Motion design



Mail : ronansmn@gmail.com

Téléphone : 06 74 18 86 15

instagram : @rsmn.design



Protéger & Soigner

## À VOS MARQUES

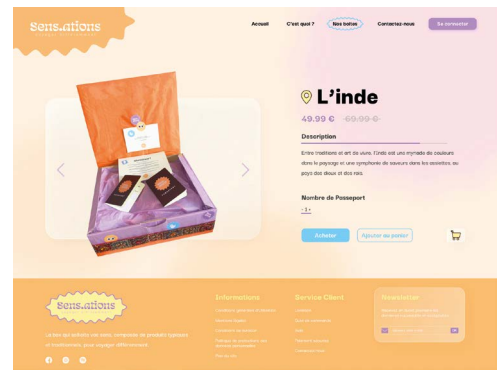
### LE PROJET

À VOS MARQUES est une mini-série audiovisuelle visant à promouvoir les jeunes athlètes handisports français. Relativement méconnu du grand public, le handisport se développe mais souffre encore de préjugés. Dans l'optique des Jeux olympiques et paralympiques de Paris 2024, À VOS MARQUES souhaite donner une autre image du handisport en mettant en avant les sportives et sportifs de haut niveau qui se préparent pour le plus grand événement multisport du monde. Chaque épisode sera dédié à un-e athlète.

### Prêt pour 2024 !

### POURQUOI ?

Actuellement en France, le traitement médiatique des athlètes handisports est principalement centré sur le handicap et son acceptation. Pourtant, ce sont avant tout des athlètes de haut niveau ! Peu de contenus parlent de performances sportives, de compétitions et de dépassement de soi... Or, le sport est un vecteur important d'inclusion sociale. Une meilleure médiatisation du handisport permettrait de faire évoluer les préjugés sur les personnes en situation de handicap.



Protéger & Soigner

## SENS.ATION

### LE PROJET

Le tourisme ne cesse de se développer depuis 1950, avec une perspective estimée à 1,8Md de voyageurs pour 2030. Ce secteur a été brutalement stoppé en 2020 par la pandémie mondiale de Covid-19. Les frontières se sont fermées, les confinements succédés, limitant nos déplacements. Mais le désir de s'évader ne s'est jamais autant fait sentir. Le projet SENS.ATION propose une alternative de voyage, chez soi, par une box composée de produits typiques et traditionnels, mettant en éveil nos sens pour découvrir un pays du monde.

### Un voyage à portée de sens

#### POURQUOI ?

Dans les années futures, les voyages seront conditionnés par des contraintes sanitaires, environnementales, économiques et sociales. Le réchauffement climatique étant un enjeu mondial, le tourisme doit s'adapter. SENS.ATION s'intègre dans une démarche éco responsable de préservation de l'environnement, tout en palliant ces nouvelles contraintes. Ce projet est accessible à tous : enfants et adolescents curieux des mondes lointains, jeunes adultes aux petits budgets, seniors à mobilité réduite...

# Francesca VACCARO

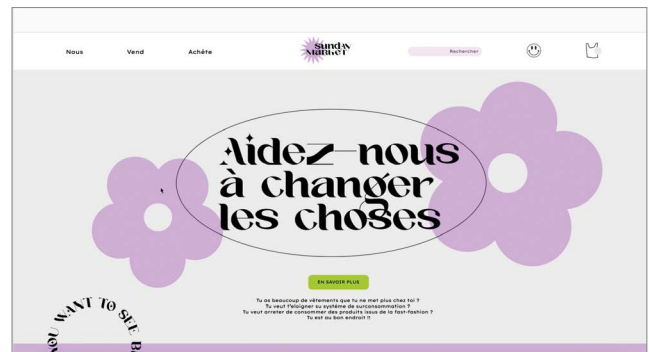
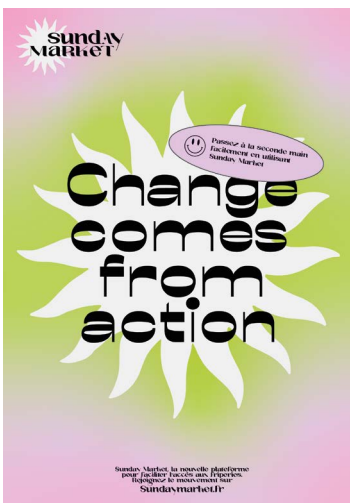
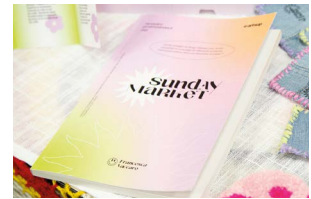
CAMPUS – PARIS

Motion Design



Mail : francesca-vaccaro@orange.fr  
Téléphone : 06 85 68 99 88

Site : www.francescavaccaro.com



## SUNDAY MARKET

### LE PROJET

SUNDAY MARKET est une plateforme d'échange de vêtements de seconde main entre friperies et particuliers. Malgré un engouement récent pour les friperies, elles ne constituent pas un réflexe pour le grand public. De plus, les sites de vente de vêtements entre particuliers concurrencent ce marché. Face à ce constat, SUNDAY MARKET apporte une solution : elle permet aux utilisateurs possédant un surplus de vêtements de s'en débarrasser et de renouveler leur garde-robe de façon écologique et à moindre coût.

### Change comes from action

### POURQUOI ?

Les Européens jettent près de 4 millions de tonnes de textiles par an et la consommation de vêtements a doublé depuis 2000. L'industrie du textile est responsable de 2% des émissions de gaz à effet de serre. Face à ces chiffres, nous prenons conscience des nombreux problèmes qu'engendre la fast-fashion. SUNDAY MARKET s'inscrit dans une dynamique éco-responsable et rend ce nouveau mode de consommation plus accessible, parce qu'il est nécessaire de consommer autrement pour préserver notre planète.

Protéger & Soigner

# Clément VIRET

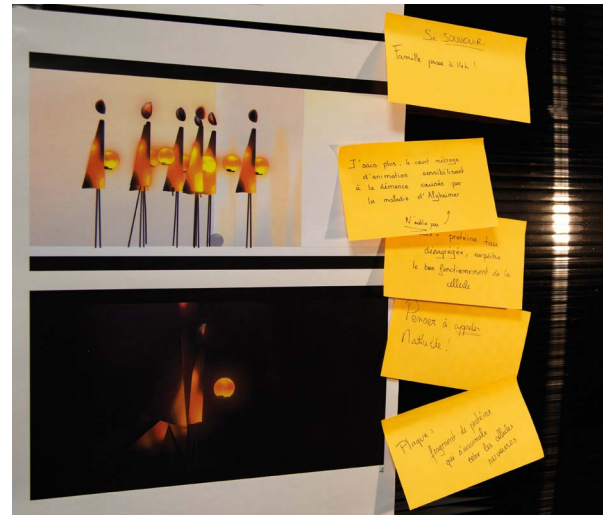
CAMPUS – LYON

Motion design

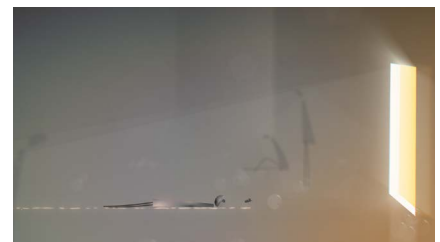
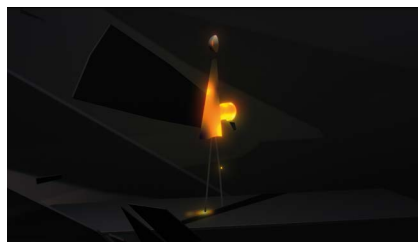
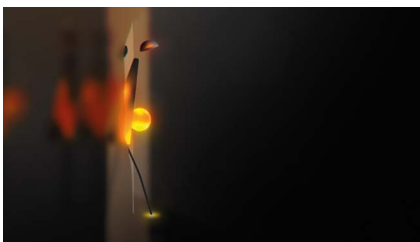
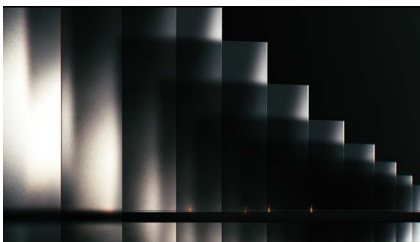


Mail : [clement.viret@e-artsup.net](mailto:clement.viret@e-artsup.net)  
Téléphone : 06 72 07 10 83

Site : [www.behance.net/clmentviret](http://www.behance.net/clmentviret)



Protéger & Soigner



## J'SAIS PLUS

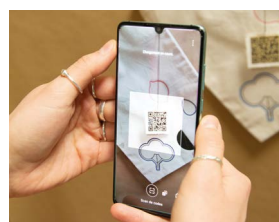
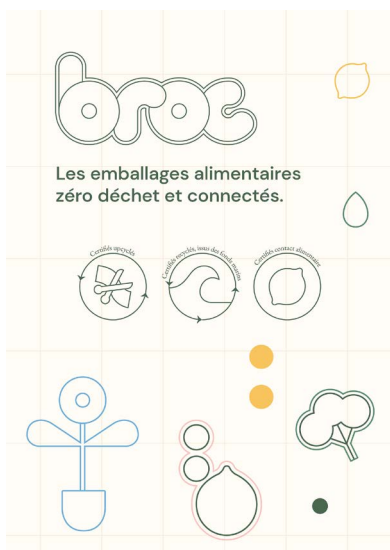
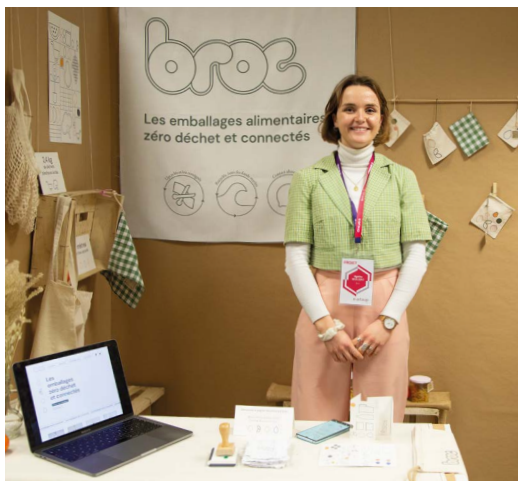
### LE PROJET

Bien qu'étant une maladie répandue, avec 1 million de personnes touchées en France, il est complexe d'imaginer et de comprendre le combat psychique que traversent les personnes atteintes d'Alzheimer. J'SAIS PLUS est un projet vidéo sensibilisant sur les ressentis des malades sous la forme d'un motion abstrait. La métaphore d'un esprit embrumé et distordu, tout en exploitant les avantages et les forces du format vidéo, vise à générer l'empathie et la réflexion du spectateur.

## Un témoignage de l'oubli

### POURQUOI ?

Avec son approche centrée sur le conscient de la personne, J'SAIS PLUS projette le spectateur dans la maladie et le rend témoin de ses effets, dans l'objectif de créer une compréhension et un terrain d'entente plus propice à l'empathie et à l'action. Cette vidéo est une porte d'entrée singulière sur la question de la maladie du point de vue du patient et est mise à disposition des associations françaises d'accompagnement, de lutte et de recherche sur Alzheimer.



## BROC

### LE PROJET

BROC est une marque qui conçoit des emballages alimentaires recyclés et réutilisables en facilitant la distribution en vrac pour les consommateurs sensibles à un usage plus responsable. En effet, les marques alimentaires sont encore nombreuses à proposer des emballages à base de matériaux qui ne sont pas pensés dans une dynamique éco responsable, ce qui ne favorise pas les changements de comportements. BROC se présente comme une solution de lutte contre les impacts environnementaux des emballages et contre le gaspillage alimentaire des consommateurs.

## L'emballage alimentaire éco-responsable

### POURQUOI ?

Chaque année en France, 800 millions de tonnes de déchets sont produits, soit l'équivalent de 25 360 kilos de déchets par seconde. L'emballage contribue à la lutte contre le gaspillage alimentaire via ses fonctions de protection et de conservation du contenu, mais il est paradoxalement l'une des principales causes de pollution marine. Nous assistons à une réelle prise de conscience des consommateurs qui souhaitent consommer moins et mieux, mais ne savent pas toujours comment s'y prendre : face à ce constat, BROC est une solution d'emballage éco-responsable accessible à tous.



# **GAMIFIER & CRÉER**

*Car le design  
nous anime  
quand il propose  
des expériences  
immersives,  
ludiques  
et interactives !*



## Nathan BITTOUM

Mail : [nathan.bittoum@e-artsup.net](mailto:nathan.bittoum@e-artsup.net)

Téléphone : 06 50 31 17 87

Site : [www.nathanbittoum.fr](http://www.nathanbittoum.fr)



CAMPUS — NANTES & PARIS

Motion design

## François MULLER

Mail : [francoismuller105@gmail.com](mailto:francoismuller105@gmail.com)

Téléphone : 07 81 63 59 92

Site : [www.Francoismuller.fr](http://www.Francoismuller.fr)



Motion design



Gamifier & Créer

## PROCESS

### LE PROJET

Le jeu vidéo est la première industrie culturelle mondiale avec bientôt plus de 3 milliards de joueurs dans le monde. Malgré cela, peu nombreux sont ceux qui perçoivent réellement "l'envers du décor", les dessous du jeu vidéo, notamment les métiers et les étapes de création. Univers méconnu, le jeu vidéo comporte de nombreux métiers d'art, de technique et de passion. PROCESS est une émission en live sur Twitch qui s'intéresse, avec des professionnels du milieu, aux processus créatifs des jeux vidéos.

### Découvrir ensemble la face cachée du jeu vidéo

### POURQUOI ?

Le manque de médiatisation des métiers du jeu vidéo est un vrai problème pour le secteur : les lycéens (et le grand public) qui représentent une grande proportion de joueurs ne sont pas informés des différents métiers qui le composent, ni des nombreux débouchés d'avenir qu'il propose. La montée du streaming et de l'interactivité permet à PROCESS d'être une émission participative et communautaire, pour en apprendre plus sur le jeu vidéo auprès de passionnés et de professionnels.

# Justine ALLIGIER

CAMPUS – PARIS

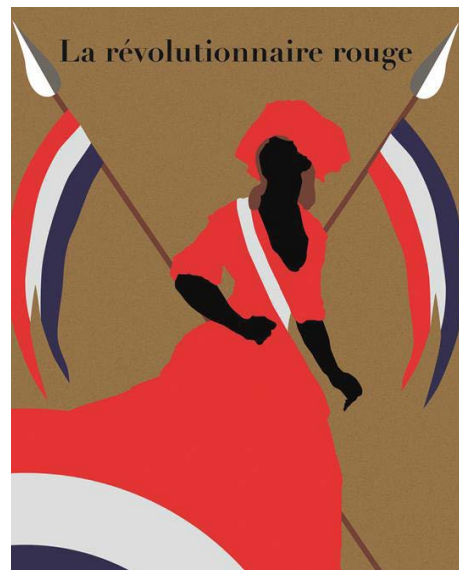
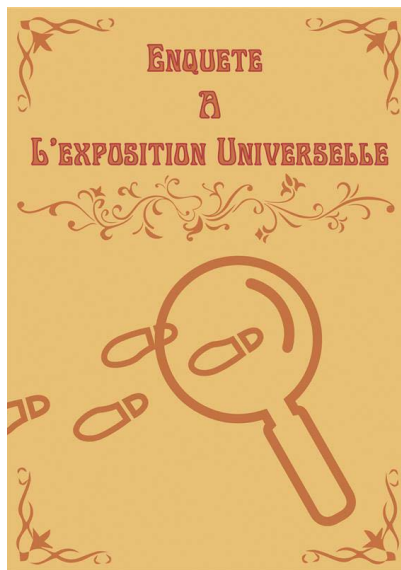
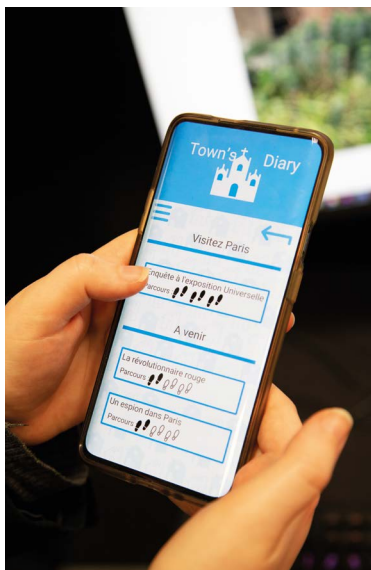
Game design



Mail : alligier.justine@gmail.com

Téléphone : 06 79 73 21 64

Site : www.justinealligier.com



Gamifier & Créer

## TOWN'S DIARY

### LE PROJET

TOWN'S DIARY est un projet de jeu vidéo permettant de découvrir sa ville autrement. Le but est de se balader dans les rues tout en découvrant des anecdotes historiques, des coutumes ou des légendes liées à l'endroit que l'on visite. Pour cela, rien de plus simple, le joueur sera plongé dans l'histoire d'un personnage qui vivra des aventures haletantes à une époque bien précise. Pour aider le personnage à progresser dans l'histoire, le joueur devra alors suivre ses pas, découvrir les monuments où il se trouve et remarquer des détails clés qui seront demandés par le jeu. Lorsque le joueur aura donné la bonne réponse, l'aventure continuera et le joueur pourra découvrir la suite de la visite à travers cette aventure.

### La ville autrement

#### POURQUOI ?

La ville fait partie de notre patrimoine. Pourtant, que nous y vivions par volonté ou obligation, nous ne la remarquons plus, à force d'arpenter ses rues. Les jeunes particulièrement n'ont pas vraiment les moyens de s'approprier la culture, l'histoire et les coutumes que renferme leur ville. Les visites et systèmes d'information pour mieux connaître ces lieux sont encore très classiques et peu adaptés à la nouvelle génération. TOWN'S DIARY veut permettre au plus grand nombre de pouvoir en apprendre plus sur sa ville et de la découvrir autrement.

# Antoine BOURDON

Mail : antoine.bourdon78@gmail.com  
Téléphone : 06 48 55 04 44  
Behance : Antoine Bourdon



CAMPUS – PARIS & LILLE

Motion design

# Quentin COUVREUR

Mail : qcouvreurdesign@gmail.com  
Téléphone : 06 77 26 05 51  
Site : www.qcouvreur.com



Design digital et Communication



## RING

### LE PROJET

RING est un réseau social ayant pour but de rassembler une communauté de passionnés d'e-sport. En effet, malgré des espaces numériques dédiés à ce thème, les personnes intéressées par l'e-sport ne parviennent pas à trouver facilement un espace répondant à leurs besoins. RING propose de rassembler différents contenus en lien avec l'e-sport au même endroit. L'utilisateur peut interagir en temps réel à travers un fil d'actualité proposant des articles, des matchs ou le contenu d'autres utilisateurs.

### Le réseau pour ne rien rater de l'e-sport

### POURQUOI ?

L'e-sport est en pleine expansion. En 2020, 495 millions de personnes ont consommé du contenu e-sportif dans le monde. Peu d'espaces numériques leur sont dédiés pour qu'ils puissent pleinement profiter et partager leur passion. Aujourd'hui, ces passionnés se retrouvent éparpillés sur les réseaux sociaux traditionnels. RING a pour objectif de réunir cette communauté de fans et de mettre en avant ce secteur en plein développement à la recherche de reconnaissance.

Gamifier & Créer

# Bastien CARMONA

CAMPUS – BORDEAUX Design digital et Communication



Mail : upperstudio.contact@gmail.com  
Téléphone : 06 76 31 79 10

Instagram : @upperstudio



Gamifier & Créer

## 3.75

### LE PROJET

Les produits dérivés sont partout, à tel point qu'ils en deviennent invisibles. 3.75 est un service qui donne accès chaque mois à une box réunissant un historique du produit dérivé et de son impact culturel, ainsi qu'une proposition artistique en lien avec ce dernier, dans un format condensé mais pensé comme un objet de collection et d'art.

## L'art sous licences

### POURQUOI ?

Comme beaucoup de sous-cultures, l'art des produits sous licences souffre de son aspect industriel qui lui a pourtant permis de s'implanter dans le quotidien de chacun. 3.75 est une initiative de conservation et de transmission de cette forme créative, en s'appuyant sur un réel travail de recherches sur l'art et la technique derrière le produit pour finalement en formaliser une proposition artistique dérivée.



## KUBENBOITE

### LE PROJET

On compte en moyenne 500 nouveaux jeux de société par mois. Les rayons se remplissent et les joueurs se perdent face à l'abondance de jeux et la multiplication des points de vente. KUBENBOITE se propose comme solution pour fournir des jeux adaptés aux profils des joueurs en faisant intervenir dans le processus de choix des professionnels du secteur (vendeurs, influenceurs, etc.). Elle se présente sous la forme d'une boîte à abonnement, personnalisable jusque dans sa fréquence de livraison.

### Pour découvrir des jeux à dépuncher

#### POURQUOI ?

La connaissance du jeu moderne, de ses auteurs, éditeurs ou de ses mécaniques est indispensable pour faire un choix réfléchi lors de l'acquisition d'un nouveau jeu. Toutefois, cette connaissance ne peut s'acquérir que par un investissement personnel chronophage. Sans accompagnement adapté, beaucoup de joueurs se désintéressent rapidement de la pratique ludique.

## Quentin DELCOURT

Mail : [quentin.dlcrt@gmail.com](mailto:quentin.dlcrt@gmail.com)

Téléphone : 06 14 31 38 55

Site : [www.quentindelcourt.myportfolio.com](http://www.quentindelcourt.myportfolio.com)



## Maxence OLIVIER

Mail : [yiinx.mo@gmail.com](mailto:yiinx.mo@gmail.com)

Téléphone : 06 45 00 55 19

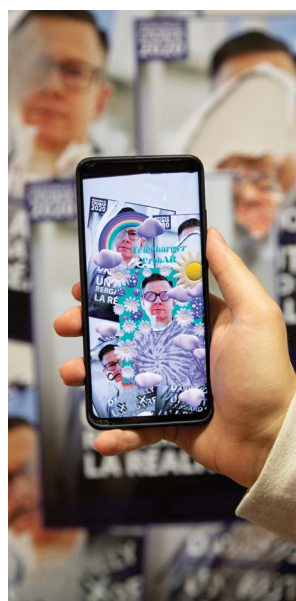
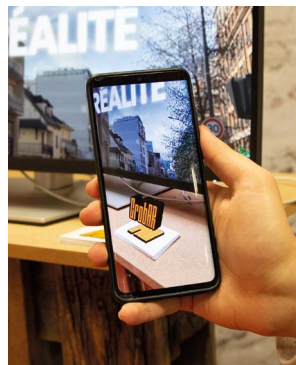
Site : [www.maxenceolivier.fr/](http://www.maxenceolivier.fr/)



**CAMPUS** – LILLE & PARIS

Design digital et Communication

Motion design



Gamifier & Créer

## CROBAR

### LE PROJET

En 2016, l'application mobile Pokemon Go a permis à 120 millions d'utilisateurs de (re)découvrir leur ville. CROBAR s'inspire de cette quête d'exploration en mettant en avant le patrimoine à l'aide de créations artistiques numériques. L'application en réalité augmentée permet aux artistes de s'exprimer dans l'espace urbain d'une nouvelle manière. Ainsi, avec leur smartphone, les utilisateurs pourront découvrir des artistes variés au sein de leurs villes.

### Un autre regard sur la réalité

#### POURQUOI ?

Exposer dans la rue légalement est rarement simple sans l'accord des pouvoirs publics et des propriétaires privés. CROBAR permet à des artistes amateurs comme professionnels de réaliser et exposer des œuvres sans risquer des sanctions pénales. L'apport de la réalité augmentée permet d'offrir de la visibilité à l'art numérique et de revaloriser le patrimoine urbain. Ainsi, les bâtiments sont préservés... et deux fois mieux contemplés.

# Benjamin ER-RAÂCH

Mail : benjamin.erraach@gmail.com  
Téléphone : 06 18 40 34 52  
Site : www.benjamin-erraach.web-edu.fr



CAMPUS – PARIS

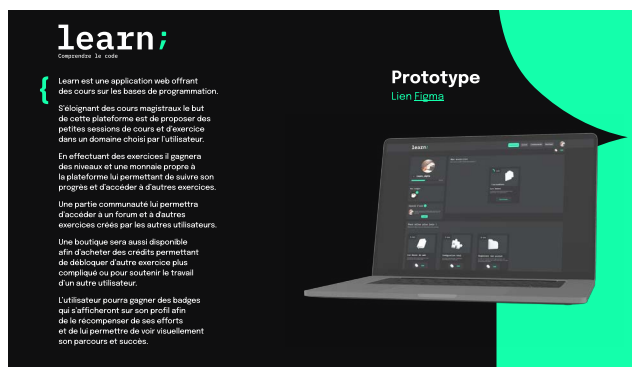
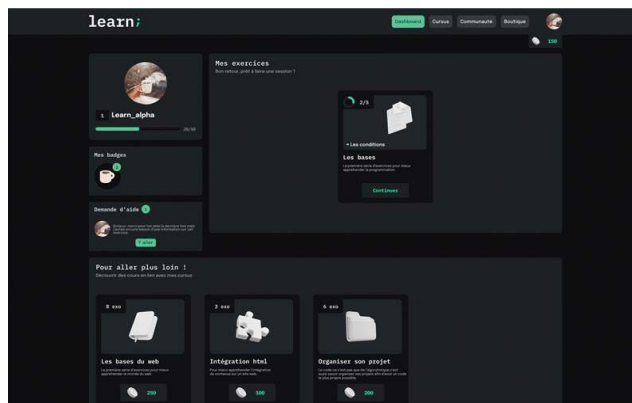
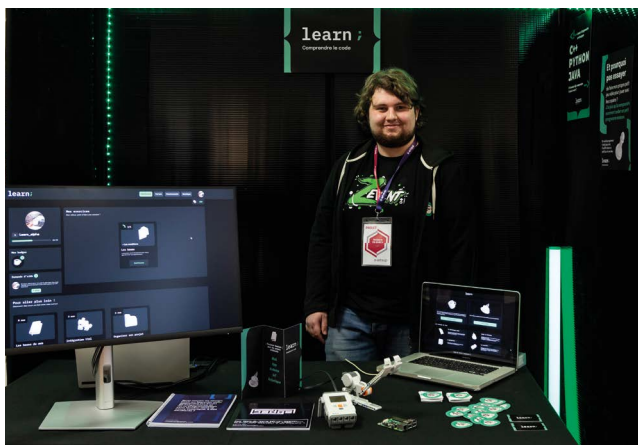
Design digital et Entrepreneuriat

# Clotilde MICHEL

Mail : mchl.clotilde@gmail.com  
Téléphone : 06 08 84 60 16  
Site : www.loklee.fr



Design digital et Entrepreneuriat



Gamifier & Créer

## LEARN

### LE PROJET

LEARN est une application d'apprentissage des bases de la programmation. Depuis 2015, la programmation est intégrée dans le cursus scolaire, mais heurte les générations antérieures, qui n'ont bénéficié d'aucun cours et souffrent de nombreuses lacunes. LEARN s'adresse précisément à ces générations : le jeu propose une progression par niveau, une suite d'exercices thématiques ainsi qu'un apprentissage personnalisé à ses besoins.

### Comprendre le code

#### POURQUOI ?

Le domaine de la programmation et du code s'est énormément démocratisé. Malgré tout, il souffre encore de nombreux préjugés et d'une image de complexité excessive, qui le rendent peu attrayant. LEARN s'inscrit dans une démarche de vulgarisation et d'accessibilité du code. L'objectif est de permettre à tout le monde de se l'approprier.

# Enzo FONTAINE

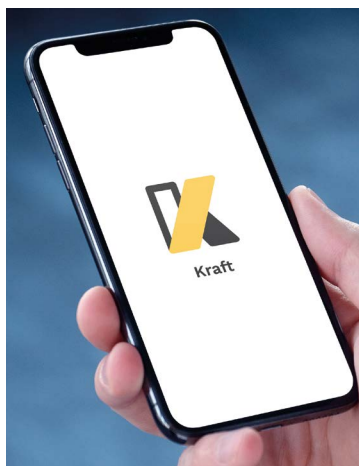
CAMPUS – PARIS

Design digital et Entrepreneuriat



Mail : enzo.fontaine@e-artsup.net  
Téléphone : 07 81 88 82 47

Site : [www.efontaine.fr](http://www.efontaine.fr)



Gamifier & Créer

## KRAFT

### LE PROJET

KRAFT est une solution digitale permettant aux créateurs de chaussures customisées de simplifier leur processus allant de la communication jusqu'à la vente, tout en garantissant l'ouverture du domaine de la customisation au grand public. En effet, se procurer une paire customisée n'est pas à la portée de tous ; avec ses fonctionnalités d'exploration par thèmes ou types de chaussures et d'artistes, KKRAFT veut aussi accompagner le consommateur dans le choix, la création et l'achat de sa chaussure idéale.

### Votre basket personnalisée

### POURQUOI ?

Le créateur de chaussures custom doit jongler avec beaucoup d'outils au quotidien pour assurer le bon fonctionnement de son entreprise. Finalement, il passe beaucoup de temps dans la gestion et l'utilisation d'outils qui ne sont pas toujours pensés pour ses besoins. De plus, les consommateurs voulant se procurer une paire customisée ne savent pas toujours où se rendre ni à qui s'adresser. Dans l'objectif de simplifier ces démarches, KRAFT propose une solution adéquate pour les besoins de chacun.



# Lise FROISSART

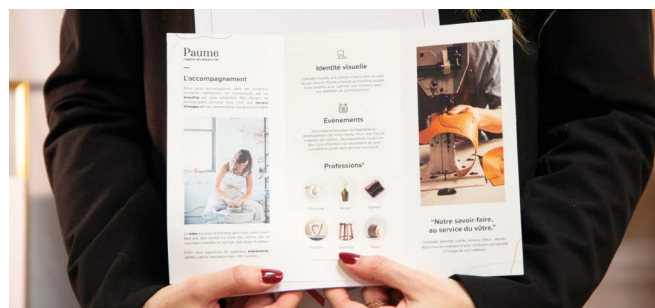
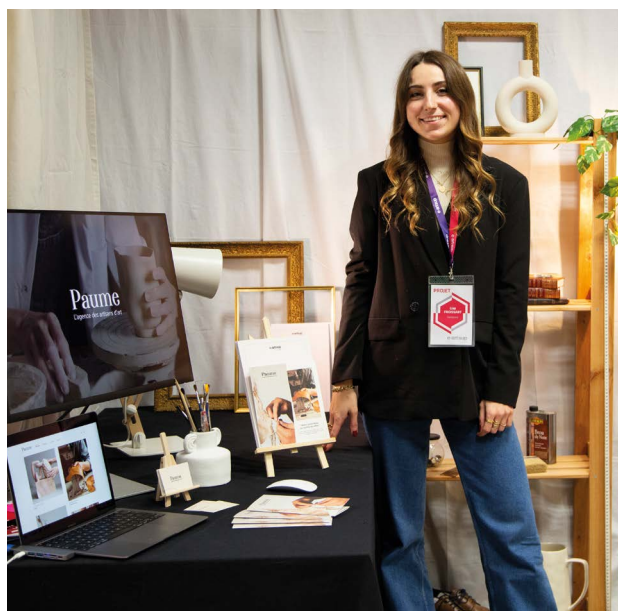
CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication



Mail : lise.froissart@yahoo.fr

Téléphone : 06 16 95 61 31



## PAUME

### LE PROJET

PAUME est une agence qui permet aux artisans d'art d'accroître leur visibilité et leur notoriété. En effet, l'artisanat d'art est un secteur peu visible avec une faible présence en ligne. Parmi ces artisans, nombreux sont ceux qui ont des difficultés à développer une communication digitale. Ce service intervient donc à la fois pour accompagner les artisans d'art dans leur communication et pour faciliter l'expérience d'achat.

### L'agence des artisans d'art

### POURQUOI ?

Aujourd'hui, les entreprises artisanales représentent 32% du secteur marchand. Ces dernières années, l'artisanat d'art se déploie considérablement, ce qui témoigne d'un changement de nos modes de consommation. PAUME s'inscrit dans cette transition responsable en mettant en lumière le savoir-faire derrière l'objet. À travers l'accompagnement de ces artisans, l'agence contribue donc à cette véritable révolution qu'est le slow-made, l'un des enjeux majeurs de notre époque.

Gamifier & Créer

# Erika GARCIA

CAMPUS – LYON

Motion design



Mail : [contact@erikagarcia.fr](mailto:contact@erikagarcia.fr)  
Téléphone : 06 23 97 23 30

Site : [www.erikagarcia.fr](http://www.erikagarcia.fr)



Gamifier & Créer

## CHIENNE D'ENVIE

### LE PROJET

Les « champions de l'abandon » : il s'agit du titre décerné aux Français, qui détiennent le triste record européen de 100 000 animaux abandonnés chaque année, malgré les nombreux spots de sensibilisation diffusés. CHIENNE D'ENVIE se présente sous la forme d'un épisode en motion design qui a pour but de sensibiliser les futurs propriétaires à l'arrivée d'un animal domestique. Il s'agit d'une campagne interactive au cours de laquelle le spectateur fera face à des choix pour continuer l'histoire, ce qui aura un impact direct sur l'animal.

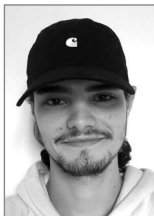
## La campagne interactive au service des animaux domestiques

### POURQUOI ?

Aujourd'hui, plus d'un foyer sur deux possède un animal domestique. De nombreux abandons découlent de ces adoptions, souvent liés au fait que les propriétaires ne se rendent pas compte des conséquences sur leur vie personnelle engendrées par l'arrivée d'un animal. CHIENNE D'ENVIE a pour but de préparer les spectateurs à l'adoption de manière ludique, afin qu'ils se rendent compte d'eux-mêmes des responsabilités qu'un animal représente. Ceci permettrait de diminuer les adoptions trop hâtives et par conséquent les abandons.

# Augustin HAVARD

Mail : havardaugustin@gmail.com  
Téléphone : 06 86 64 13 38  
Site : [www.instagram.com/its\\_auxtin/](http://www.instagram.com/its_auxtin/)



CAMPUS – PARIS

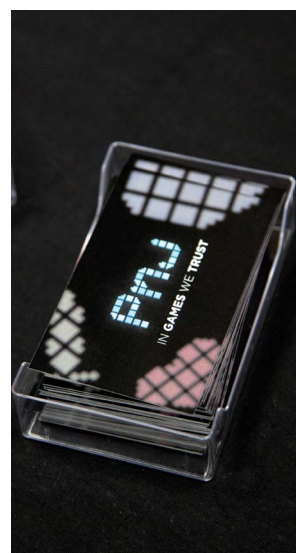
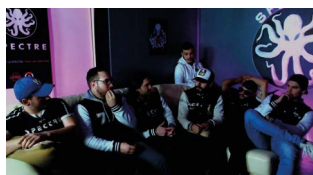
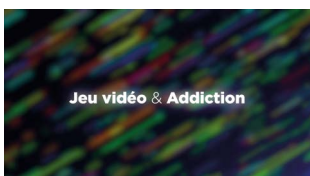
Motion design

# Lucas VAN DER HECHT

Mail : lucas.vdh@orange.fr  
Téléphone : 06 43 68 79 34  
Site : [www.lucasvdhdesign.com/](http://www.lucasvdhdesign.com/)



Motion design



Gamifier & Créer

## PNJ

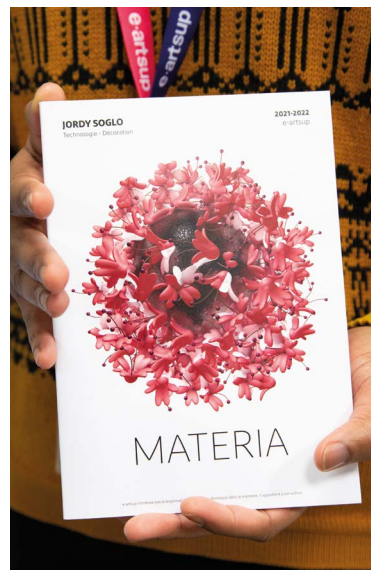
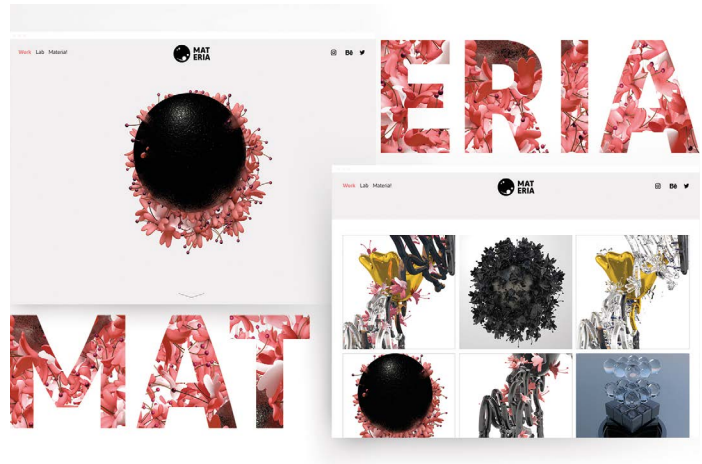
### LE PROJET

PNJ est un contenu éducatif sous forme de mini-série audiovisuelle, lié à l'univers des jeux vidéo et aux nombreux préjugés qu'entretiennent 23% des Français sur le sujet. Chaque épisode introduit un préjugé, comme l'addiction aux jeux, les accès de violence ou bien l'isolement, grâce à un extrait animé ; s'ensuit l'interview d'un invité pour discuter et débattre ensemble. L'objectif est de développer l'esprit critique du public en rendant ce domaine accessible à tous.

## In Games We Trust

### POURQUOI ?

Durant les dernières décennies, on a pu être témoin de l'expansion des jeux vidéo en tant que divertissement. Avec le développement de cette industrie, émergent de nouveaux rapports sociaux et leur perception a changé. Nous avons réalisé ce constat personnellement et souhaitons, avec PNJ, susciter de l'intérêt autour des jeux vidéo pour que les personnes nourrissant des préjugés soient mieux informées. C'est pour cela qu'il est important d'aborder ce sujet dans son ensemble, avec méthodologie et respect, afin de faire évoluer les mentalités.



Gamifier & Créer

## MATERIA

### LE PROJET

L'ameublement est le 3<sup>e</sup> producteur le plus important de déchets au niveau national avec 26 kg par habitant par an et 7 milliards d'arbres abattus. Au-delà de l'aspect productif, le transport et les autres activités découlant de cette industrie ont eux aussi un impact sur la nature. Or, aujourd'hui, près des trois quarts des Français affirment porter une attention croissante à l'écologie et aux questions environnementales. MATERIA est une solution de création de sculptures via l'impression 3D qui exploite des ressources respectueuses de l'environnement.

## L'impression 3D au service de la décoration

### POURQUOI ?

La prise de conscience écologique générale pousse les consommateurs à changer leurs comportements. L'utilisation de l'impression 3D et de matériaux écoresponsables permet au secteur de la décoration de répondre à ces attentes. MATERIA incite les utilisateurs à évoluer dans leurs habitudes de consommation et à vivre dans un espace sain grâce à une décoration écoresponsable. L'impression 3D permet un prototypage rapide, une personnalisation précise et une production de grandes quantités avec un moindre coût.

# Alexandre LEPRINCE

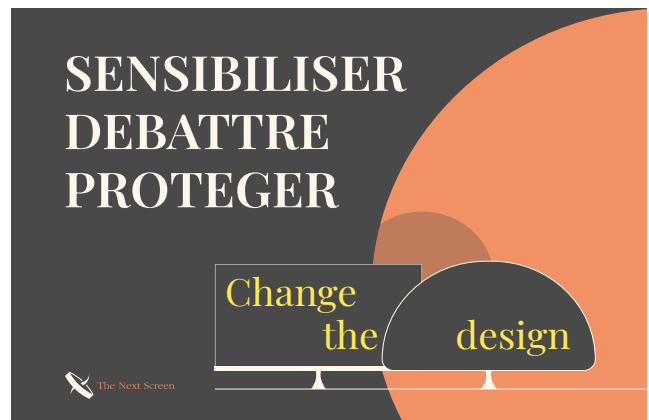
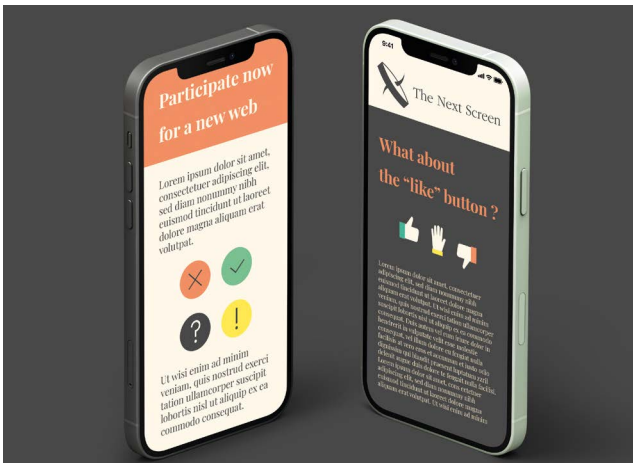
CAMPUS – TOULOUSE

Motion design



Mail : alex64121@hotmail.fr  
Téléphone : 06 45 31 57 05

Site : [www.leprincestudio.com](http://www.leprincestudio.com)



Gamifier & Créer

## THE NEXT SCREEN

### LE PROJET

THE NEXT SCREEN est un groupe d'intérêt. Il vise à comprendre, changer, et alerter sur l'utilisation actuelle du web. Ce projet s'inscrit dans le temps et a pour but d'agir sur les générations futures. Il se décompose en trois objectifs. Premièrement, débattre afin d'analyser les problèmes existants. Ensuite, sensibiliser sur ces thématiques afin d'éduquer et de faire réagir. Pour finir, représenter de manière forte une inquiétude commune afin d'élaborer des lois protégeant les utilisateurs.

### Pour une autre connexion

#### POURQUOI ?

Le web a transformé notre vision du monde, de l'autre et de soi-même. Les technologies se démocratisent et gagnent sans cesse en innovation. Pourtant, ceux qui les conçoivent portent peu d'importance aux impacts qui menacent les utilisateurs. Les réseaux sociaux ont désormais un poids économique, politique et social considérable. THE NEXT SCREEN souhaite devenir un contre-pouvoir collectif où chacun est invité à participer pour créer un web libre, respectueux, ouvert aux autres et bienveillant.

# Julie MICHAS

CAMPUS – PARIS

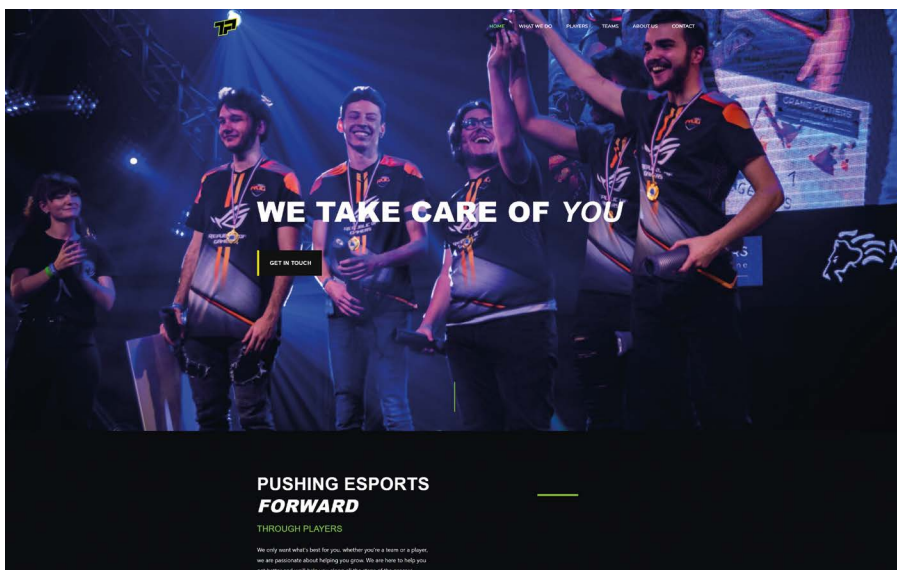
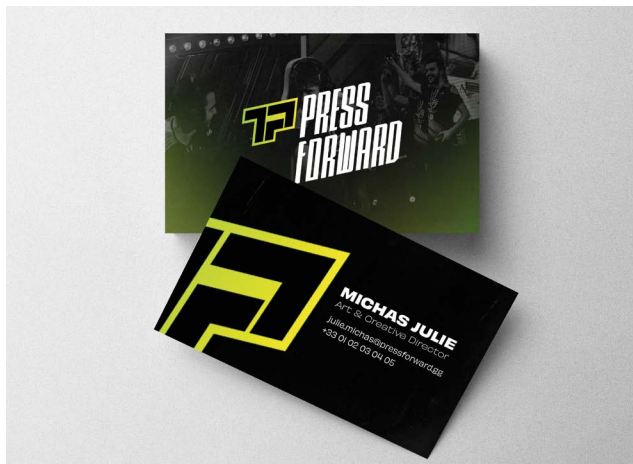
Design digital et Communication



Mail : crowfalls1@gmail.com

Téléphone : 07 82 12 50 51

Site : [www.behance.net/juliemichas](http://www.behance.net/juliemichas)



Gamifier & Créer

## PRESS FORWARD

### LE PROJET

PRESS FORWARD est une agence hybride qui se concentre à la fois sur l'accompagnement de la carrière des joueurs e-sport, le suivi des équipes mais aussi sur leur image publique. Les acteurs de l'e-sport se reposent sur les réseaux sociaux pour communiquer auprès de leur audience. Pourtant, les joueurs qui sont les plus exposés ne sont pas maîtres de leur image, par manque d'intérêt. En aidant les joueurs et les équipes e-sport dans la gestion de leurs images et carrières, l'agence vient faire grandir ces deux acteurs ensemble.

### Press Forward, Players First

### POURQUOI ?

Avec la démocratisation du jeu vidéo comme divertissement populaire, un nouveau secteur est apparu : l'e-sport. Avec près d'un milliard de dollars de revenus dans le secteur en 2019, son expansion s'avère exponentielle. Pourtant, les joueurs e-sport ont des carrières éphémères. On constate d'un manque de suivi des carrières de ces derniers. L'agence PRESS FORWARD s'inscrit dans une dynamique qui consiste à mieux accompagner les joueurs e-sport afin de les amener plus loin, et pour plus longtemps.

# Baptiste MONTROCHER

CAMPUS – LYON

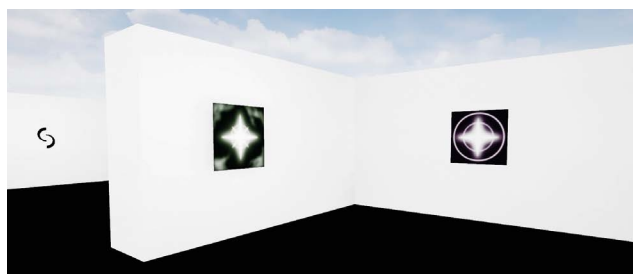
Design digital et Communication



Mail : baptiste.montrocher@e-artsup.net

Téléphone : 06 09 65 39 18

Site : [www.behance.net/baptistmontroc](http://www.behance.net/baptistmontroc)



Gamifier & Créer

## NFT-EXPO

### LE PROJET

En 2021, les expositions d'art sont tournées vers la présentation d'œuvres physiques, tandis que les NFT ne sont que peu représentés. NFT-EXPO est une solution d'exposition des œuvres d'arts virtuelles. L'objectif est de démocratiser les arts virtuels et de fournir toutes les informations permettant sa médiation. NFT-EXPO transpose le virtuel au sein des expositions physiques existantes et propose la création d'espaces d'exposition dédiés aux arts virtuels.

### Exposer le virtuel

#### POURQUOI ?

Les procédés d'exposition existants ne présentent qu'exclusivement les informations financières des œuvres. Trop peu développés, ils ne permettent pas au public une pleine compréhension des œuvres, limitant ainsi l'impact de la médiation artistique, pourtant essentielle. Ce projet invite ainsi à la reconnaissance des œuvres virtuelles comme œuvres d'art à part entière.

# Vincent SEIGNEUR

CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication

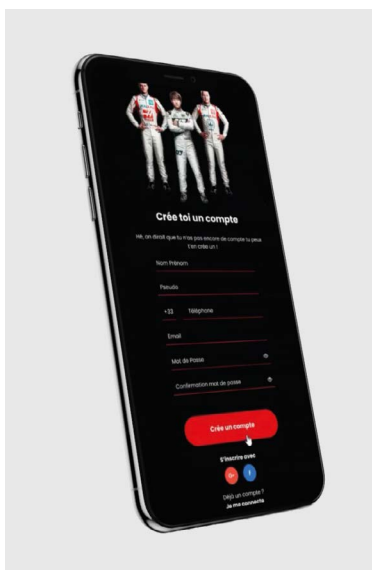
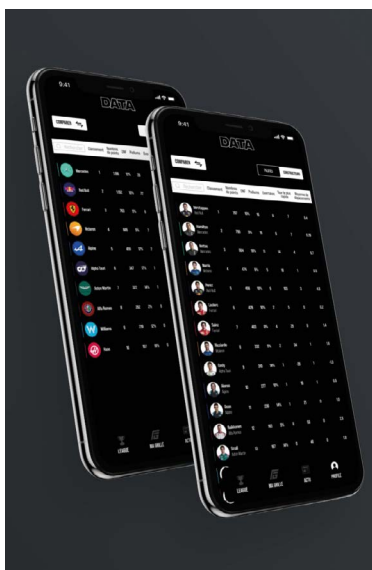


Mail : [vincentseigneur@hotmail.fr](mailto:vincentseigneur@hotmail.fr)  
Téléphone : 06 35 90 92 97

Site : [www.vincentseigneur.web-edu.fr](http://www.vincentseigneur.web-edu.fr)



Gamifier & Créer



## FANTASY GRID

### LE PROJET

FANTASY GRID est une application qui propose aux utilisateurs une expérience unique de Fantasy League basée sur la Formule 1. La fantasy league est un style de jeu de plus en plus présent, et la Formule 1 n'est pas encore bien représentée dans ce domaine. FANTASY GRID propose aux utilisateurs un large spectre de choix compétitifs et de défis sportifs lors desquels on peut rivaliser avec ses amis. La Fantasy League est en pleine croissance depuis plusieurs années et compte 33,5 millions de joueurs américains.

### Toute la Formule Un virtuelle

### POURQUOI ?

La demande pour une application de Fantasy league dédiée à la Formule 1 est effective : un site internet ne suffit plus et il est urgent de se développer sur smartphone. L'engouement pour la Fantasy League est de plus en plus manifeste, tout comme l'attrait pour la Formule 1. Quant aux paris sportifs, ils sont eux aussi en plein développement. FANTASY GRID se propose comme une alternative originale aux paris sportifs qui sont notoirement très addictifs et peuvent avoir un impact néfaste sur l'utilisateur.



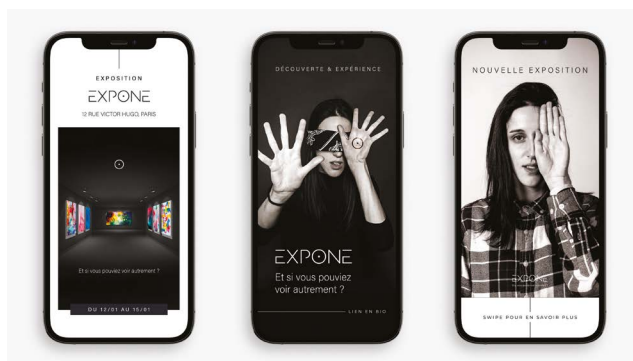
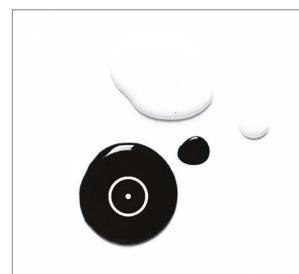
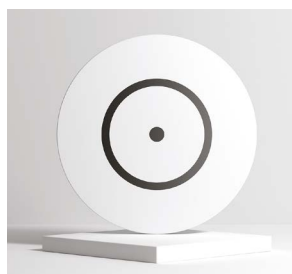
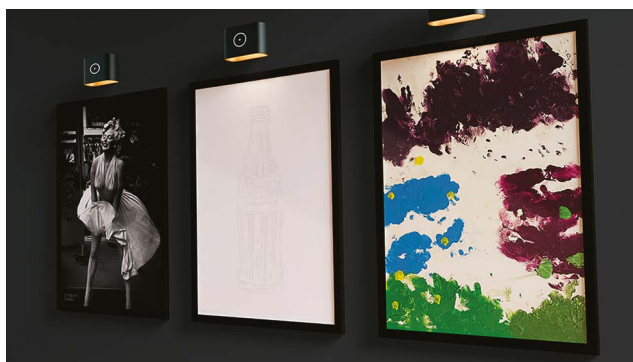
# Laurine JOSEPH

CAMPUS – BORDEAUX Design digital et Communication



Mail : [nin-aly@outlook.fr](mailto:nin-aly@outlook.fr)  
Téléphone : 06 81 50 05 22

Site : [www.nin-aly.myportfolio.com](http://www.nin-aly.myportfolio.com)



Gamifier & Créer

## EXPONE

### LE PROJET

Étonnant et surprenant, EXPONE découvre, participe, et partage les perceptions de demain ! Cette approche artistique met en relation l'art et la perception sans la vue, afin de créer une expérience plongeant dans la réflexion humaine. Complètement immergé dans le monde de l'imaginaire, à travers l'art visuel, EXPONE suscite un rapprochement entre les différences de chacun. Voir autrement est une aventure de tous les jours.

### Et si vous pouviez voir autrement ?

#### POURQUOI ?

Questionnée, remise en question, la place de l'artiste n'a cessé d'évoluer ! L'artiste ne reproduit pas ce qui est visible ; il rend visible. Ce sont les spectateurs qui font le tableau. Par le biais de leur créativité, les artistes proposent au public leur perception de la réalité. C'est dans cette continuité qu'EXPONE est une opportunité. L'art éveille les sens, crée des émotions et affûte la perception et l'esprit critique. À travers un voyage immersif dans l'imaginaire, nous découvrons une manière différente de percevoir.

# Aurélien THOMAS

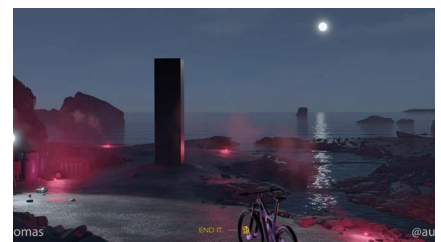
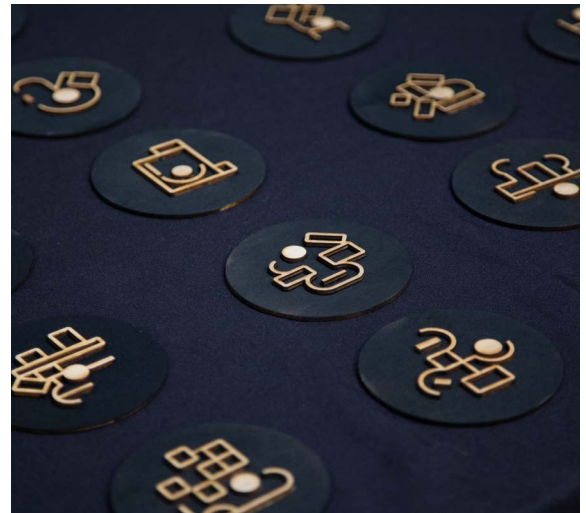


Mail : Aurelien.thomas71@gmail.com  
Téléphone : 06 66 85 03 98

CAMPUS – LYON

Motion design

Site : [www.aurelienthms.com](http://www.aurelienthms.com)



Gamifier & Créer

## ATTRACTION PRIMAIRE

### LE PROJET

Ce projet est un court métrage 3D qui raconte, à travers la progression d'un personnage représenté par des formes abstraites et de la couleur, le cheminement de celui-ci vers son but : ses attirances primaires. À l'écran, cela se traduit par des scènes de moins en moins abstraites et de plus en plus naturelles, au fil de la vidéo.

## Promouvoir le cyclisme à travers un court métrage

### POURQUOI ?

J'ai choisi cette façon de raconter mon histoire en vidéo car je pense qu'il est beaucoup plus efficace de faire passer un message avec des émotions, en marquant visuellement le spectateur. Une communication complète et des formats de communication plus courts accompagneront le court métrage.

# Chloé TITTELLION

CAMPUS — LILLE

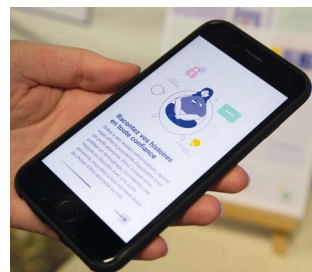
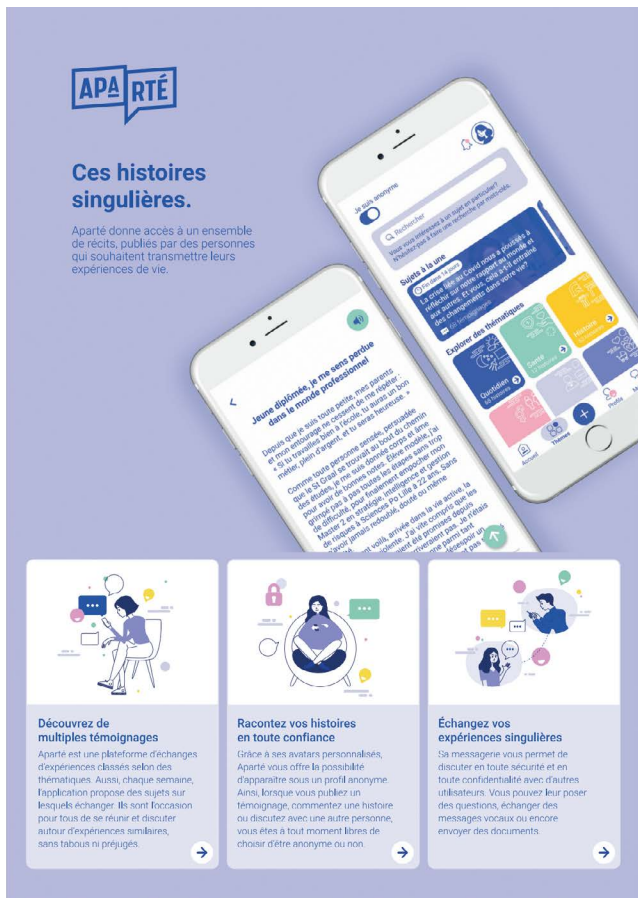
Design digital et Communication



Mail : chloetittelion15@gmail.com

Téléphone : 06 34 75 09 22

Site : [www.behance.net/chloeti](http://www.behance.net/chloeti)



## APARTÉ

### LE PROJET

Des chercheurs ont constaté que 30 à 40% des individus aiment se raconter. Ces prises de paroles sont en partie à l'origine de l'explosion des réseaux sociaux. Cependant, ces nouveaux outils de parole ne sont pas toujours transparents. Sous la forme d'une application, APARTÉ donne accès à un ensemble de témoignages, et met en relation les individus qui souhaitent découvrir des parcours de vie inspirants avec ceux qui ont des choses à raconter, sans tabous ni préjugés.

### Ces histoires singulières

#### POURQUOI ?

En 2021, les réseaux sociaux sont la première source d'information chez les jeunes. C'est surtout sur ces plateformes que l'on peut lire les récits d'individus, parfois fragmentés, qui racontent leur vécu. APARTÉ rend disponibles ces témoignages et permet de bénéficier d'un encadrement bienveillant. Son rôle est d'accompagner ceux qui souhaitent transmettre leurs récits et d'encadrer les échanges pour inviter les individus à discuter, dans un esprit de compréhension de l'autre.

Gamifier & Créer

# APPRENDRE & AIDER

*Car la création  
prend sens  
dans la rencontre  
avec empathie,  
écoute et partage !*

# Pauline ARDOUIN

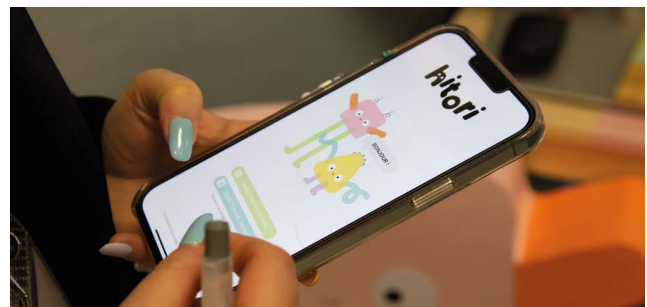
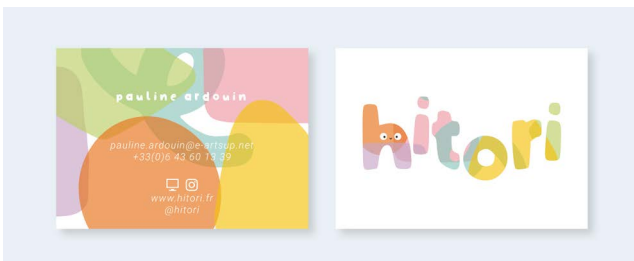
CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication



Mail : [polline.ardouin@gmail.com](mailto:polline.ardouin@gmail.com)  
Téléphone : 06 43 60 13 39

Site : [www.pauline-ardouin.fr](http://www.pauline-ardouin.fr)



## HITORI, LA BOÎTE AUX HISTOIRES

### LE PROJET

HITORI est un appareil audio sans écran, permettant l'écoute d'histoires dédiées aux enfants de 5 à 10 ans. Ces derniers sont de plus en plus tôt exposés aux écrans, et cela n'est pas sans conséquences sur leur santé et leur apprentissage. Ils sont par ailleurs peu sensibilisés aux histoires liées à d'autres cultures, d'autres univers, d'autres pays que le leur. HITORI permet d'aborder cette diversité au travers de récits audio racontés par deux narrateurs. Objet facile à transporter, il est idéal pour une utilisation chez soi ou en déplacement.

### Voyager par l'écoute

#### POURQUOI ?

Découvrir le monde, découvrir les cultures et les personnes qui nous entourent permet de mieux comprendre le monde contemporain. C'est en offrant la possibilité à un enfant de découvrir comment vivent les enfants de son âge aux quatre coins du monde que ces derniers seront sensibilisés sur les différences et la tolérance culturelle. Benjamin Disraeli disait « Le voyage apprend la tolérance » et aujourd'hui HITORI accompagne l'enfant dans un véritable voyage audio fait de découvertes et d'ouverture d'esprit.

Apprendre & Aider

# Camille BLANCHARD

Mail : blanchardcamille99@gmail.com  
Téléphone : 06 35 95 37 36  
Site : www.camille-blanchard.web-edu.fr



**CAMPUS — PARIS** Design digital et Entrepreneuriat

# Yseult RENVOISÉ

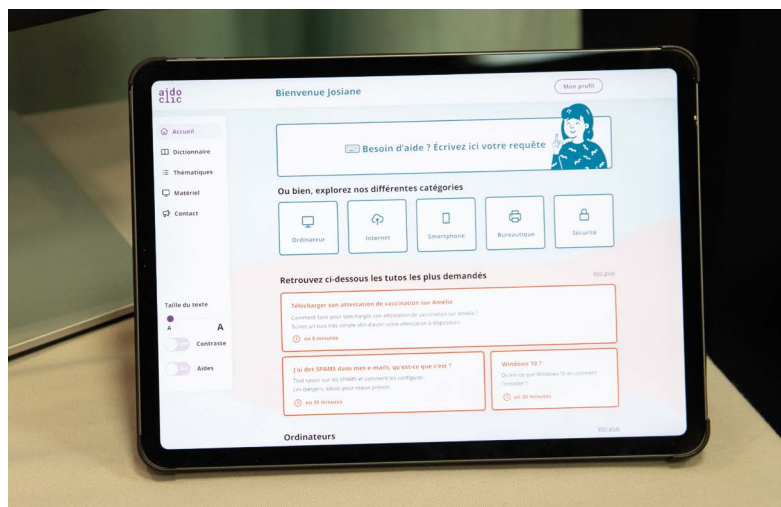
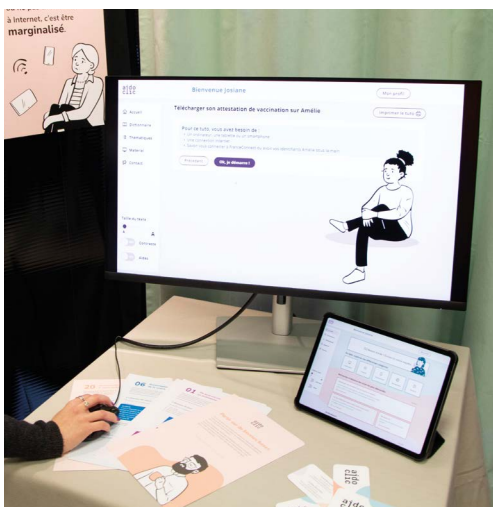
Mail : yseult.renvoise@gmail.com  
Téléphone : 06 13 60 48 44  
Site : www.yseultrenvoise.myportfolio.com



Design digital et Entrepreneuriat



Apprendre & Aider



## AIDO CLIC

### LE PROJET

AIDO CLIC est une plateforme qui vise à accompagner les personnes âgées victimes d'illectronisme. Aujourd'hui, un Français sur quatre est impacté par la fracture numérique, un chiffre inacceptable. AIDO CLIC souhaite s'inscrire dans cette démarche de lutte contre cette exclusion, en proposant des tutoriels explicatifs, des vidéos à suivre pas à pas, du décryptage de pages Internet, etc. afin de guider l'utilisateur dans toutes ses initiatives.

## Pour lutter contre l'illectronisme

### POURQUOI ?

Nous vivons dans un monde très connecté : ce sont désormais 53 millions d'internautes qui se connectent sur le web chaque mois en France. Internet prend donc une place majeure dans notre société. Achats, démarches administratives, échanges sociaux... passent de plus en plus par Internet : ne pas y avoir accès, c'est être marginalisé. Notre projet combat cette ostracisation en aidant les personnes âgées à mieux se servir des outils numériques.

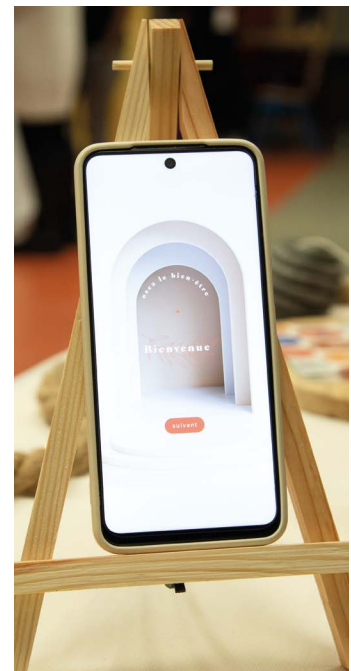
# Julie BONNE

CAMPUS – BORDEAUX Design digital et Communication



Mail : julie.bnls@gmail.com  
Téléphone : 06 51 12 45 64

instagram : @bnls.work



Apprendre & Aider

## SONO SANA

### LE PROJET

SONO SANA est une application qui permet à l'utilisateur, en toute autonomie, de réaliser des exercices de respiration ou des étirements physiques directement depuis chez soi, sans avoir à se déplacer ou à engager des frais. Elle permettra d'aider les individus à améliorer leur condition de vie personnelle et leur quotidien en les accompagnant grâce à un apprentissage adapté aux besoins de chacun.

### Osez le bien-être

#### POURQUOI ?

L'expression « esprit sain dans un corps sain » vient du latin « Mens sana in corpore sano ». Elle signifie que l'homme doit cultiver sa force morale et sa force physique pour obtenir un corps et un esprit sain. Chaque individu a des besoins et des attentes différents selon les problèmes qu'il peut rencontrer au cours de sa vie. Dans un monde particulièrement stressant, notamment au travail, on peut aussi dire que le bien-être consiste d'abord à ne pas se sentir stressé, à être « zen ».



Apprendre & Aider

## CRÉATURE

### LE PROJET

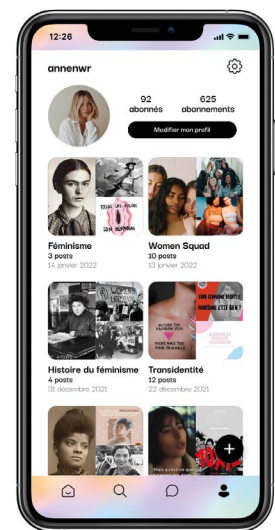
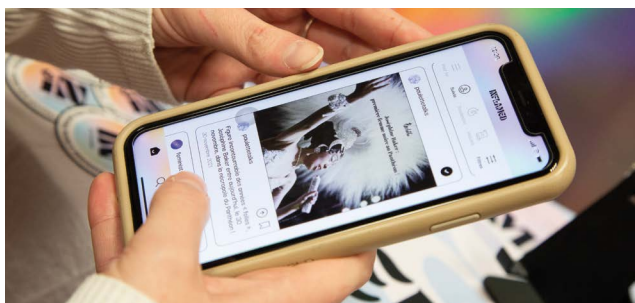
Une grande proportion d'enfants de 5 à 6 ans rencontre des difficultés à apprendre à lire et à écrire. Les parents et professeurs sont très peu informés sur les outils disponibles pour aider les enfants à lire et à écrire, et ont très peu de dispositifs capables de les aiguiller correctement. L'objectif de la bande dessinée CRÉATURE est donc d'orienter les parents et les professeurs dans l'accompagnement à la lecture et l'écriture des enfants dès 5 à 6 ans.

### Crée ta propre histoire

#### POURQUOI ?

En 2021, la bande dessinée est encore trop peu utilisée dans le secteur éducatif par les parents et les enseignants. CRÉATURE permettrait de suivre la progression des enfants et de détecter de potentielles lacunes en écriture, lecture ainsi que de prévenir la dyslexie. L'idée est de créer une approche plus créative en incitant les parents et les enseignants à participer dans le soutien scolaire des enfants, et ainsi permettre aux enfants en difficultés de s'améliorer en écriture et de développer leur créativité.





Apprendre & Aider

## INFLAMED

### LE PROJET

INFLAMED est une application qui permet aux jeunes de 11 à 17 ans de s'informer sur le féminisme et ses thématiques proches. En effet, 52 % des jeunes de cette catégorie estiment qu'ils ne sont pas assez sensibilisés à ce sujet. De plus, ce thème fait l'objet de préjugés encore trop ancrés dans la société. INFLAMED se présente comme un moyen de s'éduquer à travers des contenus variés, au format de son choix, dans un esprit de partage et de création, en étant accessible au plus grand nombre.

### On fait la lumière sur le féminisme

#### POURQUOI ?

Encore aujourd'hui, on découvre le féminisme et ses thématiques trop tardivement. INFLAMED est une application qui donne des clés de compréhension du féminisme dès le plus jeune âge. C'est pour permettre à tout un chacun de s'emparer, le plus tôt possible, des questions liées au féminisme, que ce projet a vu le jour. INFLAMED est un premier pas vers le début d'une nouvelle ère, celle où les rapports de force entre les hommes et les femmes doivent être repensés.

# Alice CARIOU

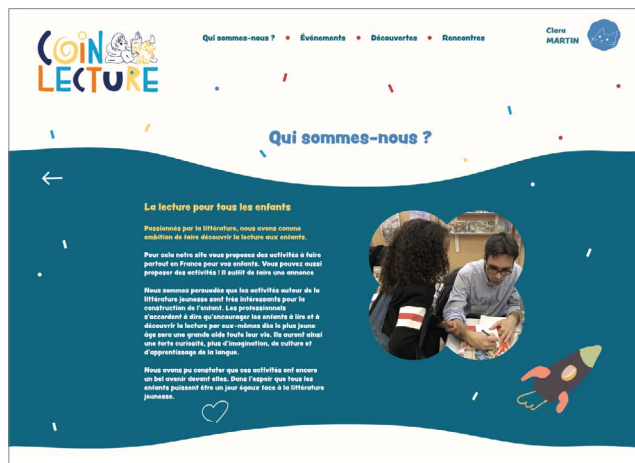
CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication



Mail : alicecharon@icloud.com  
Téléphone : 07 83 78 01 69

Site : www.alicecariou.dyjix.fr



Apprendre & Aider



## COIN LECTURE

### LE PROJET

COIN LECTURE est un site qui répertorie toutes les activités littéraires jeunesse afin de les rendre plus accessibles. Un parent sur quatre pense que son enfant ne lit pas assez. COIN LECTURE a pour objectif d'encourager les parents à sensibiliser leurs enfants à la lecture. On y retrouve les informations sur chaque activité, des interviews avec des créateurs de l'univers jeunesse et des présentations de livres atypiques qui développent l'imagination.

### Mille et une activités de lecture pour les enfants

#### POURQUOI ?

Tous les enfants n'ont pas accès aux livres. Pourtant, 84% des enfants aiment lire et ceux qui lisent très tôt sont susceptibles de mieux réussir leur scolarité. De nombreux établissements sont ouverts en France (bibliothèques, médiathèques...) mais restent peu attractifs pour certains milieux sociaux défavorisés. COIN LECTURE a pour objectif de s'adresser à ceux qui ne sont pas à l'aise avec le livre, car chaque enfant doit pouvoir s'épanouir à travers la lecture.

# Grégory CARNEIRO

Mail : gregory.carneiro@e-artsup.net  
Téléphone : 06 17 08 52 22



CAMPUS — PARIS

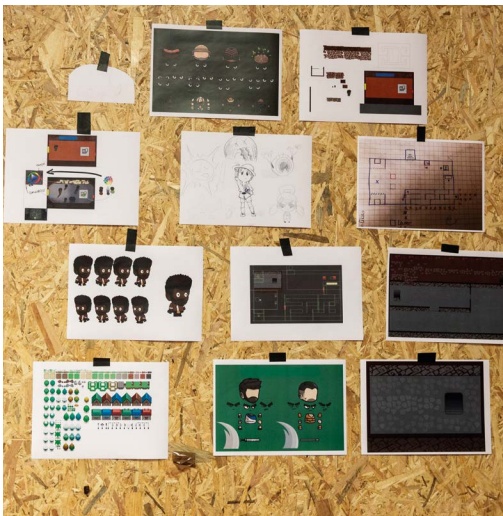
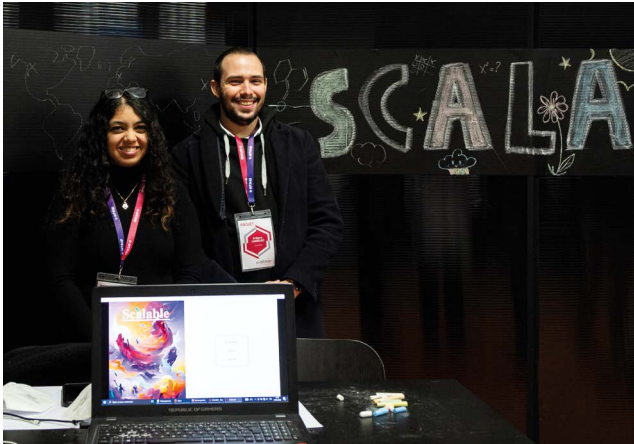
Game design

# Julia MESSINA

Mail : julia.messina@e-artsup.net  
Téléphone : 06 29 40 94 74



Game design



Apprendre & Aider

## SCALABLE

### LE PROJET

140 000 élèves par an environ quittent le système scolaire français avant l'obtention d'un diplôme professionnel ou du baccalauréat : un décrochage scolaire qui s'est accru ces dernières années. Il est nécessaire de recentrer les élèves sur leur avenir en éveillant leur intérêt pour les études. Nous avons donc développé SCALABLE, une application ludo-éducative web à double cible et à interfaces complémentaires visant dans un premier temps, les élèves et dans un second temps, les professeurs.

### Une méthode, une évolution, une éducation

### POURQUOI ?

En France, nous avons noté un réel désir d'évolution dans le secteur de l'éducation nationale, elle met davantage de moyens économiques et sociales. De plus, SCALABLE est également viable dans le modèle B to C avec un nouveau marché en constante évolution lié au Covid. Malgré les avantages économiques, les études nous prouvent que la ludo-éducation fait partie de l'avenir de l'apprentissage, c'est donc ici que nous intervenons avec notre application qui facilitera le travail des professeurs.

# Marine CASTAGNA

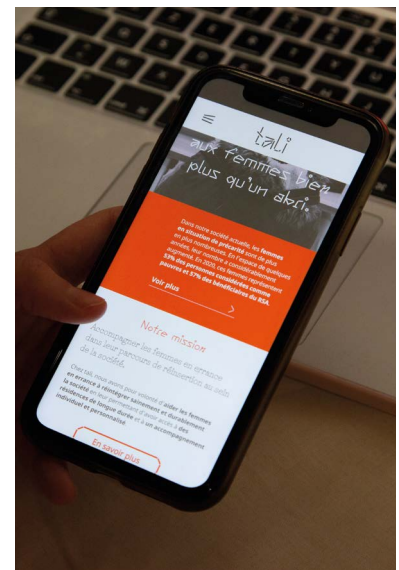
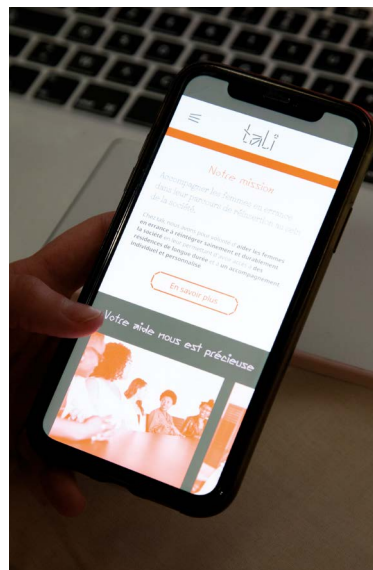


Mail : hello@marinecastagna.com  
Téléphone : 06 36 76 27 40

CAMPUS – PARIS

Design digital et Entrepreneuriat

Site : www.marinecastagna.com



Apprendre & Aider

## TALI

### LE PROJET

Projet social et engagé, TALI est une structure d'hébergement pour les femmes en situation de précarité qui a pour but de les accompagner tout au long de leur réinsertion. Aujourd'hui, 38% des sans-abris sont des femmes, soit 114 000 personnes en France, sans compter celles qui vivent dans des logements précaires. Si des solutions d'hébergement existent déjà, elles sont trop peu nombreuses et inadaptées. TALI souhaite offrir à ces femmes un lieu de vie et d'écoute, afin d'envisager sereinement leur réinsertion.

### Héberger les femmes en difficulté

#### POURQUOI ?

Les structures existantes d'aide aux personnes précaires sont majoritairement destinées aux hommes, et même si la plupart sont également ouvertes aux femmes, ces dernières ne s'y sentent pas à leur place. TALI est pensé pour venir en aide à ces femmes en détresse. En leur offrant des logements dans une structure où elles pourront être suivies, TALI s'inscrit dans un projet solidaire et lutte contre la précarité qui n'est plus acceptable aujourd'hui.

# Paloma CASTILLA

Mail : paloma.castilla@hotmail.fr  
Téléphone : 06 95 50 68 65



CAMPUS — TOULOUSE

Motion design

# Erwan LELIÈVRE

Mail : lelievreeerwanam@gmail.com  
Téléphone : 06 61 50 03 38



Motion design



Apprendre & Aider

## FAUNA QUEST

### LE PROJET

En France, en 2020, un quart des espèces animales sont menacées ou disparues. Mais selon 80% des Français, la sauvegarde de la faune n'est pas une action écologique prioritaire. FAUNA QUEST est une application ludique qui sensibilise les plus jeunes à la protection de la faune. Par des missions d'observation et des mini-jeux adaptés, les joueurs de FAUNA QUEST découvriront la faune sauvage locale et apprendront à la protéger. Chaque parc, jardin et balcon peut ainsi devenir une aventure.

## À la (re)découverte de la faune française

### POURQUOI ?

Observer la faune, c'est apprendre à la préserver. La curiosité des plus jeunes est donc importante pour que la faune soit connue et protégée à l'avenir. Mais identifier et approcher les animaux sauvages peut s'avérer difficile, même décourageant pour les débutants. Créer une expérience ludique sur une application mobile est une solution pour rendre l'observation plus attractive, accessible et interactive. Ainsi, nous pourrions inciter de jeunes joueurs à devenir des défenseurs de la faune.

# Tom CONAN

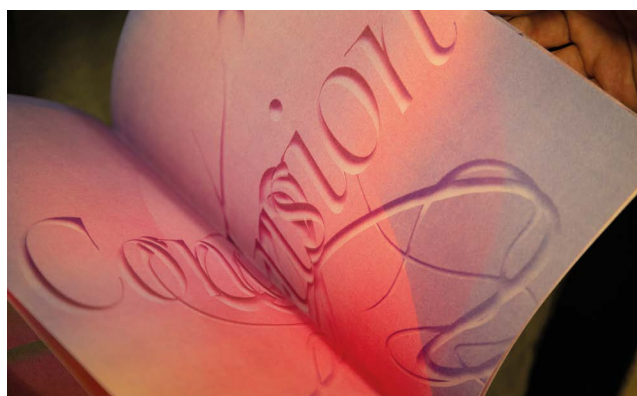
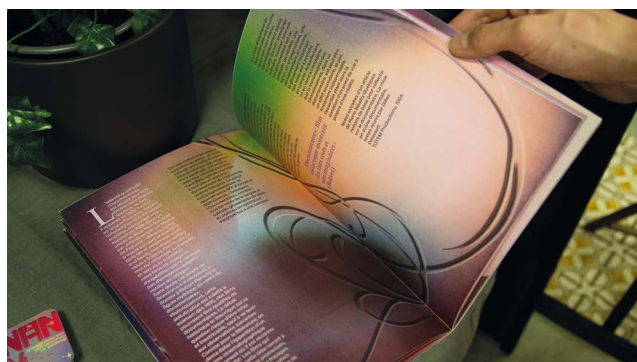


Mail : tom.conan@live.fr  
Téléphone : 06 17 08 73 91

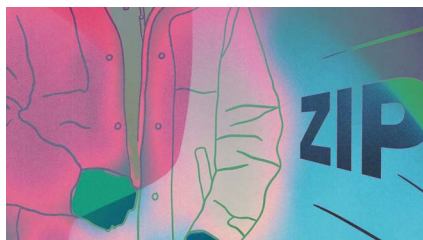
CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication

Site : www.tomconan.com



Apprendre & Aider



## ETHNOTOPIA

### LE PROJET

Quel meilleur médium que celui du documentaire pour découvrir le monde qui nous entoure, sa diversité, ses enjeux et sa beauté ? Notre projet s'appuie sur un style bien précis, celui du documentaire ethnologique, axé sur la découverte des cultures et des civilisations. Comment transformer, réinventer le documentaire ethnologique pour le rendre plus attrayant auprès des générations futures ? ETHNOTOPIA est une série innovante, rythmée et captivante qui a pour objectif de sensibiliser les jeunes sur l'importance de découvrir et comprendre l'autre.

### Découvrir l'autre

#### POURQUOI ?

Le documentaire ne touche qu'une toute petite partie de la jeunesse. D'après le CNC, seulement 12,6% des 15/25 ans consomment des documentaires. Bien que le voyage joue un rôle essentiel dans la construction de l'adulte, tout le monde n'y a pas accès, et même quand c'est le cas, il est impossible de tout voir. Revisiter le genre du documentaire en le rendant plus attrayant et original nous semble indispensable pour toucher une plus grande partie de la jeunesse, tout en lui conservant son essence propre de retranscription de la réalité.

# Anna DE SURMONT

CAMPUS – PARIS

Design digital et Communication



Mail : [anna.de.surmонт@hotmail.fr](mailto:anna.de.surmонт@hotmail.fr)

Téléphone : 06 31 50 23 77

Site : [www.annadesurmонт.com](http://www.annadesurmонт.com)



## VIVACE

### LE PROJET

VIVACE est un outil pédagogique destiné aux enseignants de maternelle et d'élémentaire pour leur permettre d'aborder la cause environnementale au sein de leur classe. En effet, l'environnement et sa préservation ne représentent qu'une trop faible part des programmes scolaires actuels. Présentée sous forme de box contenant des ateliers, des astuces, des activités ludiques et positives, « Vivace » a pour objectif la sensibilisation et l'éducation aux questions écologiques des enfants de 3 à 10 ans.

### La terre en grand

#### POURQUOI ?

L'urgence climatique n'est plus à prouver et la nécessité d'être informé afin d'agir se fait de plus en plus pressante. Il est primordial de renouer le lien entre l'humain et la nature, et ce, dès le plus jeune âge. VIVACE propose des contenus pédagogiques mais également un réseau de professeurs engagés ainsi qu'une plateforme ayant pour but de faciliter les rencontres avec ceux qui font la Terre d'aujourd'hui, pour mieux vivre demain.

Apprendre & Aider

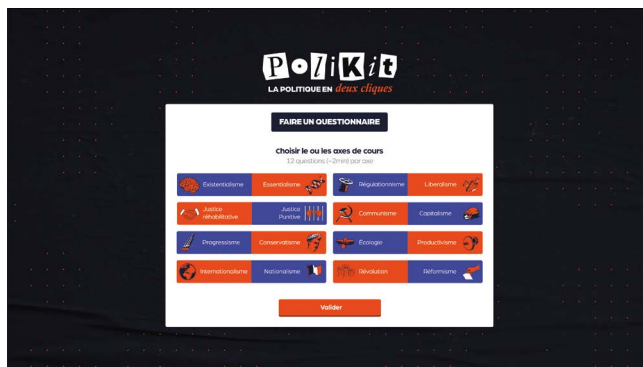
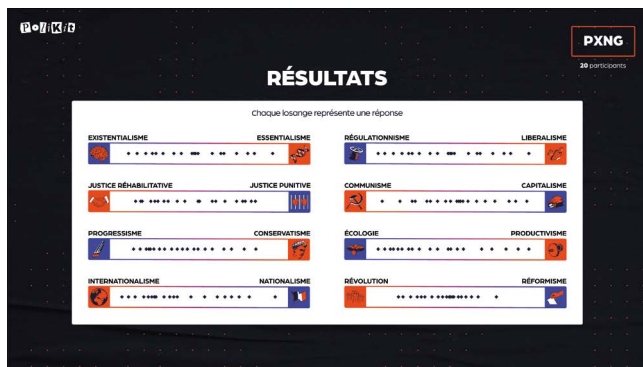
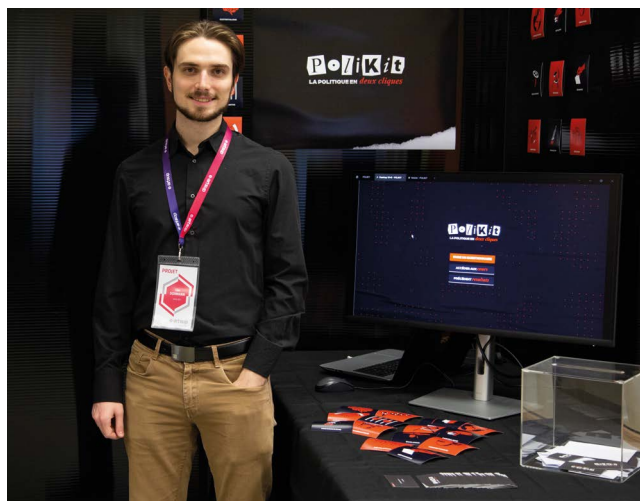
# Léo DORMANN

CAMPUS – PARIS

Motion design



Mail : leo-dormann@orange.fr  
Téléphone : 06 72 31 88 75



Apprendre & Aider

## VOTE KIT

### LE PROJET

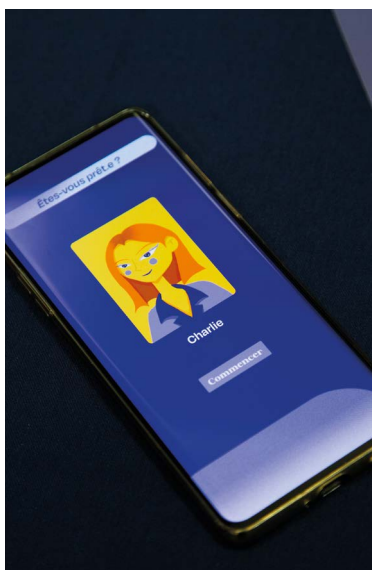
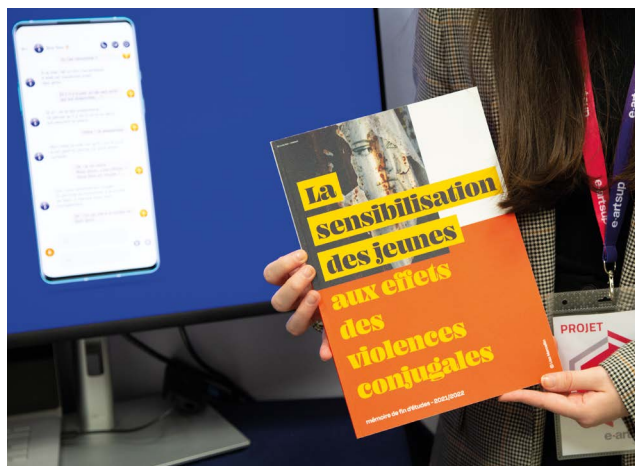
VOTE KIT est un challenge qui incite l'utilisateur à faire un test « compas politique », afin de montrer toute la complexité et la diversité des mouvances et partis français. Par la suite, nous souhaitons proposer un kit du débutant pour comprendre la politique menée, ses enjeux et pouvoir voter de façon réfléchi lors des élections présidentielles en 2022.

## Orientation aux élections

### POURQUOI ?

Le projet de ce mémoire est né d'un constat et d'une expérience personnelle. La politique fait partie intégrante de notre quotidien, de façon plus ou moins directe. Si les citoyens français bénéficient le droit de vote à 18 ans, la majorité des 18-25 ans sont peu intéressés et sensibilisés à la pensée politique. Sans cette réflexion, nous sommes portés à croire que l'influence extérieure serait plus importante dans nos prises de décision.





Apprendre & Aider

## SUIS-JE COUPABLE ?

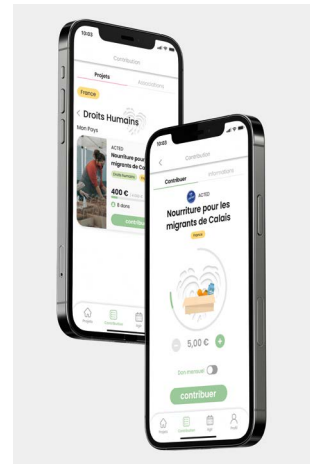
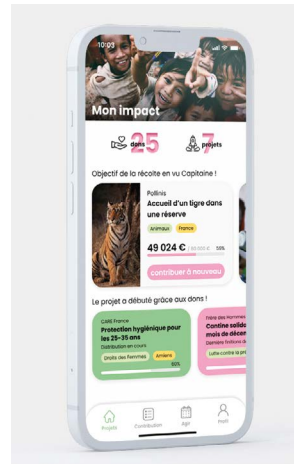
### LE PROJET

SUIS-JE COUPABLE ? est une application dédiée au thème des violences conjugales. Il existe très peu de ressources numériques qui sensibilisent sur ce sujet: les applications existantes sont pour la plupart dédiées à l'aide aux victimes en cas d'agression. Notre outil résout cette problématique avec un dispositif gamifié sous la forme d'un récit narratif. Additionnellement, des numéros de prévention permettant de joindre des associations spécialisées sont disponibles.

## Parce que ce n'est plus acceptable !

### POURQUOI ?

En 2019, 7 femmes sur 10 déclarent avoir subi des faits répétés de violences, et 8 femmes sur 10 déclarent avoir été soumises à des atteintes psychologiques ou agressions verbales, tout cela sans compter le très grand nombre de témoignages venant de victimes circulant sur les réseaux sociaux. SUIS-JE COUPABLE ? est un outil qui a pour vocation d'aider à sensibiliser un public jeune. En 2021, le nombre de victimes reste bien trop élevé, et cette situation est inacceptable.



Apprendre & Aider

## HEARTS

### LE PROJET

HEARTS est une application de don en ligne dédiée à des associations, permettant aux donateurs.trices de donner lorsqu'ils le souhaitent. Il existe en France de nombreuses associations caritatives et humanitaires mais le don est parfois mal vécu et pas toujours transparent. HEARTS répond à ce problème en proposant un dispositif rendant les dons plus accessibles. L'application propose une liste d'associations et leurs causes, mais aussi la possibilité de participer à des actions humanitaires autour de soi.

### Plus qu'un simple coup de pouce

#### POURQUOI ?

Les dons de particuliers s'élèvent à 4,5 milliards d'euros sur les 7,5 récoltés chaque année, dont 30% de micros-dons. Depuis 2019, les e-donateurs.trices représentent 29% du chiffre total. Parmi ces donateurs.trices, les jeunes tiennent une place importante, mais ils éprouvent des difficultés à se repérer dans ce milieu manquant parfois de transparence. HEARTS est une solution pour mieux comprendre ce secteur, améliorer le processus et rendre la générosité plus accessible. Confiance et accessibilité sont les maîtres-mots.

# Tabatha ROCHE

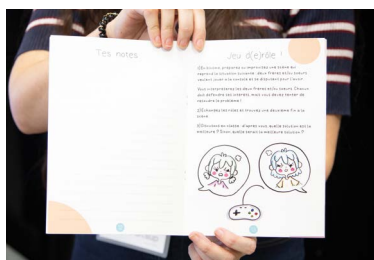
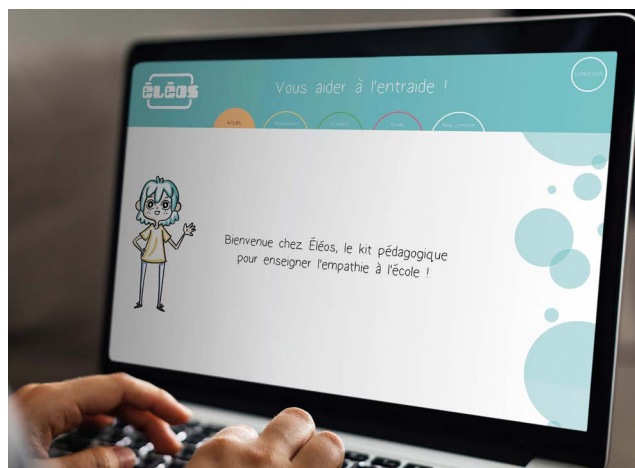
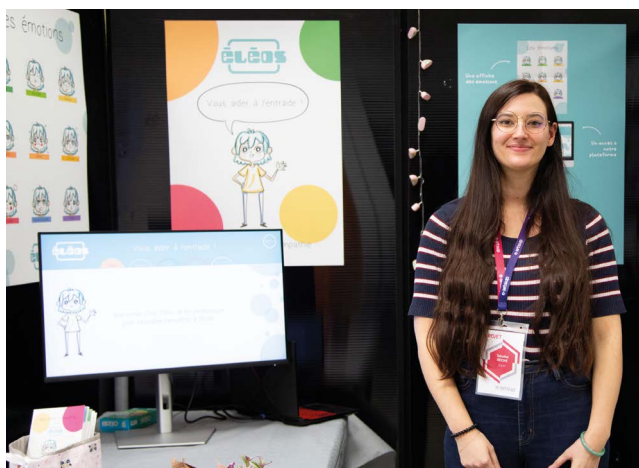
CAMPUS – PARIS

Motion design



Mail : tabatha.roche07@gmail.com

Téléphone : 07 88 36 42 04



Apprendre & Aider

## ELEOS

### LE PROJET

ELEOS est un kit pédagogique multisupport. Il offre les ressources nécessaires aux instituteur.trice.s pour enseigner l'empathie à l'école. En effet, un.e adolescent.e sur deux a déjà subi du harcèlement scolaire, un.e adulte sur quatre a été harcelé.e au travail et plus d'un million de personnes est victime de racisme chaque année en France.

ELEOS favorise l'empathie chez les enfants grâce à des vidéos ludiques sur une plateforme en ligne, des manuels scolaires ou encore des jeux de société.

### Vous aider à l'entraide !

### POURQUOI ?

L'empathie n'est pas au programme scolaire. Sans directive du gouvernement, elle est enseignée sur l'initiative de l'instituteur.trice qui peut se sentir démuni.e face au manque de ressources. Pourtant, l'empathie est un vecteur de changement : un enfant empathique sera moins enclin à juger la différence. Par conséquent, son apprentissage peut bouleverser tous nos rapports humains. ELEOS s'inscrit dans une démarche sociale contribuant à créer une société plus tolérante en commençant par l'école primaire.



## MON PETIT MONDE

### LE PROJET

En 2021, les enfants de 1 à 6 ans passent 4h37 par semaine sur Internet. Selon l'Académie américaine de pédiatrie, le temps passé devant les écrans devrait être limité à une 1h par jour chez les 3-5 ans. Pourtant, 62 % des 4-14 ans ont accès à 4 écrans connectés.

MON PETIT MONDE est une série de livres ludiques et illustrés. Son but est d'accompagner les enfants âgés de 3 à 6 ans afin de leur permettre de créer un lien avec la nature et de se construire grâce à elle.

### Le livre qui recrée le lien entre les enfants et la nature

#### POURQUOI ?

La nature est un lieu d'exploration pour les enfants en bas âge, mais aussi de développement de leurs capacités motrices et cognitives. Aujourd'hui, ils montrent cependant de moins en moins d'intérêt pour le sujet, et connaissent assez peu la richesse de la biodiversité. Dans un monde où les préoccupations environnementales sont de plus en plus prégnantes, sensibiliser et informer les enfants sur la nature est bénéfique pour la conscience écologique.

# Marie SAINT-AUBERT

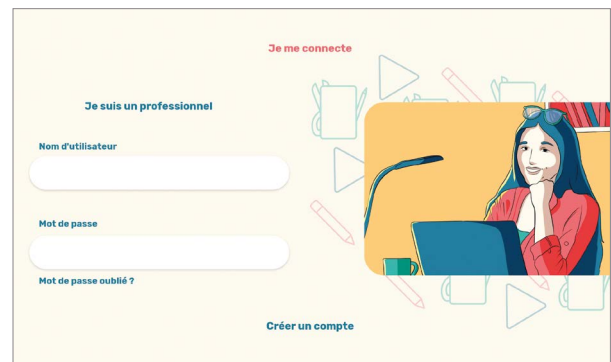
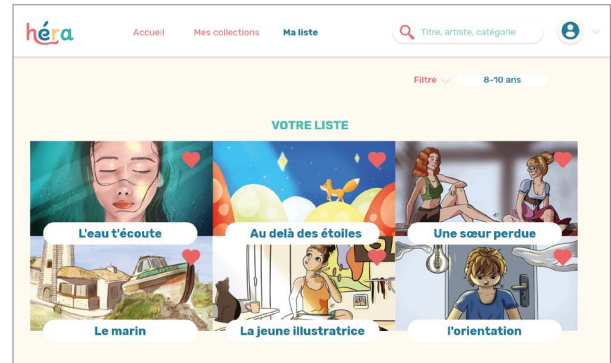


Mail : [saintaubert.marie@gmail.com](mailto:saintaubert.marie@gmail.com)  
Téléphone : 07 70 33 47 33

CAMPUS – LYON

Motion design

Site : [www.mariesaintaubert.fr](http://www.mariesaintaubert.fr)



Apprendre & Aider

## HÉRA

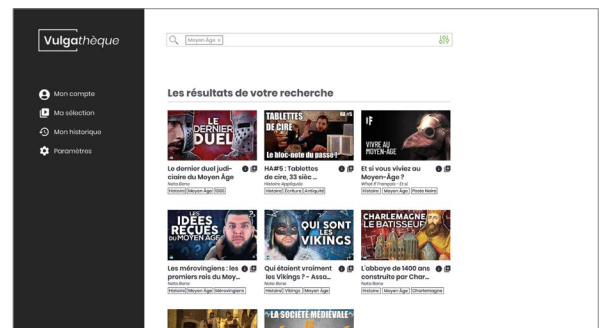
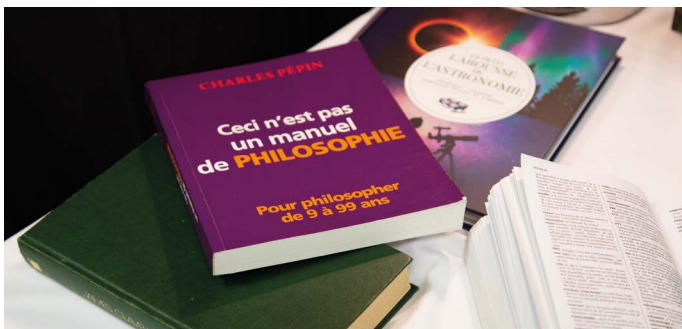
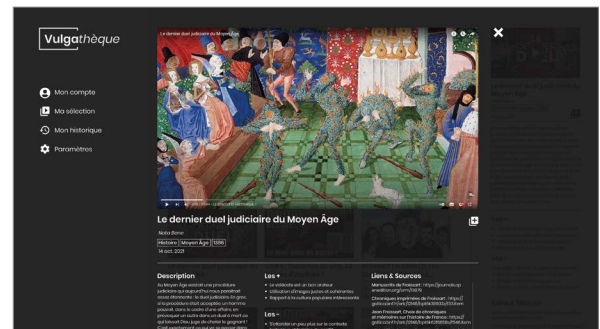
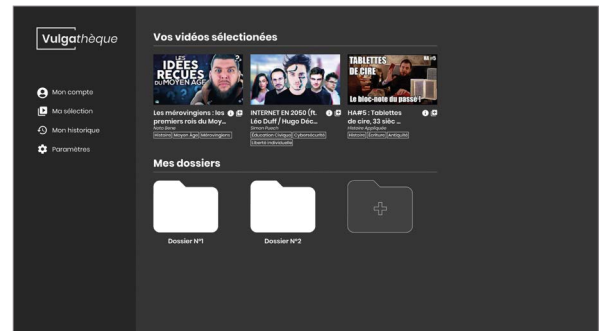
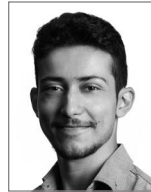
### LE PROJET

Le numérique est présent de plus en plus tôt et de plus en plus fréquemment dans la vie des enfants. A partir de 3 ans, il est utile au développement de certaines parties du cerveau de l'enfant. Néanmoins, il est problématique pour un enfant de n'utiliser que le numérique pour son développement. HÉRA est une application mobile d'histoires pour enfant. Le numérique étant à lui seul incomplet dans l'apprentissage de l'enfant, cette application regroupe des activités numériques et physiques sous forme d'histoires.

### Créer du lien entre le virtuel et le physique

#### POURQUOI ?

L'apprentissage est essentiel chez l'enfant dans la construction de sa personnalité. En collaboration avec plusieurs corps de métier, cette application collaborative permettra de rémunérer, par des publicités ou un système d'abonnement, des écrivains, illustrateurs, motion designers, cuisiniers, menuisiers, sound designers, animateurs, et bien d'autres. HÉRA offre un lien entre le numérique et le physique afin de développer tous les sens d'un enfant et d'optimiser son développement.



## VULGATHÈQUE

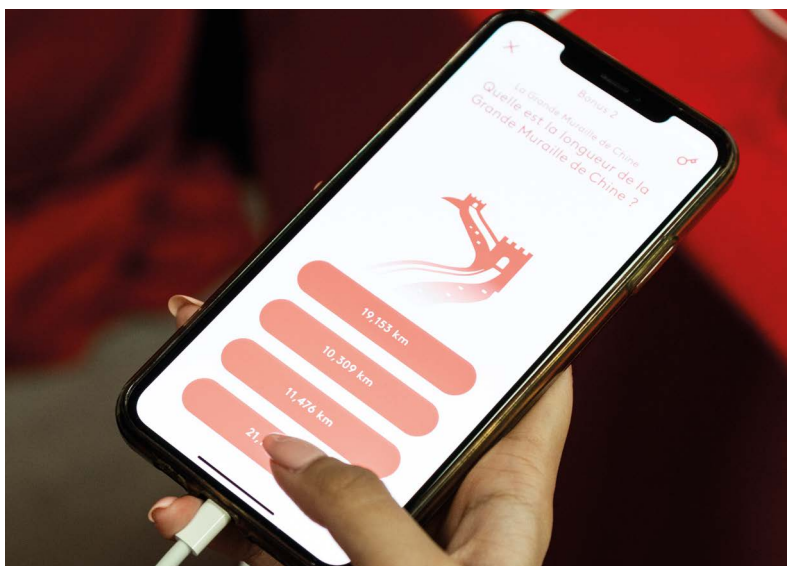
### LE PROJET

Beaucoup de vidéos de vulgarisation sont accessibles sur Internet. Elles peuvent être un complément pédagogique aux cours dispensés par les enseignants. VULGATHÈQUE s'adresse à ces derniers sous la forme d'une plateforme de vidéos à la demande. Ils trouveront à leur disposition des vidéos dont la qualité est certifiée par des spécialistes des notions concernées. Elles seront accompagnées d'informations, de sources, et de résumés utiles à l'enseignant pour trouver ce dont il a besoin.

### Le savoir accessible pour tous

### POURQUOI ?

Depuis 2016 la vidéo de vulgarisation se développe en France. Il y a, désormais autant de chaînes YouTube que de disciplines et de façon de les aborder. Ces vidéos sont un outil pour les enseignants qui souhaitent proposer à leurs élèves une façon dynamique d'apprendre. Mais il peut être difficile de trouver les vidéos adéquates aux thèmes qu'ils souhaitent aborder et au niveau de leurs classes. VULGATHÈQUE est un outil qui permet d'aider l'enseignant à trouver celle qu'il lui faut rapidement.



## HANYU

### LE PROJET

HANYU est une application proposant des cours de chinois de façon ludique pour les jeunes actifs de 18 à 25 ans, l'objectif étant d'apprendre le chinois tout en s'amusant. Alors que le nombre d'élèves en cours de chinois ne cesse d'augmenter, il existe peu d'applications proposant l'apprentissage de cette langue de façon ludique.

Grâce à HANYU, l'utilisateur pourra suivre ses progrès en mandarin avec des vidéos et des défis permettant d'atteindre différents niveaux.

### L'application ludique dédiée à l'apprentissage du mandarin

### POURQUOI ?

Le jeu par définition est une activité plaisante. La gamification est un levier d'engagement important dans l'éducation, parce qu'elle génère des émotions positives, suscite le maintien de l'attention, de la motivation et augmente la mémorisation, HANYU propose ainsi d'apprendre le mandarin en s'amusant. Aujourd'hui, il est plus important que jamais d'apprendre cette langue pour des raisons écologiques ou sociales, mais surtout parce qu'il s'agit de la deuxième langue la plus parlée au monde.

The graphic features a central red hexagon with the text 'JOUER & IMAGINER' inside. This hexagon is surrounded by several overlapping, offset layers of red and white geometric shapes, creating a sense of depth and movement. The background is a solid light gray.

# JOUER & IMAGINER

*Car proposer  
une autre vision  
du monde  
est au cœur  
du design !*



## Jérémy CHUNG

Mail : chung.jeremy.nicolas@gmail.com  
Téléphone : 06 67 76 41 43



CAMPUS – PARIS

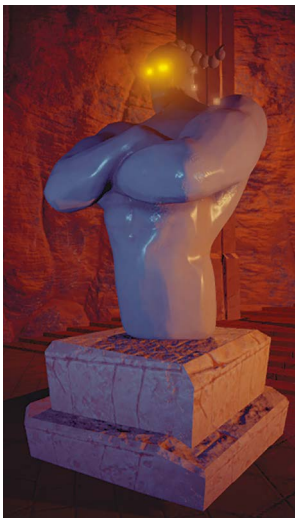
Game design

## Hugo MENENDEZ

Mail : hugo.menendez@hotmail.fr  
Téléphone : 06 48 79 64 73



Game design



## ARYA, CHILD OF DUSK

### LE PROJET

ARYA, CHILD OF DUSK est un Hack'n Slash qui s'inspire de l'univers des Mille et Une Nuits. Nous incarnons Arya, une apprentie chamane, qui se rend dans l'ancien temple maudit de Sakhar au cours de son pèlerinage. Armée de son épée serpent enchantée, elle y purifie les créatures impies et repousse la malicieuse flamme pourpre d'un djinn malveillant.

## Affrontez l'armée d'immortels d'un djinn malveillant sous la lune d'Orient

### POURQUOI ?

Outre la série Prince of Persia, l'univers des Mille et Une Nuits est un thème peu exploité dans le jeu vidéo. Le Hack'n Slash est considéré comme un sous-genre du jeu vidéo issu du Beat'em Up. Dans notre projet, nous voulons associer ces deux éléments atypiques afin de redécouvrir le genre dans sa plus simple interprétation.

Jouer & Imaginer

## Yann BABEF

Mail : yan.babef@e-artsup.net  
Téléphone : 07 69 06 92 45



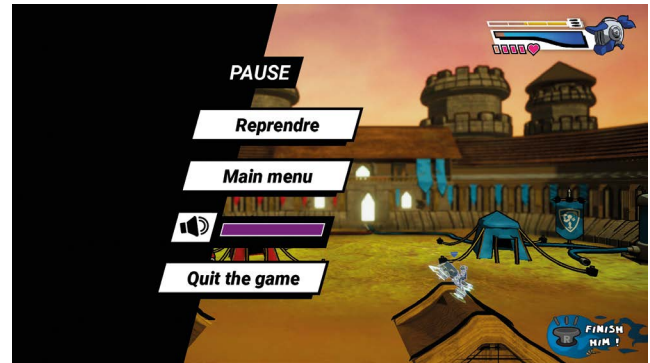
CAMPUS – PARIS Game design

## Thibaut BAREL

Mail : thibaut.barel@e-artsup.net  
Téléphone : 06 12 38 61 41



Game design



Jouer & Imaginer

## OVERJOUST

### LE PROJET

OVERJOUST est un jeu vidéo à consommer sans modération : vous et vos amis pourrez vous défier dans un univers paradoxal où les chevaliers ont accès à une technologie futuriste pour leurs joutes. Dans des arènes constituées de tremplins et plateformes, le but est d'exécuter des acrobaties aériennes pour pouvoir récupérer des munitions afin d'anéantir son adversaire ! Ce « subtile » mélange de jeu de moto et de jeu de versus anime les soirées, même les plus ennuyantes, avec ses explosions, acrobaties et moteurs vrombissants !

### Dégainez vos manettes

#### POURQUOI ?

La Covid-19 a favorisé les jeux en solitaire et en réseau. C'est pour cela que nous sommes partis sur un jeu multijoueur en local. Faire retrouver aux joueurs les émotions par lesquelles ils sont passés étant jeune lorsqu'ils se retrouvaient à plusieurs devant le même écran. L'euphorie générale, la tension entre deux joueurs, la fierté de battre son ami ainsi que la détermination de prendre sa revanche à la partie suivante. Ce mélange fait qu'un jeu multijoueur en local est unique et permet de se rapprocher après une dure période en solitaire.

# Matéo BRASSART

Mail : mateo.brassart@e-artsup.net  
Téléphone : 06 24 59 27 30



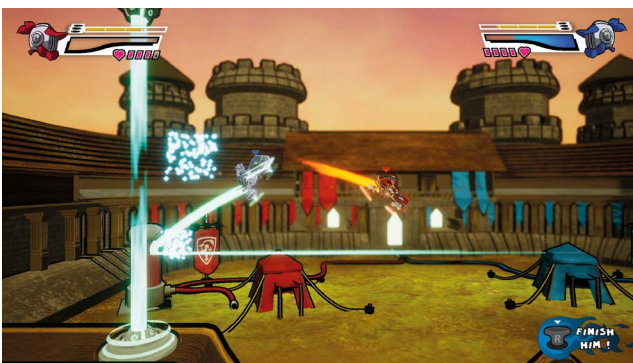
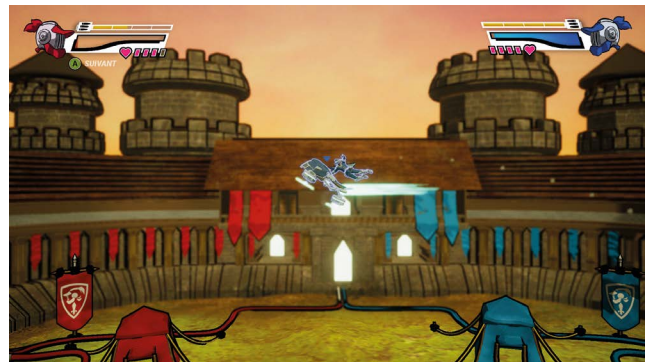
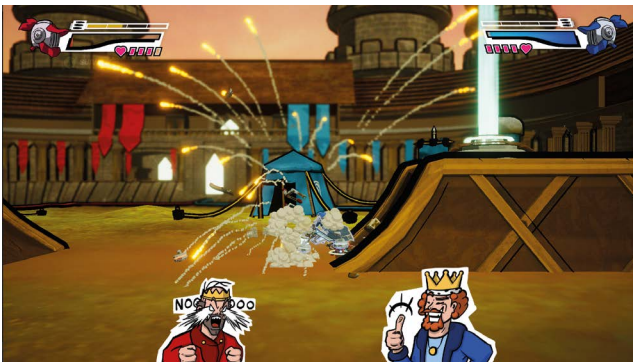
CAMPUS – PARIS Game design

# Kellian JADEAU

Mail : jadeau.kellian@e-artsup.net  
Téléphone : 07 81 67 05 79



Game design



Jouer & Imaginer

---

## Jérémie DELEU

---

Mail : jeremie.deleu@e-artsup.net  
Téléphone : 06 10 75 63 27



**CAMPUS** — PARIS

Game design

---

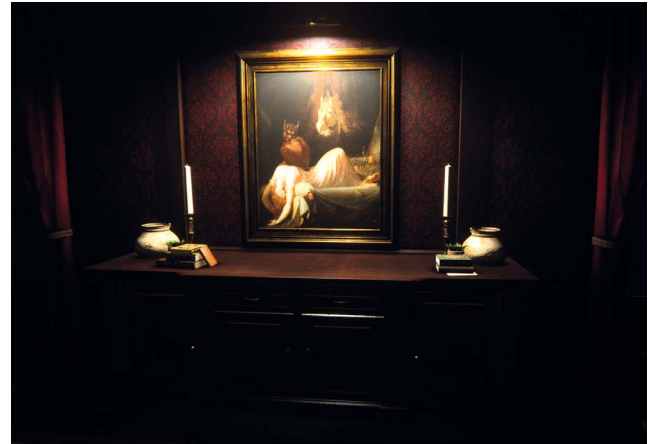
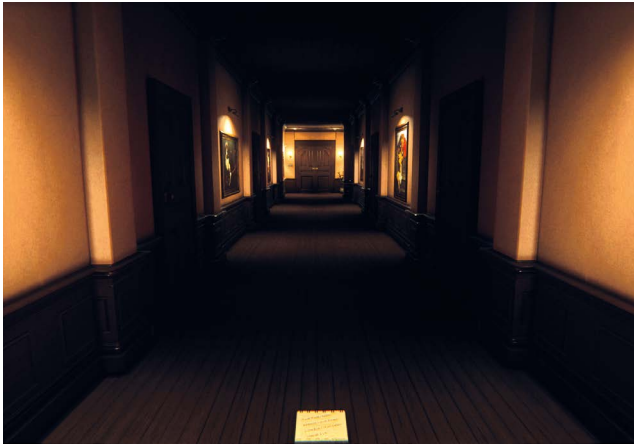
## Mélissa DESCUBES

---

Mail : melissa.descubes@e-artsup.net  
Téléphone : 06 03 94 86 54



Game design



Jouer & Imaginer

---

## BURDEN MUSEUM

---

### LE PROJET

BURDEN MUSEUM est un jeu d'aventure psychologique à la première personne se déroulant fin des années 1940. Le joueur incarne un détective privé enquêtant dans le bureau d'un directeur de musée pour découvrir des indices sur un possible adultère. Cependant des événements étranges et une sombre vérité vont venir hanter les lieux...

### Affrontez la vérité

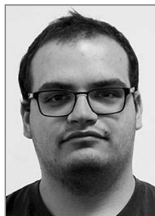
### POURQUOI ?

Nous voulons raconter une histoire par notre scénario, nos mises en scènes et nos interactions, cette histoire a pour but de remettre en question la situation de la femme à la fin des années 1940.

# Nicolas GIANGRECO

Mail : nicolas.giangreco@e-artsup.net

Téléphone : 06 49 98 51 54



**CAMPUS** – PARIS

Game design

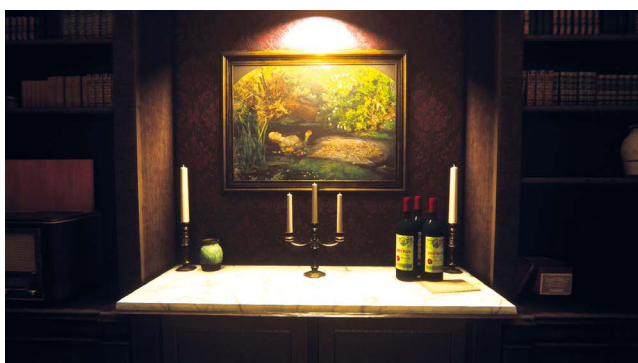
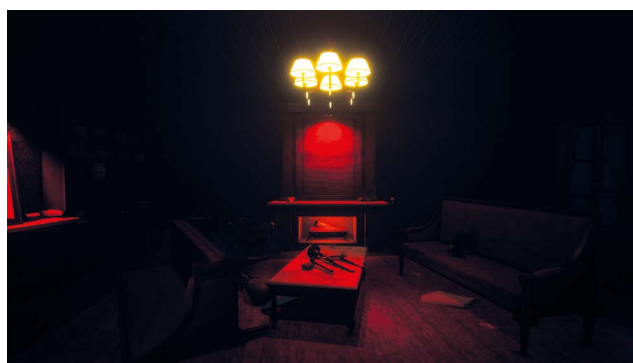
# Valentin GRIMOUX

Mail : valentin.grimoux@e-artsup.net

Téléphone : 06 10 99 41 73



Game design



Jouer & Imaginer

# LA LÉGENDE DE NNA-KI

## Projet collectif concept art

### LE PROJET

En pleine période sumérienne, deux héros, Ékur et Aya, tentent de rejoindre la ville d'Ur afin d'y empêcher une apocalypse céleste.

Mais le général Zlob et ses sous-fifres qui sont à l'origine de cette situation tentent de les mettre hors d'état de nuire afin d'accomplir leur macabre prophétie.

### POURQUOI ?

Le but de ce projet est de réaliser un ensemble de concept arts à partir du scénario donné.

Ce travail est à la fois collaboratif et individuel.

Après des recherches approfondies sur la période sumérienne, chaque étudiant a conceptualisé selon sa sensibilité des visuels narrants des scènes importantes de LA LÉGENDE DE NNA-KI.

# Gabriel BONNAUD

CAMPUS – PARIS

Concept Art



Mail : [bonnaudgabriel@gmail.com](mailto:bonnaudgabriel@gmail.com)

Téléphone : 06 85 32 22 52

Site : [www.artstation.com/gamebreaker](http://www.artstation.com/gamebreaker)



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Mes inspirations sont souvent liées à des cartoons ou des réalisateurs et leur parcours. Personnellement, je suis très inspiré par des réalisateurs de séries animées Disney comme Alex Hirsch (Gravity Falls) ou Dana Terrace (The Owl House).

Pour ce Grand Projet, les inspirations ont été compliquées. N'étant pas forcément très familier avec l'univers imposé, j'ai dû faire beaucoup de recherches sur le sujet. Faire des recherches historiques, géographiques et même graphiques. Bien que grand public, j'ai aussi été influencé par la sortie du film The Eternals de Marvel, dont une partie se déroulait à la même époque que notre sujet.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Que malheureusement, j'ai encore beaucoup de travail avant de me satisfaire à 100% niveau qualité graphique. Mais aussi, il m'a conforté sur le fait que ce n'était pas mon domaine, que je n'ai pas pu me donner à fond sur ce projet car il me limitait. Bien sûr, j'ai énormément appris avec ce sujet sur le dessin et la construction de plans, ça a plus été une sorte de tremplin qu'une toile sur laquelle je peignais une œuvre finale.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Dans un premier temps, j'aimerais travailler à mon compte en tant que freelance ou rejoindre une équipe de chara design pour du cartoon. Mais dans un futur assez large, l'objectif serait de mener à bien un projet de série animée et de le porter en streaming ou à la télévision. J'aimerais pouvoir proposer à un diffuseur une série que j'ai dans mes placards et de la voir prendre vie grâce à ma direction.

# Alexandre BOYAVAL

CAMPUS – PARIS

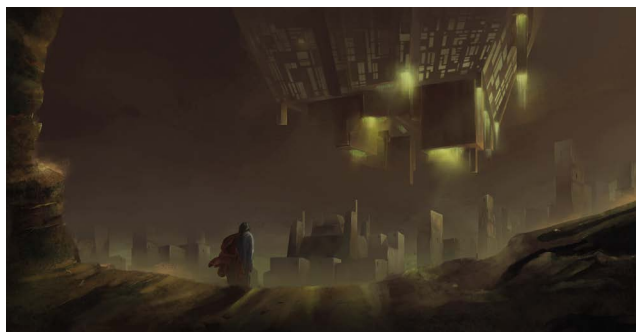
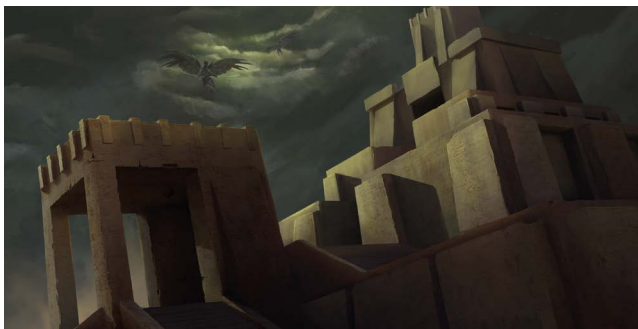
Concept Art



Mail : alexandre.boyaval@e-artsup.net

Téléphone : 07 85 43 03 37

Site : [www.artstation.com/edeluin](http://www.artstation.com/edeluin)



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Le cinéma en général (horreur, body horror, fantastique et des grands classiques (Duel, Reservoir Dogs), des jeux vidéo, souvent plus des jeux d'aventure, The Witcher, Dark Souls, ou indépendants.

La musique aussi, du côté du metal.

Le cinéma et des jeux vidéo (Matrix, Alien, Mad Max, Ghost in The Shell, Blade Runner, Cyberpunk, Shadow of the Colossus...).

Le cinéma m'inspire aussi beaucoup dans les compositions et thèmes, c'est difficile de tout citer, car c'est presque parfois inconsciemment.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Que j'aime peindre et faire des décors avec un thème, une aura et une histoire qui se raconte en arrière-plan. J'aime beaucoup aussi faire des recherches de concept et je suis beaucoup plus inspiré par ma culture que je le pensais.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Continuer à trouver mon style, faire de l'environnement art, et travailler soit dans le jeu vidéo, soit dans le cinéma.



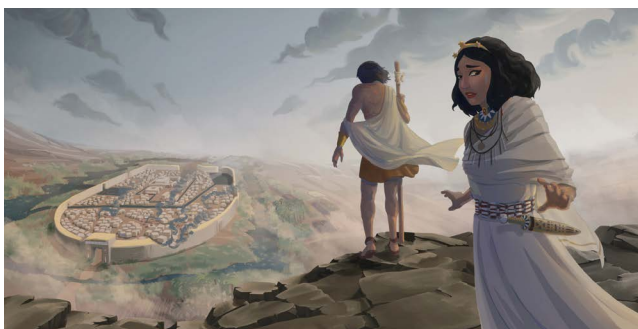
# Jeanne DE MARGUERYE

CAMPUS – PARIS

Concept Art



Mail : [jeanne.demarguerie@e-artsup.net](mailto:jeanne.demarguerie@e-artsup.net)  
Téléphone : 07 62 35 89 68



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Mes inspirations sont multiples. Je dirais que je m'inspire surtout de peintres classiques comme Velasquez ou Albrecht Dürer et Eugène Bidau et Claude Monet pour les couleurs. Dans un esprit plus contemporain, je trouve très intéressant les compositions de Florent Lebrun, dont je me suis inspirée pour le dynamisme de mes concepts et Craig Mullins, dont le traitement de la peinture est proche de celui auquel j'aspire.

Afin de réaliser le grand projet de fin d'études, je suis notamment allée chercher dans les collections sumériennes du musée du Louvre et du British Museum. J'ai également pu consulter le travail de reconstitution du peintre Balogh Balage ainsi que les images des sites archéologiques d'artistes contemporains des excavations : Austen Henry Layard et Frederick Charles Cooper.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Personnellement, j'ai appris à découvrir une culture associée à une période historique qui m'a passionnée ! J'ai apprécié passer du temps à réaliser des recherches afin de proposer dans le cadre de mon travail une rigueur du détail et une approche qui s'est voulue la plus juste et la plus cohérente possible.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

J'aimerais avec mon diplôme pouvoir travailler au sein d'un studio, idéalement pour du cinéma d'animation. Les secteurs qui m'intéressent le plus gravitent autour du character design, de l'environnement art ou de la réalisation de storyboards.

# Lauréanne DELIERE

CAMPUS – PARIS

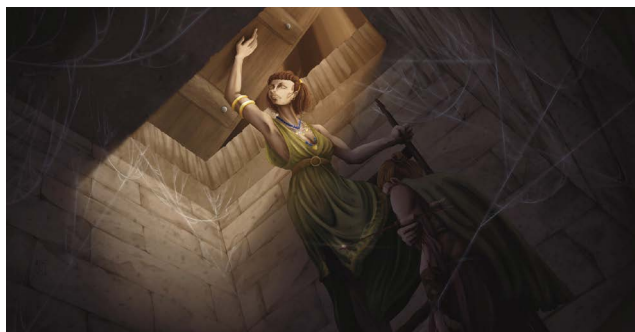
Concept Art



Mail : [laureanne.reel@gmail.com](mailto:laureanne.reel@gmail.com)

Téléphone : 06 88 58 99 75

Site : [www.reelillustration.com](http://www.reelillustration.com)



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Au quotidien, mes inspirations viennent de plusieurs horizons. Que ce soit le cinéma avec mes films préférés (Au Revoir Là-haut, Cloud Atlas...), les jeux vidéo qui ont bercé mon enfance et adolescence comme la saga des Professeur Layton, et les livres et romans graphiques que je lis.

Pour ce grand projet, pour les références j'ai fait plusieurs recherches sur l'archéologie, la faune et la flore du terrain, concept arts réalisés etc... Pour les rendus visuels, j'ai regardé de nombreuses vidéos sur l'anatomie humaine, étant donné que je me suis concentrée sur le chara design. Également, les concept arts de la série Arcane pour le rendu des visages m'ont beaucoup accompagnée. Ainsi qu'un fanart de la série Jolo's Bizarre Adventure, donc le painting était très instructif pour mes visuels.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Les Grands Projets m'ont beaucoup aidé à travailler avec plus d'assurance et à gagner en technique. Et cela m'a conforté dans mon choix de m'orienter dans ce milieu et faire découvrir mon univers au gens.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

À l'avenir, je souhaiterais dessiner mon roman graphique dont j'écris le scénario depuis 6 ans. Plusieurs milieux m'intéressent comme la création et les illustrations de couvertures de livres, travailler à mon compte sur différentes missions d'illustrations et de graphisme éditorial. Je suis ouverte à plusieurs projets et missions créatives où je pourrai exprimer pleinement mon style de dessin.

# Mélanie DURAN

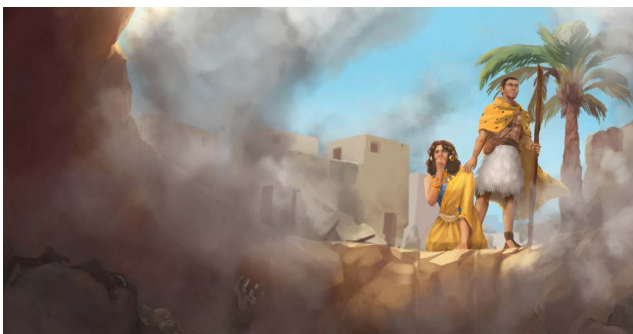
CAMPUS – PARIS

Concept Art



Mail : melanie.duranmoro@gmail.com  
Téléphone : 06 86 58 10 86

Site : [www.artstation.com/lankea](http://www.artstation.com/lankea)



## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Dès que je manque d'inspiration, je me tourne vers le cinéma, les jeux vidéo, les art books. C'est un moyen très rapide pour chercher des références ou trouver des simplifications. Par exemple, comment sont fait les rochers sur tel jeu, à quoi ils ressemblent, telle tenue dans tel film, les couleurs, formes etc.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Qu'il faut avoir une volonté de fer et de la passion pour évoluer dans ce domaine. En dehors des cours, j'ai consacré une partie de mon temps à suivre des cours supplémentaires via d'autres artistes. L'apprentissage de l'école m'a appris à être indépendante et acharnée.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

J'avais pour idée de continuer en tant que directrice artistique avec mon alternance, mais depuis la journée des Grands Projets, et les retours bienveillants du jury, je vais me lancer dans cette voie de concept artist. Pour le moment, je n'ai pas de domaine de prédilection, mais plutôt dans la voie générale du concept art, et probablement en freelance.

Jouer & Imaginer

# Clara EVANNO

CAMPUS – PARIS

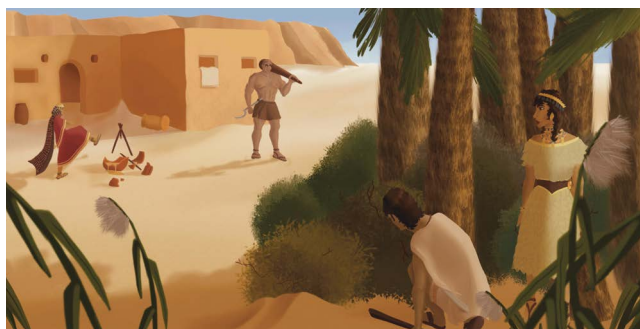
Concept Art



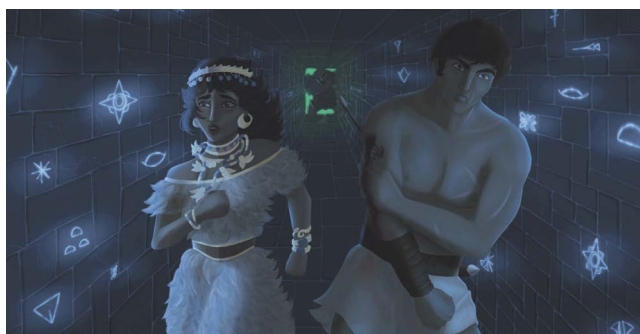
Mail : clevanno@gmail.com

Téléphone : 06 26 20 12 01

Instagram : @ceva\_design



Jouer & Imaginer



## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Je puise mes inspirations beaucoup dans mes expériences culturelles. Que ce soient les films, les musées ou les pays que j'ai vus/visités, tout ce mélange m'a accompagnée dans mes études à e-artsup. J'ai toujours privilégié la curiosité ainsi que la diversité dans mes projets. J'ai principalement voulu rester la plus fidèle aux découvertes archéologiques sur Sumer. J'ai lu beaucoup de livres mais aussi visité le Louvre qui m'a beaucoup aidée pour comprendre l'art sumérien. Une inspiration majeure a été Le Prince d'Égypte (1998, DreamWorks), que ce soit pour l'ambiance ou les décors.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

La leçon la plus importante a été de croire en chaque visuel créé, j'ai pris de l'assurance dans mon travail de peinture digitale. Quand on travaille avec passion, le doute s'installe facilement, on se demande «Est-ce que c'est suffisant ?». J'ai appris à ne pas douter de mes aptitudes.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Après mon service civique, je me lancerai à fond dans le props design. Mon ambition est d'intégrer une société de production de films d'animation ou une entreprise de développement de jeux vidéo en tant que props designer ! Mon objectif principal est juste de vivre de ma passion du dessin.

# Justine GHYSELEN

CAMPUS – PARIS

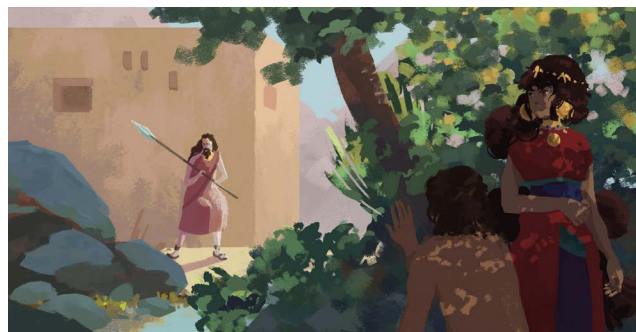
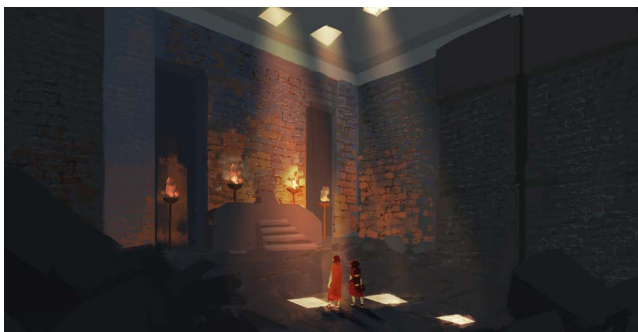
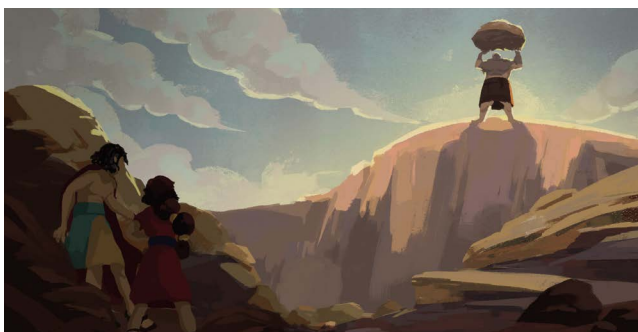
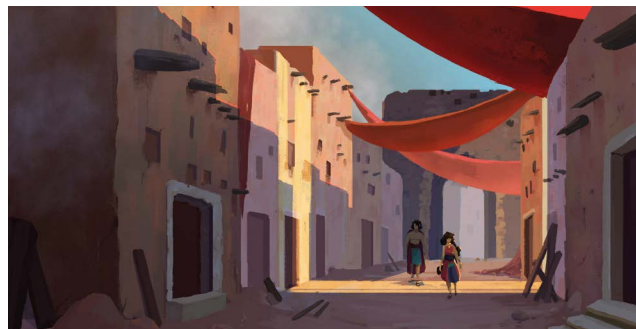
Concept Art



Mail : justine.gh@outlook.com

Téléphone : 06 47 66 28 08

Instagram : @justine.ghyselen



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Mes inspirations principales proviennent des mouvements de peintures impressionnistes et du fauvisme. J'accorde beaucoup d'importance à la couleur, à la composition, au dynamisme des formes ainsi qu'aux ambiances lumineuses.

Pour le grand projet, je me suis inspirée de nombreuses images de paysages d'Irak et de certains artistes qui peignaient des paysages du Moyen-Orient comme Martiros Sarian, qui mélange tons chauds et froids.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Ce grand projet m'a appris à sortir d'une certaine zone de confort en essayant de réinterpréter le réel à ma façon tout en faisant attention à garder un certain cadre qui m'était imposé.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Dans le futur, je souhaiterais continuer de m'améliorer en peinture et de continuer à expérimenter la couleur et apprendre de nouvelles choses. Sans doute continuer vers le décor et pourquoi pas en produire pour le cinéma d'animation.

# Solanne GUIGON

CAMPUS – PARIS

Concept Art



Mail : solanne.guigon@e-artsup.net

Téléphone : 06 70 06 05 36

Instagram : @pandoras.sgn



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Je me suis beaucoup inspirée des films/ séries SF et fantastiques, ainsi que par ce que je vois en me baladant dans la rue, les architectures/ paysages.

Comme ci-dessus, j'aime beaucoup les films de science-fiction, ils m'ont donc beaucoup aidée pour la partie vaisseau du scénario. Pour la partie historique, ce sont de nombreuses visites au Louvre qui m'ont aidée à recréer cette période historique.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Ils m'ont appris que je pouvais travailler sur un même sujet pendant une longue période de temps sans me lasser.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Je voudrais travailler dans l'industrie du film et film d'animation en étant spécialisée dans l'environnement et les FX.

# Wissem KOUALEF

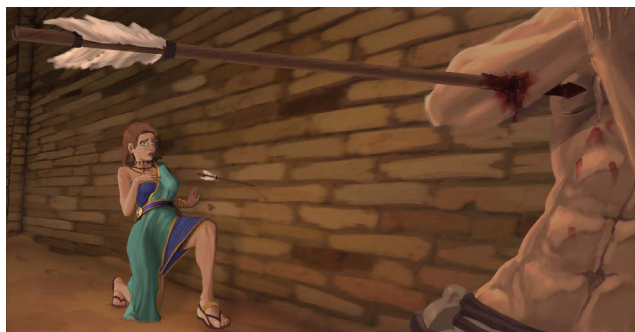
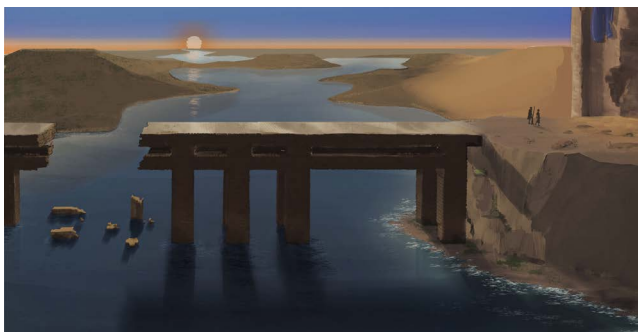
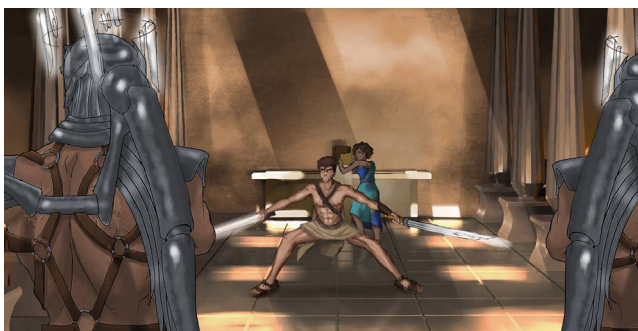
CAMPUS – PARIS

Concept Art



Mail : [carat14@hotmail.fr](mailto:carat14@hotmail.fr)  
Téléphone : 06 36 54 24 70

Site : [www.artstation.com/heyoz](http://www.artstation.com/heyoz)



## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Mes plus grandes inspirations quand je réalise du concept art sont de grands réalisateurs comme Denis Villeneuve, Stanley Kubrick, Ridley Scott... Mais pas que. Beaucoup de peintres m'inspirent de par leurs convictions, leurs travaux ou simplement de leurs histoires. Notamment Giger, Bensinski, Böcklin ou encore Dali, pour en citer quelques-uns. Il y a aussi certains passionnés qui me motivent plus au quotidien comme Alt236, ou Karim Debbache qui m'ont vraiment initié au monde de l'art via leurs émissions respectives.

Pour ce grand projet, j'ai essayé de m'inspirer de La Momie de Stephen Sommers (1999) pour ce côté aventure du désert tout en étant un peu comique. J'ai aussi essayé de rester dans des cadrages plutôt scolaires, je ne voulais pas déjà commencer à briser les règles sans les avoir maîtrisées.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Les grands projets m'ont appris à m'organiser, à communiquer aussi avec mes camarades que je voyais plus comme une équipe de production. J'ai dû aussi prendre des responsabilités, en achetant le tissu pour les stands du GP par exemple, en cherchant une matière qui pourrait se décliner assez pour correspondre à tout le monde. Et d'un point de vue réalisation graphique, que je pouvais réaliser des produits finaux et professionnels.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Pour le futur, j'aimerais travailler pour des productions de cinéma ou de séries surtout. Même si l'univers des jeux vidéo m'attire de plus en plus de par sa diversité et du nombre de jeux qui sont produits avec une véritable réalisation.

Jouer & Imaginer

# Anderson NIOULE

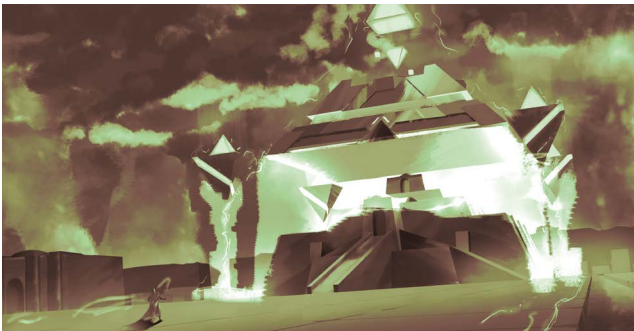
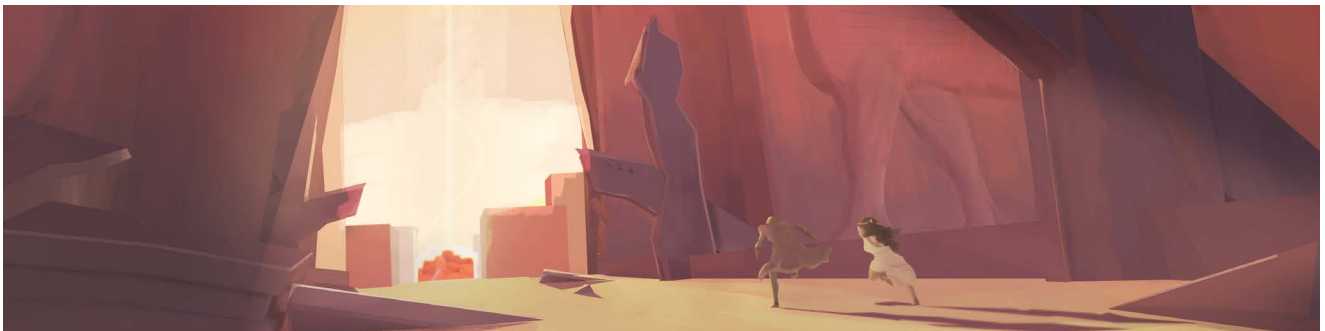
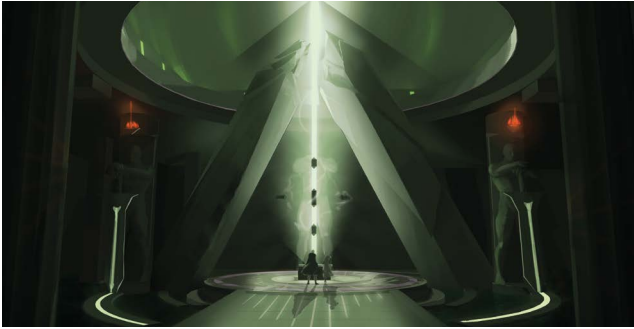


Mail : [andersonioule7@gmail.com](mailto:andersonioule7@gmail.com)  
Téléphone : 07 60 06 83 42

CAMPUS – PARIS

Concept Art

Site : [www.hyki-art.com](http://www.hyki-art.com)



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

L'univers de la 3D et de l'animation, les concept arts 2D de jeux et la musique, car cette dernière donne une ambiance à l'environnement dans lequel on se situe.

Je me suis beaucoup inspiré tout d'abord de l'histoire sumérienne pour rester sur le sujet, que j'ai voulu ensuite mixer avec des références de Star Wars et de science-fiction.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Travailler cette dualité 3D/2D est une de mes ambitions, car cette dualité ouvre des champs de possibilités infinis à la création, tout en proposant un travail précis et efficace.



# Louise PALLAUD

CAMPUS – PARIS

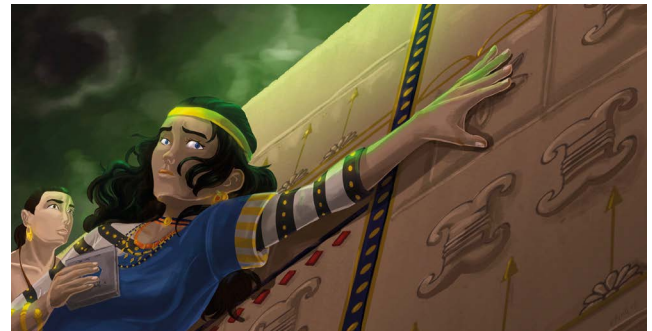
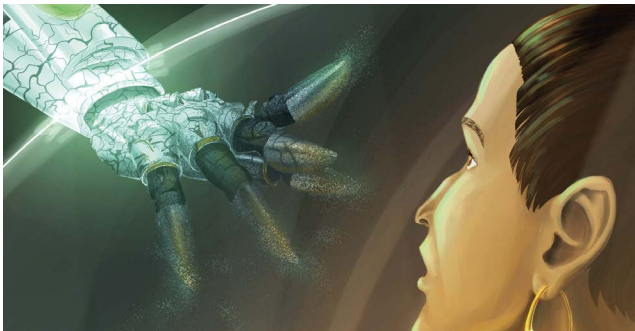
Concept Art



Mail : loupaladdm@gmail.com

Téléphone : 07 78 68 69 35

Site : [www.instagram.com/premxylys/?hl=fr](http://www.instagram.com/premxylys/?hl=fr)



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

De manière générale, mes inspirations viennent du cinéma, de la bande-dessinée, de romans, de documentaires, d'expositions dans des musées... J'essaie de voir ce que je peux retenir des lieux que je visite (étant donné que j'aime voyager).

Pour ce projet, mes inspirations viennent probablement des nombreux films d'aventure et de science-fiction que j'ai pu voir, datant aussi bien de ces dernières années que d'il y a 30-40 ans.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Ce projet m'a montré que j'étais vraiment capable d'améliorer mes compétences quand je m'y mettais à fond. Cela m'a également montré que certains styles de dessin qui me semblaient hors de portée ne l'étaient pas tant que ça (bien qu'il me reste encore du travail pour y arriver... Mais ça n'a plus l'air si impossible).

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Pour le futur, j'ai pour ambition de travailler dans le domaine du cinéma d'animation, d'une part, et de l'autre de faire de la bande dessinée pendant mon temps libre.

# Manon POIRIE

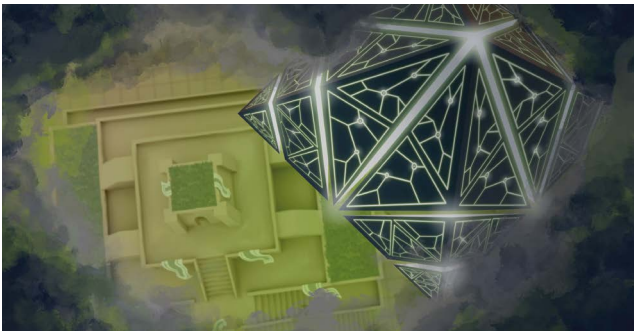
CAMPUS – PARIS

Concept Art



Mail : manon.poirie@gmail.com  
Téléphone : 07 70 51 98 95

Site : [www.artstation.com/niiiu\\_art](http://www.artstation.com/niiiu_art)



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Enfant, j'ai grandi le nez plongé dans les livres, surtout de fantasy. Très vite, je me suis mise à dessiner toutes sortes de dragons et autres créatures légendaires, et le dessin est devenu une vraie passion. J'ai ensuite eu la curiosité de tester toutes sortes de médiums créatifs, et je me suis donc initié à la peinture, sculpture, couture, maquillage, photographie, origami, pyrogravure, et plus tard, au digital painting. Pour ce projet, étant jusque-là plutôt spécialisée dans les créatures et les personnages, j'ai décidé de m'immerger dans le design d'environnement. J'ai donc essayé au maximum de réaliser des décors du scénario les plus variés possible, notamment en travaillant l'architecture, la végétation, les roches et les effets spéciaux. Pour cela je me suis inspirée de nombreuses références et recherches historiques, ainsi que de nombreux artistes.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Pendant ce projet de production intensif, j'ai dû mettre à l'épreuve mes compétences techniques, mais aussi mes capacités d'organisation. Malgré quelques difficultés, j'ai été plutôt surprise mais très fière d'avoir réussi à compléter l'objectif de rendre huit images dans les temps impartis.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Par la suite, j'aimerais poursuivre dans le concept art ou l'illustration : soit en freelance (depuis 2018), soit dans une production de jeu vidéo, soit dans l'édition de jeux de société. Je suis aussi très attirée par le monde de la bande dessinée, et j'ai un projet de roman graphique en cours. Dans tous les cas, j'aimerais avoir l'occasion d'expérimenter encore plein de nouvelles choses, et de ne jamais arrêter d'apprendre !

# Tani RAJAONARIVELO

CAMPUS – PARIS

Concept Art



Mail : rajaotania@gmail.com

Téléphone : 06 31 17 60 97



## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Les œuvres et travaux qui s'inspirent de la fantasy médiévale : jeux de société (jeux de rôle, jeux de plateau, cartes...), la littérature (fantasy, fantastique, merveilleux, uchronies...), les livres pratiques (craft, cuisine,...), les arts (jeux vidéo RPG style The Witcher, films/séries fantasy, musique folk-nordique et slave comme Artur Matveenko ou P.T Adamczyk...), GN/LARP, musées, lieux à thèmes, événements... Les concepts art du film Prince d'Égypte (colorimétrie), les illustrations du jeu de rôle espagnol La Puerta de Ishtar, le jeu vidéo de Dark Pictures House of Ashes et les visuels des jeux Civilization V et Humankind, le film documentaire Le Sacre de l'Homme de Jacques Malaterre; et enfin, pour l'ambiance sonore, les reprises des chants sumériens de Peter Pringle (YouTube). Au niveau historique, trois événements sumériens se rapprochaient du script : les Lamentations de Ur, l'achèvement de la dynastie III de Ur et le mythe de Ninurta et Asag.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

L'un des meilleurs conseils qui m'a été donné durant six mois est : n'en rajoute pas. Un visuel clair et précis sans trop d'artifices peut se travailler en une seule soirée et être plus efficace qu'un visuel «passable» travaillé pendant 3 mois.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Développer mes projets en tant que créatrice de contenus autour du jeu de rôle et du GN : faire en sorte que le grand public s'y intéresse encore d'avantage et y voit leur potentiel. Et j'aimerais avoir mon nom dans un jeu qui rendraient des futurs gamers heureux !

Jouer & Imaginer

# Olivia RAMA

CAMPUS – PARIS

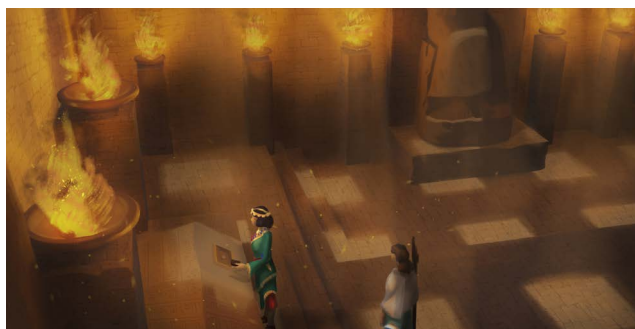
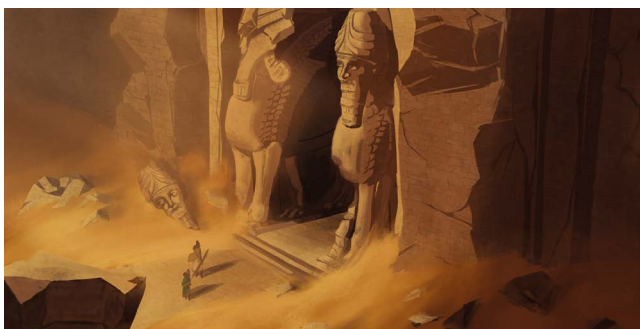
Concept Art



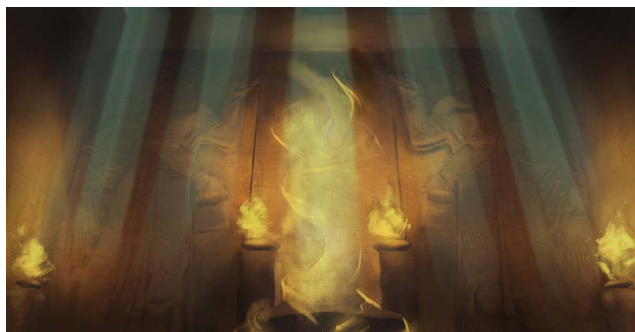
Mail : olivia.rama78@gmail.com

Téléphone : 06 35 38 69 65

Site : [www.artstation.com/nihalee](http://www.artstation.com/nihalee)



Jouer & Imaginer



## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

Elles sont assez variées, je m'inspire aussi bien de références visuelles via les films, jeux vidéo, séries, visites de musée ; que de références écrites comme des romans, légendes et récits mythologiques. Sans oublier les documentaires bien sûr. Mais je m'inspire de plus en plus de travaux de concept artists, que l'on peut retrouver dans divers artbooks. Pour le Grand Projet, mes inspirations ont d'abord été des recherches historiques et références archéologiques que j'ai pu réaliser via de nombreuses visites au département des antiquités orientales du Louvre. Ensuite, pour la réalisation de mes visuels, je me suis essayée à divers styles et techniques de digital painting pour arriver au rendu souhaité.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Lors de ces Grands Projets, j'ai eu une longue phase de blocage artistique. J'ai appris à surmonter celui-ci en prenant du recul sur mes créations et en me focalisant sur la création d'environnements. Ce qui m'a permis d'améliorer mes compétences dans ce domaine que je considérais comme mon point faible.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

A l'avenir, je souhaiterais commencer comme concept artist en environnement design architectural et props design, de préférence dans le jeu vidéo. Et peut-être dans quelques années développer un projet personnel.

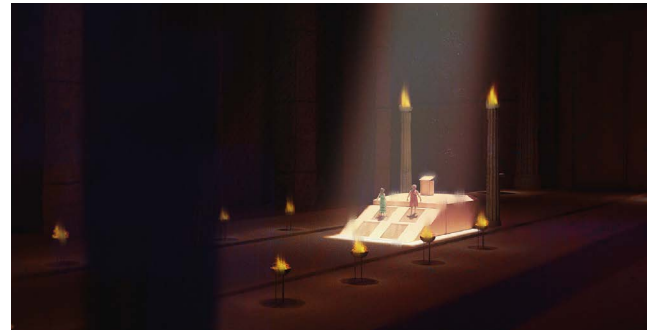
# Pascal WU

CAMPUS – PARIS

Concept Art



Mail : pascal.wu@e-artsup.net  
Téléphone : 07 69 16 84 67



Jouer & Imaginer

## INTERVIEW

### Quelles sont vos inspirations de manière générale et pour ce travail ?

De manière générale, mes inspirations sont les concepts artists comme Ruanjia, WLOP, Krenz mais aussi des grands maîtres tel que Rembrandt, John Singer Sargent ou bien Frank Frazetta. De plus, les jeux vidéo, les films et les séries animées m'apportent aussi beaucoup d'inspiration sur la partie création d'univers et designs. Ils me permettent de garder ma passion et ma motivation pour ce métier.

Mes inspirations pour mon grand projet proviennent principalement d'éléments historiques réels (sculptures, bijoux, armes et armures) mais aussi de jeux vidéo tel que House of Ashes car il est toujours intéressant de voir l'interprétation d'un thème par d'autres artistes.

### Qu'est-ce que les grands projets vous ont appris sur vous ?

Le grand projet m'a appris à gérer mes projets, à produire sur le long terme, à m'organiser et à anticiper mes projets, ce qui est très important car plus tard dans ma carrière, je souhaiterais travailler en freelance. Il m'a aussi permis à mieux me connaître, en ce qui concerne mes capacités ainsi que mes limites. Et pour finir, j'ai appris à défendre mes idées, mes choix et mes envies auprès des professionnels lors de ma présentation finale.

### Quelles sont vos ambitions pour le futur ?

Pour le futur, je souhaiterais entrer dans l'industrie du jeu vidéo en tant que concept artist & illustrateur pour développer des gros jeux triple A en France dans un premier temps, puis voir si à l'avenir des occasions se présentent, travailler pour des studios à l'international (des studios japonais notamment).



# GRAND JURY 2022

Le travail du designer prend tout son sens dans la rencontre avec ses usagers, c'est pourquoi les Grands Projets sont des réalisations qui se partagent.

Et puisqu'une professionnalisation active et réelle n'existe qu'au travers de nombreuses rencontres, alors les expert•e•s du Grand Jury, leurs conseils, leurs mises en garde et leurs compliments sont précieux : ils marquent définitivement l'entrée de plein pied dans la vie active.

# MEMBRES DU JURY

**ARQUEMBOURG Louise**

Kylotonn Paris  
Game Artiste 3D

**AUMONT Marie**

Michel & Michel  
Co-Fondatrice / Directrice Artistique

**BEINAT Guillaume**

Gminuscule  
Fondateur / Designer Graphique

**BELOT Grégoire**

Freelance  
Designer Graphique / Enseignant

**BRIZARD LAMOUR Marion**

Freelance  
Directrice Artistique

**CALLEJA Audrey**

Freelance  
Illustratrice / Enseignant

**CHAMPOUX Grégoire**

Littlefield Studio  
Président / Directeur Créatif

**CHANUT Paul**

Freelance  
Concept Artist / Enseignant

**CALLEJA Audrey**

Freelance  
Illustratrice / Enseignant

**COLOMBEL Matthieu**

Blackmeal  
Co-fondateur et Dirigeant

**DASTARC Joan**

Elvis Paris  
Co-Fondateur / Directrice Artistique

**DELERIS Gilles**

Agence W - Havas Group  
Co-Fondateur / Directeur de Création

**DERY Olivier**

Ariane group  
Directeur Communication Digitale

**DEVÈZE Jean**

Agence 4 quatre  
Directrice Artistique

**DUFOUR Marion**

Agence Bastille  
Directrice Artistique Senior

**EL GHOZI Anne-Laure**

Nature et Découvertes  
Responsable du Studio Graphique

**GALLOUX Mathieu**

Addiction agency  
Co-Fondateur / Directeur de Création

**GRÉCO Fabrice**

Profil Design  
CEO / Directeur de Création

**GOUYETTE Cyrille**

Musée du Louvre  
Chargé de Mission

**GUILLAUMOT Thomas**

Lune Bleue et Garlic design  
Co-Fondateur / DA et Gérant

**HAYES Jeremy**

Jh Studio  
Fondateur / Directrice Artistique

**HERBELIN Joséphine**

Les Canards Boiteux  
Directrice Artistique

**HIGEL Benoît**

Agence By Benoît  
Fondateur / Directrice de Création

**KAROLYI Géraldine**

17 MARS  
Fondatrice / Directeur du Design

**LAILLET Annaïk**

Freelance  
Directrice Artistique / Graphiste

**LAMARCHE Vincent**

Nun  
Co-Fondateur / Designer

**LECOINTE Antoine**

Malherbe paris  
Directrice Artistique

**LUCAS Frédéric**

Freelance  
Graphiste 3D

**MARTINON Barthelemy**

A3P  
Consultant

**MICHARD Olivier**

Freelance  
Directrice Artistique

**MIRI Michel**

Agence Dojo  
Fondateur / Directeur de Création

**MOLLET Christophe**

itss  
Directeur Fondateur

**MULLET Justine**

Freelance  
Directrice Artistique

**MUNIER Hubert**

M l'Atelier  
Co-Fondateur / Directeur de Création

**PAPU Anatole**

Konbini  
Directrice Artistique

**POMPON Mélanie**

Focus Home Interactive  
Designer Graphique

**PORZEL Ralph**

Agence By Benoît  
Directeur de Création

**RABOURDIN Marilou**

Entrecom  
Responsable du Studio graphique

**RAD Émilie**

Thalamus  
Directrice Artistique

**SULTAN David**

Razorfish - Publicis Groupe  
Directeur du Studio de création

**TOBAL Sabrina**

Magic Pockets  
Directrice Artistique et Créative

**TRAMIER Jean**

Zero Games Studio  
Co-Fondateur / Directeur

**URITY Xavier**

Mediamonks  
Directeur de Création

**VELOSO Anthony**

L'affreux Bonhomme  
Co-Fondateur / Directeur de Création

**WELDE Antje**

Voiture 14  
Directrice Artistique Associée

The background features a large, abstract geometric composition. It consists of several overlapping, angular shapes in bright red and white, set against a light gray background. The shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, resembling a stylized architectural structure or a complex logo. The overall aesthetic is modern and clean.

# REMERCIEMENTS

Nous remercions  
l'ensemble des enseignants  
et équipes pédagogiques  
qui ont encadré les étudiants  
durant ces 5 années...  
et plus particulièrement  
ceux qui ont œuvré en coulisse  
de ces grands projets.



---

# EN COULISSE DES GRANDS PROJETS

---

AKBABA Hasim	JEANDEMANGE Thibault
ARQUEMBOURG Louise	LABAT Jonathann
BAYEUX Jérôme	LABIDI Welid
BEAUCHÊNE Guillaume	LE SCOUL Yann
BECQUERET Nicolas	LOURDEL Mylène
BRAILLON Hugo	MARCADET Wilfried
BREDILLET Vincent	MARTINON Barthelemy
BRUNET Camille	MERDRIGNAC Joseph
CARO Martine	MERIDJI Naddir
CASANOVA Olivier	MILETIC Néo
CHATILIEZ Pierre-Emmanuel	MILETIC Viktor
CHELEUX Lydia	MORIN Clara-Marie
COHEN Sacha	RAZAFINDRALAMBO Marc
DAVIS Maeva	THOMAS Raphaël
FERRER Alexis	URITY Xavier
GAGO Laurent	VETTIER Pierre
GALERNEAU Timon	VIEIRA Julien
GERARDIN Romain	
GOMEZ Montero Ivan	
HAJDUK Axelle	
HERRERA Rodolphe	
IMBAUD David	

# FORMER LA NOUVELLE INTELLIGENCE DES ENTREPRISES



Barcelone ■ Berlin ■ Bordeaux ■ Bruxelles ■ Caen ■ Cotonou ■ Genève ■ Lille ■ Lyon  
 ■ Marseille ■ Montpellier ■ Mulhouse ■ Nancy ■ Nantes ■ New York ■ Nice ■ Paris ■  
 Rennes ■ Saint-André (La Réunion) ■ Strasbourg ■ Tirana ■ Toulouse ■ Tours

Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 26 écoles et entités rassemblent dans 26 villes en France et à l'International près de 30 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie, création et e-sport...

Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former la Nouvelle Intelligence des Entreprises d'aujourd'hui et de demain. Ouverture à l'International, grande sensibilité à l'innovation et à l'esprit d'entreprendre, véritable culture de l'adaptabilité et du changement, telles sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles du Groupe. Ils deviendront ainsi des acteurs-clés de l'économie de demain, rejoignant nos réseaux d'Anciens qui, ensemble, représentent plus de 80 000 membres.

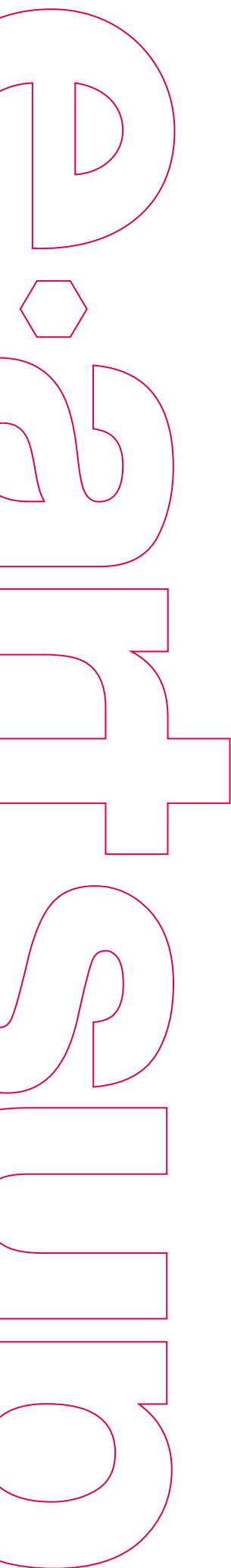
[www.ionis-group.com](http://www.ionis-group.com)

IONIS Education Group, la Nouvelle Intelligence des Entreprises.

# e·artsup

L'école de  
**la passion créative**

[www.e-artsup.net](http://www.e-artsup.net)



### **e-artsup // Paris**

95 avenue Parmentier  
75011 Paris  
01 44 08 00 62

### **e-artsup // Bordeaux**

51 rue Camille Godard  
33000 Bordeaux  
05 57 87 33 61

### **e-artsup // Lille**

10-12 rue du Bas Jardin  
59000 Lille  
03 20 15 84 40

### **e-artsup // Lyon**

2 rue du Professeur Charles Appleton  
69007 Lyon  
04 28 29 37 31

### **e-artsup // Montpellier**

3 place Paul Bec  
34000 Montpellier  
04 11 93 19 90

### **e-artsup // Nantes**

18 rue de Flandres Dunkerque  
44000 Nantes  
02 57 22 08 60

### **e-artsup // Nice**

131 boulevard René Cassin  
06200 Nice  
04 22 13 33 30

### **e-artsup // Strasbourg**

4 rue du Dôme  
67000 Strasbourg  
03 67 18 04 51

### **e-artsup // Toulouse**

40 boulevard de la Marquette  
31000 Toulouse  
05 82 95 87 00