

e-artsup

L'école de
la passion créative

GAME DESIGN
& JEU VIDÉO

ANIMATION
2D & 3D

MOTION
DESIGN

DIRECTION
ARTISTIQUE



LES

GRANDS

16^e édition

160 créations

PROJETS



182 étudiants



www.e-artsup.net



2023



LES GRANDS PROJETS

16^e édition

160 créations

182 étudiants

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

AMBITIONS

Le design n'est pas une fin en soi. C'est un moyen de résoudre des problèmes, de répondre aux besoins des utilisateurs mais, surtout, c'est une manière structurée et argumentée de penser toutes les complexités interreliées des phénomènes qui interagissent et structurent notre monde afin d'être en capacité d'ouvrir le champ des possibles, de dessiner d'autres pistes au service de l'humanité. En cela, le design donne des directions et crée du sens.

RESPONSABILITÉ

La variété des thèmes présentés dans ce catalogue témoigne que le design peut être utilisé dans de nombreux domaines, tels que la santé, l'éducation, l'environnement par exemple. En utilisant des méthodes de recherche et de conception centrées sur l'utilisateur, les designers peuvent comprendre les besoins et les désirs des utilisateurs et concevoir des solutions qui y répondent de manière efficace, agréable et responsable. Et, en cela, les étudiants d'e-artsup prennent toute leur place dans la marche du monde en assumant leurs responsabilités citoyennes.

EPANOUISSEMENT

Pour être en mesure de proposer une telle diversité de projets tous aussi pertinents les uns que les autres, les étudiants ont fait preuve d'observation, d'esprit d'analyse, de curiosité, d'empathie et d'une grande collaboration. L'empathie les aide à comprendre les besoins et les désirs des publics, la curiosité permet d'explorer de nouvelles idées et techniques, quant à la solidarité, valeur centrale de notre école, elle est importante pour avoir confiance et réussir.

Ces grands projets sont le témoignage de notre pédagogie : elle se donne pour objectif d'aider chaque étudiant à trouver la voie qui lui correspond le mieux tout en formant des créatifs parfaitement taillés pour affronter le monde professionnel. L'école se réinvente constamment pour être au plus près des exigences du marché afin d'assurer à ses étudiants une totale employabilité au terme de leur cursus, mais aussi, et surtout, pour leur donner une grande liberté dans leurs décisions afin de les amener à se construire à travers leurs choix de parcours professionnel. Ainsi, la pédagogie d'e-artsup favorise l'épanouissement individuel des étudiants en les aidant à découvrir les différentes facettes des métiers de la création et du design pour leur permettre d'opter pour celles qui leur conviennent le mieux. Les choix qu'ils opèrent à travers les thèmes et la mise en œuvre de leurs grands projets de fin d'études en est le témoignage.

NICOLAS BECQUERET
DIRECTEUR

ÉDITO

160 GRANDS PROJETS, 4 UNIVERS

DIRECTION ARTISTIQUE

Pour les métiers du graphisme et de la direction artistique, les enjeux sont nombreux et variés. On les retrouve tout au long des propositions de nos étudiants et structurées autour de trois axes forts : l'écologie, la notion d'expérience et la collaboration interdisciplinaire.

La dimension écologique est définitivement centrale pour nos étudiants. Ils intègrent des pratiques de conception responsable et durable dans leurs productions en utilisant des processus durables et en minimisant le gaspillage. Ils vont plus loin en proposant de penser le rapport aux services et aux objets différemment pour intégrer les dimensions écologiques et responsables de façon centrale.

L'UX design (User experience) est une démarche itérative impliquant l'utilisateur à chaque étape du processus. Une plus grande attention est portée à la facilité d'utilisation grâce au design. Cela touche désormais tous les domaines de la production : visuelle, sonore, mais aussi dans le cadre de mises en scène et de nombreux types d'interaction avec les machines d'abord (par exemple, les interfaces informatiques), mais aussi entre l'ensemble des acteurs sociaux. Les directeurs artistiques doivent donc créer des designs personnalisés et faire des propositions de production proposant **des relations humaines plus simples et plus sereines**.

Le design implique désormais des collaborations avec des ingénieurs, des spécialistes du marketing, de la communication et des entrepreneurs. Ainsi, les créatifs doivent être en mesure de travailler efficacement avec des collègues de différentes disciplines. Le design thinking, **une approche de conception centrée sur l'utilisateur qui encourage la collaboration, la créativité et l'innovation**, a été au cœur de la préparation de ces grands projets. Plus généralement, nos jeunes créatifs n'ont cessé de collaborer avec nombre d'étudiants et professionnels issus d'univers variés et de différentes disciplines, ce qui leur a donné une grande agilité et une capacité d'adaptation importante très recherchée aujourd'hui. Cette ouverture se retrouve de manière indéniable au cœur des propositions de ces grands projets et leur donne toute leur force et leur pertinence.

MOTION DESIGN

e-artsup a été la première école en France à structurer une formation dédiée au motion design il y a presque 20 ans. Elle n'a cessé de suivre, parfois d'anticiper, l'avenir de ce champ de production, riche et variée ; un domaine en constante évolution grâce aux nouvelles techniques d'animation vidéo et aux évolutions des logiciels professionnels disponibles.

Graphisme en mouvement en deux dimensions, modélisations en trois dimensions, productions didactiques ou divertissantes, mappings événementiels... **Les champs des productions et de diffusions sont larges et ouverts.** Dans ce catalogue, les productions des étudiants s'inscrivent dans la dynamique des grandes tendances en motion design : des contenus avec des narrations visuelles structurées, une montée en puissance de la 3D et des animations pour les appareils mobiles d'autre part.

Avec la popularité croissante des plateformes de réseaux sociaux et de la vidéo en ligne, la demande est en constante augmentation. Les motion designers sont sollicités pour créer des vidéos mêlant image et graphisme pour les entreprises, les marques et les particuliers. Les clients cherchent souvent à raconter une histoire à travers leurs vidéos, aussi, la narration visuelle est devenue un aspect crucial du métier.

L'animation 3D gagne en popularité car elle permet de créer des effets visuels plus impressionnants, ainsi que des animations plus fluides et plus réalistes. Nos motion designers la maîtrisent, pour cela, ils sont très recherchés.

Avec l'explosion de l'utilisation des appareils mobiles, les entreprises et les marques cherchent de plus en plus à créer des animations spécifiquement conçues pour ces appareils. Les motion designers créent aussi des animations qui s'adaptent à différents types d'appareils et de tailles d'écran.

Les propositions de nos étudiants intègrent et hybrident ces trois grandes dynamiques en leur donnant sens au sein de projets pertinents dans nos sociétés et en les portant avec ambition.

CONCEPT ART

Les concept artists imaginent et créent des images de construction de monde avec des personnages principaux et des environnements. **Ils travaillent dans de nombreux domaines comme la publicité, l'architecture, le cinéma, l'animation ou encore les jeux vidéo.** Ils exercent souvent en étroite collaboration avec d'autres départements artistiques pour coordonner les styles visuels et s'assurer qu'ils répondent aux besoins de chaque étape du projet. Un concept artist possède **une grande créativité, une curiosité et une solide culture générale**, en particulier de l'image et de l'audiovisuel. Il doit également maîtriser **les principes fondamentaux de l'art** : la perspective, la composition et l'anatomie. Il doit également connaître les logiciels de digital painting, les fondamentaux en éclairage, les couleurs, les matériaux et les textures, les proportions humaines et l'anatomie, le dessin académique... ainsi que toutes les contraintes liées aux univers de production dans lesquels leurs univers vont s'intégrer.

En cette année 2023, certains affirment qu'avec l'émergence de l'intelligence artificielle (IA), le métier de concept artist pourrait disparaître. Nous ne le pensons pas. Cependant, il est indéniable qu'il est confronté à de nouveaux défis et opportunités. L'IA peut être utilisée comme un outil pour aider le concept artist à générer des images plus rapidement et plus facilement, en se basant sur des modèles préexistants ou en proposant des variations originales. L'IA peut ainsi être un collaborateur du concept artist. **Face à ces technologies, un concept artist se différencie par sa culture graphique, sa culture générale et sa sensibilité artistique.**

Les points clés qui font la différence car ils sont le fruit d'une expérience humaine unique et irremplaçable sont les suivants :

- une connaissance approfondie de l'histoire et des tendances de l'art, ainsi que des références visuelles variées et pertinentes pour son projet,
- la compréhension des contextes et des objectifs des projets et les attentes du public en fonction de sa sensibilité, ses goûts, sa disponibilité d'esprit et sa culture,
- une vision personnelle et originale ainsi qu'une capacité à exprimer ses émotions et ses intentions à travers son image.

Ils sont à la source de la créativité et de l'innovation dans le domaine artistique.

GAME DESIGN & JEUX VIDÉO

Les jeux vidéo ont évolué et développé leur propre culture. Ce domaine est en quasi constante expansion et son chiffre d'affaires ne cesse d'augmenter depuis 2013. Selon une étude du SELL, l'âge moyen des joueurs de jeux vidéo régulier est de 39 ans et ces joueurs sont pour beaucoup des joueuses (47% de femmes contre 52% d'hommes). **Cette industrie est devenue en quelques décennies l'un des loisirs les plus populaires au monde et la France dispose de forces indéniables sur le marché mondial.** Par ailleurs, l'avènement des moteurs de jeu tels que Unreal Engine et Unity ont fait entrer le monde de la production interactive en temps réel dans une autre dimension qui s'ouvre à la plupart des grands univers de la production du design graphique et visuel. Les modes de production s'ouvrent vers tous les univers culturels et sociaux en proposant des expériences variées.

Les métiers créatifs du jeu vidéo nécessitent des compétences artistiques, techniques et ludiques pour concevoir des univers visuels et sonores immersifs et interactifs. Les tendances actuelles du marché favorisent la demande de profils créatifs. En effet, les jeux vidéo se diversifient en termes de genres (action-aventure, simulation, stratégie...), de supports (console, PC, mobile...) et de publics (casual gamers, hardcore gamers, serious game...). **Les joueurs sont également plus exigeants en matière de qualité graphique et sonore, d'originalité et d'innovation.**

C'est à partir de ces dynamiques sociales et professionnelles, et en déployant des axes pertinents que les étudiants ont construit leurs projets inscrivant les dynamiques du jeu en leur cœur. Ils témoignent ainsi de leurs **compétences plurielles** et ouvertes et donc de leurs **pertinences professionnelles** désormais acquises qui peut maintenant se déployer dans les univers du jeu vidéo et bien au-delà !

SOMMAIRE

DESIGN DIGITAL ET COMMUNICATION

- 7 — Mathilde BARBE / *Blocks*
- 8 — Nella BENMANSOUR / *Siâni*
- 9 — Sophie BERNIOT / *Col'lab*
- 10 — Leo BONTEMS / *Amorce*
- 11 — Margaux CARON / *Toroma*
- 12 — Cassandre CAUX / *La Muse*
- 13 — Redwan CAVAILLON / *Astronomik*
- 14 — Salem CHOUGAR / *Panenska*
- 15 — Noémie CLAVEAU / *La Rêverie*
- 16 — Justine COLLIAT-DANGUS / *Mijote*
- 17 — Pauline COPY / *Blimp*
- 18 — Clément COQUEL / *RChanges*
- 19 — Clémence COUSSON / *Locally*
- 20 — Guillaume DELABROYE / *RPARF*
- 21 — Jeanne DELTREIL / *Parades*
- 22 — Ivan DIAS PROENCA / *Wildlife*
- 23 — Julia DROSZCZ / *Dijest*
- 24 — Enora DUVIVIER / *Wellcome*
- 25 — Clément ESTEVES / *Fiteat*
- 26 — Lola FERAY / *Cycle*
- 27 — Hugo FERRER / *Dave*
- 28 — Amina FONTAINE / *Douces*
- 29 — Valentin GEFFROY / *Lega-See*
- 30 — Nicolas GENITEAU / *Yarn*
- 31 — Emeline GUENAT / *Équité*
- 32 — Baptiste GUIDEZ / *Without*
- 33 — Clémence GUIGNARD / *Nagori*
- 34 — Rayane HAFFIANE / *Seersha*
- 35 — Oiahna HENON / *Kultur'Box*
- 36 — Emmanuelle HUGUET / *Zicos*
- 37 — Soumya KARBAL / *Zina*
- 38 — Baptiste LACAILLE / *Noizar*
- 39 — Alma LAMIEN / *Mêl-Mélo*
- 40 — Lou-Anna LANCHON / *Terre kit*
- 41 — Iona LE GUEN / *Inkena*
- 42 — Arthur LEROY / *Catharsis*
- 43 — Martin LETERME / *SlipStream*
- 44 — Fiorenzo LIGRECI / *Hall you need*
- 45 — Louis-Alexandre LOUZADA, Flavien TEPPE / *Antipasti Publications*
- 46 — Emma LURTON / *Obsea*
- 47 — Magali MAILLOT / *ChiFouMi*
- 48 — Juliette MALERBI / *Dress Code*
- 49 — Sébastien MARINO / *Thecs*
- 50 — Florent MARTIN / *Az&Co*
- 51 — Camille MAZO / *Bridge*
- 52 — Léa MOISAN / *Pancarte!*
- 53 — Mathilde MONCHAUX / *Compact*
- 54 — Antoine MONGIAT LAMOUREUX / *Step it*
- 55 — Théo MOUGEOLLE / *Human records*
- 56 — Amandine PARISOT / *CreaLingua*
- 57 — Paul PETIT / *Link&Hauts*
- 58 — Lucie PORCHER / *Cidna*
- 59 — Camille PRIEUX, Clothilde VALANTIN / *Confidanse*
- 60 — Hugo PROD'HOMME / *Joker*
- 61 — Adèle RACOUPEAU / *Gingko*
- 62 — Alicia RAMAMONJISOA / *Créa*
- 63 — Méline RENK / *Trajectoire(s)*
- 64 — Jean ROUSSEL / *Verver*
- 65 — Gaele SAILLEY / *Phytographie*
- 66 — Eloise SCHENA / *Student Admin*
- 67 — Valentine SCHMITT / *Parici*
- 68 — Julie SINGH / *Upside Down*
- 69 — Evan TARAGON / *Sappo*
- 70 — Pierre TELLIER / *Psikologia*
- 71 — Mohamed TRAORE / *Les Ombres du Rap*
- 72 — Amaryllis VERNEY-CARRON / *Mon Grimoire*
- 73 — Emma VIEILLARD / *Be Green*
- 74 — Noémie VOISIN / *Créativité-es*

DESIGN DIGITAL & ENTREPRENEURIAT

- 76 — Réda BENTAYEB / *Subject*
- 77 — Jade BERHAULT, Célyla LAMAUD / *Hope*
- 78 — Lisa BERTHELOT / *Care About*
- 79 — Sabrina Deina BOUTITI / *Gohée*
- 80 — Virginie CAI / *Blind spot*
- 81 — Arthur CAILLAULT / *Mâthisi*
- 82 — Noémie COURET / *Discover*
- 83 — Matis DAVID / *Roacs*
- 84 — Thomas DEVAUX, Chawn HADJAZ / *Tous éco-liés*
- 85 — Cécilia FARID / *Educo*
- 86 — Naomie HACIA / *Budget C02*
- 87 — Tristan JUHÉ / *Touproche*
- 88 — Alexandre KAING / *Index'r*
- 89 — Jeanne MOOG / *Grow*
- 90 — Samuel PÉLOPONÈSE / *Es-ward*
- 91 — Pierrick RÉGNIER / *Centrl*

MOTION DESIGN

- 93 — Arthur ASTARITA / *Flowell*
- 94 — Amelia BAKOURI / *E-motion*
- 95 — Laurie BAUDUIN, Tom PERRICHON / *Nox*
- 96 — Margaux BOUSQUET / *Acat*
- 97 — Thomas BROUARD / *Growscape*
- 98 — Tom CAMPAGNE / *Flowwraps*
- 99 — Manon CHANAY / *Archi'cool*
- 100 — Ehtisham CHATHA / *Side Game*
- 101 — Alex CHOSSE / *Progress not perfection*
- 102 — Margot COISSARD / *Theikos*
- 103 — Eva CORBISIER / *Petits poèmes de l'explorateur*
- 104 — Filipe CORDEIRO OUDOT CHOI / *Quantique*
- 105 — Pierre COUSIN / *Patrim'ONE*
- 106 — Sofiane DEBABECHE / *Jpeg*
- 107 — Théo DECOUSSEMAKER / *Eduk'it*
- 108 — Ludivine DELEGLISE / *Les manips de pierre*
- 109 — Jeanne DENIZE / *This is (not) the end*
- 110 — Camille DESSAPT / *Snow globe trotter*
- 111 — Amin DJIAN / *Ultiplace*
- 112 — Benjamin DODARD / *Extrude*
- 113 — Denis DRIANCOURT / *Our good motion*
- 114 — Louna DROUIN / *Human-art*
- 115 — Chloe DUGNAS / *Kurious*
- 116 — Bastien DURAND / *Rising*
- 117 — Nicholas FAWCITT / *Telos*
- 118 — Jordan FERLA / *Sonikrea*
- 119 — Louis FIEVET / *Further*
- 120 — Mathilde GAUVIN / *Equals*
- 121 — Oscar GLAIZE / *Metalix*
- 122 — Toni Luis GONCALVES FALCAO / *Aléa*
- 123 — Alanne GUILLEMOT / *Via*
- 124 — Leny HANBAYAT / *Astrea Odyssey*
- 125 — Romane JUBERT, Anaïs PERBET / *Ink mirror*
- 126 — Yasmine KHATTABI, Sarah LE GIGAN / *Dernier voyage*
- 127 — Axel KHIN MAUNG / *Vertical*
- 128 — Candice LAMBERT / *Mania*
- 129 — Maxime LAMOUREUX / *Hub*
- 130 — Théo LAPIQUIONNE / *Première découvertes*
- 131 — Fabien LE CORRE / *x100*
- 132 — Julien LEFÈVRE / *La rêverie*
- 133 — Pierre LEVEQUE / *Sinestezi*
- 134 — Antoine LOPEZ / *Black hole sea*
- 135 — Doralice MACAIRE / *Nouvelle architecture*
- 136 — Evan MANCINI / *À font*
- 137 — Angeline MARCHAND / *Unvisible*
- 138 — Katell MARTIN / *Incognito*
- 139 — Samuel MEILHAN LATXAGUE / *Japan Places*
- 140 — Mira MELLECC / *Bitwavr*
- 141 — Elisa METAIREAU / *Rixi*
- 142 — Natacha MIRISCH / *Les grumeaux*
- 143 — Anaïs NGUYEN / *Vision*
- 144 — Baptiste ORDONNAUD / *Frame*
- 145 — Flavien PALERMO / *Mélodico*
- 146 — Aubane PERVIER / *Molo-molo*
- 147 — Maxime POGNANT / *Vivus*
- 148 — Alexandra POURCHASSE / *Krypted*
- 149 — Louis RENAULT / *Paléo'Quoi ?*
- 150 — Alex TAIRRAZ / *T-rra*
- 151 — Carl TOUVRON / *Addict*
- 152 — Louise VEIL / *Bonjour la nuit*
- 153 — Nicolas VERILHAC / *Indimini*
- 154 — Nicole VIEIRA DA GRACA / *Not just hair !*

GAME DESIGN & JEU VIDÉO

- 156 — Alexis BARDEUR, Etienne BASSET, / *Kinesis*
Jean CITORES, Maxime DESCAMPS,
Gwenael EGRON, Justin JANET,
Killian LE BLANC, Elise MARINI,
Gael MONTECUCCO, Antoine SOUILLART
- 158 — Quentin BERARD, Adrien BERTHOME, / *Reaper*
Loïc EDOH, Clément EMERY,
Mattis FORMOSA, Denis LAMANDE
Corentin LEMARCHAND, Antoine SEVESTRE

CONCEPT ART

- 161 — Projet collectif / *Wei Chi*
- 162 — Laura ARNAL, Kim-Lan NGUYEN
- 163 — Alice COSTE
- 164 — Charlène DAUPHIN
- 165 — Hélène DENIS, Cloé TURPAULT
- 166 — Marie DEPLANQUE
- 167 — Gabrielle DUDLEY
- 168 — Constance MINGOT
- 169 — Nicolas PUBELLIER

REMERCIEMENTS

- 171 — MEMBRES DU JURY
- 173 — EN COULISSE DES GRANDS PROJETS

DIRECTION ARTISTIQUE

DESIGN DIGITAL

& COMMUNICATION

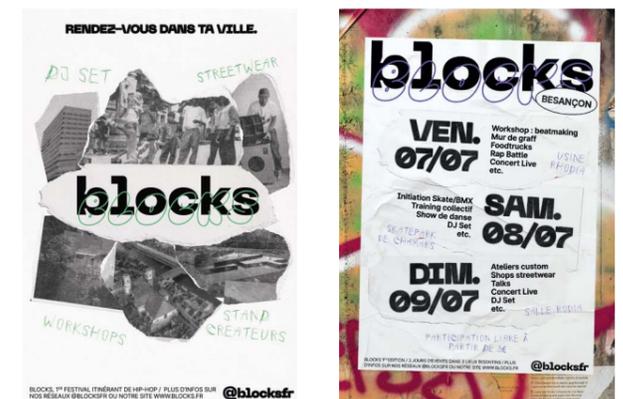
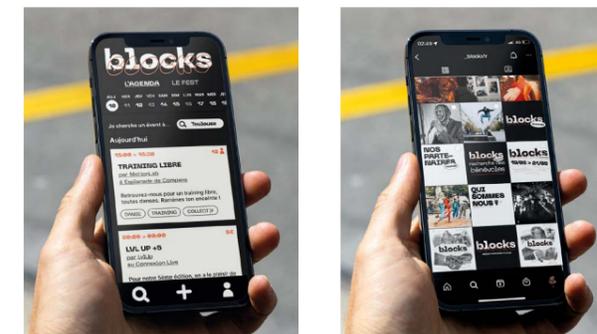
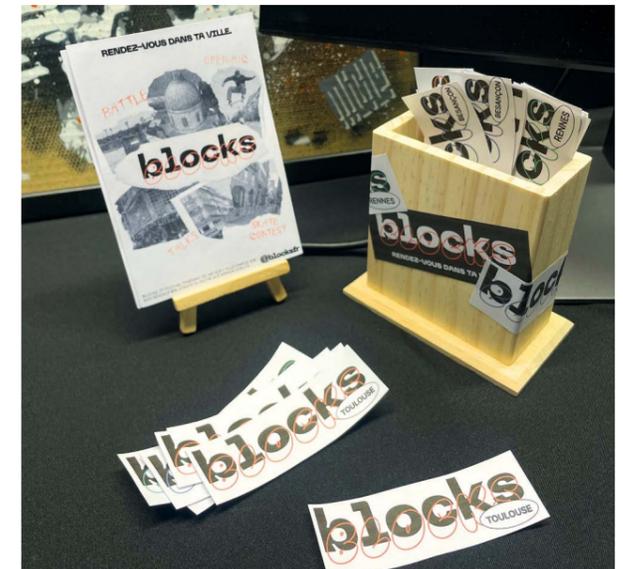
Mathilde **BARBE**

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : mathilde31.barbe@free.fr
Téléphone : 06 04 41 81 63

Behance : mathildebarbe



BLOCKS

LE PROJET

Blocks est un projet associatif dédié au hip-hop et à sa communauté. Il offre la possibilité aux acteurs locaux de la culture hip-hop de se rassembler et d'accéder plus facilement à des événements. En effet, il n'existe qu'un centre culturel hip-hop en France, largement insuffisant pour absorber les besoins de la communauté. Blocks fédère les passionnés grâce à son festival multidisciplinaire itinérant et une plateforme en ligne permettant de localiser les manifestations autour de soi.

Raviver l'esprit hip-hop

POURQUOI ?

La pratique des disciplines hip-hop s'est individualisée. Les initiatives dédiées à cette culture se multiplient mais se centralisent essentiellement à Paris. Pourtant, l'esprit hip-hop n'est pas mort, et les passionnés sont demandeurs de rencontres et de découverte. Par conséquent, un espace d'expression peut permettre le développement de la culture hip-hop à l'échelle locale. Blocks s'inscrit dans une démarche progressiste et optimiste visant à revaloriser ces valeurs et fédérer les acteurs de sa communauté.

Nella BENMANSOUR

CAMPUS – LYON



Mail : nella.benmansour@gmail.com
Téléphone : 07 61 08 49 67

Behance : nellabenmann



SLÀNI

LE PROJET

Chaque année en France, entre 800 000 et 1 million d'élèves sont victimes de harcèlement scolaire, un fléau social toujours d'actualité qui est encore amplifié par le cyber harcèlement. Slàni est une application accessible aux élèves et à leurs parents ainsi qu'aux équipes pédagogiques souhaitant s'informer sur le sujet. De plus, Slàni se charge d'accompagner et d'aider à libérer la parole des victimes, en proposant un outil de signalement adapté.

Nous sommes là pour vous

POURQUOI ?

La santé mentale des enfants est un vrai marqueur sociétal, car nos enfants d'aujourd'hui représenteront les adultes de demain. En mettant l'accent sur le harcèlement sous toutes ses formes, nous devons définir chez les élèves des attitudes de solidarité et d'empathie, pour qu'ils puissent jouer un rôle dans la lutte et en faire la responsabilité de chacun. Tous doivent être impliqués.

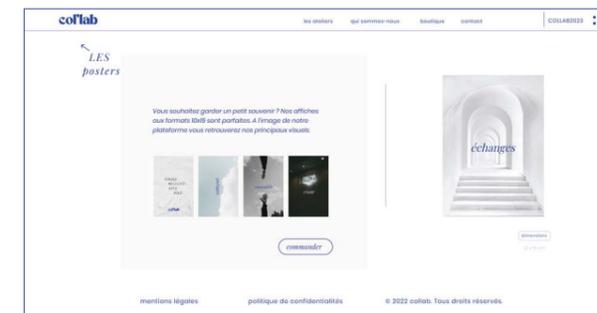
Sophie BERNIOT

CAMPUS – LYON



Mail : sophie.berniot99@gmail.com
Téléphone : 07 81 87 60 38

Behance : sophieberniot



COL'LAB

LE PROJET

En 25 ans, le nombre de Français développant des troubles du comportement suite à l'utilisation des réseaux sociaux a bondi de 70 %. COL'LAB, est une plateforme qui se situe à mi-chemin entre le réseau social et le média d'information. Elle accompagne et guide les internautes pour une meilleure sensibilisation et une prise de conscience de nos comportements sur les réseaux sociaux. Son fonctionnement se base sur de l'intelligence collective qui permet une sensibilisation collective et collaborative.



Collaborer pour sensibiliser

POURQUOI ?

L'omniprésence des réseaux sociaux dans notre existence conduit à un mode de vie fantasmé, nous force à adopter de nouveaux comportements et nourrit davantage une forme de pression sociétale, contraignant l'utilisateur à vivre dans une situation de véritable inconfort émotionnel. COL'LAB est la plateforme qui va permettre de sensibiliser et d'accompagner les internautes vers un nouveau cheminement de pensée afin de trouver des solutions pour améliorer leur état de santé mentale lors de l'utilisation de médias sociaux.

Léo BONTEMS

CAMPUS – LYON



Mail : leo.bontems@gmail.com
Téléphone : 06 45 38 36 23

Site : e2art.fr



AMORCE

LE PROJET

AMORCE aide les acteurs du mouvement du graffiti et de l'art urbain à développer leurs archivages numériques et leurs vitrines digitales. Aujourd'hui, les trois quarts des artistes urbains déclarent vouloir développer leur archivage, mais la moitié rencontre des difficultés d'ordre technique, humain, financier ou de compétence. AMORCE permet à ces artistes de communiquer et d'archiver leurs contenus de manière professionnelle, grâce à des prestations de captation et de création numérique.

Mémoire urbaine

POURQUOI ?

L'évolution numérique engendrée par Internet et les réseaux sociaux a métamorphosé la pratique de communication des artistes, impactant directement la volonté des graffeurs d'inscrire dans le temps leurs productions éphémères. Cet archivage est principalement réalisé par la photographie et la vidéo, puis partagé à 90% sur les réseaux sociaux. AMORCE encourage donc ces artistes à archiver et communiquer sur leurs productions en diversifiant leurs supports et leurs outils de création numérique.

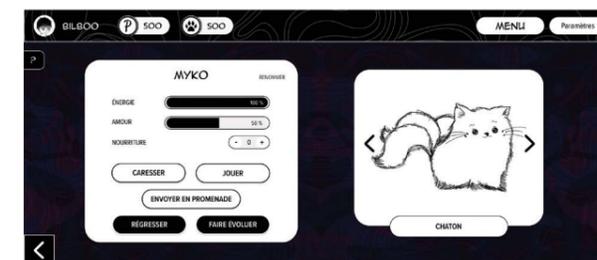
Margaux CARON

CAMPUS – LILLE



Mail : pro.margaux.caron@gmail.com
Téléphone : 06 77 92 13 69

Behance : margaux-caron



TOROMA

LE PROJET

Dans le monde, les troubles mentaux représentent 16% des traumatismes chez les enfants entre 8 et 12 ans et adolescents entre 12 et 18 ans. Toroma est une application mobile sous forme de jeu en ligne visant à accompagner leur compréhension et leur déculpabilisation sur ce sujet. Ce jeu veut les guider dans cette démarche en les plongeant dans une expérience interactive, enrichie d'histoires et d'activités pour la parfaire, via la création d'un avatar, de mini-jeux, et l'élevage d'un animal.

Le jeu cathartique à l'aboutissement émancipateur

POURQUOI ?

L'enfance et l'adolescence sont des étapes essentielles dans la construction des identités individuelles. Elles peuvent être altérées par des épisodes traumatiques. Un trouble mental sur deux se manifeste, en moyenne, à 14 ans. De plus, la plupart ne sont ni perçus ni traités. Toroma amène les jeunes à exprimer leurs émotions. Le jeu apporte une catharsis ludique, à travers des histoires et personnages. Il est une aide dans leur quête d'émancipation et d'autrui.

Cassandre CAUX

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : cauxcassandre@gmail.com
Téléphone : 06 29 84 70 07



LA MUSE

LE PROJET

La Muse est un festival itinérant dédié à la culture muséale qui se tiendra exclusivement dans les zones rurales. En effet, en France, la plupart des communes excentrées des grandes métropoles ont peu ou pas du tout de musées à disposition de leurs résidents. Le but de ce festival est de rendre accessible à ce public la culture muséale, grâce à des événements dédiés. Le but est aussi de rendre l'image du musée plus attrayante et de créer une nouvelle façon de consommer la culture muséale.

POURQUOI ?

L'organisation de festivals est un secteur qui ne faiblit pas et qui touche de plus en plus de zones rurales. En effet, cela reste un moyen simple d'apporter la culture muséale dans différents communes ou petites villes qui n'ont pas forcément de lieux ou d'établissements propices à héberger des musées ou des expositions. Avec La Muse, le public découvre également une autre image des musées, parfois considérés comme stricts ou ennuyeux.

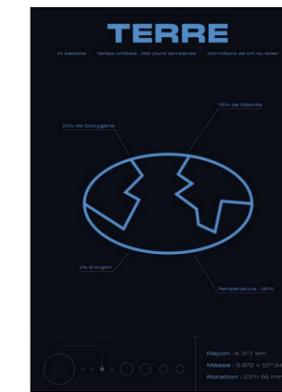
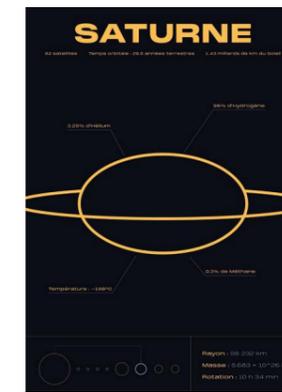
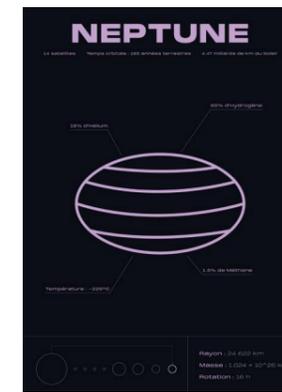
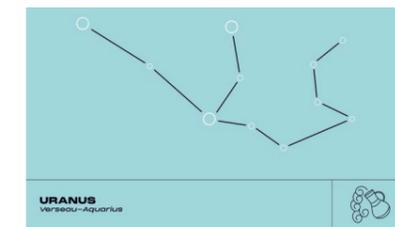
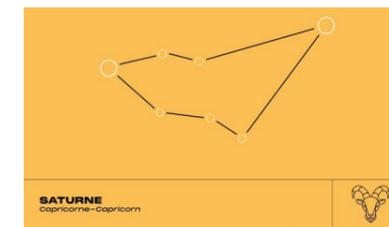
Redwan CAVAILLON

CAMPUS – PARIS



Mail : redwan.cavaillon@orange.fr
Téléphone : 06 85 16 61 77

Site : redwancavaillon.com



ASTRONOMIK

LE PROJET

Astronomik est un jeu d'ambiance dont le but est de divertir autant que de sensibiliser ses utilisateurs sur l'astronomie. Doté d'un plateau interactif, ce jeu de société écoresponsable vous plonge dans un voyage galactique à travers les planètes du système solaire. De nombreux défis en tous genres vous attendent : répondez-y correctement afin de faire progresser votre vaisseau et soyez les premiers à atteindre la destination finale : le Soleil ! Entre compétition et coopération, les mystères de l'Univers ne seront plus un secret pour vous.

POURQUOI ?

Bien que les jeux de société soient des supports idéaux pour traiter de sujets divers, l'astronomie est loin d'être un thème souvent mis en lumière. Dans les rares cas existants, le jeu de société ne présente pas de véritable intérêt pédagogique, mais sert plutôt de contexte afin d'établir une histoire. Destiné au grand public, Astronomik est le moyen d'en apprendre davantage sur l'espace tout en s'amusant.

Salem CHOUGAR

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : chougar.design@gmail.com
Téléphone : 06 41 30 14 60

Site : salemchougar.fr



PANENKA

LE PROJET

Panenka est un magazine offrant aux passionnés du contenu moderne et innovant sur le football professionnel. De nos jours, les médias qui consacrent leurs programmes à ce sport proposent essentiellement des sujets factuels déjà connus par le public avisé. Panenka se veut différent : le magazine s'inscrit dans une démarche nouvelle, offrant un regard inédit et pluriel sur les enjeux de ce sport. Le magazine propose des analyses et des sujets de fonds liés au football afin de comprendre son impact.

Le magazine qui comprend le foot !

POURQUOI ?

L'impact du football mondial est considérable, c'est le sport majeur de notre société. Cependant, les médias spécialisés restent en surface en proposant essentiellement du contenu factuel sur le football moderne. Ce projet a pour objectif d'apporter un nouveau regard. En proposant du contenu sur des sujets plus recherchés, Panenka encourage les passionnés et le grand public à s'intéresser au football en comprenant ses véritables enjeux. Panenka rend aux lecteurs ce que le football mérite, le fait d'être compris.

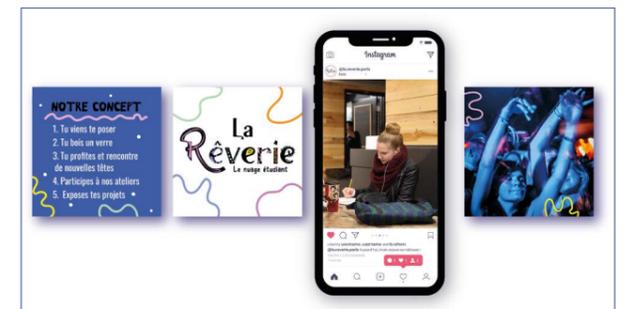
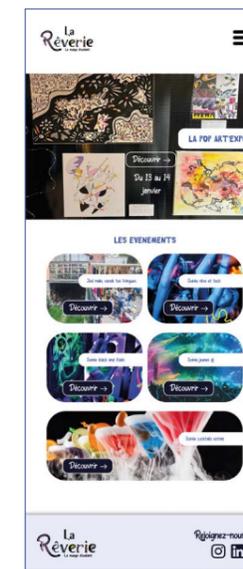
Noémie CLAVEAU

CAMPUS – PARIS



Mail : noemieclav_design@hotmail.com
Téléphone : 06 58 91 46 14

Behance : [NoemieClaveau](https://www.behance.net/NoemieClaveau)



LA RÊVERIE

LE PROJET

La Réverie est un tiers lieu spécialement créé pour les étudiants. Cet espace a pour but d'offrir aux jeunes en parcours supérieur un endroit où ils peuvent facilement se retrouver, faire du coworking et de nombreuses activités. En partant du constat qu'il est difficile pour les étudiants de trouver un lieu adapté à leurs besoins, La Réverie souhaite être un point d'appui et de soutien pour eux en leur offrant la possibilité de s'épanouir dans un espace qui leur est dédié.

Le paradis étudiant

POURQUOI ?

Pendant la pandémie, de nombreux étudiants se sont retrouvés dans des états de mal-être et de stress continus, notamment liés aux facteurs d'isolement induits par les confinements. La Réverie doit permettre aux jeunes de se retrouver dans un lieu où ils peuvent se détendre, travailler et développer de nouveaux liens. Le but est de créer une communauté où tout le monde peut participer et favoriser l'évolution de cet espace.

Justine COLLIAT DANGUS

CAMPUS – LYON



Mail : justinecolliat@gmail.com
Téléphone : 06 66 30 42 64

Site : colliatdangus-justine.fr

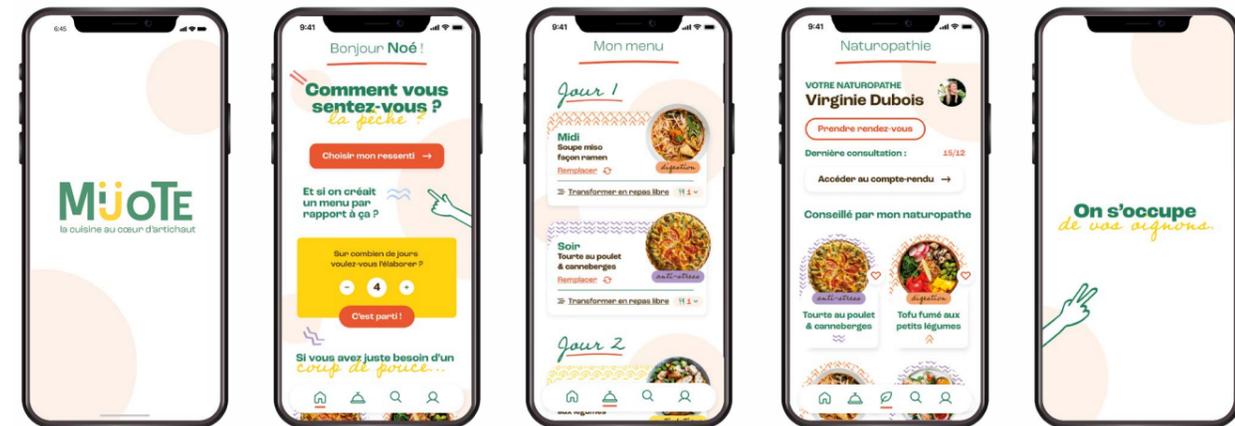
Pauline COPY

CAMPUS – PARIS



Mail : copypauline@icloud.com
Téléphone : 06 29 84 50 88

Behance : copypaulin7436



MIJOTE

La cuisine au cœur d'artichaut

LE PROJET

En 2021, 90% des Français jugent qu'il est nécessaire de se sentir aussi bien dans son corps que dans sa tête. Depuis la pandémie, beaucoup veulent davantage prendre soin d'eux. Cela passe notamment par les bénéfices physiologiques et psychologiques de l'alimentation. Cependant, il s'avère difficile d'allier le bien-être et l'alimentation au quotidien. Mijote est une application qui a pour ambition de faciliter l'accès à une alimentation raisonnée en générant des recettes en fonction du ressenti de l'utilisateur.

POURQUOI ?

Dans le secteur des applications de cuisine, le bien-être et le ressenti de l'utilisateur sont souvent absents. Pourtant l'humeur influence sur le choix de nos aliments : du chocolat ou un burger en cas de déprime, par exemple. Le but n'est pas d'inciter à une nourriture trop grasse ou trop saine mais de comprendre et d'équilibrer l'alimentation. Mijote propose une alimentation qui harmonise les besoins caloriques quotidiens et les envies journalières.



BLIMP

Le 1^{er} magazine de filmothérapie

LE PROJET

BLIMP est un magazine dédié à une approche thérapeutique s'appuyant sur des récits audiovisuels : la filmothérapie. Cette démarche repose sur les processus d'identification du spectateur qui peut entrer en introspection, permettant alors aux émotions enfouies de refaire surface. BLIMP est un outil qui permet de retrouver une liste de films, des analyses de scènes et de personnages. Ce magazine trimestriel, papier ou numérique, offre ainsi la possibilité de vivre une expérience de visionnage cathartique.

POURQUOI ?

Nous sommes aujourd'hui dans une époque où la consommation de films est en constante progression. Le cinéma nous aide et nous enrichit. La filmothérapie, elle, répond à des enjeux de santé et de découverte de soi. Cette approche permet de comprendre les émotions qui nous traversent et d'améliorer notre qualité de vie. BLIMP s'inscrit dans une démarche d'introspection contribuant à créer une société où la prise en charge de notre santé mentale s'en trouvera facilitée.

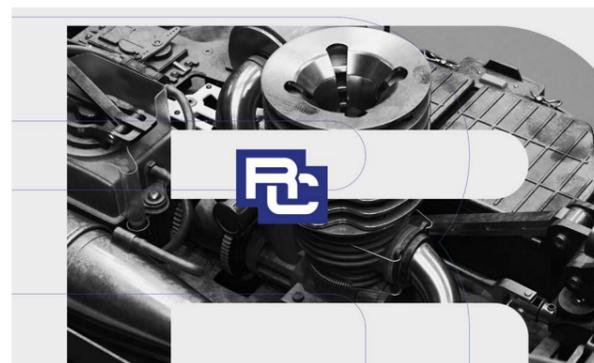
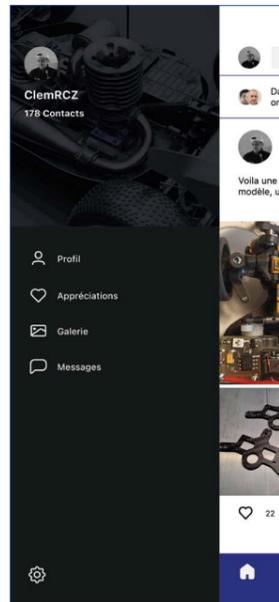
Clément COQUEL

CAMPUS – LILLE



Mail : clement.coquel@e-artsup.net
Téléphone : 06 07 43 45 93

Behance : clementcoquel



RCHANGES

LE PROJET

En 10 ans, le nombre d'adhérents de modélisme radio-commandé s'est vu diminuer de 34%. L'une des raisons principales de cette chute est le manque de suivi et le manque d'informations pour les pratiquants. RChanges est un réseau social permettant de regrouper les discussions par thème grâce à un système de filtration et de recherche ciblés. RChanges est donc la référence des applications qui permet aux utilisateurs de simplifier les échanges et l'enrichissement culturel autour de leur passion.

La plateforme référente pour les amateurs de modélisme

POURQUOI ?

Dans le secteur du modélisme, les produits se multiplient et beaucoup de termes techniques et mécaniques voient le jour. Les amateurs rencontrent des difficultés lors de la recherche d'informations nécessaires à l'expression de leur passion. Rchanges s'inscrit pleinement au cœur du quotidien des pratiquants en leur permettant d'avoir des échanges avec d'autres passionnés et de disposer de toutes les informations dont ils ont besoin pour progresser sereinement et facilement.

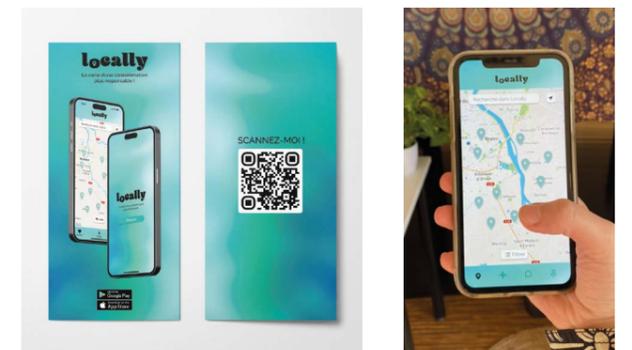
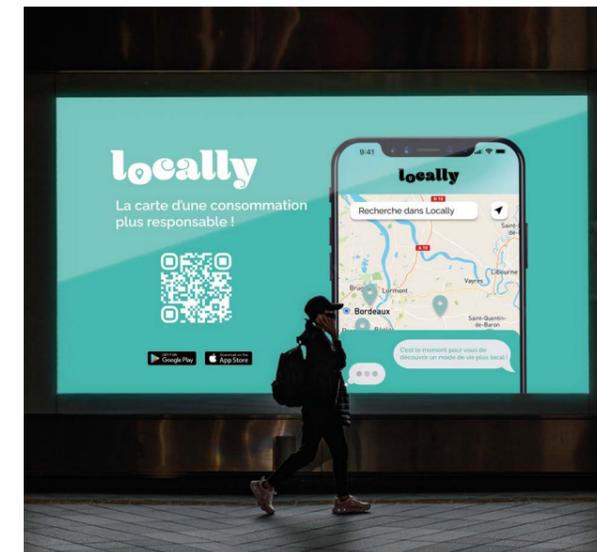
Clémence COUSSON

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : clemence.cousson@gmail.com
Téléphone : 06 46 75 62 29

Behance : clemencedesign



LOCALLY

LE PROJET

Aujourd'hui, 52% des individus souhaiterait une plus grande transparence sur l'origine des produits alimentaires. Malgré leurs efforts pour consommer localement en toute convivialité dans les lieux ruraux, cela ne s'accorde pas avec le mode de vie de chacun. Locally est une application innovante permettant aux consommateurs de découvrir les activités et les producteurs qui se trouvent autour de chez eux en toute simplicité. C'est avant tout un moyen de créer du lien social, mais aussi de favoriser l'économie locale.

La carte d'une consommation plus responsable !

POURQUOI ?

Le circuit court est aujourd'hui ancré dans le territoire et dans les demandes des Français, mais une mauvaise circulation des informations entrave son fonctionnement. Grâce à son système de géolocalisation, Locally permet de consommer local et responsable, peu importe son budget et ses attentes. Locally est un simple réseau social, où les utilisateurs pourront partager leurs bons plans et leurs découvertes via une carte interactive accessible à tous, de même que suivre leurs amis tout en rendant plus accessibles les milieux ruraux.

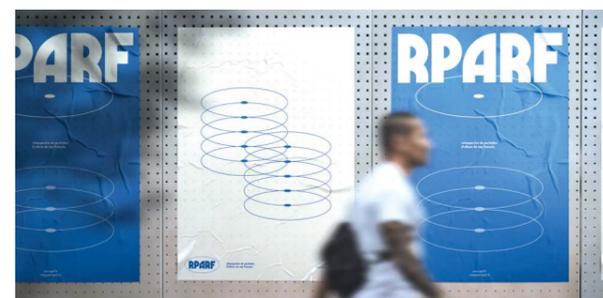
Guillaume DELABROYE

CAMPUS – LILLE



Mail : guillaume.delabroye@outlook.fr
Téléphone : 07 86 82 39 74

Behance : guidelab



RPARF

LE PROJET

Aujourd'hui, le rap est le courant musical le plus écouté en France. Ce genre a su se développer depuis son apparition dans les années 1980, au travers d'artistes et d'albums qui ont marqué leur temps. La Rétrospective des pochettes d'albums de rap français s'intéresse à l'évolution graphique de ce format musical. Il revient sur les hommes et femmes qui travaillent à l'imagerie du rap français, pour découvrir le sens des pochettes d'albums, et découvrir l'histoire du rap sous un nouvel angle.

Découvrir l'histoire du rap français avec un nouveau regard

POURQUOI ?

Majoritairement écouté par des jeunes âgés de 14 à 24 ans, le rap est devenu un genre musical populaire, dont l'album est le format phare et le visuel un étendard. Mais l'histoire de ce mouvement reste méconnue des auditeurs, tout comme les artistes qui travaillent à l'élaboration des visuels des albums. Afin d'y remédier, la Rétrospective des pochettes d'album du rap français revient sur l'évolution de ce mouvement musical au travers des visuels de ses albums qui ont marqué son histoire.

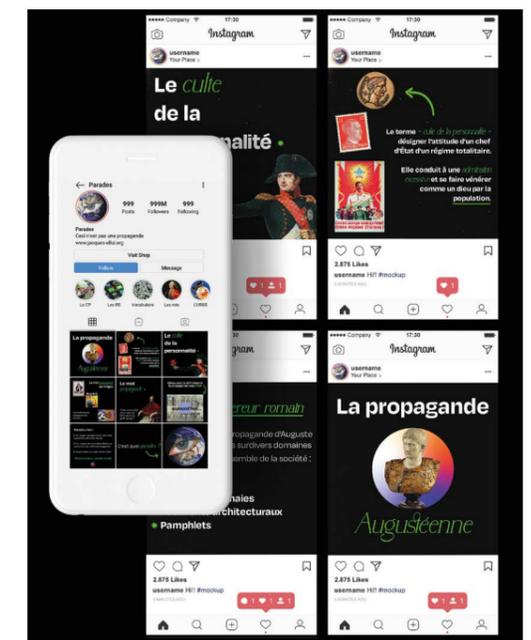
Jeanne DELTREIL

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : Jeanne.deltreil@icloud.com
Téléphone : 06 44 81 27 36

Behance : jeanne_deltreil



PARADES

LE PROJET

Lorsqu'il s'agit de faits historiques sur Internet, il est très difficile de repérer une information vraie d'une fausse. 30% des Français reconnaissent avoir déjà relayé des intox, la plupart étant liées à une méconnaissance des sujets. Parades vulgarise les mécanismes de la propagande à travers un compte Instagram, dédié à toutes personnes s'intéressant ou non à l'Histoire. Elle est propulsée par l'association Jacques Ellul à laquelle nous proposons une refonte de la charte graphique et du site Internet.

Ceci n'est pas une propagande

POURQUOI ?

Il existe des médias vulgarisant l'Histoire mais peu s'appuient sur Instagram, qui compte pourtant 1,386 milliard d'utilisateurs mensuels. Parades est gratuit, accessible à tous et permet de s'informer facilement sur le sujet. Hors cursus scolaire, la propagande, à travers son fonctionnement et son histoire, n'est pas une thématique recherchée. Le site de Jacques Ellul possède des ressources poussées permettant d'en apprendre plus sur les mécanismes de la propagande. Parades éveille les consciences pour ne pas tomber dans les rouages de la propagande moderne.

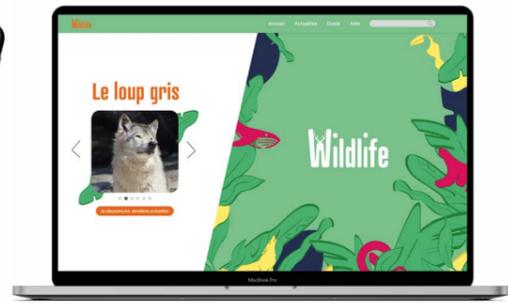
Ivan DIAS PROENCA

Mail : ivan.diasproenca@e-artsup.net
Téléphone : 07 81 80 53 29



Site : ivandias.com

CAMPUS – PARIS



WILDLIFE

LE PROJET

Wildlife est un jeu mobile créé pour sensibiliser au sujet de la sauvegarde de la biodiversité. En partenariat avec le WWF, l'objectif est de soutenir économiquement l'association. Alors que 72 % des Français s'intéressent désormais à la préservation de l'environnement, très peu de citoyens agissent ou se sentent véritablement concernés par le sujet. Grâce au processus de gamification, Wildlife est une solution ludique et pédagogique pour inciter le plus grand nombre à agir.

Sauvez la biodiversité

POURQUOI ?

Bien qu'un grand nombre d'individus soit informé du danger qui pèse sur notre environnement, très peu agissent pour changer le cours des évènements, alors que ce sont notre avenir et notre survie qui sont en jeu. De nombreuses ONG font face à la menace mais leur budget est malheureusement insuffisant pour agir comme il le faudrait (seulement 6,2 millions d'euros pour le WWF). Face à un tel manque de soutien, le but est de donner la possibilité à ces ONG de bénéficier d'une force économique supérieure afin de pouvoir agir et transmettre leur message efficacement.

Julia DROSZCZ

Mail : julia.droszcz11@gmail.com
Téléphone : 06 34 09 68 98



Behance : juliadroszbb8

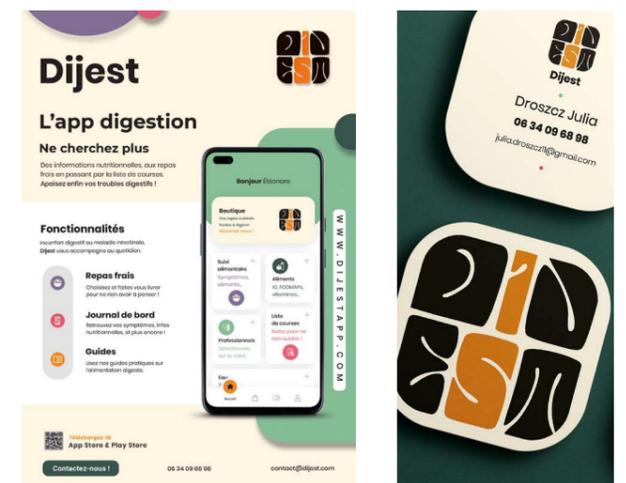
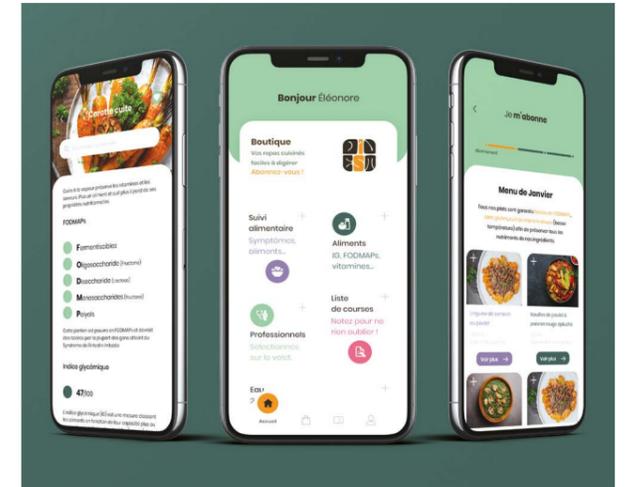
CAMPUS – PARIS



DIJEST

LE PROJET

DIJEST est une application pour accompagner les personnes atteintes de troubles gastro-intestinaux. En effet, 1 Français sur 2 serait sujet à de l'inconfort intestinal. Au-delà de la simple volonté de vouloir « bien manger » et d'avoir une hygiène de vie saine, ces maladies et troubles se développent à grande échelle et l'on découvre les subtilités du microbiote intestinal, notre deuxième cerveau. De plus, de nombreuses personnes se sentent mal accompagnées dans la découverte et le suivi de leur trouble. L'objectif de Dijest est d'assister toutes les personnes qui sont atteintes aujourd'hui par ces maladies (diagnostiqués ou simples désagréments quotidiens) afin qu'elles puissent retrouver le plaisir de manger tout en étant soutenues chaque jour.



Apaisez vos troubles digestifs

POURQUOI ?

Les troubles gastro-intestinaux sont un véritable enjeu de santé public qui nécessitent la mise en place de solutions. En 2022, il n'est pas normal d'ignorer tout de notre alimentation idéale. Beaucoup de gens ignorent leurs intolérances et vivent avec ; il est temps avec Dijest de stopper ce cycle de l'inconfort. Dijest pourrait être la solution pour rassembler informations, conseils, partage et suivi alimentaire afin de contribuer à atténuer ces problèmes. Avec pour résultats concrets : moins de visites chez le médecin, l'accès à un confort de vie, la réduction ou l'éviction de certains troubles gastro-intestinaux et de la sur-médication.

Enora **DUVIVIER**

CAMPUS – LILLE



Mail : enora.duvivier@commeth.com
Téléphone : 06 47 79 91 51

Site : commeth.com

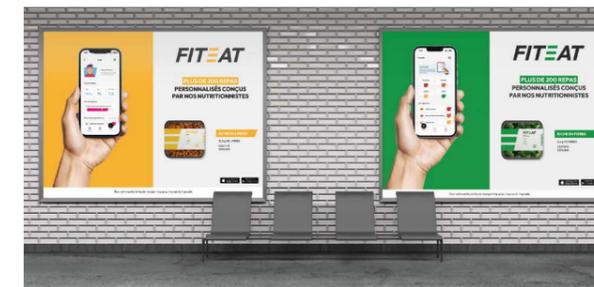
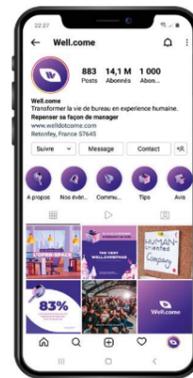
Clément **ESTEVEVES**

CAMPUS – PARIS

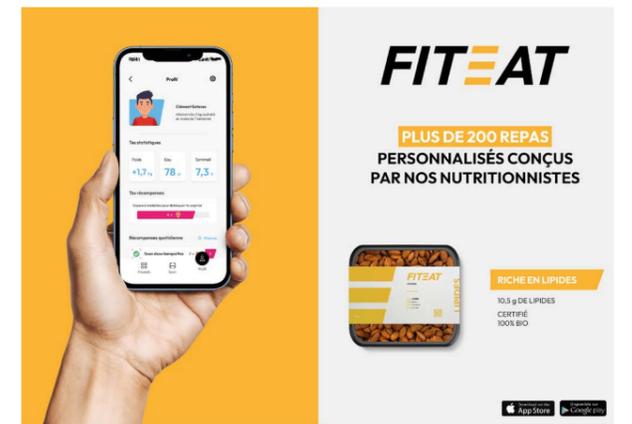
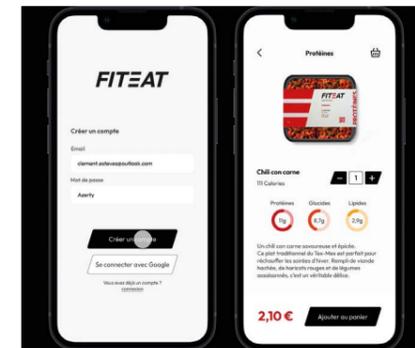


Mail : clement.esteves@outlook.com
Téléphone : 07 82 16 41 71

Instagram : clementesteves_design



FIT-EAT



WELL.COME

LE PROJET

Ce n'est pas toujours les plus méritants qui sont les plus valorisés, mais ceux qui parlent le plus fort. Or, nous ne sommes pas tous égaux dans nos aptitudes oratoires. Les personnalités introverties, misant plus sur l'écoute que sur l'expression de soi, s'en trouvent désavantagées. Surtout lorsqu'il s'agit de s'intégrer en entreprise. Well.come est une plateforme de gestion des ressources humaines qui ambitionne d'offrir aux nouveaux venus une intégration ludique et adaptée à leur profil.

Rendre compatibles introversion et entreprise

POURQUOI ?

Près de la moitié de la population serait introvertie. Pourtant, tout semble pensé pour leurs homologues. Open spaces qui tirent sur les batteries sociales, de meilleures opportunités qui vont à ceux qui se font le plus entendre... 50 % des introvertis décrivent leur introversion comme une source de souffrance fréquente au travail. Et si la tâche d'adaptation ne revenait pas toujours aux mêmes ? Well.come prend cette responsabilité, pour permettre à chacun de se sentir à sa place et valoriser la différence.

FITEAT

LE PROJET

FITEAT est une marque de repas préparés qui aide les pratiquants de musculation à établir une alimentation équilibrée et adaptée. Ces sportifs sont souvent perdus face à la multitude de plats et programmes nutritionnels existant : ils sont 63 % à être mal orientés dans leur alimentation. FITEAT résout ces problèmes grâce à une gamme de plats adaptés aux sportifs, filiale de la marque Feed, et s'inscrivant donc dans ses valeurs environnementales.

La gamme alimentaire sportive saine et équilibrée

POURQUOI ?

L'alimentation occupe une place importante dans notre société, tout comme le sport et la musculation. En effet, les pratiquants se soucient de leur apparence physique et de leur nutrition. Malgré cela, ils ne sont pas toujours bien guidés dans leur alimentation. FITEAT s'inscrit dans un enjeu de santé et de bien-être publics. Manger des produits FITEAT permet également de consommer de façon durable et de contribuer à préserver l'environnement.

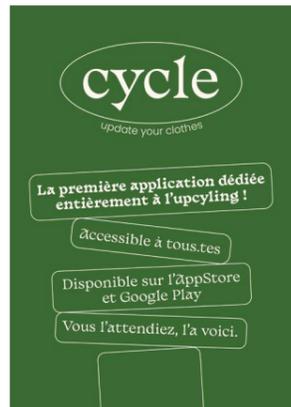
Lola **FERAY**

CAMPUS – PARIS



Mail : lola03.feray@gmail.com
Téléphone : 06 99 48 18 90

Instagram : loluxferay



CYCLE

LE PROJET

Cycle est une application mobile destinée à faciliter l'apprentissage de l'upcycling. La surconsommation textile est omniprésente dans notre société et l'upcycling semble être une alternative viable à la fast-fashion. Sur internet, de nombreux contenus concernant l'upcycling sont disponibles mais aucune plateforme dédiée n'est mise à disposition du grand public. Face à ce constat, Cycle apporte une solution et permet aux utilisateurs de réutiliser leurs vêtements de façon écologique et créative.

Update your clothes

POURQUOI ?

L'industrie de la mode est le 2^e secteur le plus polluant du monde et émet 1,2 milliard de tonnes de gaz à effet de serre par an. Nous consommons 60% de vêtements de plus qu'il y a 15 ans en raison de l'arrivée de la fast-fashion. Face à ces chiffres alarmants, il faut redéfinir notre mode de consommation. Cycle s'inscrit dans une dynamique éco-responsable et permet au grand public de pratiquer l'upcycling intuitivement. Le bien de la planète est l'affaire de tous, c'est notre seul habitat.

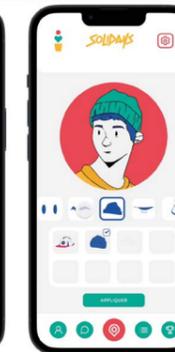
Hugo **FERRER**

CAMPUS – PARIS



Mail : hugo-ferrer.pro@hotmail.com
Téléphone : 06 41 77 71 43

Site : hugo-ferrer.com



D.A.V.E

LE PROJET

DAVE est une solution digitale et physique aidant à la gestion des déchets dans les festivals musicaux, en rassemblant les festivaliers autour d'un même but. En effet un festival d'une ampleur moyenne ne recycle que 20% de ses déchets et un festivalier consomme en moyenne 2,63 kg de déchets par jour. Dans le contexte écologique alarmant de ce début de XXI^e siècle, la gestion des déchets et le respect de la nature sont primordiaux. DAVE répond à ces problématiques en facilitant le stockage des déchets chez le festivalier.

Le bon geste, La bonne aide, Le bon DAVE

POURQUOI ?

Aujourd'hui de nombreux festivals proposent une gestion des déchets via diverses solutions physiques. Néanmoins très peu se sont intéressés au numérique ainsi qu'à la vision d'un festivalier tout au long de l'évènement. DAVE se positionne comme un outil physique et digital poussant le festivalier à gérer lui-même ses déchets et à lui donner une satisfaction dans son geste. DAVE a des outils à sa disposition et une centralisation complète de ses déchets, assurant ainsi un suivi et une évolution.

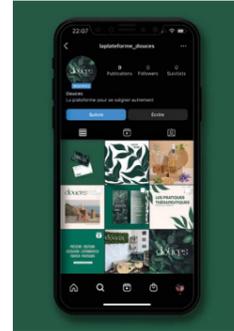
Amina FONTAINE

CAMPUS – NANTES



Mail : minaandco.contact@gmail.com
Téléphone : 06 67 72 54 14

Site : minandco.myportfolio.com/mina



DOUCES

LE PROJET

Les médecines douces font fréquemment l'objet de conversations controversées, lorsqu'un proche nous annonce qu'il est malade par exemple. Et de fait, 56% des Français se considèrent mal informés dans ce domaine. Scepticisme, manque d'informations, peur du charlatanisme, sont tout autant de critères qui nous ont poussé à créer la plateforme Douces : une plateforme axée sur l'apprentissage, la compréhension et la pratique des médecines complémentaires et alternatives pour repousser les craintes présentes dans ce secteur de la santé.

Se soigner avec douceur

POURQUOI ?

En accord avec les praticiens, Douces est une vision commune qui voit le jour afin de transmettre des informations bénéfiques et vérifiées. Avec 71% des Français portant de l'intérêt aux médecines douces malgré la désinformation, il nous a semblé pertinent de permettre aux consommateurs d'apprendre, comprendre et profiter sans crainte des différentes pratiques thérapeutiques accessibles. Douces est la solution réfléchie pour s'initier pas à pas à ces médecines et adopter de nouvelles habitudes pour "mieux-vivre".

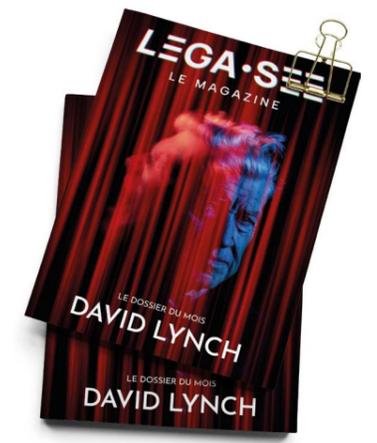
Valentin GEFFROY

CAMPUS – PARIS



Mail : valentingeffroy@gmail.com
Téléphone : 07 50 81 76 89

Instagram : valouu_art



LEGA-SEE

LE PROJET

Aujourd'hui, il existe beaucoup de plateformes de SVOD proposant une multitude de films, de séries et de documentaires. Cependant, aucune d'entre elles ne propose du cinéma d'auteur ou du contenu de niche. Lega-See est là pour pallier ce problème. En plus d'avoir un catalogue de films orienté pour les jeunes cinéphiles qui développent leur culture, la plateforme incite les utilisateurs à interagir entre eux. Lega-See offrira un accompagnement pour les cinéphiles avec des magazines et podcasts.

Le Cinéma à votre portée

POURQUOI ?

C'est un enjeu de démocratisation de la culture cinématographique dont il est question ici. Il est quasiment impossible aujourd'hui de trouver des films d'auteur légalement sur des plateformes de streaming. Lega-See rend cette culture accessible à tous. Les plateformes SVOD sont très consommées mais les dispositifs mis en place ne sont pas complets. Le but ici est de faciliter le visionnage de films de niche et ce pour le plus grand nombre de personnes.

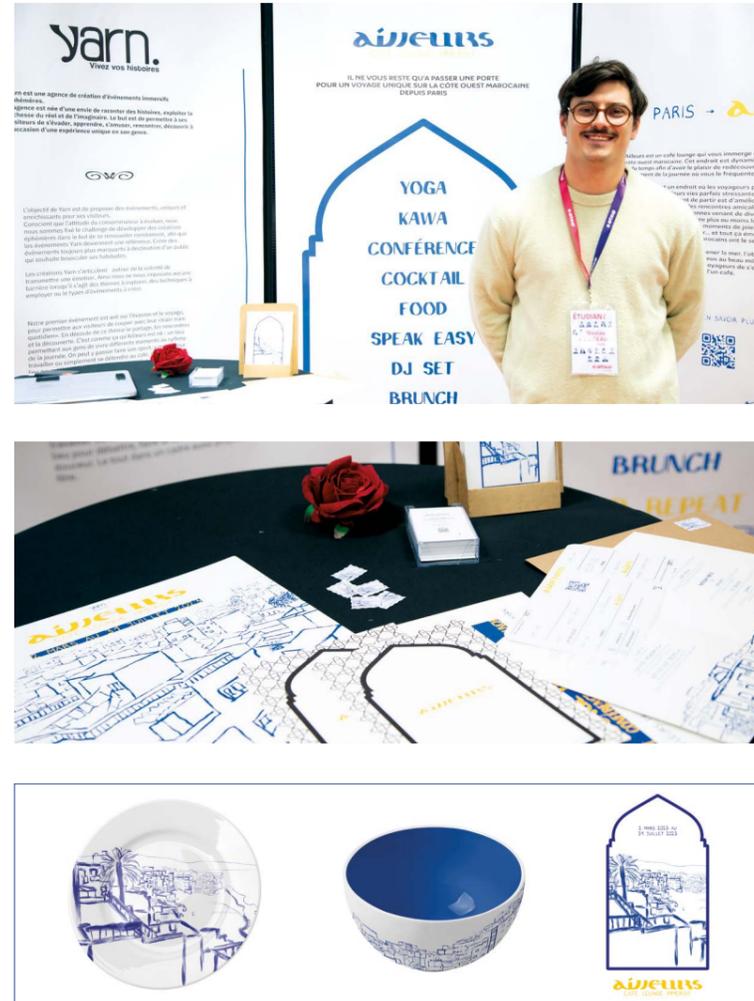
Nicolas GENITEAU

CAMPUS – PARIS



Mail : nicolasgeniteau1@gmail.com
Téléphone : 06 81 07 90 25

Site : studiominet.com



YARN

LE PROJET

Yarn est une agence de communication spécialisée dans la création de campagnes interactives storytellées. 70% des récepteurs préfèrent en apprendre davantage sur une marque à travers du contenu plutôt qu'avec de la simple publicité. Les annonceurs ont donc l'opportunité de se démarquer en innovant dans leur manière de s'adresser aux consommateurs. De cette façon, les récepteurs ne sont plus spectateurs mais acteurs de la campagne d'une marque ou de la promotion d'un film, par exemple.

POURQUOI ?

En France, les divertissements mêlant storytelling et interactivité se démocratisent : escape-games, spectacles immersifs, jeux vidéos, VR... favorisés par le développement des nouvelles technologies et des réseaux sociaux. La volonté de Yarn est d'utiliser ces leviers et moyens pour proposer des campagnes immersives, permettant aux annonceurs d'engager et fidéliser les récepteurs à travers l'innovation de leurs communications. Communiquer autrement, c'est se distinguer.

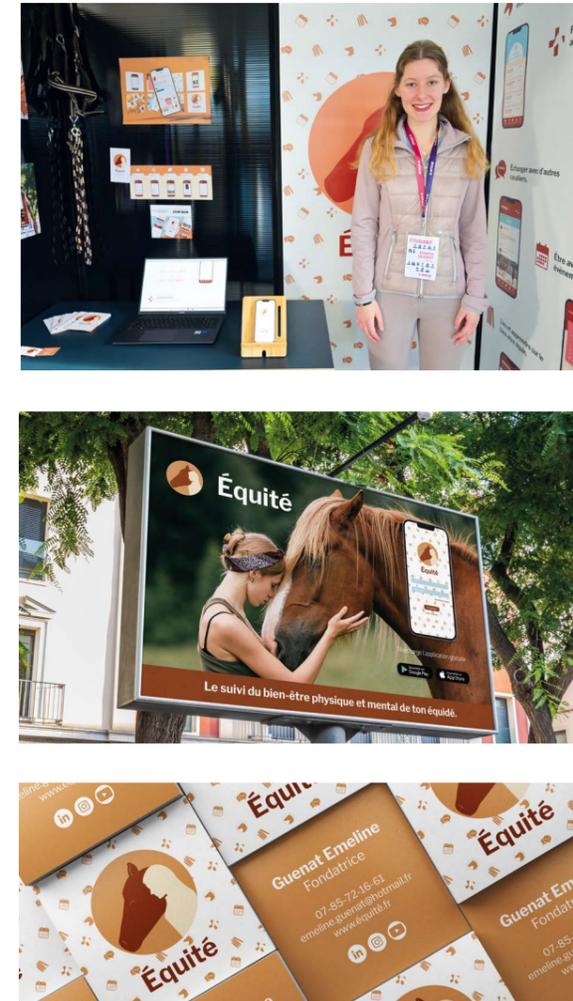
Emeline GUENAT

CAMPUS – LYON



Mail : eme.guenat@gmail.com
Téléphone : 07 85 72 16 61

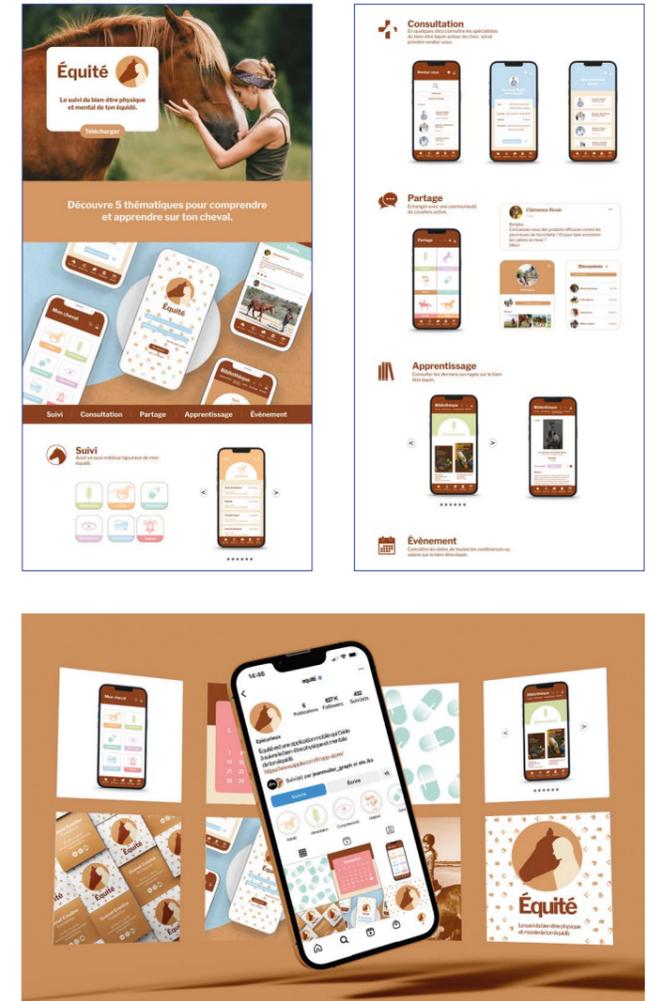
Site : emelineguenat.wordpress.com



ÉQUITÉ

LE PROJET

En France, l'équitation représente 2,2 millions de cavaliers et 1,2 million d'équidés. Cependant, les recherches sur le bien-être équin sont rares et peu connues. Les cavaliers sont nombreux à exprimer le souhait d'être formés sur ce point et d'améliorer la compréhension de leurs équidés. Ces connaissances permettraient de diminuer le nombre de rapports sur le mal-être équin et permettraient aux cavaliers d'établir une relation équilibrée et bienveillante avec leur monture.



Le respect des besoins et des envies de chaque équidé

POURQUOI ?

Équité est une application mobile qui vise l'accompagnement des cavaliers dans la compréhension du comportement équin. Elle regroupe tous types de contenus professionnels : audio, visuels, textuels et audiovisuels, sur la santé mentale et physique des équidés. L'objectif à travers cette application est d'améliorer le bien-être équin et de développer une relation équilibrée et de confiance entre l'Homme et le cheval.

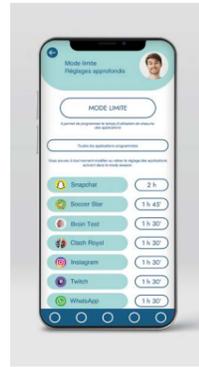
Baptiste GUIDEZ

CAMPUS – LILLE



Mail : baptistegraphe@gmail.com
Téléphone : 06 05 09 51 40

Site : baptistegraphe.com



WITHOUT

LE PROJET

Les récentes enquêtes scientifiques et technologiques montrent que les 15 - 35 ans sont de plus en plus connectés et dépendants à leur smartphone. WITHOUT est une application mobile qui permet de combattre ces addictions via deux modes d'utilisation. L'un où l'utilisateur définit ses propres réglages manuellement ; l'autre, innovant, fait appel à l'intelligence artificielle qui, en fonction du profil et des habitudes d'utilisation, imposera des limites d'usage sur des périodes prédéfinies.

Parvenir à faire sans !

POURQUOI ?

99% des Français sont touchés par la nomophobie et 60% d'entre eux ne peuvent se passer de leur smartphone plus d'une journée. L'auteur de WITHOUT lui-même avait une utilisation excessive de son mobile, ce qu'il a décidé de régler. Malgré cette envie, aucune solution n'a su véritablement l'aider à maîtriser cet usage permanent. Et puisque le smartphone est toujours à proximité, autant que la solution pour le combattre y soit aussi. WITHOUT est un bon moyen de contrôler ce qui semble incontrôlable.

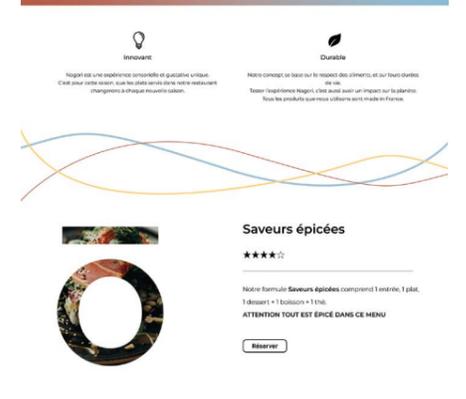
Clémence GUIGNARD

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : clemence.guignard@e-artsup.net
Téléphone : 06 63 42 86 95

Site : clemenceguignard52f6.myportfolio.com



NAGORI

LE PROJET

Que ce soit dans le domaine alimentaire ou culturel, la culture japonaise berce le monde. Mais peu de personnes connaissent la réelle importance que portent les Japonais aux saisons dans la gastronomie. Cette découverte se fera par le biais d'un restaurant, Nagori. Celui-ci mettra en immersion totale le client de manière sensoriel et gustatif, afin de lui faire découvrir une facette méconnue du Japon.

Le Japon au fil des saisons

POURQUOI ?

Bien que le Japon regorge de clichés concernant la gastronomie et ses pratiques, cet archipel a pu développer des traditions dans l'art culinaire mais également dans l'art de la table qui sont encore méconnues. Aujourd'hui, 64% des Français identifient la sortie au restaurant avant tout comme un moment de détente. Nagori a pour but de faire oublier aux Français leurs idées reçues, mais également de leur rappeler l'importance des saisons dans la gastronomie japonaise lors de la dégustation de plats uniques.

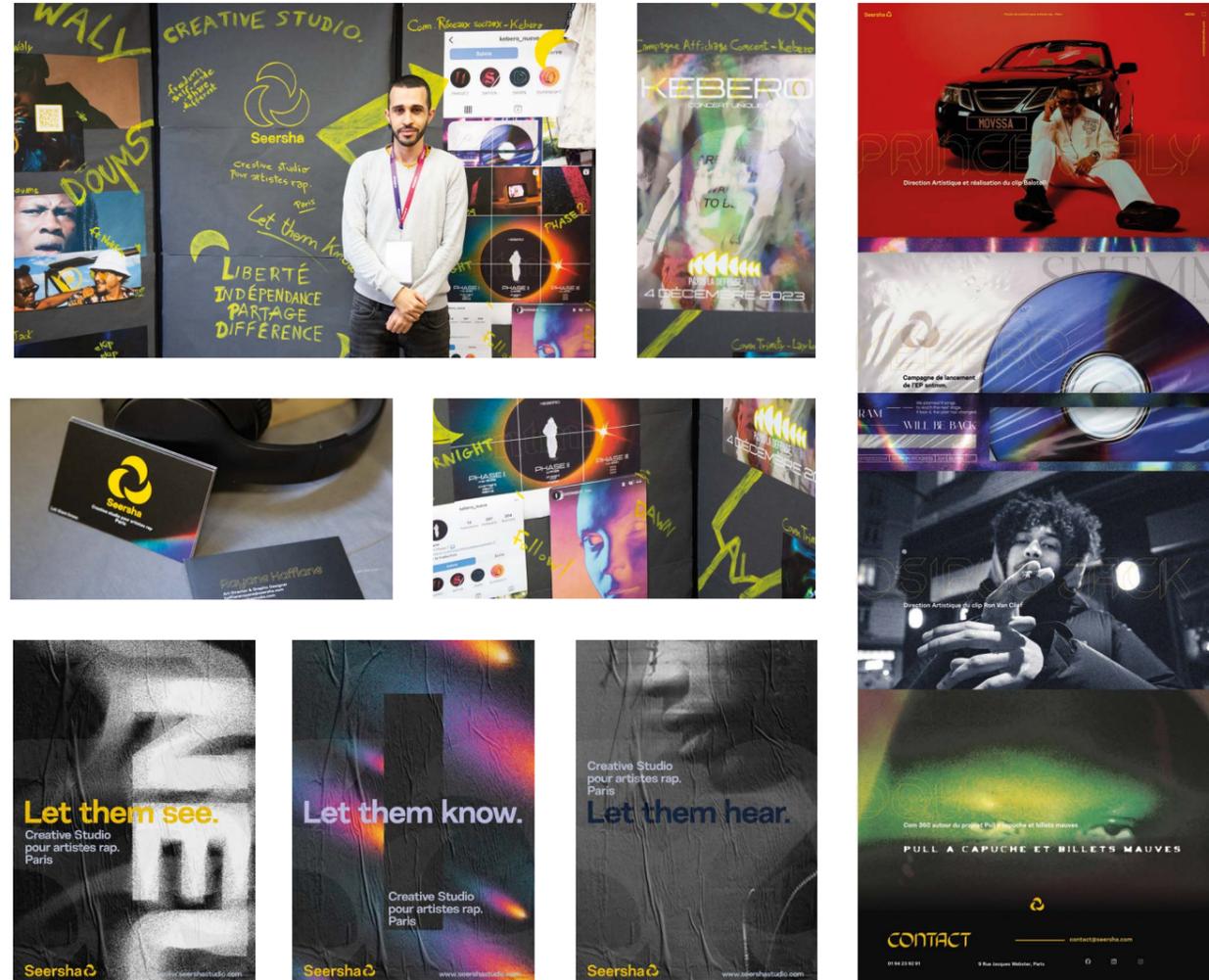
Rayane HAFFIANE

CAMPUS – PARIS



Mail : haffianerayane@gmail.com
Téléphone : 06 76 47 03 67

Behance : rayanehaffiane



SEERSHA

LE PROJET

Seersha se présente comme un studio de création dont l'objectif est d'aider les artistes rap amateurs dans leur communication. Près de deux tiers des artistes éprouvent des difficultés dans leur communication, chacun portant un projet et une vision qui lui sont propres. Seersha pallie ce problème en réalisant la communication au cas par cas, de la direction artistique du projet à l'animation des réseaux sociaux, en apportant, grâce à un service attractif adapté aux besoins, une solution concrète à un problème majeur de ce secteur musical.

Let them know

POURQUOI ?

Le rap est un marché représentant plusieurs milliards d'euros et les Français allouent 11% de leur budget à la consommation de la culture. Notre époque a tendance à favoriser les modes de consommation rapides tandis les enjeux se multiplient pour les artistes (com, visibilité, notoriété et dynamisme...). Seersha propose de soutenir la production culturelle des artistes en valorisant leur travail. Plus qu'un simple style de musique, donnons au rap la place qu'il mérite.

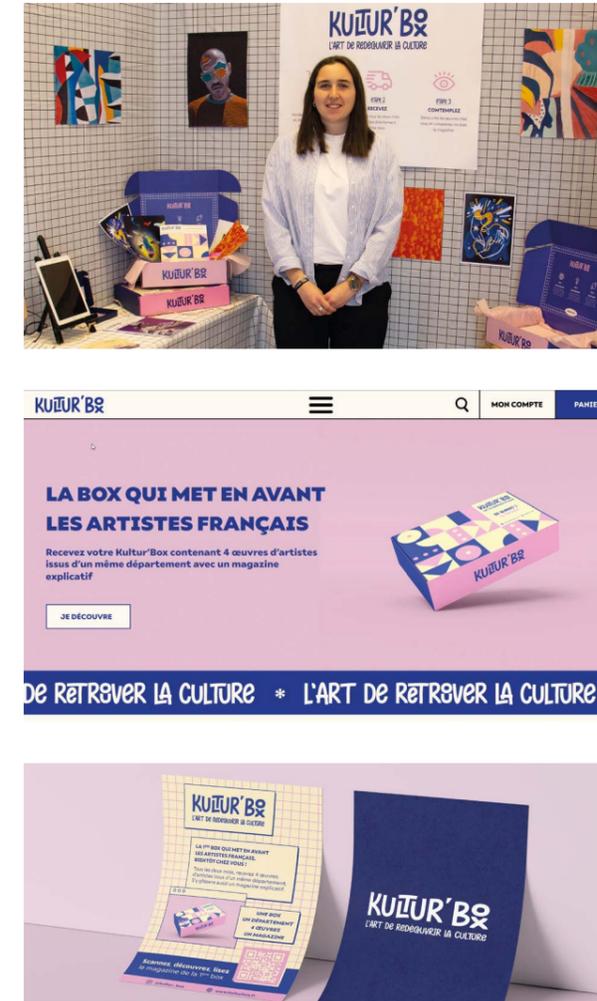
Oihana HENON

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : henonoihana@gmail.com
Téléphone : 06 66 11 25 71

Site : oihanahenon.com



KULTUR'BOX

LE PROJET

Chaque année, les jeunes adultes passent en moyenne 56 heures par semaine devant leurs écrans. Ils ont ainsi plus de mal à dégager du temps libre hors écran. Kultur'Box est une box culturelle bimestrielle contenant cinq œuvres d'artistes ainsi qu'un magazine de présentation de ces œuvres et de la vie artistique du département. Kultur'Box favorise ainsi l'accès à l'art et la découverte d'artistes français tout en étant un moyen de communication et d'exposition pour ces artistes.

L'art de retrouver la culture

POURQUOI ?

Les visiteurs des musées se font de plus en plus rares malgré des expositions variées et des communications impactantes. En avril 2022, la fréquentation des musées était en baisse de 25% en comparaison avec 2019. La moyenne d'âge de ces visiteurs est de 37 ans, les jeunes n'étant que peu à s'y rendre. Kultur'Box a pour but de faire découvrir et de cultiver l'intérêt pour l'art des jeunes adultes, comme étant un moyen important pour eux d'accroître leurs connaissances tout en s'évadant le temps d'un instant.

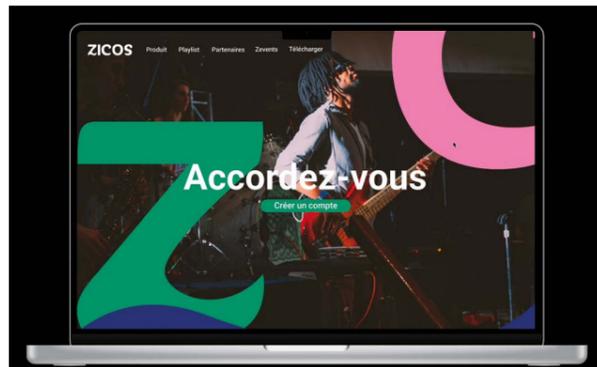
Emmanuelle HUGUET

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : design.lecia@gmail.com
Téléphone : 06 51 29 62 09

Behance : lecia



ZICOS

LE PROJET

56 % de la population a consulté les réseaux sociaux durant le confinement. L'absence de contact a incité les Français(e) s à utiliser les outils numériques afin de garder un lien social. Le contexte de la pandémie de Covid-19 a également entraîné une hausse de la pratique musicale en amateur. Zicos est une application qui facilite de nouvelles rencontres musicales en ligne de façon transgénérationnelle. La mise en relation s'effectue selon des critères sélectionnés au préalable afin de s'adapter à chaque profil.

Accordez-vous !

POURQUOI ?

Certains musiciens amateurs souhaitent partager leur activité musicale mais trouver d'autres instrumentistes sans contact dans ce domaine est compliqué. Chaque mélomane possède une envie propre concernant la pratique collective et s'accorder avec d'autres musiciens amateurs est très chronophage. Si aujourd'hui il n'existe pas de solutions précises en termes de rencontres en ligne pour musiciens amateurs, Zicos est une plateforme spécifiquement adaptée pour permettre et faciliter ces rencontres.

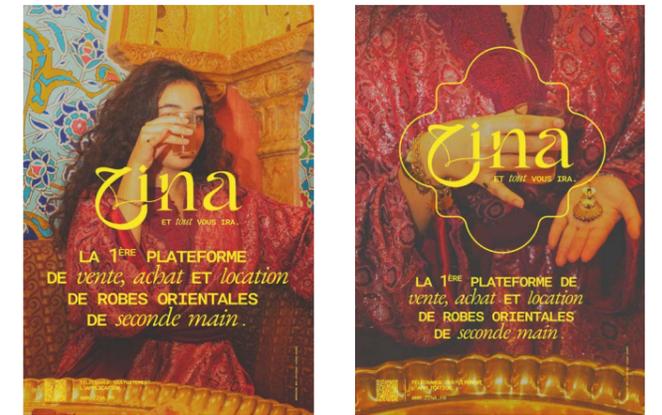
Soumya KARBAL

CAMPUS – PARIS



Mail : soumyajob@outlook.fr

Behance : soumyakarbali



ZINA

LE PROJET

Zina est une plateforme proposant l'achat et la location de tenues traditionnelles nord-africaines, entre particuliers. Cette plateforme offre une alternative d'acquisition pour ce type de tenues par rapport aux circuits habituels de distribution à grande échelle, qui aboutissent à l'achat de produits onéreux, encombrants, aux processus de confection chronophages et parfois peu écologiques et rarement portés plus de trois fois. Nous proposons donc un service de référencement et de filtre adaptés à ce type de vêtement afin d'offrir une expérience utilisateur sur mesure.

Et tout vous ira

POURQUOI ?

61% des femmes interrogées se sentent prêtes à s'essayer à la seconde main pour l'acquisition de ce type de tenue. Ainsi nous avons décidé qu'il était temps d'inscrire, à son tour, le vêtement traditionnel nord-africain dans cette économie éco-responsable et circulaire. Afin de redonner à ce vêtement l'une de ses significations originelles, à savoir la transmission. Parce qu'il est important de créer ce réflexe de la seconde main, même pour des vêtements de cérémonie.

Baptiste LACAÏLLE

CAMPUS – LILLE



Mail : baptiste.lacaille@e-artsup.net
Téléphone : 06 47 21 99 48

Behance : baptistelacaille



NOIZAR

LE PROJET

Noizar est une agence spécialisée dans la création d'identité dans le domaine de la musique électronique. Elle a pour but d'aider ses clients à continuellement améliorer leur image en étant à la recherche de l'authenticité de chacun des projets. En effet, certains acteurs de la musique électronique éprouvent des difficultés à se développer et à avoir une identité visuelle forte et personnelle. Ils auront accès à des services tels que la création visuelle, de teaser vidéo, de branding et de webdesign.

Développez votre image, faites la différence

POURQUOI ?

Le nombre d'évènements de musique électronique a été multiplié par 5 entre 2014 et 2020 (bsi-economics). Les nouvelles technologies permettent à un plus grand nombre de personnes de se lancer dans une activité liée à la musique électronique. Ces acteurs émergents ont souvent du mal à obtenir une image personnelle et à attirer une plus forte audience sur le long terme. Noizar propose donc une solution pour permettre à ces acteurs de s'imposer sur ce marché en ajoutant de la valeur à leurs projets en passant par le visuel.

Alma LAMIEN

CAMPUS – LYON



Mail : alma.lamien@outlook.com
Téléphone : 07 81 84 33 78

Site : almalamien.fr



MÉLI-MÉLO

LE PROJET

Depuis quelques années, des compétences comme la compréhension de sa peur, la régulation de sa colère ou l'expression de sa tristesse, sont identifiées comme des facteurs déterminants de la réussite scolaire et sociale des enfants. Méli-Mélo est une boîte à outils à destination des professeurs des écoles et de leurs élèves. Composée de cartes, affiches et autres supports sur mesure, elle propose différentes approches pour faciliter l'apprentissage et le dialogue autour des émotions.

Apprivoiser ses émotions

POURQUOI ?

Malgré l'intégration des émotions dans le programme scolaire, les enseignants déplorent le manque de consignes et de ressources pour les accompagner eux et leurs élèves dans cet apprentissage. Plusieurs études attestent de ce manque de moyens : en 2021, de nombreux élèves manifestent des symptômes dépressifs ou de l'anxiété. Méli-mélo souhaite aider les élèves à vivre et exprimer leurs émotions sereinement pour mieux vivre en société, mais également pour apprendre dans de meilleures conditions.

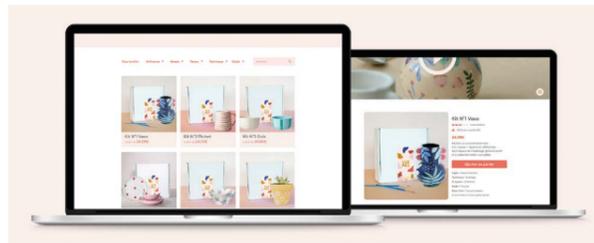
Lou-Anna LANCHON

CAMPUS – PARIS



Mail : louannalanchon@gmail.com
Téléphone : 06 65 22 18 96

Site : louannalanchon.com



TERRE KIT

LE PROJET

Terre kit propose des boxes d'initiation à la céramique sous forme de kits livrés chez-soi et doublés d'une application. La céramique est un artisanat très technique, souvent vu comme une activité élitiste et inaccessible par le grand public. Ce projet vient répondre à ces appréhensions dans une démarche de formation et d'accompagnement ludique à domicile. L'objectif est de rendre autonome le consommateur dans son apprentissage de la céramique via des vidéos tutoriels dans chaque kit.

Révéler votre Pot-enciel créatif !

POURQUOI ?

La céramique apporte des valeurs positives à notre société, telles que la créativité, la lenteur, la revalorisation des objets du quotidien. Toutefois, cette activité fascine autant qu'elle intimide. On la pense coûteuse, complexe et inaccessible. Dans un enjeu de démocratisation culturelle, Terre kit vise à rejeter ces idées reçues en rendant la céramique à la portée de tous. Avec les bons gestes et un peu d'entraînement, tout le monde est capable de façonner des objets de décoration !

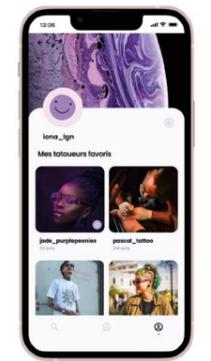
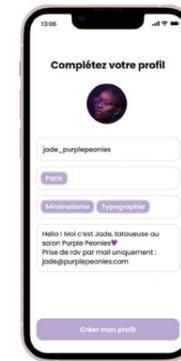
Iona LE GUEN

CAMPUS – PARIS



Mail : iona.leguen@gmail.com
Téléphone : 06 52 42 97 80

Site : ionaleguen.com



INKENA

LE PROJET

Inkena est une application mobile conçue pour rendre le milieu du tatouage plus sécurisant et sécurisé. La recherche d'un tatoueur « safe », dans le style et la zone géographique désirée, peut s'avérer longue et complexe si l'on n'a pas les bons contacts. Le but est donc d'aider le futur tatoué à faire le choix du tatoueur qui lui correspond le plus et qui s'aligne avec ses valeurs. Par conséquent, Inkena souhaite rendre tout le processus de la recherche d'un artiste plus simple et plus rassurant.

L'encre safe

POURQUOI ?

Ces dernières années, plusieurs mouvements sociaux ont permis de libérer la parole sur différents types de discriminations. Le monde du tatouage n'est pas épargné par ces violences, qu'il s'agisse de réflexions pendant la séance (remarques racistes, sexistes, homophobes...) ou de faits encore plus graves. Il est donc aujourd'hui essentiel de prévenir les individus qui ne sont pas au courant de ces agissements afin que ceux-ci se sentent en sécurité lors de leur expérience avec un artiste.

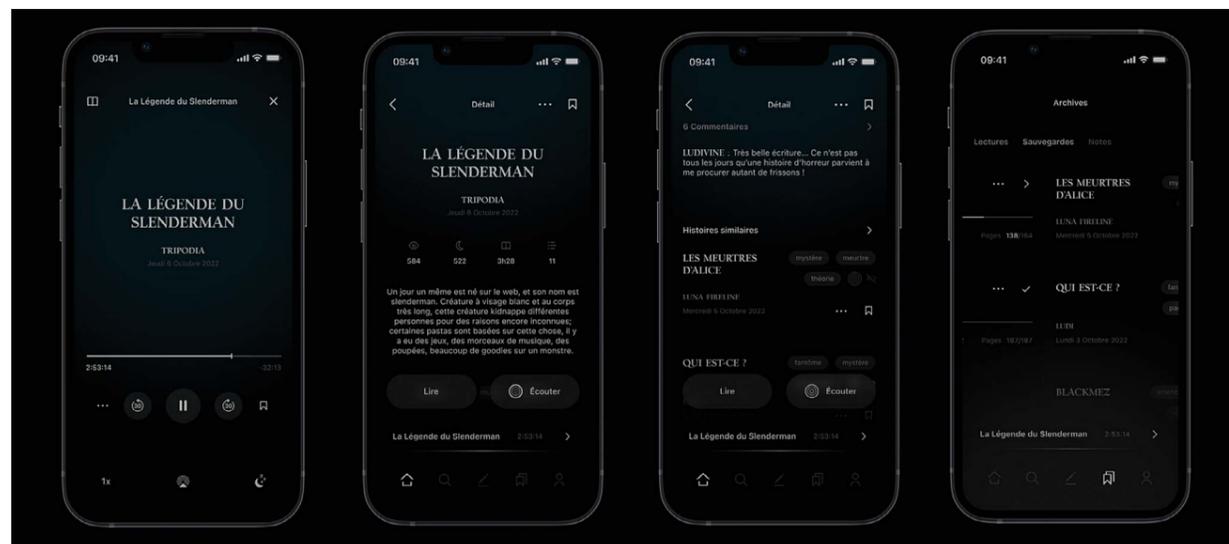
Arthur LEROY

CAMPUS – LILLE



Mail : noirelucy@outlook.com
Téléphone : 06 60 48 58 46

Behance : arthurly



CATHARSIS

LE PROJET

La majorité des adeptes de la littérature d'horreur affirme apprécier le genre pour ses effets bénéfiques, qu'il perpétue au travers de supports numériques. Cependant, ces derniers n'offrent pas d'expérience utilisateur ergonomique ou spécifique au genre. Catharsis est une application qui permet de lire et d'écouter, d'écrire et de partager des récits horribles. Elle est une plateforme dédiée à cette littérature, ce qui lui apporte une nouvelle visibilité.

Votre dose d'horreur littéraire...

POURQUOI ?

Les pratiques de lecture et d'écriture se numérisent de plus en plus et la littérature d'horreur y a également pris sa place. Toutefois, elle est présentée aux côtés de divers genres sans aucun rapport, elle se retrouve sur des espaces non appropriés, ou sur d'autres à l'expérience utilisateur datée. Le projet Catharsis réunit les adeptes de la littérature d'horreur sur une plateforme dédiée, facile d'accès, bienveillante, et ce afin de raviver l'expérience autour des récits horribles.

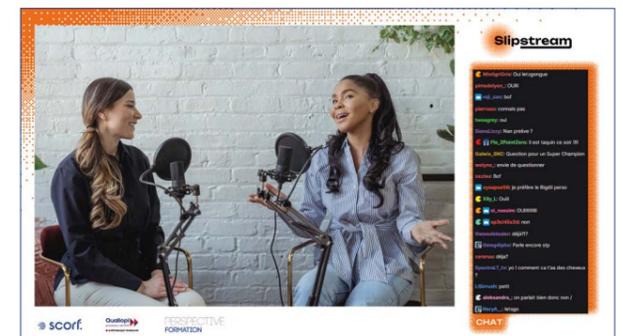
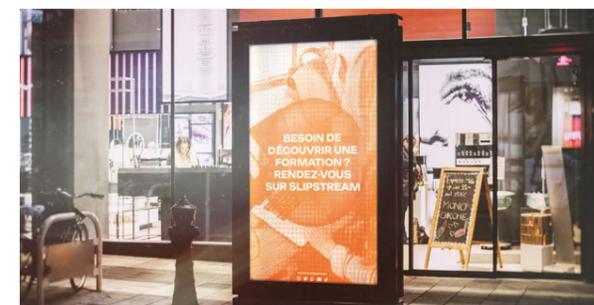
Martin LETERME

CAMPUS – LILLE



Mail : letermemartin@gmail.com
Téléphone : 06 44 22 93 66

Site : martinleterme.myportfolio.com



SLIPSTREAM

LE PROJET

SlipStream est une émission en livestreaming présentée par des professionnels de la formation faisant participer des intervenants de tous horizons, afin de varier les thèmes et donc de faire découvrir de nouveaux sujets aux apprenants. À l'aide de l'outil Twitch, les utilisateurs peuvent interagir comme dans une formation présentielle grâce aux grandes possibilités de la plateforme, et peuvent écouter ou réécouter une émission à l'aide de podcasts diffusés sur toutes les plateformes.

La formation digitale au service des apprenants

POURQUOI ?

La crise sanitaire a provoqué un séisme dans le secteur de la formation. En effet, 70% des organismes de formation pratiquaient uniquement du présentiel avant 2020, et n'ont pas eu d'autres choix que de s'adapter. Depuis, la formation évolue toujours plus vers le digital et ne s'est pas forcément adaptée de la bonne façon. C'est pour cela que SlipStream utilise un outil adapté, en distanciel, pour faciliter les échanges et l'interaction avec des utilisateurs de plus en plus connectés.

Fiorenzo LI GRECI

CAMPUS – LILLE



Mail : fiorenzo.ligreci@e-artusp.net
Téléphone : 06 21 37 73 86

Site : f10-artworks.com/



HALL YOU NEED

LE PROJET

Les commerces indépendants fleurissent dans les centres-villes. En 2020, plus de 600 000 sont recensés en France. 66 % des Français évoquent des difficultés lorsqu'il s'agit de faire un choix face au nombre de services qui nous sont proposés. Hall you need est une application qui permet au public de profiter des meilleurs services recommandés par leur entourage. Ainsi, ils sont guidés vers un choix facile, intuitif, qui permet de développer un cercle vertueux.

Good brings good

POURQUOI ?

Les commerces indépendants sont essentiels au tissu économique et social. Une grande majorité des habitants de communes y font leur achat. L'utilisation du smartphone étant démocratisé dans de nombreux domaines, le public a recours à de nombreux infomédiaires, ce qui rend leur choix difficile et faussé à cause des variables mis en place par les intermédiaires. Hall you need est un nouvel outil conçu pour soutenir des commerces, partager nos expériences et découvrir des commerçants de notre entourage.

Louis-Alexandre LOUZADA

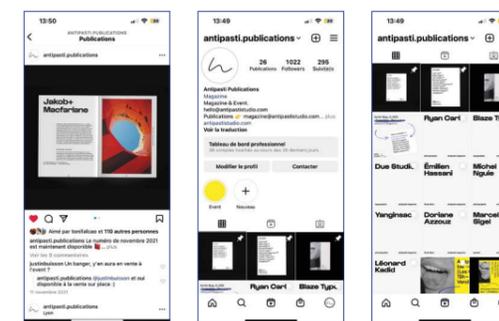
Mail : contact@louisalexandrelozada.com
Téléphone : 07 81 92 26 83
Site : louisalexandrelozada.com

CAMPUS – LYON



Flavien TEPPE

Mail : hello@flavienteppe.com
Téléphone : 07 82 15 76 27
Site : flavienteppe.com



ANTIPASTI PUBLICATIONS

LE PROJET

Antipasti Publications est une réponse aux contraintes de prix, de lieux et des moyens de diffusions actuels impactant l'accessibilité de la création contemporaine chez les étudiants, actifs et jeunes actifs. Toujours plus utilisé dans le quotidien, le support numérique apporte des contraintes de diffusions par rapport à aux supports physiques. Des éditions imprimées pour (re)découvrir, apprendre, et comprendre les acteurs de la création artistique — dans sa bibliothèque ou pour décorer ses murs.

L'art s'affiche

POURQUOI ?

La création contemporaine est un sujet très vaste, autant par le nombre de disciplines qui la constituent que par ses moyens de diffusions. Cette diffusion des pratiques artistiques et d'arts appliqués se fait aujourd'hui majoritairement au travers des nouvelles technologies impactant nos habitudes. Les supports imprimés n'évoluent pas aussi rapidement que les supports digitaux, Antipasti Publications cherche à améliorer la diffusion des disciplines artistiques au travers de nouveaux supports.

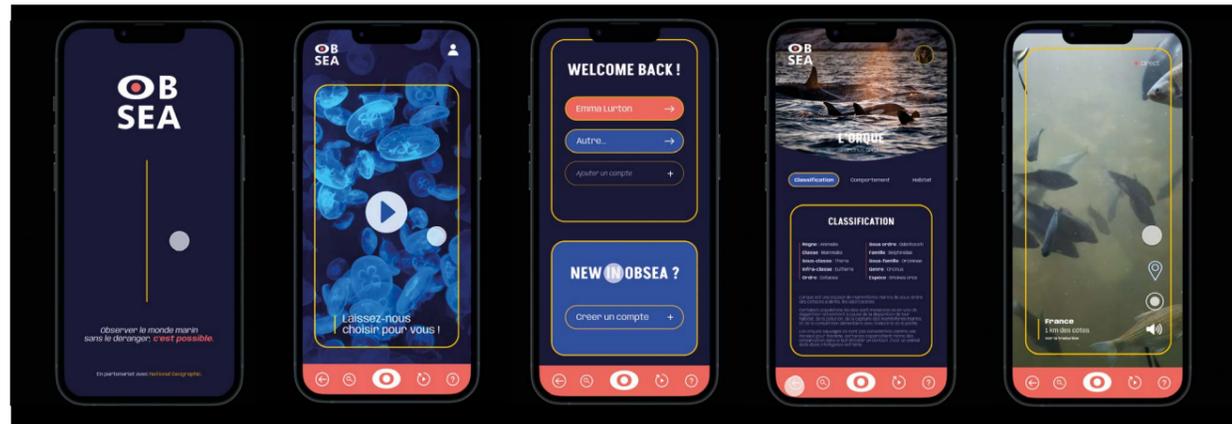
Emma **LURTON**

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : emma.lurton@e-artsup.net
Téléphone : 06 40 24 84 71

Behance : emmalurton2



OBSEA

LE PROJET

Il devient primordial en 2022 de trouver des alternatives à toutes les structures telles que les aquariums ou les zoos. Quoi de mieux que les nouvelles technologies pour remplacer ces derniers ? OBSEA est une application permettant d'observer des animaux marins sans pour autant dénaturer ou modifier leur environnement. À l'aide de capteurs équipés de caméras HD disposées dans l'océan à plusieurs points stratégiques, vous pouvez grâce à ce dispositif observer la faune marine sans même vous déplacer.

Observer le monde marin sans le déranger

POURQUOI ?

Depuis des siècles, les hommes placent en captivité des animaux sauvages en les éloignant de leur milieu naturel afin de se distraire. Ce qui paraissait autrefois être une idée remarquable aux yeux de tous est finalement remis en question grâce à l'évolution des études scientifiques. On sait désormais que les animaux marins allant de la baleine au poisson clown sont dotés d'une sensibilité leur permettant de ressentir des émotions telles que la souffrance. C'est pourquoi il est important de trouver des solutions alternatives afin de boycotter ces lieux de maltraitance animale dissimulée.

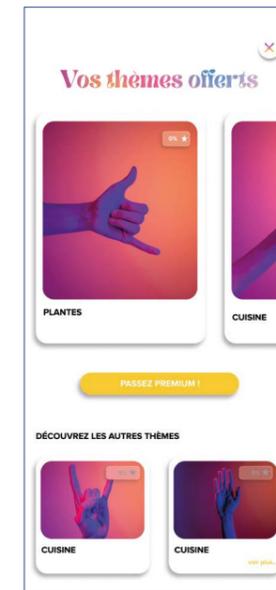
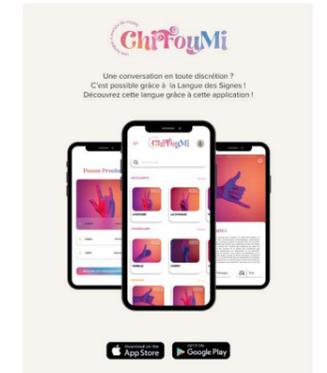
Magali **MAILLOT**

CAMPUS – LYON



Mail : magali.maillot.mm@gmail.com
Téléphone : 06 36 85 01 89

Site : magalimaillot.myportfolio.com



CHIFOUMI

LE PROJET

Encore aujourd'hui, les sourds et malentendants subissent une véritable mise à l'écart sociale et professionnelle. ChiFouMi vise à démocratiser la Langue des Signes Française afin d'en faciliter la compréhension de façon ludique auprès des adultes. Grâce à un apprentissage thématique et à des rencontres par le biais d'événements, cette application permet la popularisation de cette langue vivante dans l'objectif de faciliter la communication avec les sourds.

POURQUOI ?

Bien que l'inclusion soit l'un des sujets majeurs de notre société, celle des personnes sourdes est moins développée. Nous relevons un taux de suicide chez les personnes sourdes de 14% contre 5% chez les entendants. De plus, malgré la loi de 2005 concernant l'égalité des chances, 39% de personnes sourdes n'atteignent pas les postes pour lesquels elles sont formées, soit 4 fois plus que chez les entendants. La raison majeure de ces discriminations est le manque de connaissances de la Langue des Signes Française.

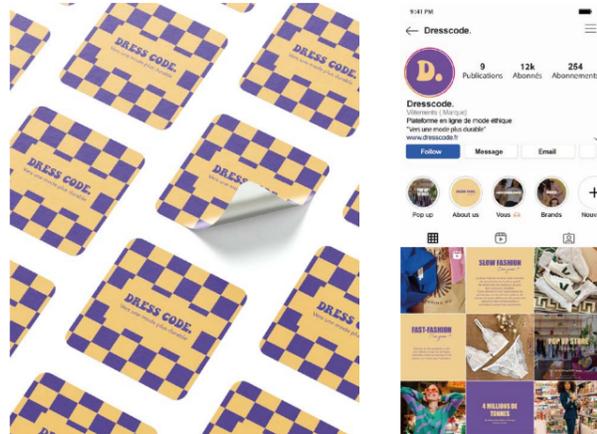
Juliette MALERBI

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : Juliettehugo3@gmail.com
Téléphone : 06 25 03 82 87

Behance : juliettemalerbi



DRESS CODE

LE PROJET

Dress Code est une plateforme de mode éthique en ligne. Elle offre des ressources aux personnes souhaitant s'habiller de manière durable. En effet, en 2020, 46% des Français ont acheté un article éco-responsable ; en revanche les consommateurs regrettent de ne pas être assez informés sur le sujet pour faire des choix éclairés. Dress Code favorise une mode à l'utilisation durable grâce à une large sélection de marques éthiques et à un blog présent sur la plateforme afin de renseigner le consommateur.

Vers une mode plus durable

POURQUOI ?

L'industrie textile est la 2^e industrie la plus polluante de la planète. Ce secteur génère 1,2 milliards de tonnes de CO₂ par an. 4% de l'eau potable disponible dans le monde est utilisée pour produire des vêtements. Face à ces chiffres alarmants, il est indéniable que la fabrication du textile est un enjeu environnemental majeur. Dress Code s'inscrit dans une démarche éthique et offre une réelle alternative pour consommer autrement.

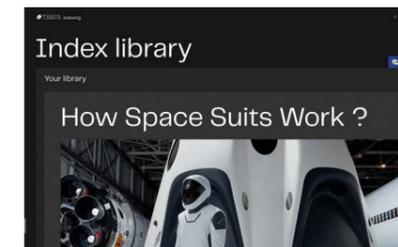
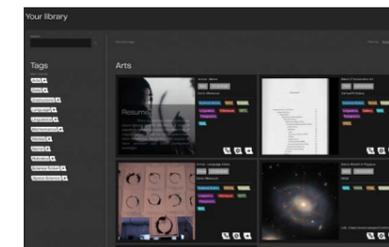
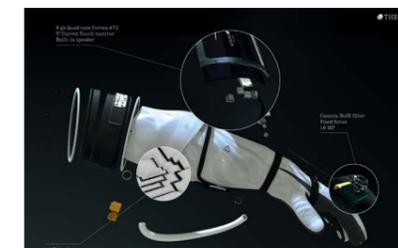
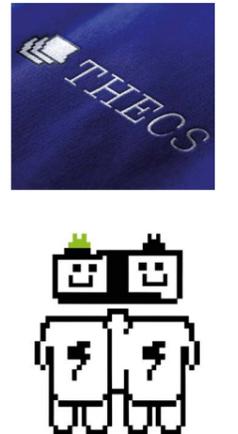
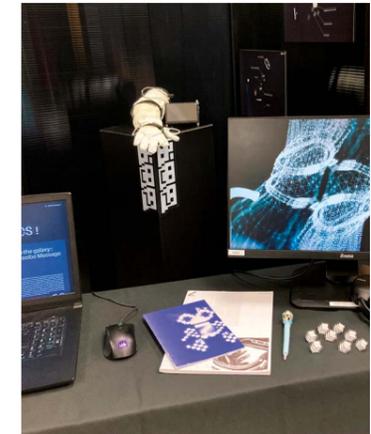
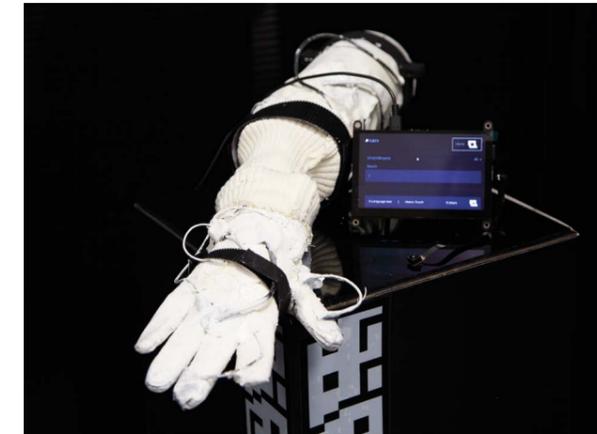
Sébastien MARINO

CAMPUS – PARIS



Mail : sebastienmarino69@gmail.com
Téléphone : 06 61 67 80 54

Site : sebastienmarino.xyz



T.H.E.C.S

LE PROJET

THECS est une boîte à outils graphique et interactive. Elle offre un panel d'outils optimisés, facilitant le travail de recherche dans le milieu de la communication entre humain et extraterrestre. La méthodologie prospective nécessaire aux nouvelles tentatives d'interactions entre l'espèce humaine et la vie extraterrestre est un processus de réflexion complexe. Intuitif et modulable, THECS se présente sous la forme d'un espace de travail, d'un outil d'indexation, et d'un système de communication embarqué.

Toolkit for Human-Extraterrestrial Communication Searches

POURQUOI ?

À l'aube des voyages spatiaux, un système de communication est à imaginer afin d'appréhender la rencontre entre l'humain et l'extraterrestre. En effet, il existerait 36 civilisations extraterrestres capables de communiquer avec la Terre. Le désir de l'humain, d'explorer l'Univers le pousse à inventer des outils afin d'envisager un développement extra-planétaire. Ainsi, THECS se positionne comme un outil intuitif qui facilite le travail des chercheurs dans le domaine de l'interaction humain-extraterrestre.

Florent MARTIN

CAMPUS – PARIS



Mail : florentmartin02400@gmail.com
Téléphone : 06 43 41 82 70

Site : flovism.fr

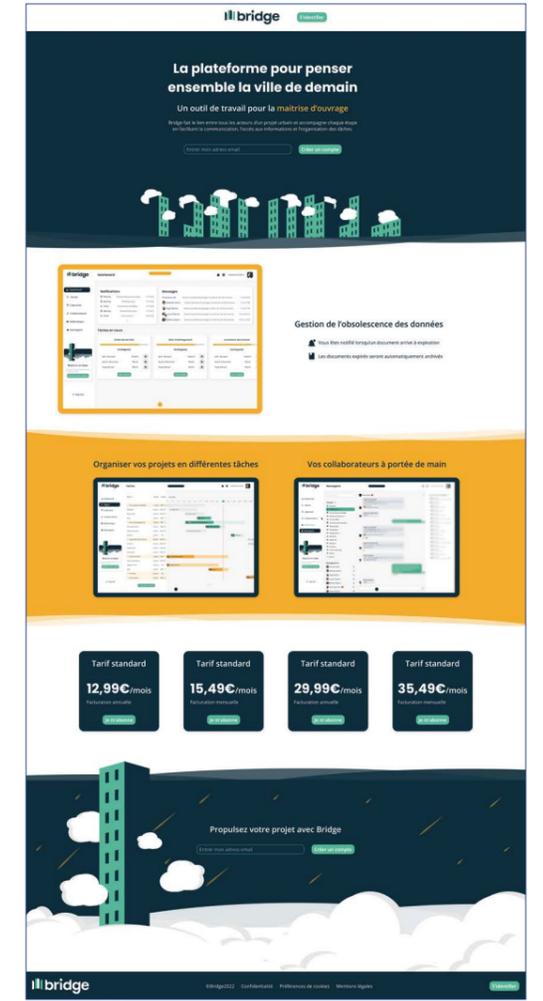
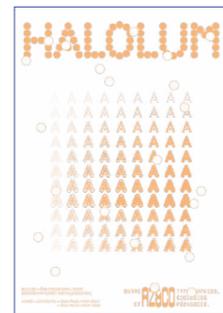
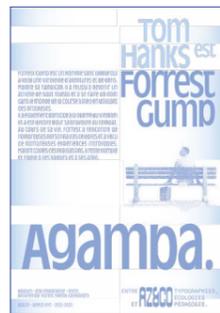
Camille MAZO

CAMPUS – PARIS



Mail : camille.mazo@free.fr

Behance : camillemazo



AZ&CO

LE PROJET

Az&Co est une fonderie typographique numérique proposant exclusivement et gratuitement des éco-typographies, c'est-à-dire des typographies dites plus écologiques que la moyenne. En effet, les créatifs manquent de solutions et de connaissances sur ce sujet. Az&Co a pour ambition de sensibiliser les créatifs sur les éco-typographies, de proposer un nombre plus élevé de ces solutions éco-responsables mais aussi de questionner les créatifs sur l'impact de leurs créations sur l'environnement

Entre typographies, écologie et pédagogie

POURQUOI ?

Le monde du design graphique est source de pollutions. Dans un contexte d'urgence climatique, il est aujourd'hui plus que nécessaire que chaque personne agisse à sa propre échelle. Az&Co souhaite proposer aux créatifs de nouvelles éco-typographies et du contenu pédagogique pour rendre leur utilisation évidente et pour démocratiser ces solutions éco-responsables afin de réduire au maximum l'impact de la création graphique. Il n'est plus possible de designer sans se poser de questions sur ce sujet.

BRIDGE

LE PROJET

Bridge est une plateforme de gestion adaptée aux projets d'urbanisme durable. Ce type de projet est aujourd'hui très fastidieux à mener au regard du grand nombre d'acteurs impliqués. Accessible sur tout support numérique, Bridge fait le lien entre tous ces acteurs et accompagne chaque étape du projet en facilitant la communication, l'accès aux informations et l'organisation des tâches. L'objectif est de créer une collaboration entre professionnels et riverains pour penser ensemble la ville de demain.

La plateforme pour penser ensemble la ville de demain

POURQUOI ?

Les écoquartiers sont une réponse concrète aux enjeux environnementaux urbains. Bridge permet d'encourager ces démarches en les rendant plus simples et collaboratives. La plateforme permet à tous de s'investir dans l'innovation de son quartier en collaborant avec les acteurs professionnels. En facilitant l'organisation d'un projet, elle encourage les villes à s'engager davantage dans l'urbanisme durable. Bridge ouvre la voie à de nouveaux écoquartiers pour un urbanisme en accord avec l'environnement.

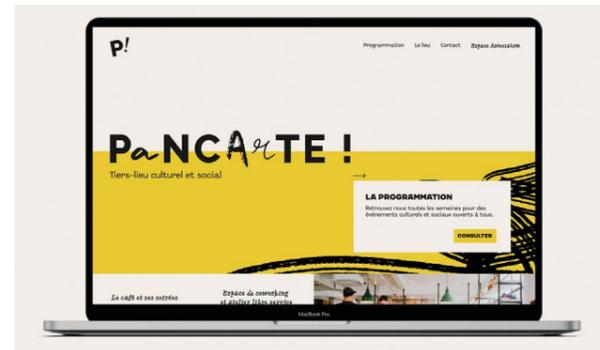
Léa MOISAN

CAMPUS – PARIS



Mail : moisan.lea@gmail.com
Téléphone : 06 41 84 58 39

Site : leamoisan.fr



PANCARTE!

LE PROJET

PANCARTE! est un tiers-lieu ouvert à tous, ayant comme mission la sensibilisation de son public aux causes sociales à travers des leviers culturels. C'est un espace de rencontre entre les associations et les visiteurs de toutes sensibilités autour des thématiques des causes sociales. Cette sensibilisation s'opère à travers une programmation culturelle variée, des espaces d'accueil, mais également en intégrant le design sous une forme plus interactive et humaine, à travers des ateliers créatifs collectifs.

Tiers-lieu culturel et social

POURQUOI ?

Nous assistons à une libération de la parole des victimes de discrimination sociale, particulièrement sur les réseaux sociaux, où l'information circule avec une fiabilité parfois incertaine. Ces nouveaux codes bousculent également les associations, qui n'ont pour la plupart pas réussi leur transition vers le numérique. Afin de faire évoluer les débats publics il est capital d'informer le grand public de manière sécurisée et sécurisante et ce, par de nouveaux biais plus humains et moins moralisateurs.

Mathilde MONCHAUX

CAMPUS – PARIS



Mail : mat.mon.design@gmail.com
Téléphone : 06 29 34 51 09

Behance : mathildemoe049



COMPACT

LE PROJET

Compact est un objet connecté dédié au stockage d'images photos. En effet, aujourd'hui 5 Français sur 10 utilisent le smartphone pour prendre des photos et éprouvent des difficultés à les stocker. Compact répond à ce besoin, en proposant un outil d'accompagnement dans la gestion des photos depuis un smartphone ou appareil photo. Le dispositif sera combiné à une application pour mettre en avant ces souvenirs selon l'ordre souhaité.

Le raccourci du stockage !

POURQUOI ?

Ces dernières décennies, et d'autant plus depuis l'arrivée des smartphones, la photographie est devenue omniprésente dans nos vies. Certes on fait des photos pour garder des traces mémorielles des événements et du quotidien, mais combien allons-nous vraiment garder en souvenirs ? Compact s'inscrit dans cette dynamique pour pallier les problèmes de gestion de nos stockages photos. Pour ne pas oublier, il faut conserver ces souvenirs.

Antoine MONGIAT LAMOUREUX

CAMPUS – LILLE



Mail : alamoureux21@gmail.com
Téléphone : 06 48 22 75 96

Behance : alamoureuxd304



STEP IT

LE PROJET

Pour près de 6,2 millions de Français inscrits en salle de sport, l'énergie dépensée par les sportifs sur les machines aérobiques n'apporte que des bienfaits corporels individuels. STEP it est une salle de sport écologique, dotée d'une application qui permet aux sportifs de suivre leur dépense énergétique, mais aussi d'alimenter les appareils de fitness. Le tout, dans un environnement aménagé de manière à proposer un espace naturel. STEP it s'installe dans une dimension écologique globale et tend ainsi à devenir énergiquement autonome.

S'entraîner c'est générer

POURQUOI ?

Si de nombreux produits vendus en salle de sport tendent à respecter des normes écologiques, les machines aérobiques restent par ailleurs énergivores. STEP it permet aux sportifs de garder une motivation sans faille par une pratique sportive écologiquement supportable. La première cause d'abandon étant la perte de motivation, STEP it donne un second souffle au sport de demain, dans une perspective de développement durable. En récoltant l'énergie produite lors de l'effort des sportifs, STEP it alimente les équipements concernés.

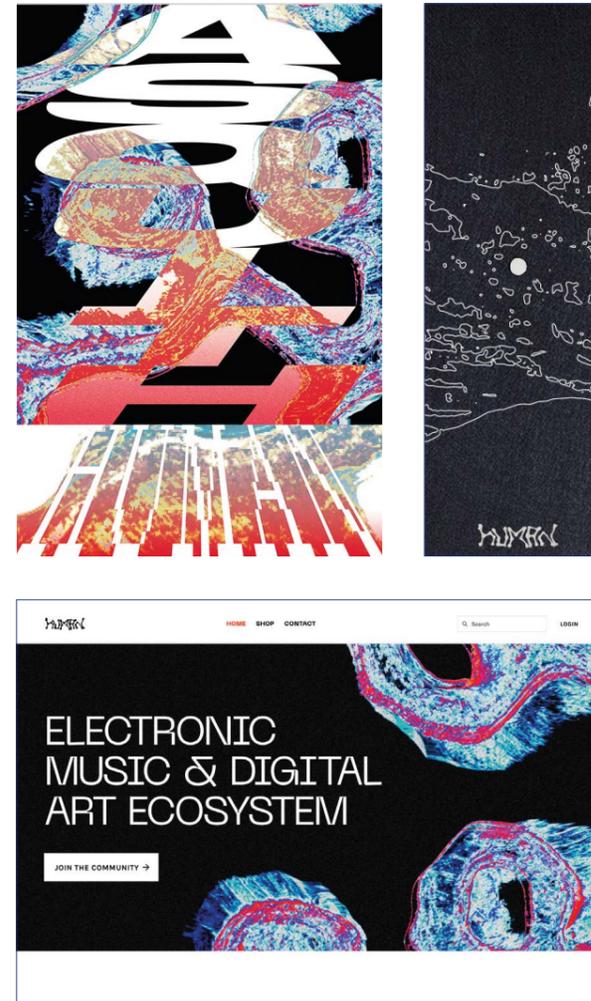
Théo MOUGEOLLE

CAMPUS – PARIS



Mail : theov99@hotmail.fr
Téléphone : 06 29 83 47 18

Site : theomougeolle.com



HUMAN RECORDS

LE PROJET

Bien qu'il existe de nombreux projets caritatifs autour de la musique et du monde de l'art, aucun ne regroupe les deux domaines à la fois. Human records permet à des artistes défendant des causes communes de collaborer ensemble. Un pourcentage des bénéfices engendrés par cette collaboration sera reversé à la cause qu'ils veulent soutenir. Le label se veut novateur et utilisera les nouvelles technologies. Les collaborations réalisées seront uniques et originales pour se distinguer de ce que font les labels classiques.



Musique électronique et art digital pour l'humanité

POURQUOI ?

Tout l'enjeu de ce label est de démocratiser la musique électronique et l'art digital en permettant aux artistes collaborant de défendre leurs idées et les causes qui les animent. Grâce à leur implication et leur double communauté, les projets pourront toucher un plus large public.

Amandine PARISOT

CAMPUS – NANTES



Mail : contact@amangel.art
Téléphone : 06 95 04 34 02

Site : amangel.art/fr

Paul PETIT

CAMPUS – LILLE



Mail : paulpetit.graphic@gmail.com
Téléphone : 06 37 91 25 47

Site : paulpetit.net



CREALINGUA

LE PROJET

Environ 300 000 personnes émigrent chaque année de France, dont la moitié en Europe. Avec 32% de la population européenne qui parle anglais et 17% français, une barrière linguistique peut empêcher le bon déroulement de leur installation professionnelle. Crealingua est une application pour les professionnels créatifs souhaitant apprendre une langue étrangère. Afin de faciliter la communication des créatifs expatriés, l'application mobile donne accès à des listes de vocabulaire technique.

Le vocabulaire des créatifs à l'étranger

POURQUOI ?

Alors que le marché des applications d'apprentissage de langue semble répondre à tous les besoins, presque aucune d'entre elle ne permet d'acquérir un vocabulaire professionnel. C'est en particulier le cas pour les industries culturelles et créatives. Ces termes techniques sont cependant nécessaires à la communication avec des clients ou des collègues, depuis le brief jusqu'à l'impression. Crealingua accompagne les professionnels pendant leur expatriation, pour devenir bilingue même au travail.



LINK&HAUTS

LE PROJET

Link&Hauts est un annuaire en ligne interactif qui permet aux artisans d'art du Nord-Pas-de-Calais d'accroître leur visibilité et leur notoriété auprès du public local. En effet, l'artisanat d'art peine à se développer en ligne et de nombreux artisans d'art rencontrent des difficultés pour améliorer leur image. La plateforme fait office d'intermédiaire en donnant une vitrine aux professionnels et permet aux visiteurs de trouver le profil proche adapté à leurs besoins en fonction de leurs critères.



L'artisanat d'art proche de vous

POURQUOI ?

Le réchauffement climatique suscite une véritable prise de conscience au niveau de nos modes de consommation. 69 % des Français estiment qu'il est nécessaire de s'orienter vers des achats responsables et locaux : le slow-made. L'artisanat d'art s'inscrit précisément dans cette transition, et c'est pourquoi Link&Hauts souhaite accompagner ces personnes et les valoriser auprès de son public du Nord-Pas-de-Calais pour préserver les savoir-faire et valoriser le territoire. Agir localement prend tout son sens.

Lucie Alicia **PORCHER**

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : lucie.rouge202@gmail.com
Téléphone : 06 51 93 04 14

Site : lucieporcher89ab.myportfolio.com



CIDNA

LE PROJET

En France, 300 000 personnes âgées sont en situation de mort sociale. Ce contexte d'isolement entraîne des symptômes graves, poussant aux décès précoces de nos aînés et les privant du dernier quart de leur vie. La cause ? Une fracture importante entre générations. Cidna est une application qui reconnecte les générations entre elles, poussant aux nouvelles rencontres de façon intergénérationnelle. Selon les centres d'intérêts communs sélectionnés, Cidna agit pour proposer un service sur mesure.

Contre l'isolement de nos aînés

POURQUOI ?

Allier les capacités des générations pour mieux les faire évoluer entre elles est l'objectif de Cidna, qui rétablit les liens des individus aux activités communes, activant l'échange entre les âges. Ceci permet la diffusion des métiers anciens, tout en luttant contre l'exclusion numérique. Si aujourd'hui, en France, il n'existe pas de solutions précises pour lutter contre l'isolement des personnes âgées en les reconnectant avec la jeunesse, Cidna est une plateforme spécifiquement adaptée pour contrer durablement ce problème.

Camille **PRIEUX**

Mail : camille.prieux20@gmail.com
Téléphone : 07 63 33 93 99
Behance : camilleprieux1

CAMPUS – PARIS



CONFIDANSE

LE PROJET

Confidanse est un magazine pédagogique destiné aux 6-10 ans qui permet de sensibiliser les enfants à la confiance et à l'estime de soi. En effet, on constate que les enfants de cette tranche d'âge ne sont pas assez avertis et éduqués sur ces thématiques. Durant l'enfance, il est pourtant essentiel d'apprendre à cultiver confiance et estime de soi car elles impactent durablement notre personnalité. Confidanse souhaite éduquer enfants et parents sur ces notions à travers des contenus bienveillants et ludiques.

Clothilde **VALANTIN**

Mail : clothilde.valantin@outlook.com
Téléphone : 06 73 43 43 99
Behance : clothilvalanti



La confiance dès l'enfance

POURQUOI ?

À l'ère d'une société où le regard des autres est omniprésent, le manque de confiance et d'estime de soi est de plus en plus fréquent, et ce dès le plus jeune âge. Confidanse a donc pour but de guider les enfants en leur fournissant de véritables clés d'appréhension du monde, tout en leur permettant d'affronter les obstacles qu'ils rencontreront dans leur vie d'adulte. Pour tendre vers un monde plus juste et empathique, il n'est plus concevable de banaliser la dévalorisation.

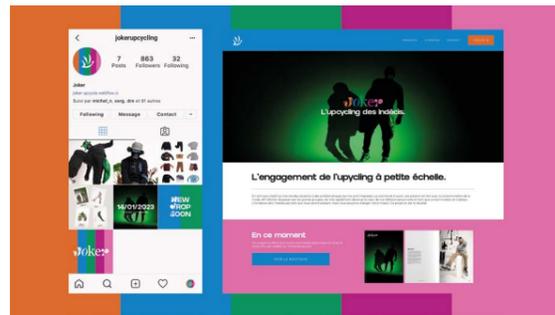
Hugo PROD'HOMME

CAMPUS – LILLE



Mail : littydoz.artwork@gmail.com
Téléphone : 06 42 40 00 01

Site : littydoz.com



JOKER

LE PROJET

L'upcycling et le marché de l'occasion s'étendent de plus en plus dans les mœurs de consommation actuels. Ce phénomène représente près de 85 milliards d'euros en 2021 et les grands groupes commencent à s'y intéresser, mais se heurtent à une confiance limitée du public dans la qualité et l'état des vêtements proposés. Joker est un projet qui défend et valorise le marché de l'upcycling et de l'occasion à l'aide de donations externes, en créant divers looks issus de la mode de seconde main pour les rendre légitimes sur le secteur.

L'upcycling des indécis

POURQUOI ?

De nos jours, les grands groupes dominent et font la loi sur le marché, ce qui participe énormément à l'épuisement des ressources naturelles. Changer ce comportement irresponsable de production et de consommation devient de plus en plus urgent. Joker est justement un projet vestimentaire qui se tourne vers la réutilisation de produits déjà existants ainsi que vers la customisation de ces derniers. Il ne serait pas envisageable sans la participation de donateurs.

Adèle RACOUPEAU

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : adele@racoupeau.fr
Téléphone : 06 34 20 27 03

Behance : adleracoupeau1



GINKGO

LE PROJET

GINGKO est une application qui permet de calculer son émission de CO2 quotidienne, et propose des solutions adaptées aux utilisateurs pour aider à la réduire. La première solution : proposer un abonnement à des box éco-responsables qui permettent à l'utilisateur d'inclure directement de nouvelles habitudes éco-responsables dans son quotidien. Les box sont composées d'objets et produits du quotidien zéro déchet, d'astuces et conseils pour créer soi-même ses produits, que ce soit d'hygiène corporelle ou encore ménagers.

L'habitude la plus responsable

POURQUOI ?

La France s'est donnée pour objectif de réduire ses émissions de gaz à effet de serre de 40 % avant 2050. Depuis les années 1990, nous avons remarqué une multiplication des campagnes de sensibilisation ayant pour objectif d'encourager les citoyens à agir à leur échelle pour l'environnement. Suite à ce phénomène, de nombreux Français ont fait le choix de modifier leurs habitudes pour en adopter de nouvelles dans leur quotidien visant à réduire leur impact sur l'environnement.

Alicia **RAMAMONJISOA**



Mail : aliciarama13@gmail.com
Téléphone : 06 95 55 07 49

Site : ramamonjisoa-alicia.fr

CAMPUS – LYON

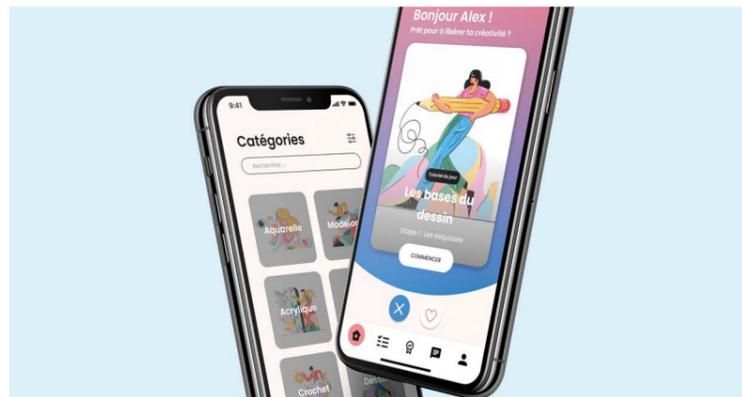
Méline **RENK**



Mail : melinerenk@gmail.com
Téléphone : 06 88 72 99 49

Site : melinerenk.fr

CAMPUS – LYON



CRÉA

LE PROJET

Environ 70% des Français considèrent que leur travail occupe une place « très importante » dans leur vie, passant devant leurs autres activités. Il est aujourd'hui facile d'oublier de prendre du temps pour soi. Créa est une plateforme collaborative permettant aux jeunes actifs de s'accorder une pause créative dans leur quotidien afin de se détendre. S'adaptant à chacun, elle permet à l'utilisateur de développer sa fibre artistique de façon ludique à travers la découverte de nouvelles activités.

Laissez libre cours à votre créativité

POURQUOI ?

Les Français ont l'impression de manquer de temps mais ils passent 60% de leur temps libre devant les écrans, notamment sur les réseaux sociaux. Cela va à l'encontre du bien-être mental alors que celui-ci est essentiel à notre santé. A l'inverse des loisirs passifs, les loisirs créatifs contribuent au bien-être des individus en leur faisant ressentir un sentiment d'accomplissement. Créa a pour objectif d'aider les jeunes actifs à se tourner vers la création lors de leur temps libre.



TRAJECTOIRE(S)

LE PROJET

Le secteur de l'artisanat peine toujours à recruter, avec 450 000 emplois à pourvoir en 2022. Pour cause, ces métiers souffrent souvent de préjugés, avec par exemple l'idée selon laquelle ils ne nécessitent qu'un savoir-faire manuel, excluant ainsi toute compétence intellectuelle, ou encore que le parcours pour devenir artisan est trop complexe et incertain. Trajectoire(s) est un média indépendant souhaitant déconstruire ces clichés, via des magazines, un livre-guide, et une plateforme d'échange.

Le compagnon de route des futurs artisans

POURQUOI ?

Malgré un véritable regain d'intérêt pour l'artisanat, l'investissement qu'implique le parcours pour devenir artisan rebute la plupart des personnes souhaitant se lancer à leur tour, freinées par la peur d'échouer. Pour ne pas être bloquées par la peur de se lancer dans l'inconnu, ces mêmes personnes ont besoin d'être guidées, soutenues et rassurées. C'est précisément l'objectif de Trajectoire(s), qui propose des supports variés répondant à chaque besoin des futurs artisans en devenir.

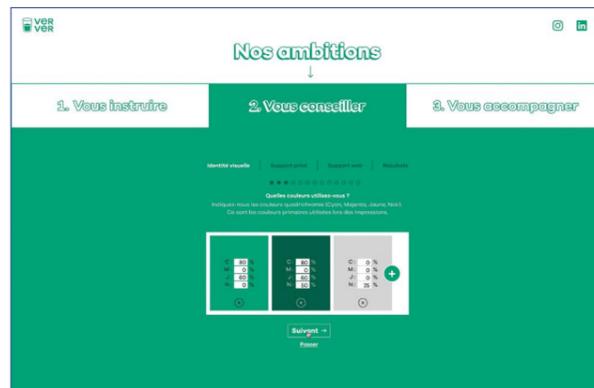
Jean ROUSSEL

CAMPUS – LILLE



Mail : jean_rousseau59@hotmail.fr
Téléphone : 06 66 90 80 17

Site : anjedesign.myportfolio.com



VERVER

LE PROJET

71% des interrogés par GreenFlex et l'ADEME en 2021 considèrent que la publicité peut avoir un rôle pédagogique à jouer sur le sujet de l'environnement. Verver accompagne des campagnes de communication *print* et digitale en repensant le *branding* des marques, en ajustant l'expérience utilisateur et l'interface utilisateur (UI/UX). L'agence s'appuie sur une plateforme web permettant d'analyser l'impact de son identité visuelle, et sur l'accès à une boîte à outils, pour les premiers pas vers l'éco-communication.

L'agence d'éco-communication qui voit le ver à moitié plein

POURQUOI ?

Que nous échangions via des supports imprimés ou numériques, nous sommes tous aujourd'hui amenés à communiquer. En 2022, Emmanuel Macron a évoqué à plusieurs reprises la fin de l'abondance : les marques peuvent justement être motrices dans les changements des mentalités, car elles sont au fondement de la communauté et du sentiment d'appartenance. Notre objectif est de réduire l'impact carbone réalisé par les entreprises, en communiquant de façon plus juste. L'éco-communication est une preuve de mise en route d'une démarche pérenne.

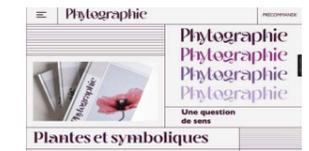
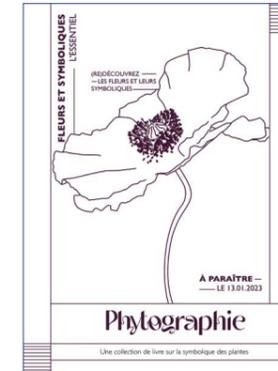
Gaëlle SAILLEY

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : Gaëlle.sailley@gmail.com
Téléphone : 06 87 83 57 96

Behance : Gaellesailley1



PHYTOGRAPHIE

LE PROJET

Phytographie est un projet destiné aux acteurs de la création mettant en avant les différentes symboliques des plantes. En effet, compte-tenu de la multitude de plantes existantes, il est parfois facile de se tromper dans leur utilisation ou de tomber dans des usages stéréotypés. Via une collection de livres, Phytographie regroupe et classe les éléments naturels à la fois par ordre alphabétique et par symbolique, pour permettre aux créatifs de comprendre et d'utiliser la sémiotique des plantes dans leurs créations.

Employer la nature à bon escient

POURQUOI ?

Avec une prise de conscience autour de l'urgence climatique et de la nécessité de mieux consommer, l'utilisation de la nature prolifère sur les outils de communications. Pourtant, au-delà du vert et de la jeune pousse devenus les symboles de l'écologie, il s'avère que les éléments naturels possèdent plusieurs sens. Phytographie se déploie dans le but de rendre accessible la symbolique des plantes pour les acteurs de la création afin de concevoir des designs pertinents et de sortir des clichés.

Eloïse SCHENA

CAMPUS – LILLE

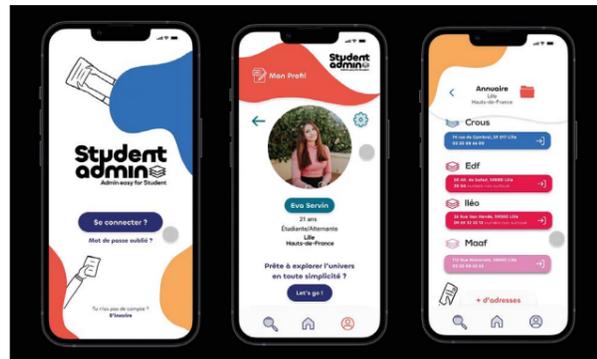


Mail : eloise.schena@gmail.com
Téléphone : 06 22 35 46 44

Site : eloiseme.com



Student admin



STUDENT ADMIN

LE PROJET

En 2021, 21% des 18-24 ans déclarent avoir des difficultés pour accomplir les démarches administratives courantes. Student Admin permet à l'utilisateur d'avoir des contenus spécifiques correspondant à sa situation administrative via un questionnaire entonnoir. Avec une interface graphique et colorée, cette plateforme simplifie la compréhension des démarches. Les informations sont présentées sous différents formats comme de la vidéo, de l'illustration ou encore sous post-it.

Admin easy for Student

POURQUOI ?

En tant qu'étudiant, devenir autonome n'est pas simple, cela entraîne une prise de conscience dans l'apprentissage et la compréhension de beaucoup de processus de la vie, dont les démarches administratives. La dématérialisation des démarches étant de plus en plus présente, Student Admin, véritable solution digitale, permettra d'accompagner de manière plus sereine les jeunes à faire leurs démarches administratives par eux-mêmes.

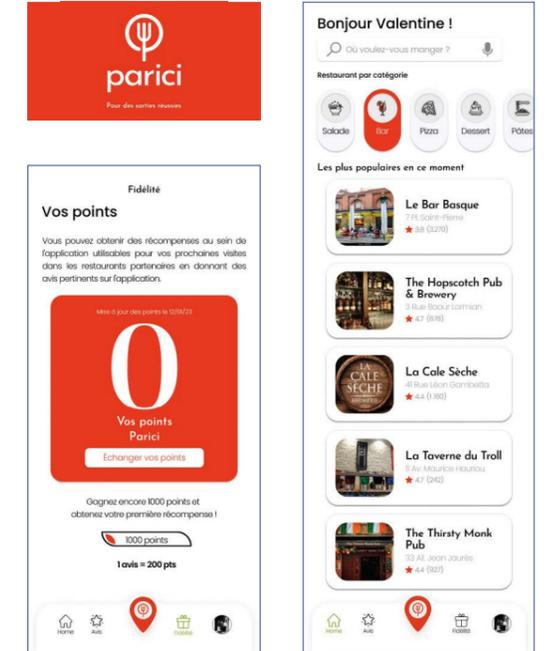
Valentine SCHMITT

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : valentine.schmitt@outlook.com
Téléphone : 06 01 72 98 01

Site : valentineschmitt.com



PARICI

LE PROJET

PARICI est une plateforme digitale mettant en relation des utilisateurs avec des restaurants. Développée sous la forme d'une application, elle permet de donner en temps réel des informations sur les restaurants : l'ambiance actuelle, l'afflux de personnes, la carte et bien plus encore. De nos jours, 65% des Français vont au restaurant au moins une fois par mois dans le cadre privé. Fort de ce constat, PARICI a donc pour objectif de connecter des utilisateurs entre eux afin qu'ils vivent la meilleure expérience lors de leurs sorties.

Pour des sorties réussies

POURQUOI ?

L'essor de la digitalisation a permis aux sites de recommandation gastronomique de se multiplier. Néanmoins, ces nombreux sites offrent des commentaires dans un temps différé. PARICI renouvelle l'expérience des utilisateurs en proposant les informations relatives aux restaurants en temps réel. L'enjeu est de garantir la fin des mauvaises surprises lors des sorties. PARICI se définit comme une solution innovante, offrant un accès facile et rapide aux informations.

Julie SINGH

CAMPUS – LYON



Mail : juliesingh@hotmail.fr
Téléphone : 06 19 38 43 57

Site : juliesingh.vsble.me

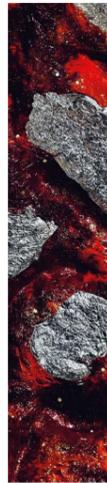
Evan TARAGON

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : evan.taragon@hotmail.fr
Téléphone : 06 74 83 34 83

Site : evantaragon.com



UPSIDE DOWN

Upside Down vous propose une expérience sensorielle et immersive vous plongeant à 360° dans l'univers de plusieurs artistes.

Sous forme de parcours scénique, vous ferez face à différentes étapes de parcours qui solliciteront vos sens.

1^{ER} ÉDITION
1 Janvier - 5 Avril 2023

LE RÊVE

Sortir de sa réalité pour s'éveiller au monde onirique. À l'aide d'images venant de notre imagination, nous créons ainsi, une autre dimension portée par notre esprit créatif, ouvrant le champs des possibles.

NOS ARTISTES

Anais Nishe

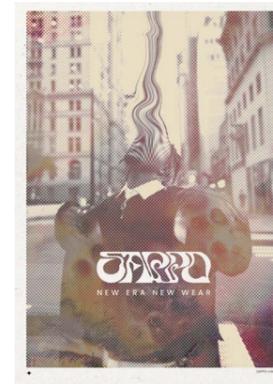
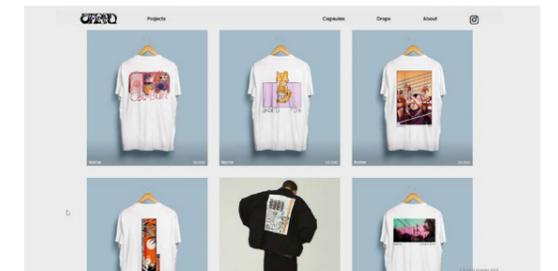
Lena Macka

Juliette Clovis

Où nous trouver ?
9 rue de l'univers
69007 Lyon

Nos horaires :
Du Lundi au Vendredi
10H30 - 18H00

Nous contacter :
04 19 38 43 57
Upsidedown@contact.fr



UPSIDE DOWN

LE PROJET

Upside Down est un lieu culturel qui propose une autre entrée vers des œuvres artistiques, avec une approche plus ludique et sensorielle. Son objectif est de provoquer une expérience immersive en donnant la possibilité au public de se connecter avec les œuvres de l'artiste et de pouvoir les contempler autrement. Il a pour vocation de casser les codes statiques et traditionnels que l'on retrouve habituellement dans les musées, afin de capter un public plus jeune.

Dans l'immersion de leurs univers

POURQUOI ?

Depuis la pandémie de Covid-19, la consommation de la culture en ligne a sensiblement augmenté chez les jeunes adultes. Néanmoins, il n'est pas toujours simple de s'immerger dans l'univers de l'artiste à travers un écran. Upside Down propose une expérience sensorielle les immergeant dans le monde de l'artiste. Il a pour but de rassembler les jeunes adultes et d'augmenter leur intérêt pour l'art visuel.

SAPP0

LE PROJET

Sappo est une marque de vêtements écoresponsable qui produit en quantité raisonnée. Son but est de changer les mentalités sur la consommation des produits textiles en fabriquant un produit durable dans la matière mais surtout dans l'esprit. Le phénomène de « fast fashion » engendre chaque année l'achat de 80 milliards de nouveaux vêtements. En travaillant en collaboration avec des artistes venant de milieux différents, Sappo propose des capsules aux styles variés propres à chaque artiste et à leur communauté.

La nouvelle ère de la mode durable

POURQUOI ?

Depuis 2002, la consommation mondiale de produits textiles a augmenté de 60%, pour des produits que nous gardons deux fois moins longtemps. Les marques proposant des produits issus d'un commerce écoresponsable restent souvent peu attractives et peu novatrices et séduisent donc peu de monde. En s'intéressant aux créations originales, on découvre souvent des méthodes de production qui s'éloignent naturellement de la « fast fashion ». Changer les mentalités de consommation dans le milieu de la mode est l'essence même du projet Sappo.

Pierre TELLIER

CAMPUS – LILLE



Mail : contact.pidaar@gmail.com
Téléphone : 06 49 47 10 07

Site : pidaar.fr



PSIKOLOGIA

LE PROJET

Psikologia est une plateforme en ligne d'aide aux personnes souhaitant en connaître un peu plus sur la psychologie. En moyenne, 1 adulte sur 4 souffre d'anxiété et de dépression, causant plus de 30 % d'absentéisme au travail. Les outils actuels sont très spécifiques et peu adaptés à la compréhension des troubles. La plateforme favorise donc l'inclusivité, grâce à des articles certifiés par des professionnels et une personnalisation de votre profil en fonction de vos humeurs et de vos troubles.

Mieux se comprendre

POURQUOI ?

La psychologie représente pour beaucoup un sujet ultra-sensible. Pourtant, les outils actuels restent très généraux dans leur approche et ne proposent que très peu de personnalisation en fonction du type d'utilisateur. Psikologia permet de vulgariser largement le sujet des troubles psychiques tout en offrant une porte d'entrée accessible à tous, et à tout âge. La plateforme s'inscrit donc dans une démarche sociale permettant une approche différente de son prochain.

Mohamed TRAORE

CAMPUS – PARIS



Mail : mohamed.traore@e-artsup.net
Téléphone : 06 44 93 25 45



LES OMBRES DU RAP

LE PROJET

Les Ombres du Rap est une série documentaire qui a pour but de divulguer les coulisses de l'industrie du rap français, afin de permettre au jeune public de comprendre les réalités du travail effectué dans ce secteur. Ce reportage donne la parole aux professionnels de cette industrie sur la place de la mise en scène dans la musique rap, dans le but d'éclairer les jeunes auditeurs sur le fonctionnement et les rouages de l'industrie du rap francophone en 2022.

la lumière sur l'industrie

POURQUOI ?

78% des jeunes Français de 14-24 ans écoutent cette musique, mais la plupart d'entre eux ne saisissent pas l'importance du travail de mise en scène qui entoure les paroles et l'esthétique d'un rappeur. Leur vision de cette industrie est ainsi biaisée. Certains négligent même totalement l'aspect créatif du travail effectué par les rappeurs et par leur équipe, et ne prennent en considération que leur mode de vie extravagant. Les Ombres du rap délivre au jeune public une nouvelle vision du monde du rap.

Amaryllis VERNEY-CARRON

CAMPUS – LYON



Mail : amaryllis.vc@gmail.com
Téléphone : 06 89 51 82 21

Site : ama-ryllis.fr



MON GRIMOIRE

LE PROJET

La population française est de plus en plus dépendante de l'industrie pharmaceutique lorsqu'il s'agit de soigner les petits maux du quotidien. Par exemple, le paracétamol est la substance active la plus vendue : sa consommation a augmenté de 53% en 10 ans. Mon Grimoire est une application dédiée à la découverte et à l'utilisation des plantes médicinales. Elle propose à ses utilisateurs une approche unique et ludique autour des plantes et de leurs usages, les invitant à se soigner autrement.

La nature dans la poche

POURQUOI ?

L'utilisation et la connaissance des plantes médicinales se perdent au fil des générations. Pourtant, il existe une réelle tendance sociétale autour de la recherche du bien-être, à partir de produits naturels. Mon Grimoire promeut la reconnexion à la nature et propose un accompagnement lors de la découverte et de l'utilisation des plantes médicinales. Cet outil s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux passionnés de ce secteur, qui souhaitent s'émerveiller à nouveau.

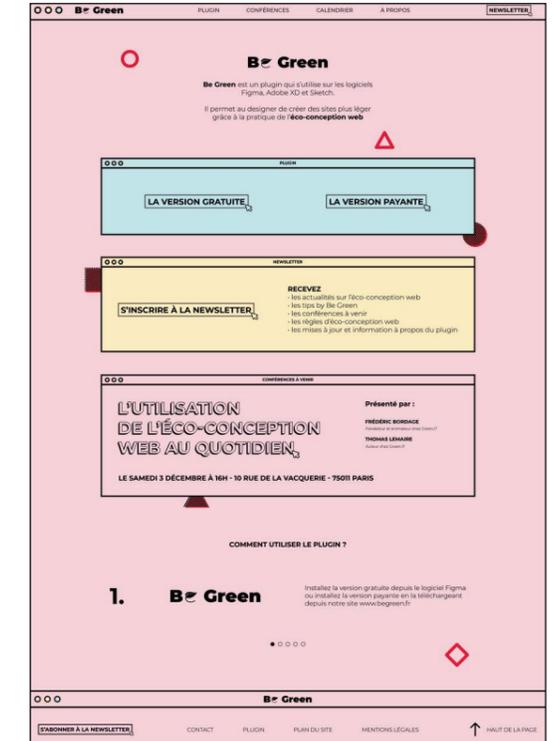
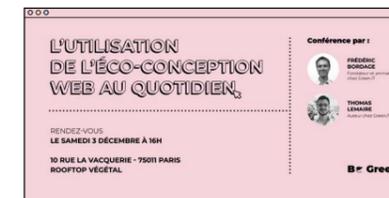
Emma VIEILLARD

CAMPUS – PARIS



Mail : emma.vieillard@gmail.com
Téléphone : 06 22 40 57 06

Behance : emmavieillard1



BE GREEN

LE PROJET

Be Green est un plugin qui accompagne les designers à concevoir des sites plus écologiques. C'est un outil qui permet de réduire la pollution de ces sites internet, ce qui est indispensable quand on sait qu'aujourd'hui le numérique est responsable de 4% des émissions de gaz à effet de serre et de 5,5% de la consommation d'électricité mondiale, et constitue donc le troisième plus gros consommateur au monde. Be Green permet de réduire fortement le poids d'un site internet lors de sa conception, tout en assurant la possibilité aux designers de créer librement.

Mettez-vous au e-vert

POURQUOI ?

L'éco-conception n'est pas encore une solution très utilisée sur le web. Elle est principalement utilisée dans la conception de produits. Pourtant cette pratique est un réel enjeu aujourd'hui puisque l'éco-conception permet de réduire en moyenne les impacts environnementaux de 10% à 40%. Be Green permet donc de pratiquer l'éco-conception web sans avoir besoin de se former et de façon simple et rapide. Cette solution s'engage à faire bouger les lignes pour redonner une conscience écologique au web.

Noémie VOISIN

CAMPUS – LYON



Mail : noemie.voisin@gmail.com
Téléphone : 06 51 15 66 53

Site : noemie.voisin.myportfolio.com



créativité.es



CRÉATIVITÉ·ES

LE PROJET

Créativité.es est un média destiné aux créateur·ices. Il traite des problématiques liées à l'inclusivité notamment sur le plan du genre. Pour ce faire, il propose des contenus informatifs pour sensibiliser ainsi que des pistes de solution concrètes à mettre en place. Sous forme d'articles, de vidéos ou de créations graphiques, l'objectif est le suivant : donner les clés aux créateur·ices pour leur permettre de créer en évitant les stéréotypes, les biais et en rendant chacun·e visible et inclus·e.

Le média inclusif à destination des créateurs·trices

POURQUOI ?

De nos jours, 70% des femmes ne se sentent pas représentées par les images diffusées quotidiennement. Dans une société où l'image est omniprésente, elle influence le comportement de chacun·e. Ainsi, les créateur·trices ont une responsabilité importante dans le choix de ce qui est montré et dans la façon dont cela est fait. C'est dans ce cadre qu'a été développé Créativité.es, un projet aux valeurs fortes qui vise à transformer la société en intégrant l'inclusivité dans le processus des créateur·trices.

DIRECTION ARTISTIQUE DESIGN DIGITAL & ENTREPRENEURIAT

Réda BENTAYEB

CAMPUS – PARIS



Mail : reda_bentayeb@outlook.fr
Téléphone : 06 11 77 05 25

LinkedIn : reda-bentayeb

Jade BERHAULT

Mail : berthault.jade@gmail.com
Téléphone : 07 80 58 04 42
Site : jadeberhault.fr

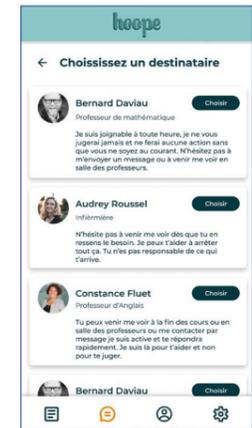


Célya LAMAUD

Mail : celyalamaud@gmail.com
Téléphone : 06 18 79 56 56
Instagram : celya_lmd



CAMPUS – TOULOUSE



SUBJECT

LE PROJET

Subject est une application mobile de rencontres amicales ou amoureuses exclusivement pour les personnes autistes atteintes du syndrome d'Asperger. En brisant les codes des plateformes déjà existantes, l'application se base principalement sur les centres d'intérêts choisis par les utilisateurs plutôt que par leurs photos. La plateforme leur propose des profils/groupes de discussions partageant les mêmes passions.

Des rencontres qui vous connaissent

POURQUOI ?

Toutes les plateformes de rencontres qui existent actuellement sont en grosse majorité fondées sur les besoins d'utilisateurs n'ayant pas de trouble du neurodéveloppement. Aujourd'hui et surtout depuis les différents confinements liés à la pandémie du Covid-19, facteurs d'isolement social et mental, il est temps d'offrir aux personnes atteintes du syndrome de l'autisme Asperger une plateforme qui les comprend et qui leur correspond. Comprendre pour commencer à agir.

HOPE

LE PROJET

En France le harcèlement scolaire est un problème majeur : selon l'État, environ 1 élève sur 10 en serait victime. Malgré cela, peu de solutions sont mises en place pour lutter contre le phénomène et le corps enseignant n'est pas suffisamment formé. L'application Hope permet aux élèves victimes ou témoins de communiquer par chat anonyme avec un enseignant de leur choix qui aura suivi au préalable une formation complète de lutte contre le harcèlement afin de trouver des solutions rapides et d'informer leur entourage.

L'écoute à portée de main

POURQUOI ?

La difficulté de prise en charge d'une situation de harcèlement scolaire est double : il faut d'abord réussir à identifier la victime malgré ses réticences ou les menaces dont elle fait l'objet, ensuite et dans un second temps trouver une solution au problème subi. Aujourd'hui, ces deux étapes sont de vrais casse-têtes. Hope a pour but d'aider les victimes ou les témoins à déclarer des scènes de harcèlement mais aussi d'aider les professionnels des établissements scolaires à mieux analyser, gérer et prendre en charge ce genre de situation.

Lisa BERTHELOT

CAMPUS – PARIS



Mail : lisa.berthelot@gmail.com
Téléphone : 06 20 76 10 42

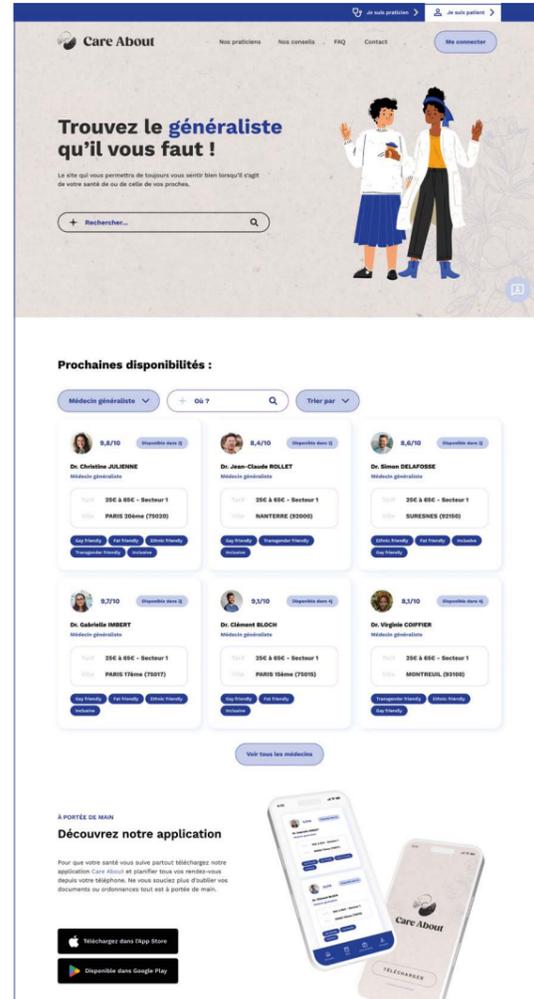
Sabrina Deina BOUTITI

CAMPUS – PARIS



Mail : deina.boutiti@gmail.com
Téléphone : 06 64 86 06 18

Site : deinaboutiti.com



CARE ABOUT

Acting for people

LE PROJET

CARE ABOUT est destinée à faciliter la recherche d'un professionnel de santé adapté à ses besoins. Le système de santé français génère et couvre malheureusement diverses formes de maltraitements opérés par des soignants à l'encontre des patients. CARE ABOUT permet à chacun de trouver le professionnel de santé qui lui convient, mais surtout avec qui il ou elle se sentira bien. Ouverte à tous, elle a pour but d'améliorer la qualité de soin de tous.

POURQUOI ?

La France est un pays reconnu mondialement pour la qualité de son système de santé. Et pourtant ! Certains patients et leurs proches témoignent de l'inhumanité des professionnels de santé et des difficultés qu'ils ont pu rencontrer dans leur parcours de soins. On se contente d'un système présentant des failles alors que nous disposons de moyens pour faire mieux. La santé est un droit universel fondamental, avec CARE ABOUT nous sommes là pour le faire valoir.

GOHÉE

Le compagnon des étudiants étrangers en France

LE PROJET

Gohée accompagne les étudiants et jeunes diplômés étrangers en France durant leurs démarches administratives et leur adaptation à un nouveau pays. De fait, de nombreux étudiants étrangers se sentent isolés et anxieux face aux diverses formalités administratives à effectuer. Notre solution est une application mobile personnalisable ayant pour ambition d'être un outil de poche pour les étudiants arrivant en France. Elle leur permet de réaliser et d'organiser leurs démarches et de se divertir selon leurs besoins.

POURQUOI ?

Chaque année, la France accueille environ 365 000 étudiants étrangers, avec l'objectif d'en accueillir un demi-million d'ici 2027. L'ancien Premier Ministre Édouard Philippe, très sensible à cette question, a mis en exergue l'absence de programme d'accueil uniformisé, ce qui contribue à renforcer le sentiment d'isolement des étudiants concernés. Ainsi, Gohée s'inscrit dans une dynamique d'aide et de partage. Il est primordial de soutenir les étudiants internationaux qui choisissent la France pour son rayonnement culturel, en leur offrant un accompagnement idéal.

Virginie CAI

CAMPUS – PARIS



Mail : contact@virginiecai.fr
Téléphone : 06 52 68 82 79

Site : virginiecai.fr

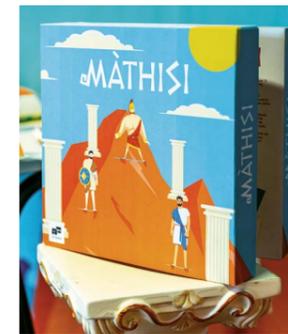
Arthur CAILLAULT

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : arthurcaillaault28@gmail.com
Téléphone : 06 65 21 57 07

Site : arthurcaillaault.zyrosite.com



BLIND SPOT

LE PROJET

Blind spot est un parcours multisensoriel à la découverte des biais cognitifs dans le design. En effet, les biais sont omniprésents au quotidien : dans le travail, les prises de décisions, les relations. Ne pas les repérer peut induire des actions involontaires dans la conception de projets et à grande échelle impacter la société. Blind spot propose des outils de sensibilisation pour déceler ces nombreux biais. Le concept : se souvenir durablement d'un biais cognitif par le biais d'une expérience.

Re-connaître nos biais

POURQUOI ?

À l'ère de la communication, de nombreuses agences prônent une démarche centrée sur l'utilisateur mais ne tiennent pas compte des mécanismes psychologiques des individus. Le sujet des biais cognitifs est peu abordé. Aucun outil de formation n'est adapté. Pourtant, les métiers du design sont les premiers concernés par ces raccourcis. Blind spot s'inscrit dans une démarche de démocratisation de la connaissance et soulève des enjeux éthiques. Mieux reconnaître les biais, c'est créer plus consciemment.

MÀTHISI

LE PROJET

MÀTHISI est un jeu de société ludique et didactique consacré à la mythologie grecque et dédié aux jeunes enfants de 6 à 12 ans. L'impact de la pandémie de Covid-19 et des confinements qui en ont résulté est très révélateur à ce sujet : l'intérêt pour le jeu de société, mais aussi pour l'apprentissage par le jeu, s'est amplifié. Mathisi est un outil pédagogique alternatif pour la découverte de la mythologie grecque. Il se présente sous la forme d'un jeu de plateau composé de plusieurs histoires dont chacune correspond à un mythe grec spécifique.

Transmettre les mythes grecques par le jeu de société

POURQUOI ?

Avec 636 millions d'euros générés en 2021, le jeu de société devient la première catégorie du marché français du jouet et du jeu avec 19 % du total des ventes du secteur. Véritable vecteur d'apprentissage, il permet à l'enfant de se familiariser avec un univers qu'il ne connaît pas et d'en mémoriser le contenu. Or, il existe actuellement peu de jeux consacrés à la mythologie, pourtant aux fondations de notre culture. Mathisi répond à ce constat en mettant en avant les mythes grecs afin de transmettre et de sauvegarder notre mémoire culturelle.

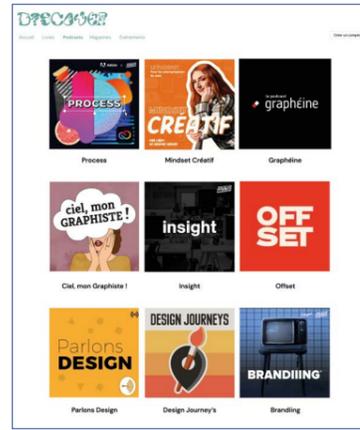
Noémie COURET

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : noemiecouret5@gmail.com
Téléphone : 06 33 84 86 55

Behance : noemiecouret



DISCOVER

LE PROJET

Discover est un projet qui vise à revaloriser le design graphique auprès des étudiants et des professionnels du graphisme. En effet, le design graphique a beau être très présent autour de nous, il n'en est pas moins difficilement reconnu. Peu de supports traitent le design graphique en tant que sujet. Discover se présente comme une plateforme digitale qui répertorie les contenus liés au design, qu'il s'agisse de magazines papiers, web ou d'événements.

Le graphisme accessible à tous !

POURQUOI ?

Le contenu lié aux métiers du design ne manque pas ces dernières années. Paradoxalement, nous voyons passer très peu de communications autour des différents événements liés aux graphismes. Ce projet a pour but de valoriser et d'offrir de la visibilité au design graphique. Discover se déploie dans le but de rendre accessible les contenus liés au design graphique pour tous les acteurs de la création.

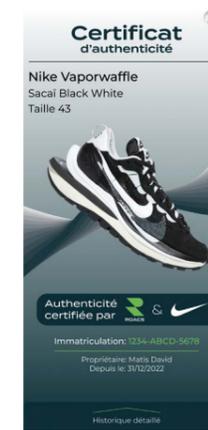
Matis DAVID

CAMPUS – LILLE



Téléphone : 06 41 27 34 24

Site : matisdavid.myportfolio.com



ROACS

LE PROJET

ROACS est un concept lié à la revente de sneakers en éditions limitées sous la forme d'une application et d'une blockchain. Il permet aux amateurs de sneakers de se procurer les modèles limités à la revente, et ce, de manière certifiée à 100%, grâce au lien direct établi avec les producteurs de ces sneakers, qui permet de certifier ces modèles dès leur sortie d'usine. Cette stratégie repose sur l'insertion de badges NFC dans les modèles, liés à un certificat d'authenticité, lui-même relié à une blockchain.

Resell Of Authentic & Certified Sneakers

POURQUOI ?

ROACS permet de diminuer, voire de stopper complètement l'achat involontaire de contrefaçons par les usagers. À travers son système révolutionnaire, il a aussi pour vocation d'instaurer une confiance totale entre les acheteurs et les vendeurs pour supprimer toute crainte d'acheter un produit contrefait. ROACS a donc pour but de proposer des produits mieux certifiés que les plateformes de reventes actuelles afin de ne laisser aucune place à la contrefaçon sur ce marché.

Thomas DEVAUX

Mail : devaux.portfolio@gmail.com
Téléphone : 06 15 16 17 42
Site : thomasdevaux.fr

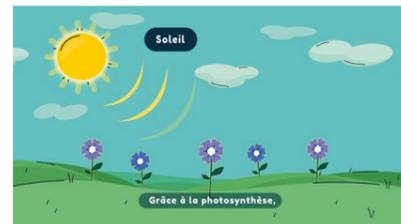


Chawn HADJAZ

Mail : chawnhadjaz@gmail.com
Téléphone : 07 60 41 88 26
Instagram : mochawn_design



CAMPUS – PARIS



TOUS ÉCO-LIÉS

LE PROJET

Tous éco-liés est une application à destination des élèves de primaire pour les sensibiliser à l'écologie. Les programmes scolaires ne consacrent pas assez de place et de contenu à ce sujet. Les jeunes sont concernés mais agissent peu. Pour changer les choses, il faut les sensibiliser dès le plus jeune âge. C'est pourquoi nous avons créé Tous éco-liés, une application ludique et éducative associant vidéos interactives et défis dans le monde physique pour que les jeunes élèves apprennent tout en s'amusant !

Apprendre la langue de la nature

POURQUOI ?

Les rapports sont unanimes, nous frôlons le désastre climatique. Encore aujourd'hui, l'écologie est un sujet compliqué à diffuser. Les différences de classes sociales créent des inégalités d'enseignement. Tous éco-liés a pour objectif de démocratiser et d'enseigner de façon ludique les valeurs de la nature à nos enfants. Ils adopteront des modèles de comportement qui pourront devenir des habitudes de vie durables. L'écologie est une langue, c'est en la pratiquant qu'elle devient une évidence.

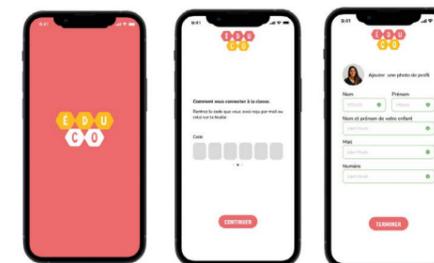
Cécilia FARID

Mail : ceciliafarid5@gmail.com
Téléphone : 06 38 04 15 19



CAMPUS – PARIS

Site : ceciliafaridgraphistephotographe.com



EDUCO

LE PROJET

EDUCO est une plateforme permettant aux parents et aux professeurs des écoles de partager et de suivre le quotidien des enfants dans le cadre scolaire. Présentée sous la forme d'une application, elle permet d'échanger et de transmettre des informations. Aujourd'hui, pas moins de 83% des ménages en France utilisent le numérique dans leur foyer (selon l'INSEE) mais l'on constate néanmoins que ses usages se portent peu sur le domaine scolaire. Educo est un outil facile d'accès qui favorise les échanges parents-professeurs grâce à une application pensée pour leur bien-être et celui de leurs enfants.

Educo accompagne vos enfants

POURQUOI ?

Depuis le COVID en 2020, 92% des enseignants (d'après education.gouv) ont intégré le numérique dans leur façon de travailler. Cependant les échanges parents-professeurs n'ont pas tant évolué. En effet dans la plupart des écoles en France, 50% des professeurs échangent toujours via le carnet de liaison. EDUCO s'inscrit pleinement dans ces nouveaux modes de communication en proposant une application payante permettant de suivre et d'accompagner le quotidien des enfants.

Naomie HACIA

CAMPUS – TOULOUSE



Mail : hacia.naomie@gmail.com
Téléphone : 06 29 20 67 83

Site : naomiehacia.com



BUDGET CO2

LE PROJET

Budget CO2 est un jeu vidéo qui permet d'initier les consommateurs à l'alimentation éco-responsable. En effet, l'alimentation représente 16 à 24% de l'empreinte carbone des Français. Ce projet permet au joueur d'apprendre à maîtriser son empreinte carbone et à réguler le taux de CO2 en gérant les élevages, la restauration ou encore l'agriculture de plusieurs villes et villages. Des personnages viendront prodiguer des conseils applicables à la vie réelle pour diminuer son empreinte carbone.

Jouons contre la pollution

POURQUOI ?

Les consommateurs français se sentent concernés par l'alimentation éco-responsable, mais ne disposent pas des informations nécessaires pour réduire leur empreinte carbone. Il est nécessaire d'adopter des réflexes qui permettront de diminuer la pollution que nous émettons. Budget CO2 est un projet qui permet d'acquérir ces connaissances de manière ludique, afin que les utilisateurs soient conscients de l'impact de leur consommation sur l'environnement.

Tristan JUHÉ

CAMPUS – PARIS



Mail : contact@tristanjuhe.com
Téléphone : 06 40 29 48 99

Site : tristanjuhe.com



TOUPROCHE

LE PROJET

TOUPROCHE est un nouveau dispositif de tiers lieux, permettant aux travailleurs habitant en zone rurale de vivre une véritable expérience de travail. Aujourd'hui, en France, plus de deux actifs sur trois travaillent en dehors de leur commune de résidence. Ces trajets quotidiens engendrent fatigue, perte d'argent due au prix du carburant et augmentation de leur empreinte carbone. Touproche pallie ces problèmes, en rapprochant le lieu de travail des professionnels.

Touproche, plus proche qu'on ne l'est déjà

POURQUOI ?

Actuellement, 23 % d'actifs français sont en télétravail. Cette organisation du travail bien que représentant un avantage financier pour les entreprises n'est pas sans conséquences pour les salariés. On perçoit également un isolement et un manque d'équipement en zone rurale. Touproche s'inscrit dans une démarche d'innovation dans la conception de tiers lieux et réinvente le rapport au travail sur les territoires ruraux. Touproche redonne le pouvoir aux professionnels afin qu'ils s'épanouissent.

Alexandre KAING

Mail : kaing.alex@gmail.com
Téléphone : 06 33 79 83 31

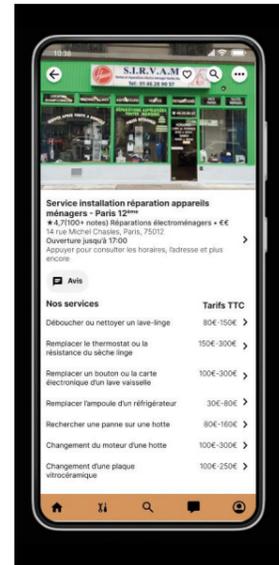
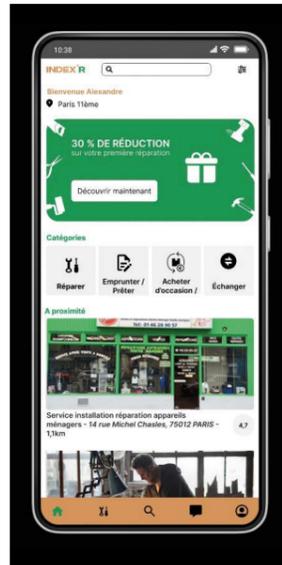


Site : alexandrekaing.webflow.io

CAMPUS – PARIS



INDEX'R



INDEX'R

LE PROJET

Chaque année en France, plus de 630 millions d'euros de produits sont jetés ou détruits. Face à ce gaspillage de ressources, le gouvernement a fait voter une loi anti-gaspillage, la loi AGEC, malheureusement méconnue du grand public. INDEX'R est une plateforme qui se propose d'aider les consommateurs à allonger la vie de leurs produits en les accompagnant dans leurs recherches du bon professionnel et des pièces nécessaires à leur utilisation. Par une simple photo et un court texte expliquant le problème, l'utilisateur est mis en contact avec une liste de professionnels répondant à ses besoins.

POURQUOI ?

Il existe différents modes de traitements des déchets, parmi lesquelles le recyclage, la réparation, le réemploi et la réutilisation. Si le recyclage est de plus en plus courant, le réemploi, la réutilisation et la réparation restent encore peu ancrés dans les pratiques. Index'R veut sensibiliser les consommateurs à ces pratiques, en simplifiant l'accès aux informations (la réparabilité du produit, sa difficulté, la disponibilité des pièces, le temps estimé, le prix) et en donnant de la visibilité aux professionnels locaux adaptés pour un dépôt et un retour faciles.

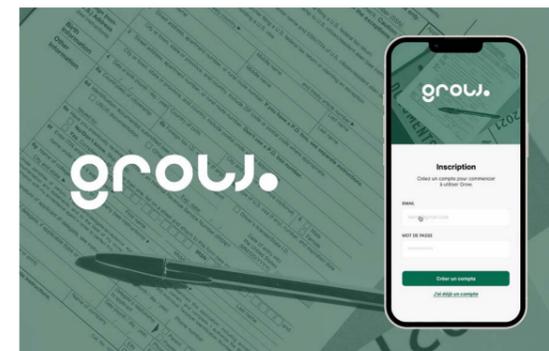
Jeanne MOOG

Mail : moog.jeanne@gmail.com
Téléphone : 06 66 53 10 40



Site : jeannemoog.fr

CAMPUS – PARIS



GROW

LE PROJET

Grow a pour objectif d'accompagner les jeunes adultes dans l'exécution de leurs démarches administratives. Il s'agit d'une application mobile qui propose à la fois une base informative simple et facile d'accès et un support pour les jeunes en les mettant en relation avec des accompagnateurs disponibles et compétents.

Être adulte, c'est facile !

POURQUOI ?

Le passage à l'âge adulte est marqué par un certain nombre d'étapes : déménagement, premier emploi, passage du permis... Lors du passage de ces étapes, les 18-25 ans font face pour la première fois à de nombreuses démarches administratives. La transmission de ces tâches et de la manière de les mener à bien repose aujourd'hui majoritairement sur les familles, ce qui peut creuser des inégalités entre les jeunes adultes. Grow permet de rétablir une certaine équité en offrant à tous, simplement et gratuitement, toutes les informations nécessaires à l'exécution des tâches ainsi qu'un accompagnement personnalisé.

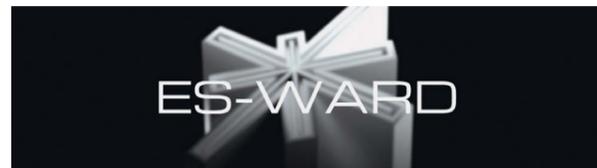
Samuel PÉLOPONÈSE

CAMPUS – PARIS



Mail : sam.peloponese@gmail.com
Téléphone : 06 87 95 20 32

Site : samuelpeloponese.com



ES-WARD

LE PROJET

ES-WARD est un évènement sportif qui a pour but d'apporter de la reconnaissance et du prestige aux joueurs professionnels du secteur. Depuis l'émergence de l'esport, le système de récompense a toujours existé sous l'aspect de cash prize. C'est là qu'Es-ward apporte sa pierre à l'édifice : une cérémonie de récompense qui aura pour objectif de mettre en lumière les joueurs professionnels les plus méritants, ainsi que le secteur de l'esport lui-même, en les accompagnant dans la communication, le développement de compétence et la gestion de la fin de carrière.

Agissons pour l'esport

POURQUOI ?

Depuis peu, l'esport français est reconnu non seulement à l'échelle nationale mais aussi à l'échelle mondiale. Son rayonnement est le résultat de la création et de l'organisation d'évènements sportifs en France, de plus en plus nombreux sur le territoire. Néanmoins, le milieu souffre d'une image faussée par son aspect financier et monétaire, les revenus des joueurs étant parfois surmédiatisés. Es-ward rétablira le prestige et la valeur des joueurs professionnels ainsi que du secteur. Agissons pour l'esport !

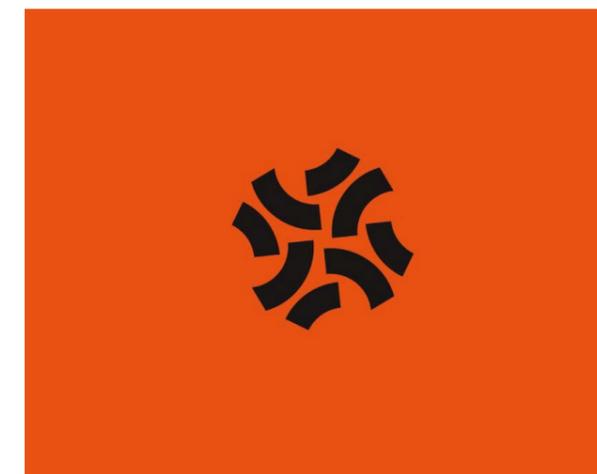
Pierrick RÉGNIER

CAMPUS – PARIS



Mail : pierrickregn@gmail.com
Téléphone : 07 85 56 87 62

Site : pierrickregn.com



CENTRL

LE PROJET

CENTRL est une structure de design et d'innovation accompagnant les projets du web décentralisé de façon plus responsable et durable. Les professionnels du numérique se positionnent comme principaux acteurs de celui-ci. CENTRL souhaite contribuer au développement d'un numérique sécurisé, riche et adapté aux utilisateurs. Ces derniers seront d'ailleurs la considération principale dans ce projet humain, grâce aux méthodes de conception et de recherche appliquées à chaque projet.

Pour un web décentralisé, responsable et durable

POURQUOI ?

Avec l'émergence des blockchains et du métavers, les professionnels s'intéressent de plus en plus au web 3.0. En leur apportant des compétences techniques et un réseau d'experts nécessaires au bon développement de leurs projets, ils pourront proposer des services répondant réellement aux besoins des utilisateurs. Pour autant, il est important de prendre en considération les démarches de responsabilité et de durabilité, souvent mises de côté par les nouveaux entrepreneurs, et ce dès maintenant.

Alex **ASTARITA**

CAMPUS – NANTES



Mail : arthur.astarita@gmail.com
Téléphone : 06 41 97 08 74

Site : arthurastarita.myportfolio.com

MOTION DESIGN



FLOWELL

LE PROJET

En 2018, 257 accidents ont été recensés sur les lignes de tram nantaises. L'insertion du tramway dans l'espace public a développé une accidentologie particulière. Pour cause, un aménagement et une infrastructure qui rendent l'espace public plus difficilement appréhendable pour ses usagers. Pour renforcer la sécurité aux abords des voies, Flowell matérialise l'approche et le volume du tram grâce à une bande led lumineuse incrustée dans le sol, de part et d'autre d'une zone conflictuelle et accidentogène.

La seule voie qui met en lumière la sécurité de tous

POURQUOI ?

À Nantes, la très grande majorité des collisions résulte du non-respect des feux rouges clignotants, dénommés R24. Ils représentent à eux seuls 41% des circonstances de collision. Pour pallier ce problème, Flowell est aujourd'hui testée par Nantes Métropole pour réduire le taux d'accidents sur une intersection de bus, et les retours d'expérience sont convaincants. Avec l'entreprise Colas, détentrice de Flowell, nous projetons l'implantation du dispositif et la déclinaison de son usage pour le tramway.

Amelia BAKOURI

CAMPUS – LYON



Mail : ameliadelabakouri@gmail.com
Téléphone : 06 18 56 30 71

Behance : ameliabakouri

Laurie BAUDUIN

Mail : lauriebdn@gmail.com

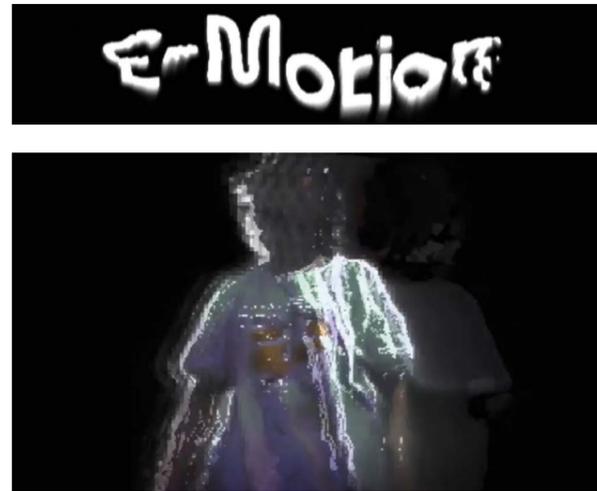


Tom PERRICHON

Mail : perrichon.contact@gmail.com
Site : tomperrichon.com



CAMPUS – LYON



E-MOTION

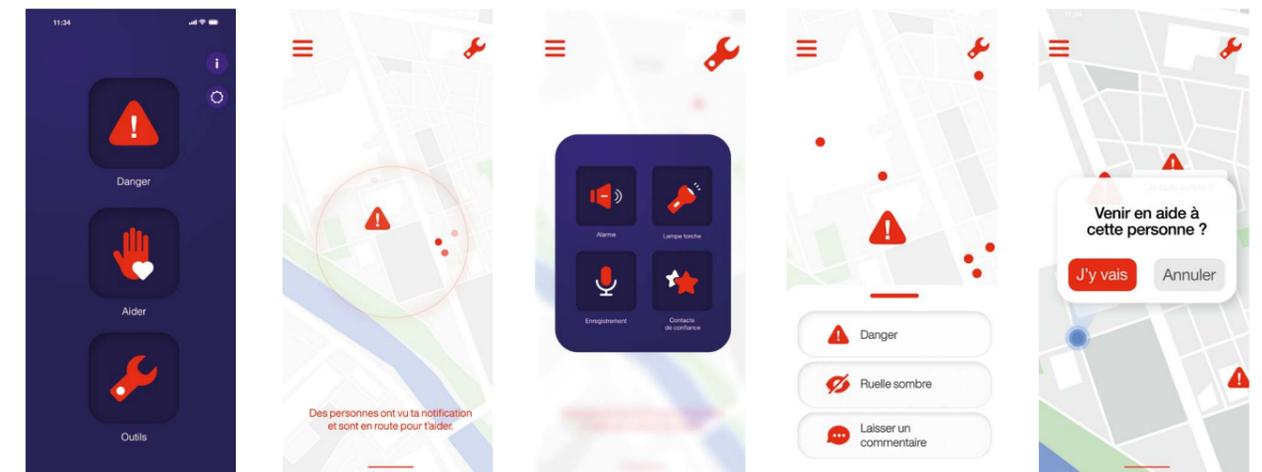
LE PROJET

En 2022, 60% de l'humanité passe en moyenne deux heures et demie par jour sur les réseaux sociaux, essentiellement pour discuter. Pour ce faire, l'écriture est le moyen privilégié, même si elle entrave l'expression des émotions. E-motion est une expérience interactive basée sur la captation de mouvements qui permet de visualiser les émotions afin de mieux les comprendre. La mise en image de ces dernières permet de créer un langage affectif numérique ayant pour vocation de faciliter l'empathie sur le web.

Instrument de catharsis numérique

POURQUOI ?

47% des internautes se servent des réseaux sociaux pour échanger avec leurs proches. Ces échanges sont brouillés par l'absence de gestuelle dans l'écriture et les mésinterprétations qui en découlent contribuent à l'ensauvagement du discours en ligne. Pour combler ce manque, les acteurs de l'industrie numérique ont conçu des fonctionnalités d'expression émotionnelle aujourd'hui indispensables. E-motion a pour but de les faire évoluer afin d'aider les internautes à se réapproprier leurs affects.



NOX

LE PROJET

Le sentiment de danger est un phénomène répandu puisque 68% des Français déclarent se sentir en insécurité. C'est avec une approche sociale d'entraide et d'engagement que nous souhaitons développer NOX, une application visant à améliorer nos expériences lors de nos sorties. Cet outil permet aux utilisateurs de transmettre une information en temps réel sur une carte, afin de signaler de potentiels dangers. Ce n'est pas une solution contre la violence, mais une démarche de prévention et de solidarité.

NOX, sortez en sécurité

POURQUOI ?

Les sorties quotidiennes nous exposent au danger et ont une répercussion sur nos comportements. Pour répondre à ce problème, nous souhaitons proposer une solution qui soit à portée de main. Et quoi de plus accessible qu'une application pour faire la passerelle entre le numérique et le physique ? Nous en utilisons tous les jours mais celles dédiées à notre sécurité sont peu présentes. Notre objectif est donc d'apporter aux personnes inquiètes pour leur sécurité un outil permettant de les rassurer au quotidien.

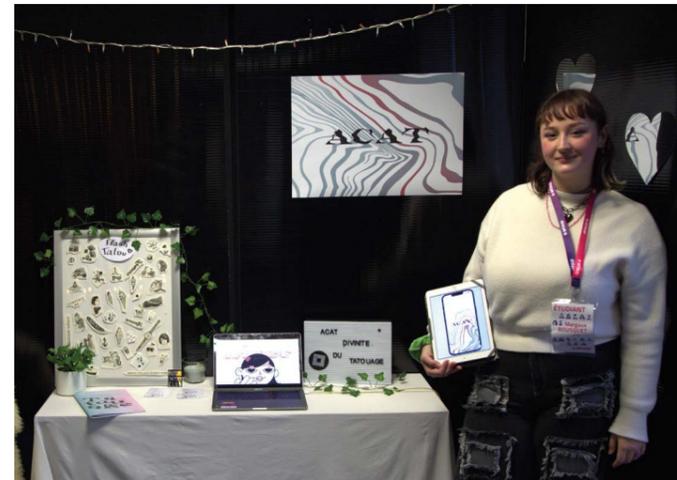
Margaux BOUSQUET

CAMPUS – PARIS



Mail : motion.margaux@gmail.com
Téléphone : 06 51 18 33 64

Instagram : kaaliipsoo



ACAT

LE PROJET

Telle une véritable divinité du tatouage, elle bénit l'encre, les aiguilles et le lieu de travail, nous guide et nous épaula dans nos choix de motifs, le tout dans nos smartphones. Le monde du tatouage est en plein développement : aujourd'hui, un Français sur 5 est tatoué. La demande ne fait qu'augmenter et l'offre se diversifie toujours plus pour se démarquer. Acat aidera les tatoués à découvrir et rechercher de nouveaux artistes avec un système de filtres dédiés, en toute sérénité grâce à la certification des tatoueurs professionnels proposés.

Divinité du tatouage

POURQUOI ?

La profusion des tatoueurs ne permet pas toujours de s'y retrouver et il est parfois très difficile de repérer les mauvais profils des bons. Afin de rassurer les futurs clients et de calmer leurs angoisses, Acat a pour objectif de réunir la bonne communauté du tatouage. Conçu et exploité comme un véritable art moderne, il est donc important de protéger les artistes et les clients de la malhonnêteté de certains. Acat veillera au professionnalisme des tatoueurs et valorisera leur créativité.

Thomas BROUARD

CAMPUS – PARIS



Mail : thomas.brouard31@sfr.fr
Téléphone : 06 21 51 55 42

Site : thomasbrouard1.myportfolio.com/



GROWSCAPE

LE PROJET

GROWSCAPE est une exposition ayant pour but de sensibiliser le jeune public au monde végétal. Les plantes font partie intégrante de notre quotidien, nécessaires à l'équilibre des écosystèmes et de la vie sur Terre. Pourtant, diverses menaces pèsent sur elles : aujourd'hui, près de 40% des espèces de plantes sont menacées d'extinction dont 8% en danger critique. C'est en réponse à ces enjeux que le projet GROWSCAPE a pour objectif de sensibiliser le jeune public. Au travers d'une immersion vidéo et sonore, l'utilisateur va pouvoir redécouvrir la végétation qui l'entoure.

Le végétal sous un nouveau jour

POURQUOI ?

Les populations sont conscientes de la destruction de la biodiversité. Hélas, il existe trop peu d'actions mises en place pour la préserver. En réponse à cette problématique, le projet GROWSCAPE accompagne l'utilisateur dans la redécouverte du monde végétal, tout cela grâce à des moyens adaptés à une cible jeune et relativement peu informée. En offrant une nouvelle vision sur ce sujet, GROWSCAPE rappelle que le monde végétal est indispensable à l'équilibre de la biodiversité mondiale et qu'il est donc essentiel de le préserver.

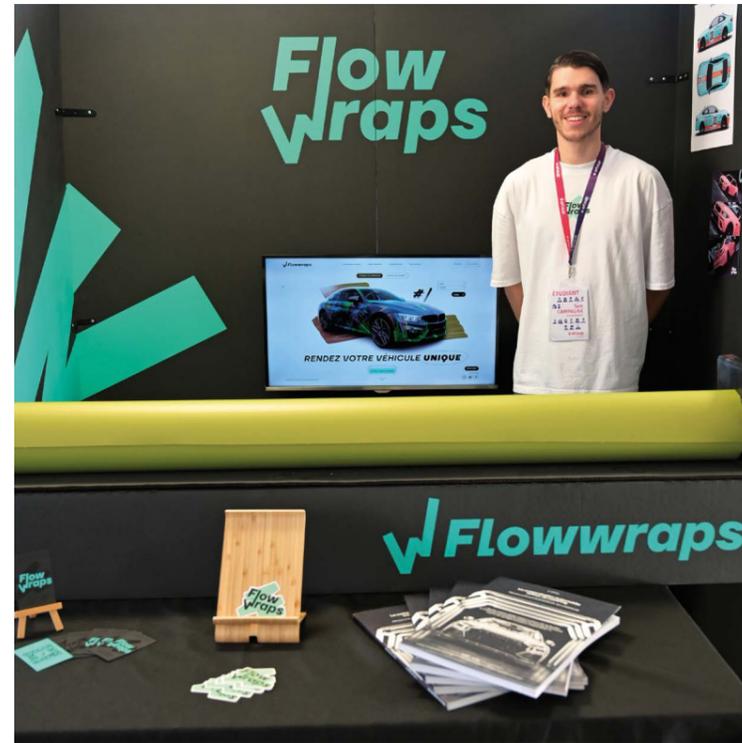
Tom CAMPAGNE

CAMPUS – LYON



Mail : tomcampagne69@gmail.com
Téléphone : 06 51 53 11 78

Site : tomcampagne.com



FLOWWRAPS

LE PROJET

Aujourd'hui le marché du covering automobile est en pleine croissance. Celui-ci devrait évoluer de 20 % par an jusqu'en 2030. Malgré cette évolution, cette pratique est encore méconnue par certains automobilistes. FLOWWRAPS est une plateforme digitale composée d'un site web et d'une application mobile communiquant entre eux. Grâce à une expérience de customisation en ligne accompagnée de prévisualisations 3D, FLOWWRAPS offre un accès simplifié au monde du covering et vise à le démocratiser.

La propulsion digitale du covering automobile

POURQUOI ?

Peu digitalisées, les techniques de customisation ont connu une réelle ascension ces dernières années. Cela a directement encouragé la création de garages et de poseurs indépendants. Une bonne organisation leur est indispensable, mais ils ne possèdent pas d'outils pour la gérer au mieux. L'application mobile leur apporte ainsi une solution de gestion organisationnelle et les aide au développement de leurs activités à moindre coût. L'objectif est d'améliorer l'expérience du processus à tous les niveaux.

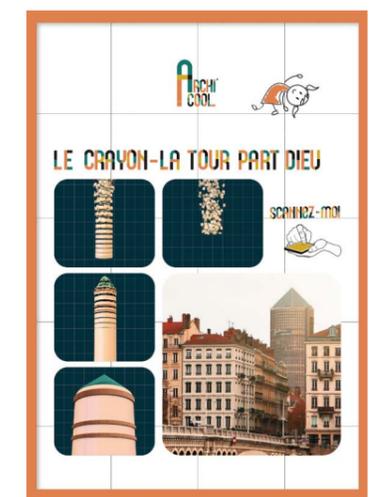
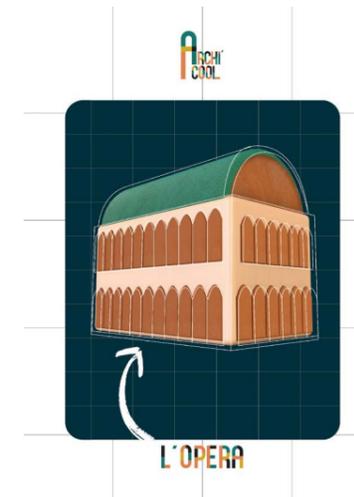
Manon CHANAY

CAMPUS – LYON



Mail : chanaymanon@gmail.com
Téléphone : 06 52 71 38 26

Behance : manonchanay



ARCHI'COOL

LE PROJET

Archi'cool est un outil pédagogique favorisant la découverte de l'architecture pour les enfants. Il permet aux enseignants des classes élémentaires d'aborder un sujet souvent oublié. En moyenne, 46% des CE2, CM1 et CM2 disent n'être jamais allés au musée avec l'école contre seulement 36% affirmant ne jamais y être allés en famille. Par le biais d'un livre interactif, Archi'cool permet d'intéresser les enfants à l'exploration de l'histoire des bâtiments de manière ludique.

L'architecture sous toutes ses formes

POURQUOI ?

L'architecture est un sujet délaissé par l'Education Nationale. Du fait d'un patrimoine architectural éminent, la France est une des premières destinations touristiques du monde. Il est donc important que les enfants soient plongés dans ce domaine. Ce livre est particulièrement adapté aux besoins pédagogiques des enseignants en inscrivant l'architecture dans les programmes scolaires. Parlons architecture ! veut intégrer les enfants dans un processus d'apprentissage immersif afin qu'ils découvrent cet univers.

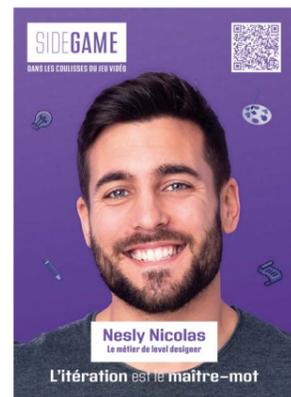
Ehtisham CHATHA

CAMPUS – LYON



Mail : chatha.ehtisham@gmail.com
Téléphone : 06 95 94 61 53

Behance : EhtishamChatha



SIDE GAME

LE PROJET

Le secteur du jeu vidéo compte plus de 3 milliards de joueurs. SIDE GAME est un contenu audiovisuel présentant sous forme d'épisodes le parcours de différents professionnels du jeu vidéo. Chaque épisode présente un nouveau profil issu d'une voie différente : école de jeu vidéo, autodidacte ou encore reconversion professionnelle. Après avoir parlé de leur parcours, ces derniers répondront aux questions en lien avec l'insertion professionnelle dans l'industrie, puis plus précisément sur les différents aspects de leur métier.

Dans les coulisses du jeu vidéo

POURQUOI ?

Le jeu vidéo est un secteur dynamique et en constante croissance mais les connaissances sur les métiers qui le composent sont faibles pour le grand public et les jeunes qui souhaiteraient en faire leur métier. Il subsiste un véritable manque d'informations autour des profils recherchés et des voies qui permettent d'y accéder. SIDE GAME souhaite démocratiser ces connaissances auprès des jeunes souhaitant s'insérer dans l'industrie du jeu vidéo mais également auprès des personnes préparant une reconversion.

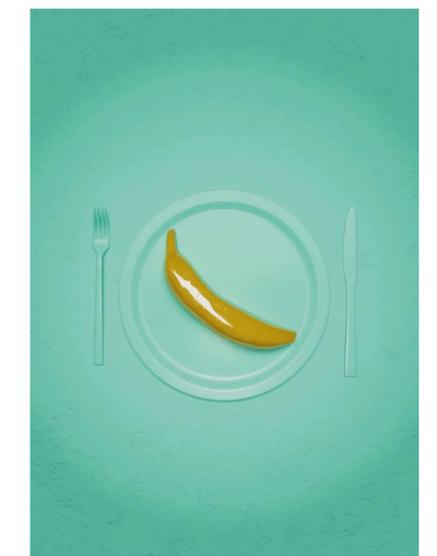
Alex CHOSSE

CAMPUS – PARIS



Téléphone : 06 72 50 19 41

Linktree : lexchosse



PROGRESS NOT PERFECTION

LE PROJET

PROGRESS NOT PERFECTION est une web-TV d'information vidéo sur les réseaux sociaux. Selon le dernier rapport du GIEC, « la température de la planète devrait augmenter de 1,5°C dès 2030 ». Chaque effort, quel que soit son secteur, a son importance sur ce sujet. Avec Progress not perfection, ce sont trois domaines différents qui se rejoignent : la nutrition sportive, l'écologie et la musculation. Le problème ? Il est difficile de trouver des informations recoupant ces trois domaines. À travers des vidéos, nous voulons sensibiliser et faciliter l'accès aux informations sur ces sujets.

Pour une nutrition plus éco-responsable dans la musculation

POURQUOI ?

Aujourd'hui, l'alimentation pèse à hauteur de 25 % de l'empreinte carbone globale des Français. Progress not perfection s'inscrit dans une démarche de progression et d'accessibilité de la démarche écologique tout en mettant en avant des enjeux de santé et de savoir sportif et nutritif. Dans un monde où la vidéo prime, proposer du contenu informatif et divertissant sur plusieurs réseaux sociaux est la combinaison parfaite pour faciliter et rendre accessible ces informations à tous.

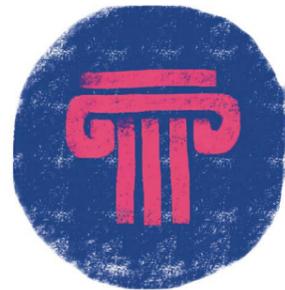
Margot COISSARD

CAMPUS – LYON



Mail : margot.c.coissard@gmail.com
Téléphone : 07 81 79 27 36

Instagram : margot.coissard



THEÏKOS

LE PROJET

La mythologie grecque est omniprésente dans nos sociétés contemporaines. Source d'inspiration, elle influe et alimente grandement notre culture populaire via ses nombreux récits et représentations à travers les siècles. A tel point qu'il est parfois difficile de s'y retrouver, ou que nous mélangeons les différentes mythologies, latine, nordique... Le projet THEÏKOS, sous la forme d'un compte Instagram, permet d'allier la mythologie grecque et la culture populaire contemporaine. Il vous apporte également les connaissances dont vous avez besoin à travers de courtes vidéos.

La mythologie grecque, au cœur de notre culture populaire

POURQUOI ?

La mythologie grecque est souvent cantonnée à des secteurs comme l'éducation et la culture. THEÏKOS y remédie avec un contenu adapté au public visé. Elle répond à la demande de la digitalisation des connaissances formulée par les 18-25 ans. Ainsi, la fascination et l'émerveillement procurés par les mythes sont utilisés pour instruire et vulgariser la mythologie grecque. Ce compte Instagram permet d'amener le public à mieux comprendre le monde qui nous entoure.

Eva CORBISIER

CAMPUS – PARIS



Mail : evacorbisier@gmail.com
Téléphone : 06 19 38 08 12

Site : evacorbisier.com



PETITS POÈMES DE L'EXPLORATEUR

LE PROJET

PETITS POÈMES DE L'EXPLORATEUR est un livre de poèmes destiné aux enfants de 3 à 8 ans qui offre une expérience poétique, visuelle et sonore par la réalité augmentée. La poésie est un genre souvent découvert à l'école, notamment avec la récitation, mais cet exercice en offre une vision restreinte aux enfants. Petits poèmes de l'explorateur souhaite mettre en avant la poésie présente dans les mots, les sons et les illustrations en leur donnant vie grâce à l'utilisation d'une application associée.

Quand la poésie prend vie

POURQUOI ?

Découverte le plus souvent par le biais scolaire, la poésie peut être vécue comme un exercice contraignant. Par ailleurs, c'est un genre en marge du marché littéraire : seulement 1% du lectorat français en lit. Petits poèmes de l'explorateur a pour but de proposer une expérience riche et évocatrice pour une redécouverte du genre. La poésie a une place légitime et importante au sein de la littérature et ce projet vise à éveiller à sa richesse afin d'en perpétuer la pratique et ce, dès le plus jeune âge.

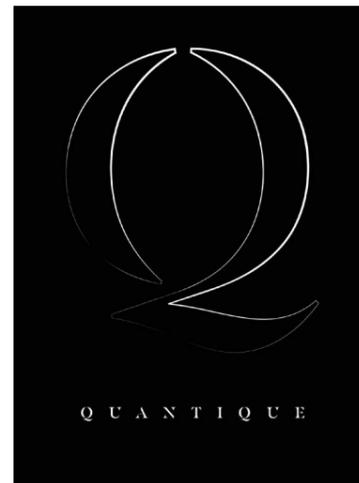
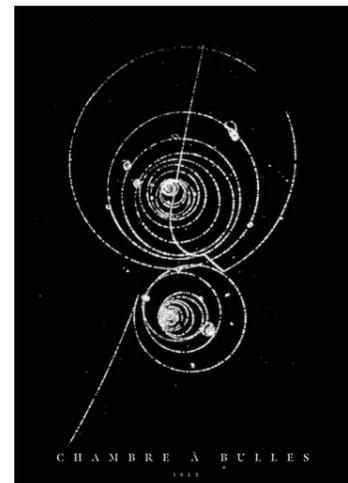
Filipe CORDEIRO OUDOT CHOY

CAMPUS – PARIS



Mail : contact@oudotchoy.com
Téléphone : 06 83 43 06 48

Site : oudotchoy.com



QUANTIQUE

LE PROJET

“QUANTIQUE” est une mini-série de vulgarisation scientifique sur la physique quantique. Définie comme l'ensemble des théories physiques révolutionnaires nées entre 1900 et 1930 qui cherchent à expliquer le comportement des atomes et des particules, la physique quantique, basée sur des principes fortement contre intuitifs, comme la superposition, ou encore le fait qu'une particule puisse traverser un mur, ne cesse d'émerveiller ceux qui s'intéressent à elle. Ce projet de mini-série a donc pour but de familiariser le grand public aux lois qui régissent le monde de l'infiniment petit, sous un angle plus divertissant.

La mini-série qui vulgarise la physique quantique

POURQUOI ?

Bien que très médiatisée, la physique quantique n'est pas toujours comprise par le grand public, et sa complexité est clairement un obstacle à sa diffusion. Victime de son succès, elle est souvent détournée et sortie de son propos à des fins commerciales (pseudo-sciences, cinéma). Pour autant, la physique quantique est bien plus présente dans notre quotidien que ce que l'on croit et promet des bouleversements dans les années à venir. La mini-série “Quantique” a pour objectif de démocratiser cette science, et de véhiculer ses principes fondamentaux de façon immersive et ludique.

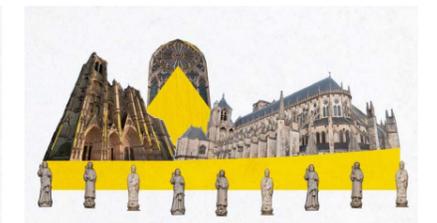
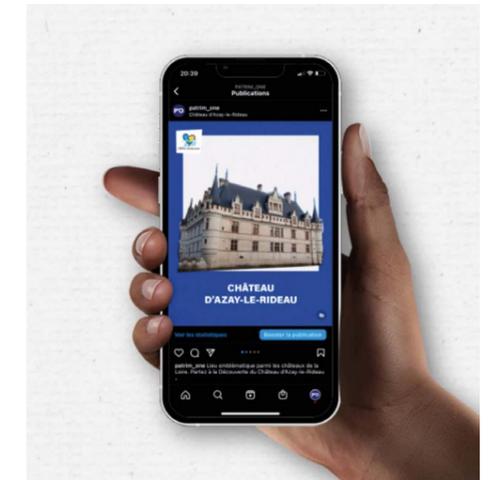
Pierre COUSIN

CAMPUS – PARIS



Mail : cousin.pierre.99@gmail.com
Téléphone : 07 81 95 99 81

Behance : [cousinpier92f1](https://www.behance.net/cousinpier92f1)



PATRIM'ONE

LE PROJET

Patrim'ONE est une campagne de communication digitale conçue dans le but de promouvoir les régions françaises et leur culture à travers la présentation des lieux du patrimoine. Il s'agit d'une initiative réalisée dans le cadre d'une collaboration entre la SNCF et le Centre des Monuments Nationaux. L'objectif de Patrim'ONE est de revaloriser le patrimoine auprès des jeunes afin de leur permettre de découvrir et d'accéder à un maximum d'informations sur les lieux culturels de leur région en utilisant des supports digitaux.

Partez à la découverte du patrimoine

POURQUOI ?

Depuis le confinement et la crise du Covid-19, de nombreux lieux culturels ont fait le pari d'utiliser le numérique afin de pallier l'absence de visiteurs. L'utilisation du digital a permis une véritable démocratisation de la culture auprès des jeunes. Patrim'ONE a pour but de sensibiliser le public au fait que le patrimoine français est vaste, qu'il peut être découvert par tous et surtout qu'il doit être préservé, en tant que garant et témoignage de notre histoire collective.

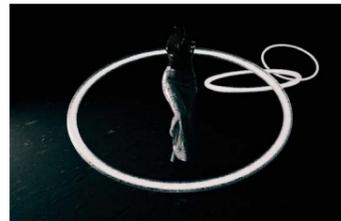
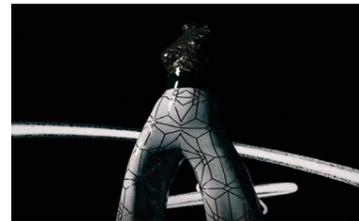
Sofiane DEBABECHE

CAMPUS – PARIS



Mail : sofiane.debabeche@outlook.fr
Téléphone : 06 52 54 88 62

Behance : sofianedebabec



JPEG

LE PROJET

Jpeg c'est une marque de digital fashion. Une vision moderne et 100% digitale de la mode. La marque vivra à travers des filtres sur les réseaux sociaux mais aussi par l'intermédiaire de post avec des filtres payants. La marque naît d'un constat : la mode consomme 4% des eaux potables dans le monde. Jpeg y répond en s'inscrivant dans une dynamique écologique, tout en permettant aux créateurs de créer sans contrainte ni limite.

Jaded People Experimenting Glam

POURQUOI ?

La mode est sans aucun doute l'un des secteurs le plus consommateur d'eau et le plus émetteur à effet de serre dans le monde. Mais depuis quelques années une nouvelle façon de considérer la mode apparaît : la digital fashion. Une mode où le tissu n'apparaît que digitalement. Elle vit à travers des nouvelles innovations tel que les NFT, le métaverse ou bien même les jeux-vidéos. C'est une évolution qui change notre rapport à la mode, par rapport aux réseaux. Vous aussi, habillez-vous digitalement !

Théo DECOSSEMAKER

CAMPUS – PARIS



Mail : realoneygraphisme@gmail.com
Téléphone : 06 51 84 26 53

Site : realoney.com



Eduk'IT

la science accessible



EDUK'IT

LE PROJET

EDUK'IT est un projet visant à rendre accessible aux lycéens des méthodes d'apprentissage plus en lien avec le mode de vie de ces derniers grâce à des vidéos intégrées dans le manuel scolaire. Le matériel pédagogique a trop peu évolué et ne fidélise pas les étudiants. Eduk'IT résout ce problème en proposant une évolution du contenu des manuels qui les rend plus ludiques, grâce à la vidéo. Chaque thématique sera accompagnée d'une section Eduk'IT comportant un QR Code redirigeant vers la vidéo.

La science accessible

POURQUOI ?

Le manuel scolaire est un support qui n'est toujours pas exploité à son plein potentiel, et souvent perçu comme ennuyeux. En tant que pilier de l'apprentissage, le manuel doit donc se renouveler, et son contenu pédagogique être plus accessible.

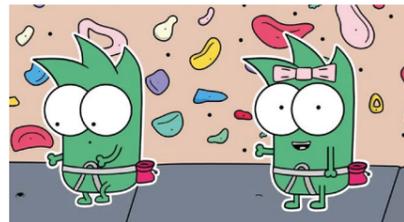
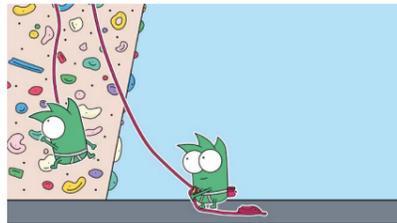
Ludivine **DELEGLISE**

Mail : ludivine.deleglise@gmail.com
Téléphone : 06 71 38 81 10



Behance : lucrea

CAMPUS – LYON



LES MANIPS DE PIERRE

Pas de pierre à terre !

LE PROJET

Aujourd'hui, l'escalade est un sport en pleine expansion. L'attractivité de la discipline génère régulièrement de nouveaux grimpeurs, pas toujours vigilants aux risques d'accidents. D'ailleurs, le nombre d'accidents lié à sa pratique par an ne fait qu'augmenter, passant de 500 à plus de 1000 cas. Pour sensibiliser et prévenir des dangers lors de séances d'escalades, LES MANIPS DE PIERRE propose une série de vidéos pour grimper en toute sécurité. Chaque vidéo de la série abordera un thème lié à la sécurité en escalade.

POURQUOI ?

Depuis la crise sanitaire, le secteur de l'escalade a vu son nombre de licenciés croître de manière vertigineuse. Du fait de sa simplicité d'accès, de nombreux grimpeurs découvrent cette pratique en ignorant très souvent les règles de sécurité, et les salles se trouvent confrontées à ce problème sans avoir de solution. Les manips de pierre met à disposition des grimpeurs une série de vidéos sur la thématique de la sécurité en escalade. Ce projet s'adresse aux débutants et est un outil adapté pour les professionnels.

Jeanne **DENIZE**

Mail : jeannednz@gmail.com
Téléphone : 06 88 03 99 10



Instagram : votrart

CAMPUS – PARIS



THIS IS (NOT) THE END

It's time to make Earth great again

LE PROJET

THIS IS (NOT) THE END est une série traitant des questions environnementales, destinée à un public jeune fréquemment bombardé d'informations environnementales fatalistes délivrées par les médias. Pour faire face à l'éco-anxiété massive des 15/25 ans, cette série composée d'épisodes de 2 à 5 minutes sur les transports, l'agriculture ou l'urbanisme, permet de mieux comprendre les enjeux environnementaux et délivre un message optimiste pour le futur tout en y ajoutant une jolie dose d'humour.

POURQUOI ?

Dans un monde qui court après le progrès technologique et qui nous assaille de discours dramatiques, This is (not) the end apporte un regard optimiste et des solutions pour sensibiliser, mobiliser et changer le futur. Si le regard actuel des médias se veut dramatique, nous avons constaté l'inefficacité de ce message qui a fait grandir un sentiment d'impuissance. Notre but est de montrer qu'il reste encore l'espoir d'un avenir durable, mais surtout qu'il est trop tôt pour dire qu'il est trop tard.

Camille DESSAPT

CAMPUS – PARIS



Mail : camille.dessapt@gmail.com
Téléphone : 06 52 92 29 96

Instagram : cam_design

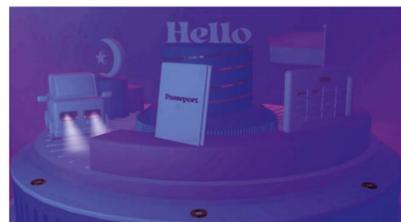
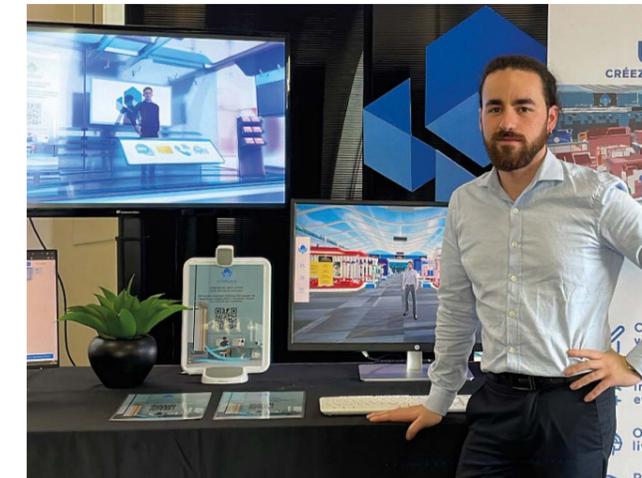
Amin DJIAN

CAMPUS – NANTES



Mail : amin.djian@ankward.fr
Téléphone : 06 41 78 46 74

Behance : aminankward



- Créez gratuitement votre salon virtuel sur le métavers en moins de 3 minutes.
- Invitez vos exposants à choisir et personnaliser leurs stands
- Organisez des conférences en live et en replay
- Rassemblez les visiteurs sur votre métavers

SNOW GLOBE TROTTER

LE PROJET

SNOW GLOBE TROTTER est une série de vidéos interactives facilitant l'organisation d'un voyage culturel. Ce projet dispose de 3 catégories de vidéos concernant 3 types de voyages : petit budget, road trip et lieux secrets. En effet, 50% des jeunes éprouvent des difficultés dans l'organisation de leurs séjours. Pour pallier ce problème, la série propose des circuits de visites en fonction de chaque profil afin que tout le monde puisse entreprendre le voyage culturel qui lui correspond.

Renouer avec le tourisme culturel !

POURQUOI ?

En 2021, 415 millions de voyages ont été entrepris à travers le monde et seulement 40% d'entre eux ont été des voyages culturels. En effet, ceux-ci sont plus contraignants dans leur organisation et demandent du temps en amont. Snow Globe Trotter souhaite faciliter cette préparation pour rendre le tourisme culturel accessible à tous et lui redonner une place plus importante au sein du tourisme global. Notre patrimoine culturel est précieux et le voyage est le meilleur moyen de le découvrir.

ULTIPLACE

LE PROJET

ULTIPLACE est un domaine de conception virtuel basé sur l'alliance de deux domaines, le Design et le Code. Avec un système de génération procédurale, ce projet allie Design graphique et Programmation. Pour prouver la capacité de ces deux domaines à s'allier dans un monde professionnel, nous avons créé Ultiplace, un projet de génération de salon virtuel dans un environnement 3D en temps réel disponible sur navigateur. Avec un système de génération procédurale, ce projet allie Design graphique et Programmation. La plateforme offre la possibilité aux professionnels d'avoir accès à un outil unique.

POURQUOI ?

Le design et le code sont les deux éléments primaires de la création qui sont les plus habilités à être utilisés ensemble. Avec un système de génération procédurale, ce projet allie Design graphique et Programmation. Il existe cependant une trop grande distance entre ces deux domaines, que cela soit dans l'apprentissage ou dans le milieu professionnel. De nombreux acteurs du monde de la création ou de la programmation ne réalisent pas l'importance de l'alliance de ces deux environnements.

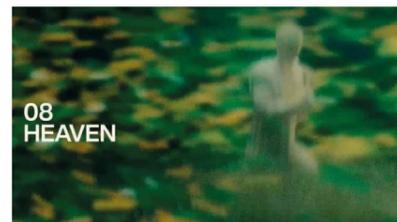
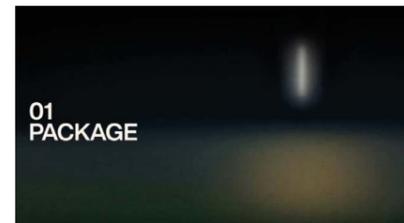
Benjamin DODARD

CAMPUS – LYON



Mail : benjamin.ddrd@gmail.com
Téléphone : 07 83 01 60 56

Site : benjamindodard.com



EXTRUDE

LE PROJET

D'après la SACEM 19.5% de la musique s'accompagne de contenu multimédia. Pourtant, beaucoup d'artistes musicaux négligent l'aspect visuel de leurs œuvres, par manque de connaissances, de budget ou d'envie. Extrude est une agence ayant pour objectif l'accompagnement des artistes musicaux indépendants dans la mise en place de stratégies digitales et physiques. Ce soutien passe par la conceptualisation, la production puis la diffusion.

Élever la musique par l'image

POURQUOI ?

La mise en images d'un projet musical a deux objectifs. D'abord, la promotion du projet via différents supports multimédia, physique et numérique. Ensuite, une meilleure appréciation d'une musique en faisant appel à tous les sens du spectateur. Enfin, elle permet également d'attirer l'attention des programmeurs. La mise en place d'un univers cohérent et l'extension visuelle de la conception souvent musicale d'un artiste se révèlent aujourd'hui indispensables lors de la création d'un album.

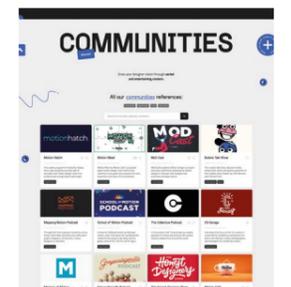
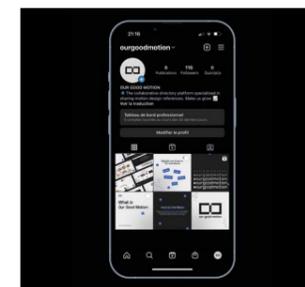
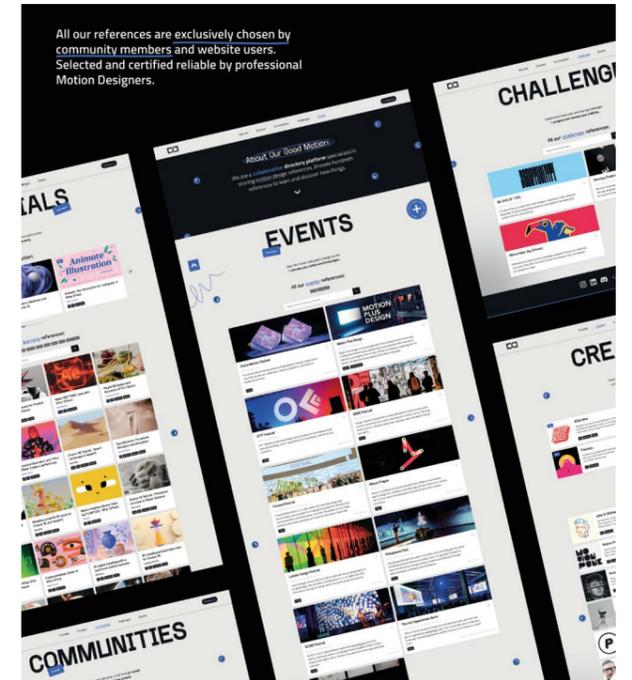
Denis DRIANCOURT

CAMPUS – NANTES



Mail : driancourtd@gmail.com
Téléphone : 06 69 04 86 77

Behance : denisdriancourt



OUR GOOD MOTION

LE PROJET

L'e-learning et les méthodes d'apprentissage autodidacte sont de plus en plus en vogue ces dernières années grâce à l'évolution des outils numériques. Our Good Motion se présente sous la forme d'une plateforme annuelle collaborative référençant des liens vers des contenus d'apprentissage et de médiation culturelle spécialisés en motion design. Son fonctionnement est basé sur l'intelligence collective pour fédérer un esprit communautaire et impliquer la participation de la cible au cœur du projet.

The collaborative reference platform in motion design

POURQUOI ?

Aujourd'hui, 40% des jeunes générations disent préférer l'apprentissage e-learning et 80% de leur activité consiste à regarder des contenus vidéo. Il est devenu commun de visionner un tutoriel pour apprendre ou perfectionner un quelconque apprentissage. Our Good Motion a pour but d'offrir un accès plus rapide, simple et efficace à une quantité de références en motion design partagées et approuvées par la communauté. Ceci permettrait de motiver les motion designer à découvrir ce procédé et à se cultiver davantage.

Louna DROUIN



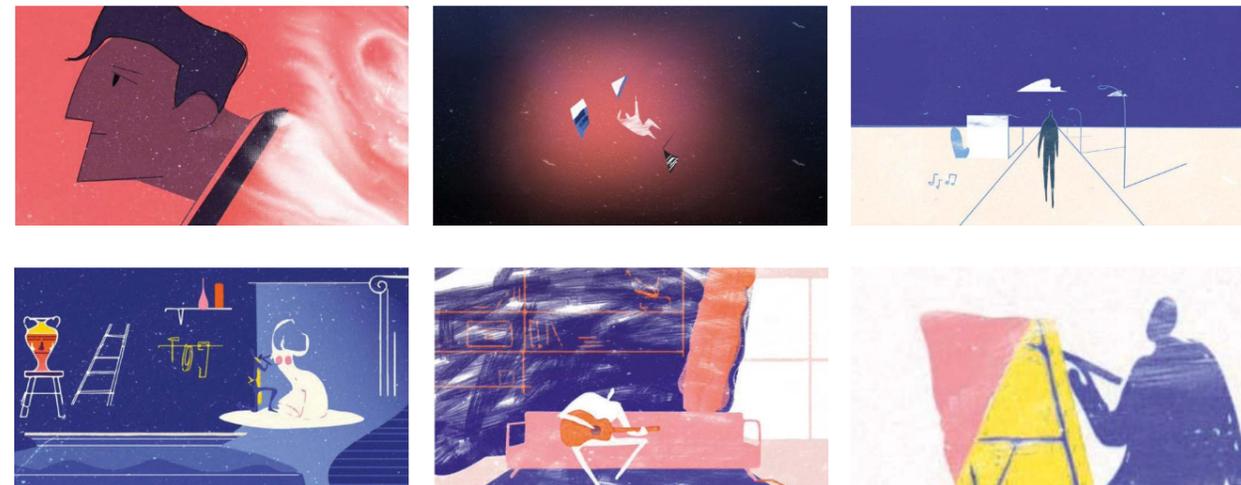
Mail : louna.drouin@gmail.com
Téléphone : 07 83 91 64 68

Linktree : lounadrouin

CAMPUS – PARIS



Human-Art
Santé / Associatif
Sensibilisons ensemble les personnes en situation de précarité ou d'exclusion et les structure d'accueil, à l'Art-thérapie.
human-art.com



HUMAN-ART

LE PROJET

HUMAN-ART souhaite aider les personnes en situation de précarité et d'exclusion au sein des structures d'accueil social, à travers une série de vidéos mêlant témoignages et avis de professionnels de la santé sur les bienfaits de l'art-thérapie. On trouve peu d'outils pour accompagner de manière thérapeutique les résidents qui ont un passé, des traumatismes ou des conditions de vie compliquées. En diffusant ces vidéos au sein de ces centres, Human-Art permet un accès aux soins au plus grand nombre par le motion design, le tout décliné en plusieurs langues.

L'art thérapie, une nouvelle manière de communiquer

POURQUOI ?

Human-Art répond à des enjeux de santé publique et souhaite, à travers l'art-thérapie, donner des clés de compréhension auprès de personnes en situation d'accueil. De nombreux résidents n'ont pas toujours de suivi psychologique adapté. Il est nécessaire de créer du contact pour permettre l'accessibilité à un suivi psychologique par l'art sans la contrainte de la langue. En 2022, ne pas tenir compte de la santé des personnes en situation de précarité et d'exclusion n'est pas acceptable.

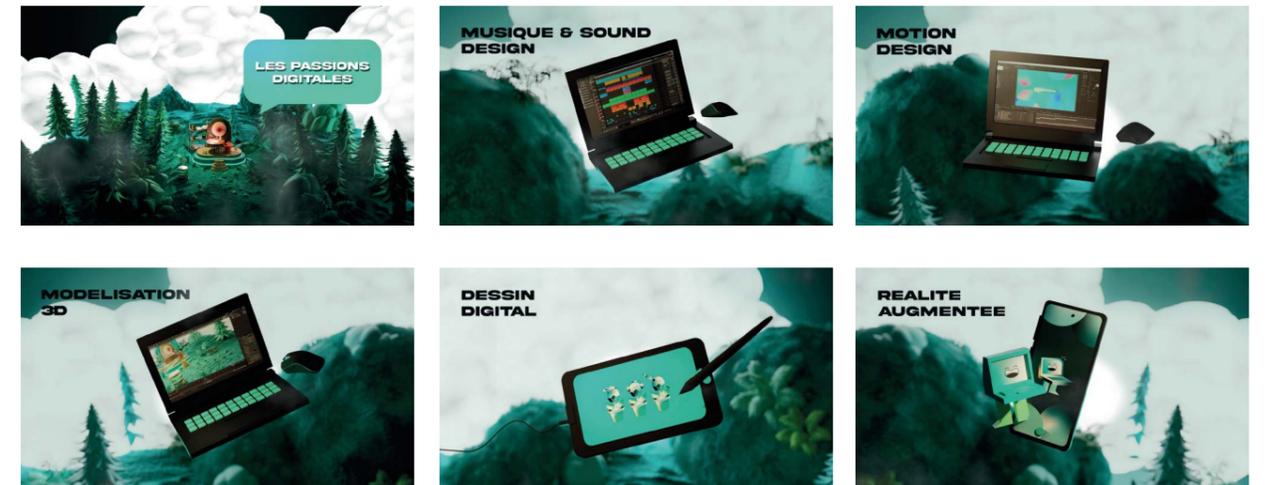
Chloe DUGNAS



Mail : littlefivepro@gmail.com
Téléphone : 06 14 34 58 17

Behance : littlefive

CAMPUS – LYON



KURIOS

LE PROJET

Les passions sont indispensables pour remplir et nourrir le quotidien des individus, parfois depuis l'enfance, et forger une personnalité affirmée. Cependant, en moyenne, 16 % de la génération Z possède moins de 2 passions, voire aucune. Kurious est une série de 5 vidéos, qui aspire à faire découvrir les nouvelles passions créatives 2.0, complémentaires des techniques traditionnelles. Chaque vidéo présente une passion : le dessin digital, la modélisation 3D, le motion design, la musique et le sound design ainsi que la réalité augmentée.

All creativity, à la découverte des passions créatives 2.0

POURQUOI ?

Les passions digitales restent grandement ignorées par la génération Z, au profit d'autres passions, alors qu'elles permettraient de réconcilier les jeunes avec les loisirs créatifs. Kurious apporte une nouvelle vision de ce qu'est l'art à travers la technologie, tout en proposant cinq passions créatives accessibles. De ce fait, provoquer la curiosité et l'envie de pratiquer la discipline est l'enjeu de cette série. Elle montre ainsi la créativité, en caractérisant l'outil référentiel, tout en ayant un trait attractif pour les jeunes.

Bastien DURAND

CAMPUS – LYON



Mail : bastien.durand@hotmail.com
Téléphone : 06 88 00 74 98

Instagram : [drd.bastien](https://www.instagram.com/drd.bastien)

Nicholas FAWCITT

CAMPUS – PARIS

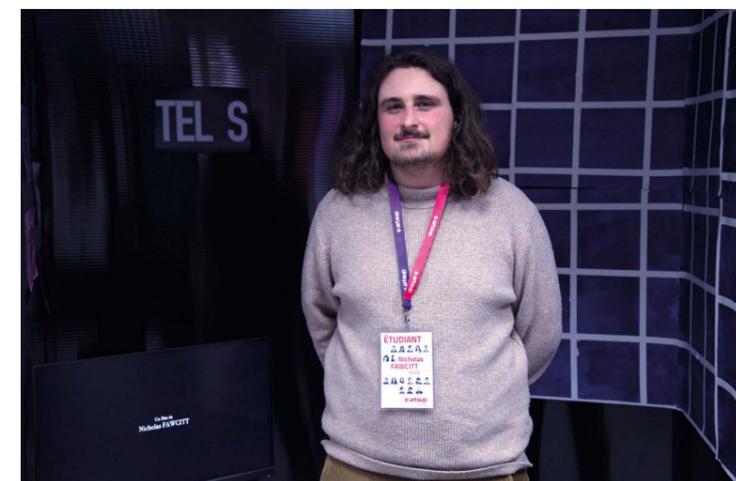


Mail : nicholasfawcitt@gmail.com
Téléphone : 06 77 45 68 46

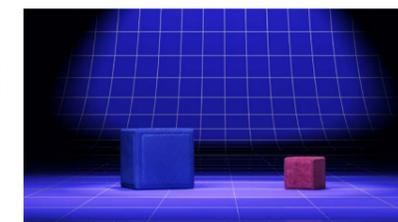
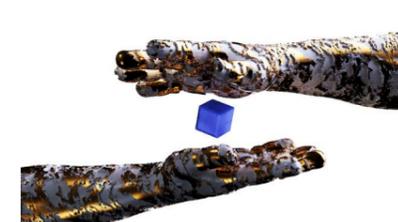
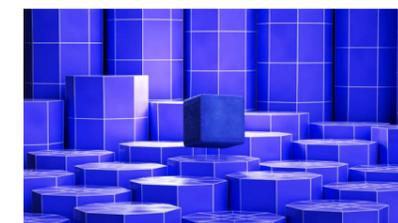
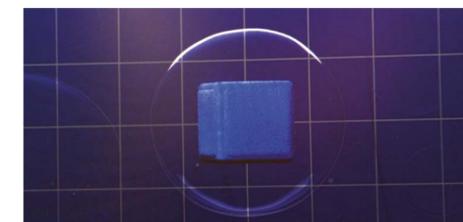
Behance : [nicholasfawcitt1](https://www.behance.net/nicholasfawcitt1)



RISING



TELOS



RISING

LE PROJET

Aujourd'hui, 81% des 18 à 25 ans écoute près de trois heures de musique quotidiennement. De plus, 80% d'entre eux ont déclaré que l'écoute musicale avait contribué à leur bien-être émotionnel depuis la pandémie de Covid-19. Le projet RISING vise à intensifier l'expérience émotionnelle des jeunes à travers la musique électronique. Sous forme d'un Ep immersif, RISING a pour but d'accompagner visuellement l'auditeur et d'accentuer sa sensibilité musicale.

Feel your own emotions

POURQUOI ?

En perpétuelle évolution, la musique électronique est aujourd'hui écoutée par près d'un tiers de la population mondiale. Elle est reconnue pour ses bienfaits émotionnels et cognitifs. Paradoxalement, elle est aussi fréquemment diabolisée, sa mauvaise réputation étant surtout due au fait qu'elle soit associée au monde de la nuit. Rising permet de contrer ces préjugés, d'accompagner l'auditeur dans son immersion et son écoute musicale tout en le laissant libre de toute interprétation émotionnelle.

TELOS

LE PROJET

Telos est une série de courts-métrages d'animation anthologique expliquant des concepts de philosophie à travers la science-fiction. En effet, nous pouvons constater que l'engouement pour la philosophie est en baisse alors que celui pour la science-fiction s'accroît chez les jeunes adultes. Telos a pour but d'éveiller les jeunes adultes à la philosophie à travers la SF sous la forme de courts-métrages en ligne, accessibles à tous.

Un corps de machine, une âme humaine

POURQUOI ?

Dans le cycle scolaire, nous sommes introduits à la philosophie en Terminale, ce qui est bien trop tard. Telos vise à éveiller chez les jeunes adultes un goût pour la philosophie. En utilisant la science-fiction, un genre populaire, nous pouvons raconter des contes philosophiques. Ceci a pour but de remettre la philosophie au centre du débat public, car il s'agit d'un domaine transversal touchant à la fois la culture, l'art et l'éducation. Telos a pour ambition d'être la référence en contenu vidéo philosophique.

Jordan FERLA

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : jordan.ferla@hotmail.fr
Téléphone : 06 48 75 42 03

Instagram : hierro.studio

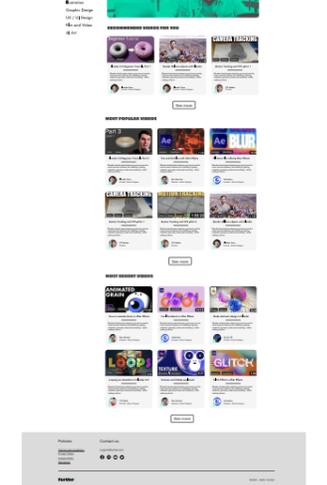
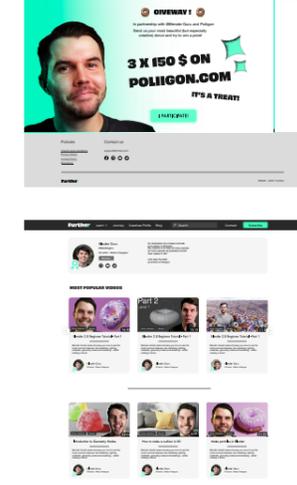
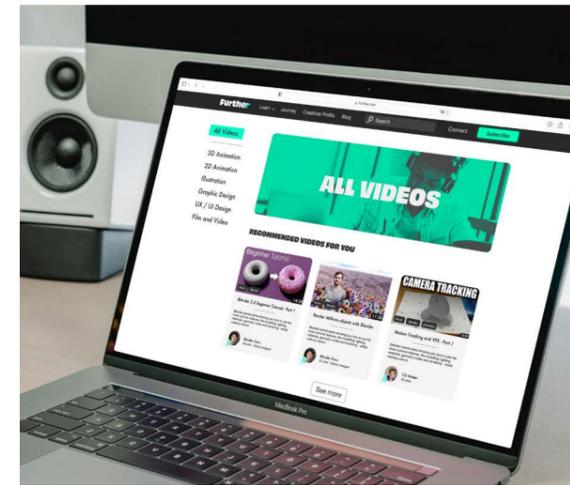
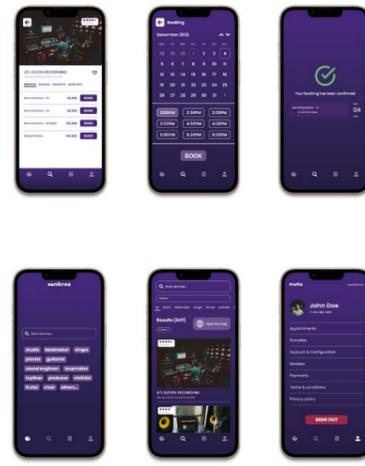
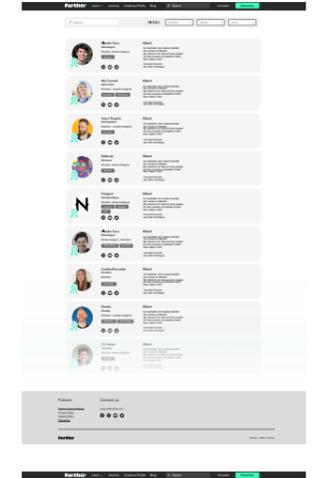
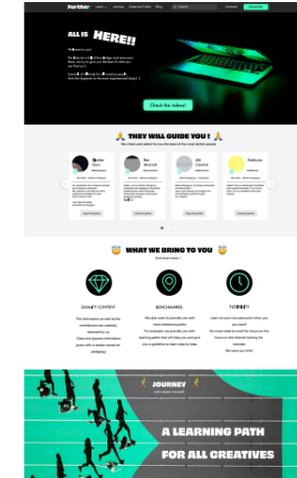
Louis FIÉVET

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : louis.fievet87@gmail.com
Téléphone : 07 83 09 82 60

Site : louisfievet87.wixsite.com/monsie



SONIKREA

La création musicale sur mesure

LE PROJET

Sonikrea est une plateforme qui permet d'affiner la recherche de services liés à la création musicale. Le but derrière ce projet est de proposer un service avantageux pour deux parties, les artistes en quête de lieu où exploiter leur créativité, et les acteurs de l'industrie musicale (compositeur, ingénieur du son, studios d'enregistrement...) qui peuvent trouver dans cette plateforme une vitrine pour promouvoir leurs activités.

POURQUOI ?

Vous êtes chanteur et avez besoin d'un studio d'enregistrement près de chez vous ? Le souci : beaucoup de studios ne sont pas référencés sur Google, n'ont pas de site web et font leur promo via Instagram ou passent directement par leur réseau privé. L'idée d'une plateforme simple d'utilisation et proposant un système de réservations permet de capter l'intérêt des studios qui s'inscrivent par la suite dessus.

FURTHER

Learn more easily

LE PROJET

Des milliers d'heures de vidéos et de contenus à visée éducative sont disponibles actuellement sur internet. Pour autant, il peut être parfois laborieux de trouver ce que l'on cherche ; c'est pourquoi Further se propose de compiler les meilleurs contenus, de les classer et d'accompagner au mieux nos utilisateurs vers des contenus de qualité dans le domaine des arts visuels. De nombreuses autres fonctionnalités seront présentes comme des challenges afin de développer sa créativité.

POURQUOI ?

Que ce soit par le fait de rechercher des contenus éducatifs de qualité sur internet ou par le simple fait d'étudier, l'apprentissage est une tâche qui peut se révéler parfois décourageante. Further a vocation à alléger ce processus en le rendant plus attrayant mais aussi plus ludique, que ce soit par le contrôle de la qualité des contenus, limitant le temps de recherche, les outils d'interactions entre les utilisateurs disponibles ou l'individualisation d'un parcours d'enseignement.

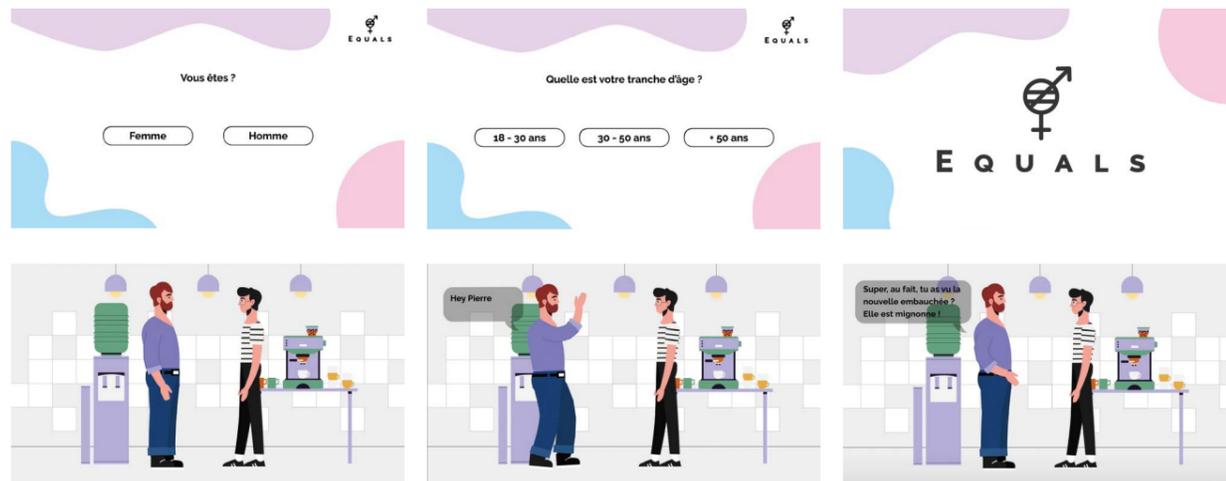
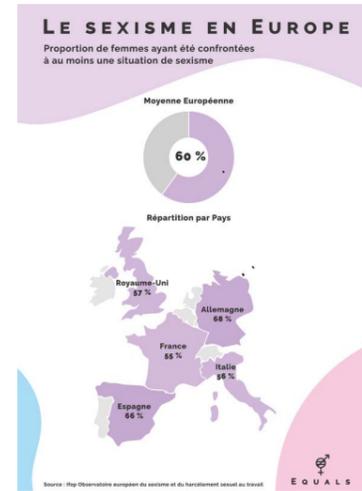
Mathilde GAUVIN

CAMPUS – NANTES



Mail : mathilde.gauvin@e-artsup.net
Téléphone : 06 79 54 54 14

Site : mathilde-gauvin.com



EQUALS

LE PROJET

En Europe, 60% des femmes disent avoir subi du sexisme en entreprise, selon l'IFOP. Equals est un outil de détection du sexisme en entreprise sous forme de vidéo interactive. Il projette l'utilisateur dans plusieurs situations courantes de sexisme dans le monde du travail. Par un questionnaire, il permet par la suite de mettre en place les meilleures solutions pour lutter contre les inégalités de genre en entreprise. Equals propose un diagnostic complet de l'entreprise en termes de sexisme.

Vous accompagnez vers une égalité des genres

POURQUOI ?

Le sexisme est encore trop présent dans notre société, malgré de nombreuses lois sur le sujet. Selon CSEP, en 2015, c'est 80 % des femmes en France qui sont confrontées au sexisme en entreprise. Aujourd'hui, plusieurs collectifs ont été créés afin de lutter contre les inégalités de genre comme le collectif #StOpE. Equals a pour ambition de réduire le sexisme en entreprise grâce à un diagnostic complet et de tendre vers une égalité de fait.

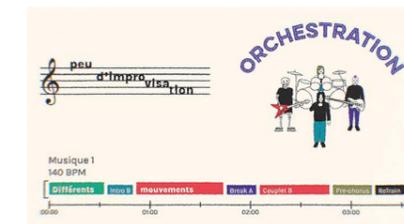
Oscar GLAIZE

CAMPUS – PARIS



Mail : oscarglaize@gmail.com
Téléphone : 06 98 52 43 12

Behance : oscarglaize



METALIQ

LE PROJET

METALIQ est une série en motion design consacrée au heavy metal, visant à déconstruire les préjugés autour de ce genre. Malgré 50 ans d'histoire et toujours plus de fans, dont l'écoute du genre a progressé de 28 % sur Spotify entre 2017 et 2018, le heavy metal est encore aujourd'hui incompris et mal vu. METALIQ se présente comme une série de courts épisodes didactiques diffusée sur les chaînes généralistes de télévision, dont l'intention est de vulgariser son univers au grand public.

Comprendre le heavy metal

POURQUOI ?

Ce genre musical étant victime de nombreux préjugés, les fans et les artistes en subissent inévitablement les conséquences. Cela se traduit par une certaine stigmatisation, voire du harcèlement, en particulier chez les jeunes. Ce projet a pour objectif de toucher le plus grand nombre, afin de mieux faire comprendre ce genre musical et sa communauté auprès d'un public non habitué, pour réduire au mieux les idées reçues et participer à l'acceptation de toutes les formes d'expression culturelle.

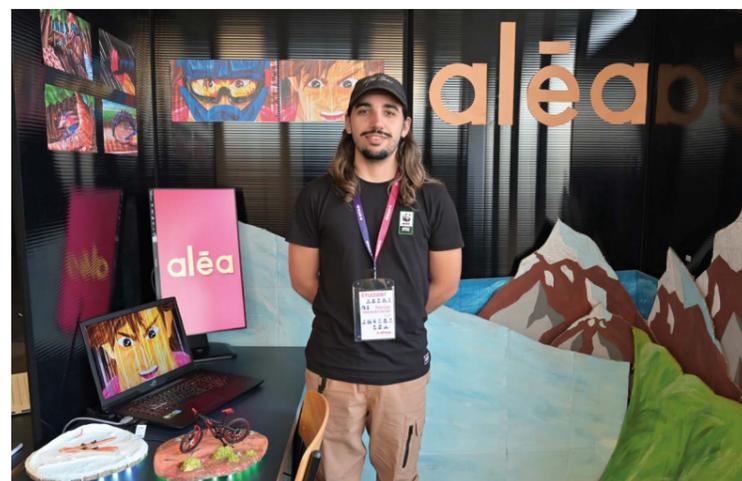
Toni-Luis GONCALVES FALCAO

CAMPUS – LYON



Mail : falcaotoniluis@gmail.com
Téléphone : 07 60 88 53 16

Behance : toni-luisfalcao



ALEA

LE PROJET

Avec 200 millions de tonnes de déchets dont 8 millions qui s'ajoutent chaque année, la pollution plastique représente aujourd'hui une part importante des objets que l'on retrouve dans les océans. Parmi les responsables, les sports de montagne font partie des milieux où les déchets sont les plus présents avec les compétitions et rassemblements sportifs. Aléa alerte sur les pratiques à adopter/employer, avec un court métrage illustrant les décisions écologiques à prendre et à développer dans le sport.

Luttons contre la pollution dans le sport

POURQUOI ?

Le sport de montagne est un loisir des plus populaires. De nombreux sportifs et spectateurs génèrent des déchets sans le savoir, malgré une volonté écologique importante pour eux. Ces différentes pollutions échappent à notre vigilance et terminent leur chemin dans les mers avoisinantes. Aléa s'inscrit dans le secteur du sport pour rappeler les conseils et actions écologiques à mettre en place pour faire face à l'augmentation du plastique dans nos océans.

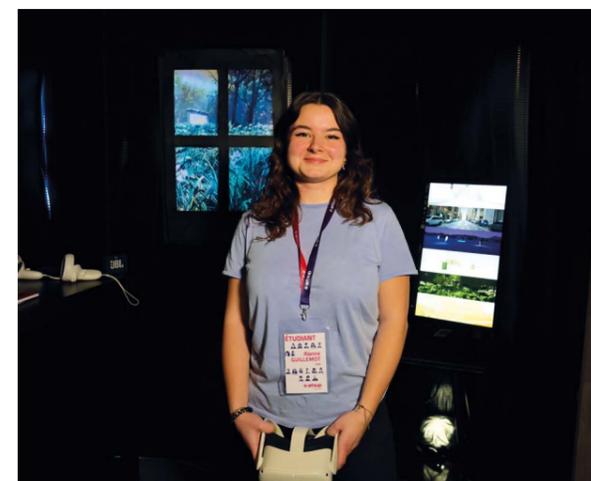
Alanne GUILLEMOT

CAMPUS – LYON



Mail : alanne69300@gmail.com
Téléphone : 06 51 18 43 80

Behance : alanneguilmot



VIIA

LE PROJET

L'utilisation par les jeunes des outils numériques ne va pas de pair avec la maîtrise nécessaire à leur emploi. En moyenne, 60% des jeunes n'ont jamais entendu parler du métavers et 54% ne savent pas de quoi il s'agit. Introduire ce public aux possibilités du métavers constitue un enjeu majeur quant aux usages éclairés de ce nouvel outil en devenir. Pour accompagner ses futurs utilisateurs, VIIA prend la forme d'un atelier découverte de réalité virtuelle pour Vulgariser, Inspirer, Immerger, tout en étant Accessible à tous.

Voir net sur le futur

POURQUOI ?

L'enseignement des nouvelles technologies est mal organisé, que ce soit dans les écoles, lors des activités périscolaires ou dans le cercle familial. Pour autant, la GenZ est précisément la cible des créateurs de métavers. Ainsi, Viia s'inscrit dans une découverte du fonctionnement de cet univers à un niveau national, pour permettre aux jeunes d'être mieux préparés face aux enjeux qu'il soulève. L'objectif est de prendre les devants d'un futur certain pour engager des usages éclairés et maîtrisés par les générations à venir.

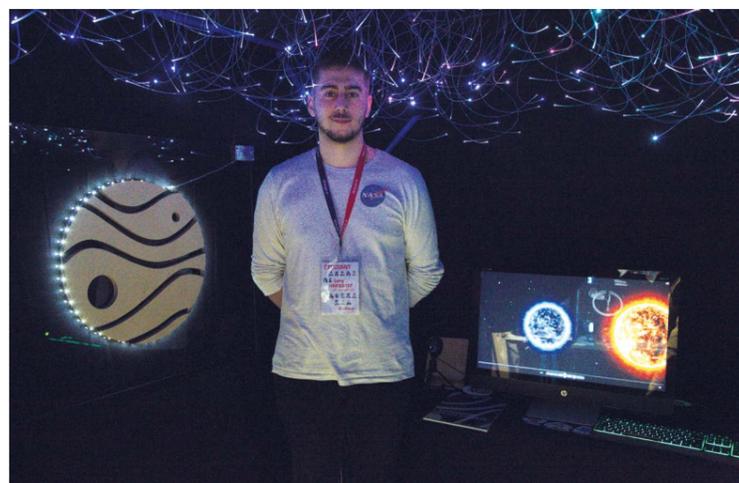
Leny HANBAYAT

CAMPUS – PARIS



Mail : hanbayatleny@gmail.com
Téléphone : 06 50 25 89 17

Instagram : bonsamaritains

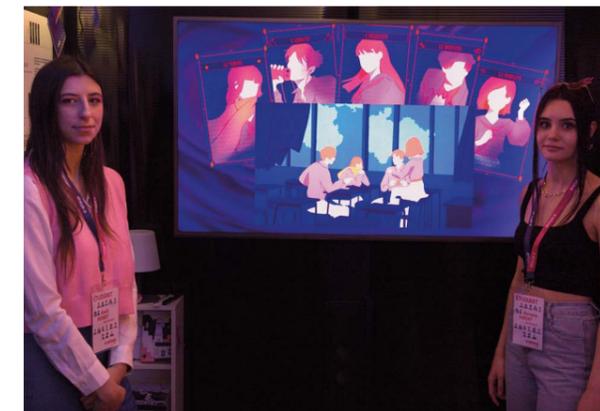


Romane JUBERT

Mail : romane.jubert@neuf.fr
Téléphone : 06 30 23 08 42
Site : romanejubert.myportfolio.com

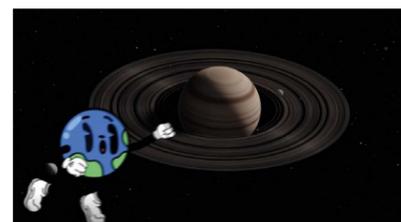


CAMPUS – PARIS



Anaïs PERBET

Mail : ana.perbet@gmail.com
Téléphone : 06 24 55 61 73
Site : anaperbet.myportfolio.com



ASTREA ODYSSEY

LE PROJET

Astrea Odyssey est une mini-série de vulgarisation sur l'astronomie, destinée aux enfants et pré-adolescents. En effet en France, durant leur parcours scolaire, les jeunes n'étudient que très peu les fondamentaux de l'astronomie. Astrea Odyssey vient pallier ce problème : réalisée en motion design, elle a pour objectif d'enseigner l'immensité qui nous entoure avec dynamisme et clarté, à travers la visite des méandres de notre univers.

L'astronomie expliquée aux enfants

POURQUOI ?

Seulement 4% de la population française s'intéresse, de près ou de loin, à l'astronomie : participation à une observation publique, à une exposition, recherches sur de récentes découvertes, etc. En vulgarisant l'astronomie et en étant accessible dès le plus jeune âge, Astrea Odyssey contribue à la démocratisation d'un secteur scientifique aussi complexe que passionnant.

INK MIRROR

LE PROJET

INK MIRROR cherche à renouveler les pratiques graphiques autour du livre en revalorisant la place du design dans la communication littéraire. Le projet développe des outils innovants pour la promotion des ouvrages, tel que le book trailer, une bande annonce animée donnant vie à l'univers du livre, mais également la refonte d'ouvrages manufacturés et la création d'espaces scénographiques. Le livre est un support ayant un impact culturel majeur trop peu exploité qu'INK MIRROR souhaite faire évoluer.

Il était une fois un monde où les livres avaient des bandes annonces

POURQUOI ?

La surproduction dans l'industrie littéraire implique de nombreuses problématiques : culturelles, écologiques, et économiques. Par le biais d'efforts de communication visuelle plus intenses et innovants, INK MIRROR souhaite revaloriser l'importance du design au sein de l'industrie littéraire, première industrie culturelle en France. En sélectionnant un plus petit catalogue de titres, mieux valorisés, le projet vise à long terme à promouvoir un modèle de production des livres plus responsable.

Yasmine KHATTABI

Mail : y.khattabi99@gmail.com
Site : vimeo.com/739983431

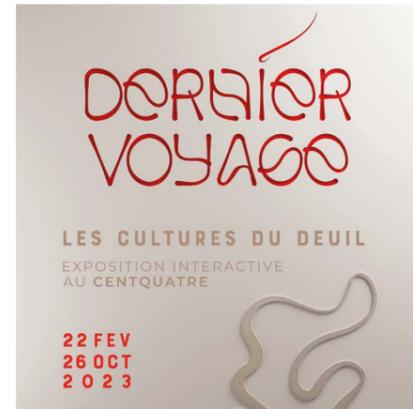


Sarah LE GIGAN

Mail : sarah_legigan@hotmail.fr
Site : vimeo.com/user131472739



CAMPUS – PARIS



DERNIER VOYAGE

LE PROJET

DERNIER VOYAGE est une exposition immersive et interactive sur le thème du deuil à travers le monde. Peu de médias l'évoquent et le sujet est souvent sensible pour le grand public. En effet, 1 Français sur 3 déplore le manque d'alternatives aux cérémonies existantes. Afin de questionner les a priori négatifs du spectateur, Dernier Voyage lui fait découvrir différents rituels à travers le monde pour célébrer les disparus, tout en dévoilant les pratiques émergentes dans ce secteur, comme l'écologie et le numérique.

Une exposition immersive sur le deuil

POURQUOI ?

À partir des années 40, on observe un éloignement de la mort du discours social (urbanisation, progrès médicaux, disparition de rites sociaux autour de la mort...). A contrario, Dernier Voyage s'inscrit dans une démarche d'information et d'évolution des pratiques liées au deuil. Ce projet répond à l'appel d'offre de la fondation Services Funéraires Ville de Paris, finançant des recherches et réalisations artistiques dans ce domaine. Son enjeu est de réconcilier le public avec ce thème universel.

Axel KHIN MAUNG

Mail : axelkm1122@gmail.com
Téléphone : 07 82 34 33 68



CAMPUS – NANTES



L'HOMOPHOBIE ORDINAIRE
DANS LE MILIEU FAMILIAL.



VERTICAL

LE PROJET

En 2019, 35 % des personnes LGBTQIA+ ont indiqué avoir fait l'expérience d'au moins une forme de discrimination au cours de leur vie en raison de leur orientation sexuelle ou de leur identité de genre. Vertical souligne l'importance de mettre en place des stratégies en faveur de l'inclusion de tous via un média en ligne. Celui-ci donne la parole à des personnes LGBTQIA+ à destination des personnes hétérosexuelles. Une nouvelle vision de l'information s'installe.

Le pari de mieux sensibiliser

POURQUOI ?

Depuis quarante ans, des actions de sensibilisation sont menées contre l'homophobie. Les minorités sexuelles subissent le plus souvent de l'homophobie ordinaire dans le milieu familial mais aussi à l'école et au travail par exemple. Même si des campagnes de sensibilisation à l'homophobie ou à la transphobie existent, les médias ne donnent pas assez la parole aux personnes LGBTQIA+. Il faut mettre en perspective les enjeux principaux de notre époque tels que l'inclusion des minorités dans notre société.

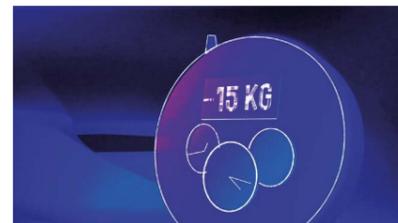
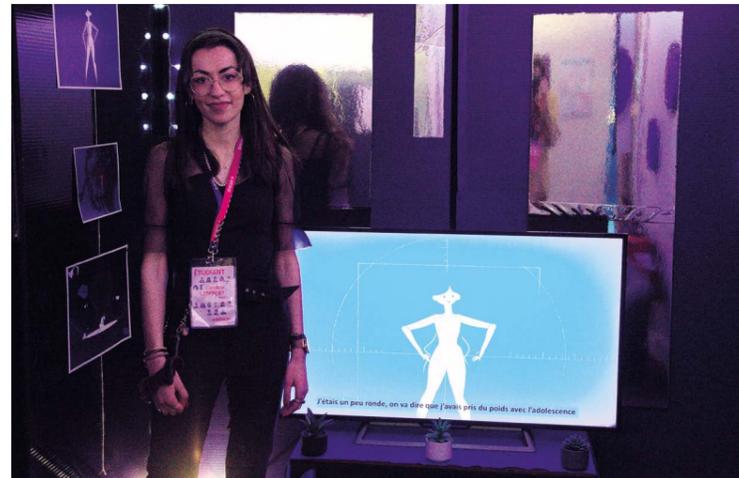
Candice LAMBERT

CAMPUS – PARIS



Mail : candicelamb@hotmail.fr
Téléphone : 06 10 23 17 27

Site : candicelambert.myportfolio.com



MANIA

LE PROJET

MANIA, est un spot de sensibilisation traitant des Troubles de la Conduite Alimentaire, dédié au grand public. En effet, 900 000 personnes souffrent de TCA en France. C'est une maladie psychiatrique, partiellement recensée, qui détient le triste record du taux de mortalité le plus élevé du secteur. Aujourd'hui, peu de moyens et supports sont mis en place face à la méconnaissance de ces troubles. Mania offre une meilleure compréhension des TCA et sert de médiateur entre les malades et leurs proches, de guide vers des solutions d'accompagnement.

Un pas vers la guérison

POURQUOI ?

Les TCA, comme d'autres maladies mentales, sont sujets à des tabous, provoquant une stigmatisation des malades, et entravant leur repérage précoce. Les proches témoignent d'un sentiment de culpabilité et d'impuissance face à la maladie. Pourtant, la communication serait un outil pré-thérapeutique, et l'entourage, un vecteur pour leur guérison. Mania libère la parole sur les troubles alimentaires afin de permettre un meilleur dialogue et accompagnement des malades.

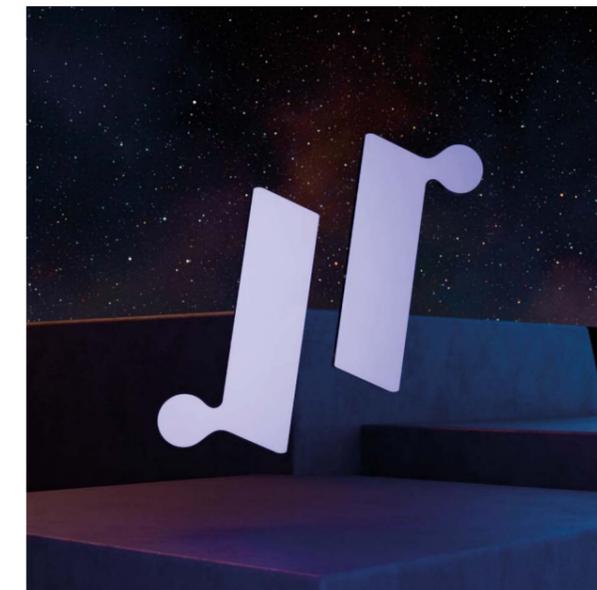
Maxime LAMOUROUX

CAMPUS – PARIS



Mail : maxime.lamouroux8@gmail.com
Téléphone : 06 86 81 92 02

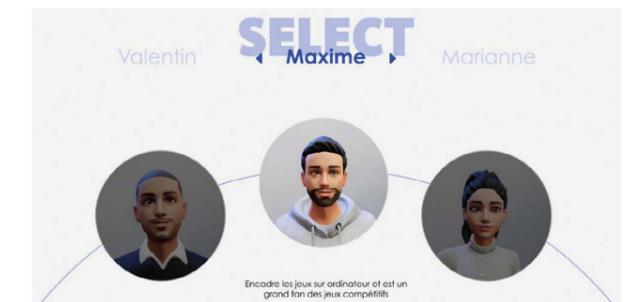
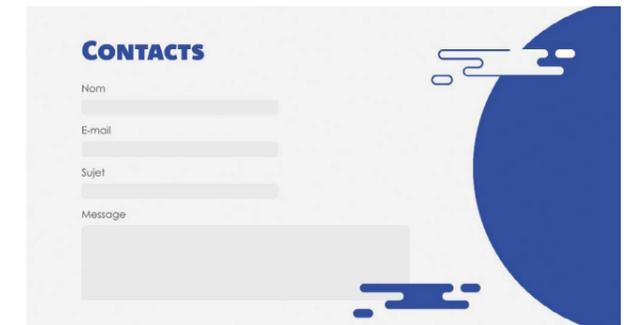
Site : lamourouxmaxime.com



HUB

LE PROJET

HUB est un club extra-scolaire de jeux vidéo. Les enfants de tous âges peuvent s'inscrire en début d'année scolaire. Plusieurs créneaux horaires seront mis en place dans la semaine et les licenciés pourront participer à ceux qu'ils souhaitent. Ils seront encadrés par des professionnels qui proposeront des activités telles que la découverte de la VR, des sessions rétro gaming, un approfondissement des connaissances sur les jeux compétitifs ou encore des ateliers de prévention sur les addictions.



Le club de jeu vidéo

POURQUOI ?

Avec l'explosion du marché des jeux vidéo, de l'essor des plateformes de streaming ainsi que de l'e-sport de manière générale, énormément de jeunes se renferment sur eux-mêmes dans une pratique solitaire. De là m'est venue l'idée de créer un club extra-scolaire. Ce club serait centré sur la pratique des jeux vidéo pour pallier l'isolement que j'ai pu moi-même expérimenter étant plus jeune. Ainsi, Hub rassemblerait des enfants de tous âges pour pratiquer ensemble leur passion commune.

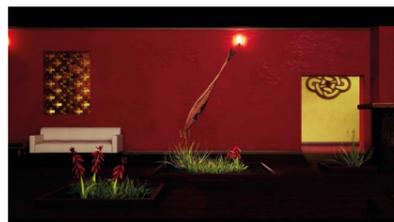
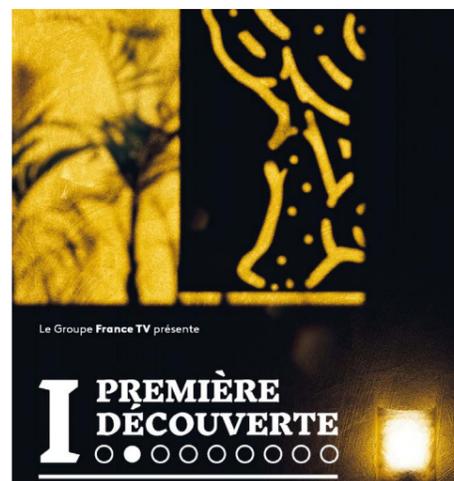
Théo LAPIQUIONNE

CAMPUS – PARIS



Mail : theo.lapiquinne@outlook.fr
Téléphone : 06 81 91 41 42

Behance : tholapiquionne



PREMIÈRE DÉCOUVERTE

LE PROJET

PREMIÈRE DÉCOUVERTE est une série documentaire centrée sur les cultures ultramarines. Aujourd'hui les DROM.COM sont représentés dans les médias via le prisme de la crise sociale ou de l'exotisme ; on y découvre de plus en plus rarement les véritables cultures de ces régions. 1ère découverte est une réponse à cette problématique : en étant accessible à tous à la télévision, la série se veut être un moyen de revaloriser ces cultures.

(Re)découvrir nos territoires ultramarins

POURQUOI ?

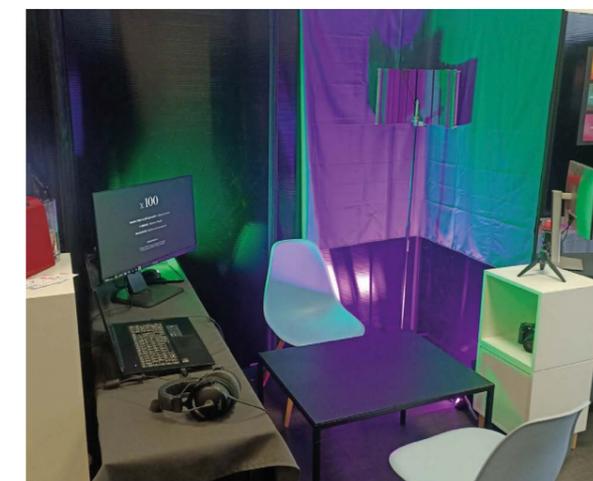
Si les DROM.COM font partie du territoire national, ils sont encore très souvent victimes des stéréotypes de la population et des médias de métropole. Ils sont montrés comme des lieux de vacances, mais aussi des territoires assujettis à des crises incessantes. C'est précisément pour lutter contre ce phénomène et apporter un nouveau regard sur ces régions que le projet 1ère découverte a vu le jour. L'histoire passée et actuelle des Outre-mer est riche, dynamique, et mérite un meilleur rayonnement national.

Fabien LE CORRE

CAMPUS – NANTES



Mail : fabien.lecorre.pro@gmail.com
Téléphone : 06 80 88 42 96



X100

LE PROJET

Ce projet prend ses racines dans un constat simple : dans la société actuelle, l'hypersensibilité émotionnelle touche près d'un quart de la population. Ce constat s'alourdit encore lorsque l'on s'aperçoit que l'hypersensibilité est souvent perçue comme une faiblesse, et donc dévalorisée. Pourtant cette haute sensibilité peut être une véritable force une fois que la personne hypersensible apprend à en faire un atout. Le projet "x100" est une musique et un clip visant à aider les personnes hypersensibles dans la reconnaissance de leurs particularités.

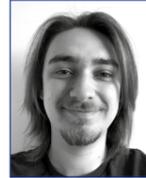
Un clip comme médiation sur l'hypersensibilité

POURQUOI ?

Il est ardu de trouver un moyen universel d'aider les personnes HSP (High Sensitive Person) puisque c'est une caractéristique très personnelle. Cependant, beaucoup de professionnels mettent en avant l'importance de comprendre et d'assimiler sa sensibilité, dans le but de mieux se comprendre soi-même. Ainsi, le projet "x100" a pour objectif de faire connaître l'hypersensibilité au plus de personnes possible, et ainsi d'aider un maximum de personnes hypersensibles à assimiler leur propre sensibilité.

Julien LEVÈVRE

CAMPUS – PARIS



Mail : oge.creations@gmail.com
Téléphone : 06 59 49 79 53

Behance : julienlevre2

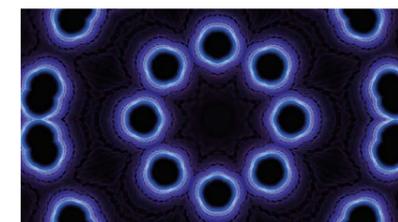
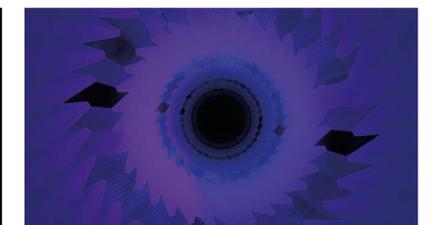
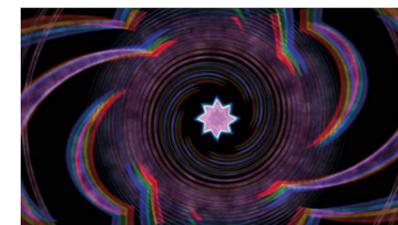
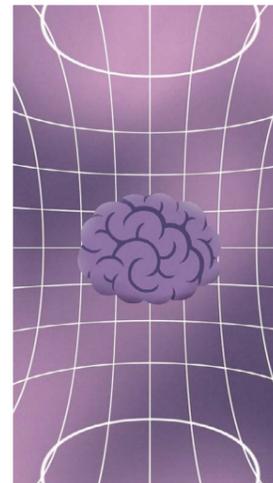
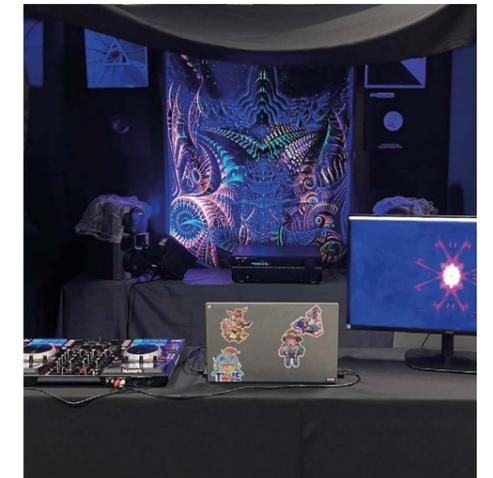
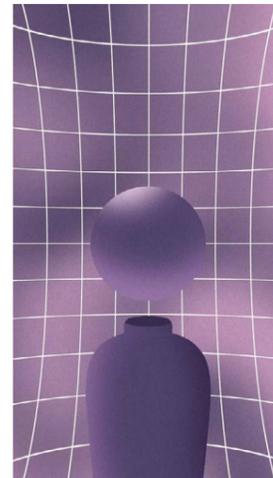
Pierre LEVEQUE

CAMPUS – NANTES



Mail : pleveque56@gmail.com
Téléphone : 07 86 37 58 25

Behance : pierreleveque1



LA RÊVERIE

LE PROJET

La rêverie est un réseau social basé sur les rêves, leur retranscription et leur interprétation. Le but est de partager ses rêves et de pouvoir les décoder. En France, de nombreuses disparités sont remarquées dans l'expérience du sommeil et des rêves : en effet, 30% des Français rêveraient toutes les nuits et seulement 34% s'en rappelleraient dans les détails. La rêverie est un outil qui permet de témoigner sur son expérience et d'avoir la possibilité de voir ses rêves se transformer en courts dessins animés.

Les songes pour tous

POURQUOI ?

Les songes sont à la fois très communs mais aussi très peu partagés. Ils sont le résultat de beaucoup d'imagination. Parfois comiques, tristes ou fantastiques, les rêves regorgent de récits à raconter. Les rêves sont le reflet de notre état de santé mentale. Ainsi, permettre de décortiquer ses rêves donne la possibilité d'éclairer ses pensées et d'obtenir un nouveau regard sur soi. Les songes sont un réel enjeu de santé. Comprendre ses rêves, c'est avant tout mieux se comprendre soi-même.

SINESTEZI

LE PROJET

En France, en 2022, 50% des DJ ne rencontrent jamais les VJ avant les soirées, ce qui empêche les artistes de se concerter alors que le lien entre son et vidéo est devenu omniprésent. Sinestezi est un plugin qui permet de gérer des vidéos en synchronisation avec la musique lors d'un mix. Il permet aux DJ de contrôler les visuels, sans avoir à s'occuper de deux choses à la fois. Un marketplace est également mis à disposition, permettant à des artistes de vendre des vidéos via des packs ou à l'unité.

L'image au bout des doigts

POURQUOI ?

La vidéo et le mapping sont aujourd'hui omniprésents dans le milieu des festivals et concerts. Pourtant, malgré des performances admirables des VJ, les visuels et les musiques sont souvent en décalage, que ce soit au niveau de l'ambiance générale ou de la synchronisation. Sinestezi a pour objectif d'articuler musique et vidéo, et de permettre à des soirées et festivals de proposer une performance visuelle en adéquation parfaite avec la musique jouée, pour ainsi créer une ambiance unique à chaque mix.

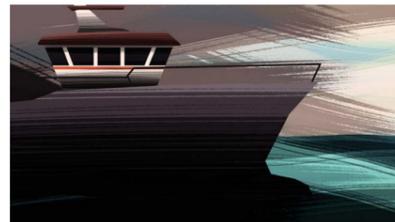
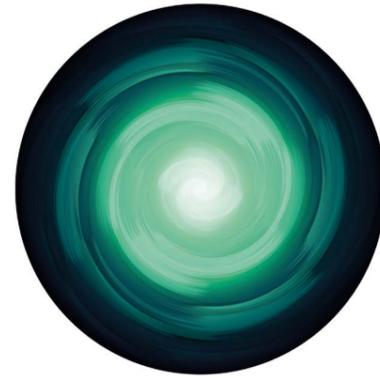
Antoine LOPEZ

CAMPUS – NANTES



Mail : antoine.lopez.design@gmail.com
Téléphone : 07 82 67 50 82

Site : antoinelopez.myportfolio.com



BLACK HOLE SEA

LE PROJET

En 50 ans, nous avons perdu plus de 90% des grands poissons dans l'océan. Black Hole Sea est un projet qui a pour objectif la sensibilisation des jeunes au sujet de la surpêche. Le projet se présente sous la forme d'une mini-série audiovisuelle invitant le spectateur à découvrir les mécanismes de la surpêche et leurs conséquences. Black Hole Sea aura recours au point de vue subjectif, vecteur d'empathie pour le spectateur, afin qu'il s'implique au mieux et en déduise les outils à adopter pour résoudre le problème de la surpêche.

La controverse de la surpêche

POURQUOI ?

La surpêche est un sujet complexe avec une couverture médiatique insuffisante et controversée. Ce problème planétaire concerne particulièrement les générations futures. Black Hole Sea les informe sur l'état des stocks halieutiques et les conséquences écologiques du phénomène. La mini-série cible les 8 à 17 ans pour les accompagner dans le développement de leur esprit critique et leur prise de position sur des sujets de société. Ils sont les acteurs de demain qui pourront agir efficacement grâce à leur sensibilisation.

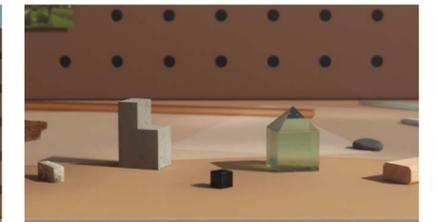
Doralice MACAIRE

CAMPUS – PARIS



Mail : doralicemacaire@gmail.com
Téléphone : 06 52 22 24 55

Instagram : doralicc



NOUVELLE ARCHITECTURE

LE PROJET

Ce projet prend la forme d'une vidéo en motion design, qui met en avant le thème de l'architecture durable à travers l'expertise de l'agence Lacaton & Vassal. Bien que des logements écologiques fleurissent en France depuis 10 ans, très peu de communication existe sur les bénéfices qu'apportent ces habitats. Pour pallier ce problème, le projet donne de la visibilité au sujet et a pour but de susciter l'engouement et la curiosité pour ces logements écologiques.

Repenser l'architecture ensemble, avec la nature

POURQUOI ?

Aujourd'hui en France le secteur tertiaire et résidentiel est la seconde source d'émission de gaz à effet de serre. Il est indispensable d'agir le plus rapidement et efficacement possible sur le plan écologique dans ce domaine. L'architecture durable est un sujet qu'on aborde de plus en plus volontiers, mais la connaissance des Français sur ce secteur fait encore l'objet de nombreux clichés. Ce projet a pour but de faire évoluer les mentalités, d'en découvrir les bénéfices tout en donnant l'envie de vivre dans un habitat écologique.

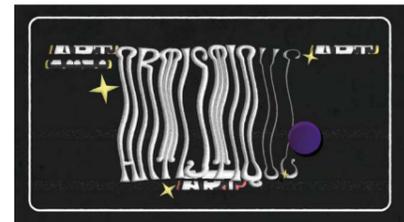
Evan **MANCINI**

CAMPUS – LYON



Mail : evan.mci@icloud.com
Téléphone : 06 64 55 14 41

Site : evanmciportfolio.com



À FONT

LE PROJET

Selon une étude relative au design, 84 % des interrogés témoignent d'une méconnaissance de la pratique en entreprise. Pour autant seules 27% des entreprises partagent ce constat. À Font. est un site à visée pédagogique consacré à la typographie. Du motion design à l'outil interactif, le projet regroupe diverses ressources à disposition des designers pour apporter à leurs clients les bénéfices d'une véritable démarche graphique.

Appréhender le graphisme par la typographie

POURQUOI ?

Historiquement, le design graphique est profondément lié à la typographie. Notre univers visuel est régi par celle-ci. En raison de l'essor de la communication de masse, les designers sont de plus en plus souvent confrontés à des clients sous-estimant le travail graphique. À Font. valorise l'impact positif du design graphique en mettant l'accent sur l'un de ses principaux aspects ; la typographie, élément central mais déconsidéré. Vulgarisons un univers méconnu pour une meilleure prise de conscience.

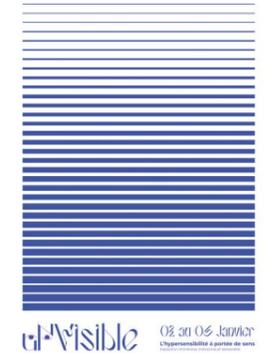
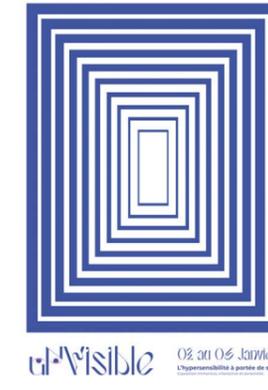
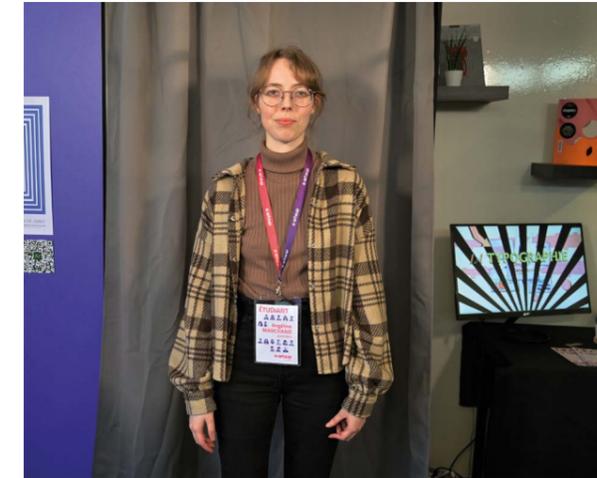
Angeline **MARCHAND**

CAMPUS – LYON



Mail : angellarte.pro@gmail.com
Téléphone : 06 40 53 83 25

Site : angellarte.com



UNVISIBLE

LE PROJET

UNVISIBLE est une exposition qui a pour objectif de sensibiliser le grand public à l'hypersensibilité. Aujourd'hui, l'hypersensibilité touche près de 20% de la population et malgré cela la plus grande partie des 80% restants nourrit des préjugés sur celle-ci. Le projet UNVISIBLE se présente sous la forme d'une exposition immersive, interactive et sensorielle où le spectateur, plongé dans un univers stimulant ses sens et ses émotions, pourra mieux appréhender ce que peut être l'hypersensibilité vécue au quotidien.

L'hypersensibilité à portée de sens

POURQUOI ?

L'hypersensibilité est tout autant mal vécue que mal perçue, puisqu'elle est souvent considérée comme un signe de faiblesse. Aujourd'hui, il n'existe aucun moyen de vivre dans la peau d'un hypersensible et de le comprendre. Pourtant, cette singularité, une fois maîtrisée et comprise, pourrait devenir un atout pour tous si le bouclier est levé entre le vécu et le regard porté sur le sujet. C'est dans cet esprit que le projet UNVISIBLE peut contribuer à apporter plus de tolérance dans nos rapports humains et par là même, citoyens.

Katell MARTIN

CAMPUS – NANTES



Mail : katellmartin7@gmail.com
Téléphone : 06 52 58 00 71

Instagram : okatcoins_dumonde



INCOGNITO

LE PROJET

Bien que vivant dans un monde ouvert, certaines civilisations restent méconnues et sont même amenées à disparaître. Incognito est une websérie pédagogique destinée à accompagner les enseignants afin d'aborder le sujet des civilisations au sein de leur classe. Ces communautés méconnues et leur préservation ne représentent qu'une trop faible part des programmes scolaires actuels. Ce médium permet aux enfants de découvrir la diversité des cultures tout en intégrant les parents dans cette exploration.

Voyage au cœur des cultures d'ailleurs

POURQUOI ?

C'est au cours de l'apprentissage, et notamment de l'apprentissage des fondamentaux que l'enfant est amené à se construire. Aujourd'hui, la mission des enseignants met à l'honneur la nécessité d'être informé afin d'agir sans impacter ces populations. Incognito propose un contenu pédagogique et facilite la première approche avec les différentes communautés du monde. Ce projet favorise un avenir dans lequel apprendre quelque chose, c'est aussi comprendre en repensant le concept de l'apprentissage.

Samuel MEILHAN LATXAGIE

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : samuel.meilhan@gmail.com
Téléphone : 06 12 13 23 40

Behance : samuelmeil653b



JAPAN PLACES

LE PROJET

Au Japon, les touristes ont tendance à visiter principalement Tokyo, ce qui renforce le problème du tourisme de masse et ses conséquences. Ainsi, le projet Japan Places est une série de vidéos présentant des petits établissements localisés dans tout le Japon. Les deux tiers des touristes regardent des vidéos au moment de choisir leur destination, ce qui en fait un support accessible pour tous et donc idéal. L'objectif serait de donner envie aux touristes de voyager à travers tout l'archipel grâce à ces vidéos.

One clip. One discovery

POURQUOI ?

La pandémie et ses conséquences ont durement affecté le secteur du tourisme et les 9 millions de personnes y travaillant, occasionnant environ 40 000 faillites dans les petites entreprises. Ce projet participerait ainsi à la relance du tourisme dans la nouvelle direction que le Japon désire : un tourisme qualitatif promouvant la culture et les traditions. Dans un pays où les informations sont encore peu traduites, Japan Places servira également d'aide aux touristes pour trouver ce qu'ils cherchent.

Mira **MELLE**C

CAMPUS – NANTES



Mail : mira.mellec@e-artup.net



BITWAVR

LE PROJET

Le surmenage concerne une partie significative de la population. En France, on estime à plus de 500 000 le nombre d'actifs touchés. Il provoque des conséquences négatives sur la productivité mais aussi dans la vie sociale et personnelle des travailleurs. BITWAVR est un dispositif ludique destiné à les sensibiliser à la problématique de l'anxiété au travail et du surmenage, afin qu'ils se rendent compte de leur situation et se protègent. Il se présente sous la forme d'un jeu vidéo de rythme, hébergé par une borne d'arcade personnalisée.

Reprenez le rythme

POURQUOI ?

En partant du constat que le serious game est difficilement déployable dans un contexte hors-séminaire professionnel, nous avons cherché une autre solution: En développant un jeu complet avec en sous-texte une signification plus profonde, nous conservons la part ludique et attrayante du jeu vidéo. Finis les longues conférences ou les serious game trop lourds, le but ici est de s'amuser, se détendre, tout en prenant conscience du problème.

Elisa **METAIREAU**

CAMPUS – NANTES

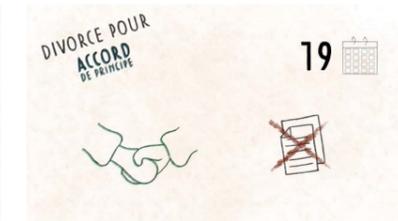


Mail : elisa.metaireau@gmail.com
Téléphone : 06 81 54 24 33

Site : elisametaireau.myportfolio.com/



RÍXI
La séparation expliquée aux adultes



RÍXI

LE PROJET

L'information est nécessaire pour faire des choix. Dans le cadre d'une campagne de sensibilisation, nous allons aborder les différents sujets pouvant jouer un rôle dans la séparation entre deux parents. Nous allons présenter les aspects administratifs, sociaux, financiers, émotionnels, et enfin nous appuyer sur la vision de l'enfant par rapport à ce qu'il vit ou peut vivre. RÍXI retrace tous ces sujets à travers une série de vidéos pour éclairer les adultes concernés afin de les accompagner à prendre des décisions.

La séparation expliquée aux adultes

POURQUOI ?

En 2020, 480 000 enfants français vivent entre les deux domiciles distincts de leurs parents. Bien que de nombreux parents souhaitent se séparer, la décision est souvent difficile et délicate à prendre au vu des conséquences possibles, comme la situation financière ou les répercussions sociales sur les membres du foyer. Avoir un enfant engendre encore des conséquences supplémentaires. RÍXI permet d'informer sur le sujet et de déconstruire les peurs et les angoisses diverses des parents.

Natacha **MIRISCH**



Mail : natacha.mirisch@gmail.com
Téléphone : 06 29 73 06 50

Site : natachamirisch.fr

CAMPUS – PARIS



LES GRUMEAUX

Tout connaître des jumeaux

LE PROJET

LES GRUMEAUX est une série de vidéos, réalisée en motion design, visant à répondre aux diverses interrogations que peut susciter un phénomène très commun et pourtant mal connu : la jémellité. En écho aux nombreux préjugés qui entourent le sujet et à l'aide de recherches approfondies dans divers domaines, comme l'histoire et l'anthropologie, Les grumeaux apportera des réponses concrètes et scientifiques aux questionnements du grand public.

POURQUOI ?

Environs 1,6 millions de paires de jumeaux naissent chaque année dans le monde. Qu'ils soient vrais ou faux, les préjugés pullulent : les jumeaux sont télépathes, effrayants, ont des pouvoirs bénéfiques ou portent malheur... Le meilleur moyen de lutter contre ces préjugés est la connaissance. Les grumeaux combat ces clichés tout en informant sur un sujet souvent trop peu approfondi auprès du grand public.

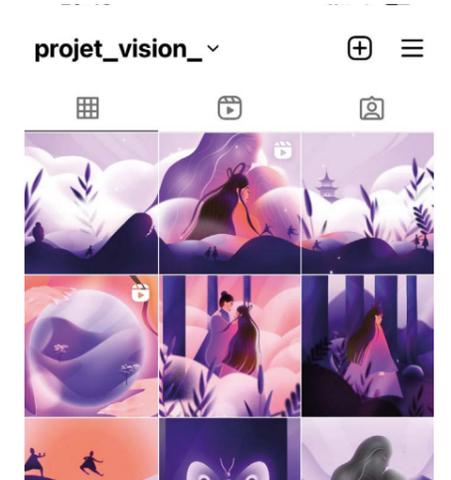
Anaïs **NGUYEN**



Mail : anaisngyn@gmail.com
Téléphone : 06 43 95 62 79

Instagram : xperienciz

CAMPUS – PARIS



VISION

Il était une fois...

LE PROJET

VISON est une web-série en motion design centrée sur les mythes et légendes d'Asie. L'objectif est de faire découvrir un autre aspect de la culture asiatique et de briser les stéréotypes qui l'entourent. En effet, nous avons remarqué que la mythologie asiatique était nettement moins connue du grand public que les mythologies occidentales. Vision permet de rendre plus accessible cette mythologie via une série de vidéos contant les récits qui ont aidé à la construction de ces mondes.

POURQUOI ?

Malgré une culture plus qu'appréciée en Occident, la communauté asiatique est victime de racisme basé sur des clichés malveillants, notamment à cause d'un manque de représentation qui alimente les images négatives et véhicule un racisme normalisé. Selon l'Insee, 37 % des asiatiques du Sud-Est déclarent avoir déjà été victimes de racisme au cours de leur vie. Vision a pour but de faire changer les mentalités et émerger des réflexions plus justes vis-à-vis de la communauté asiatique.

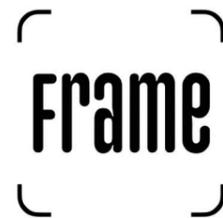
Baptiste ORDONNAUD

CAMPUS – BORDEAUX



Mail : baptisteordonnaud@gmail.com
Téléphone : 06 17 93 59 13

Behance : baptisteordonnaud



FRAME

LE PROJET

En 2021, le Louvre a accueilli 2,8 millions de visiteurs contre 9,6 millions en 2019. Cet écart s'explique évidemment par la crise sanitaire, mais également par les nouvelles habitudes de la population. Frame est une application mobile offrant une expérience de visite muséale, mêlant rajeunissement et culture en tirant parti de la réalité augmentée. Frame favorise l'apprentissage grâce à une fonctionnalité permettant de scanner une œuvre pour avoir une analyse précise et personnalisée.

Augmentez votre vision de l'art

POURQUOI ?

En dépit des prix attractifs et d'un affichage constant, les musées ne sont pas des priorités en termes de divertissement pour la population, notamment chez les jeunes. Ceux-ci se dirigent plus généralement vers les séries, la SVOD, ou YouTube, malgré leur intérêt pour la culture. Frame propose une nouvelle approche des musées et de la médiation culturelle. Elle part d'une volonté de fidéliser les visiteurs et d'inscrire une nouvelle pratique chez la population, en modernisant l'expérience du monde de la culture

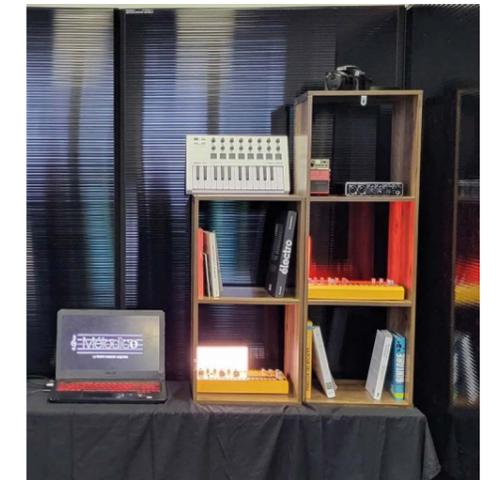
Flavien PALERMO

CAMPUS – NANTES



Mail : palermo.flavien@gmail.com
Téléphone : 06 41 86 35 05

Site : flavienpalermo.myportfolio.com



MÉLODICO

LE PROJET

La musique est composée d'un ensemble de règles qui lui permettent d'être agréable à l'écoute. En maîtrisant celles-ci, un musicien est capable de créer des compositions riches rapidement et efficacement. Pourtant nombreux sont ceux qui souffrent de lacunes en connaissances théoriques, qui leur permettraient une plus grande liberté de création. Mélodico cherche à résoudre ce problème par l'enseignement des principales notions de la théorie et de l'histoire musicale à travers des vidéos de vulgarisation.

La théorie musicale accessible

POURQUOI ?

De nombreux musiciens amateurs perçoivent aujourd'hui la théorie musicale comme un domaine de connaissances techniques inaccessibles. Cette image peut être expliquée par un modèle d'enseignement qui est resté longtemps scolaire et détaché de l'environnement actuel des musiciens. Pourtant, de nombreuses musiques incluent des exemples concrets de son application et témoignent de l'efficacité de son utilisation. Mélodico propose d'approfondir ses connaissances musicales par l'analyse de morceaux populaires.

Aubane PERVIER

CAMPUS – NANTES



Mail : aubane.pervier@gmail.com
Téléphone : 07 83 52 21 61

Instagram : aubane.p



MOLO-MOLO

LE PROJET

Aujourd'hui, 55% des 15 à 25 ans consomment de l'alcool minimum une fois par semaine. Ils sont 27% d'entre eux à tendre vers l'ivresse deux fois ou plus par semaine. Ces chiffres alarmants sont à l'origine du projet Molo-molo qui vise à appréhender les motivations des jeunes et réduire leur consommation. Sous forme de mini-série audiovisuelle, Molo-molo accompagne de manière bienveillante et amicale les jeunes avant et après des événements propices à de fortes alcoolisations.

Gère ta conso

POURQUOI ?

Omniprésente et banalisée socialement, la consommation d'alcool est pour beaucoup quotidienne. Cela peut engendrer des dégâts considérables d'un point de vue social et physique sur la vie des jeunes, en pleine construction. Il est primordial de communiquer efficacement avec eux sur la relation qu'ils entretiennent avec cette drogue. Molo-molo explique de manière ludique la maladie d'alcoolodépendance et les différents aspects de l'alcool via des vidéos explicatives au discours déculpabilisant.

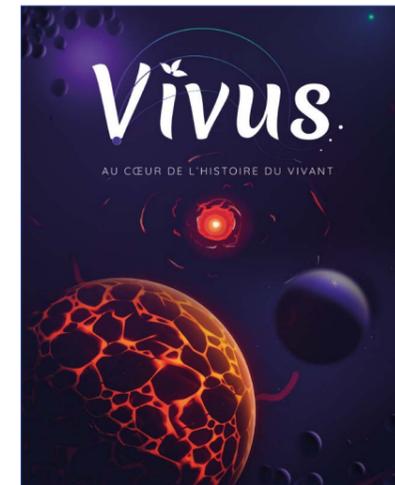
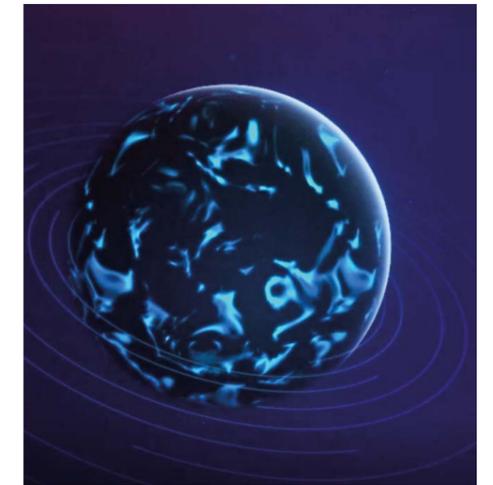
Maxime POGNANT

CAMPUS – PARIS



Mail : pognant.maxime@gmail.com
Téléphone : 06 66 71 14 76

Site : maximezephyr.fr



VIVUS

LE PROJET

VIVUS est un projet audiovisuel de vulgarisation ayant pour thème l'origine et l'évolution du vivant jusqu'à nos jours. Actuellement, il existe peu de contenus audiovisuels, culturels ou médias sur ce sujet. Afin de corriger les éventuels préjugés causés par le manque d'accès simplifié à ces informations, mais aussi pour satisfaire la soif de connaissances générales dans ce domaine, VIVUS entraîne les spectateurs à la découverte de l'origine de la vie et des événements qui ont amené à notre existence, au travers d'images et de sons, accompagnées de fiches illustrées.

Nos origines, notre histoire

POURQUOI ?

Aujourd'hui, les avancées scientifiques permettent d'avoir un avis et un regard extrêmement pointus sur les origines du vivant et son évolution. Malgré cela, dans un monde moderne et connecté, de nombreux préjugés et idées fausses sur le sujet persistent. Ce projet s'inscrit dans une perspective de vulgarisation des connaissances afin de combattre ces idées reçues. VIVUS permet de replacer les vraies connaissances au centre du débat et idéalement d'impacter durablement la vision des spectateurs.

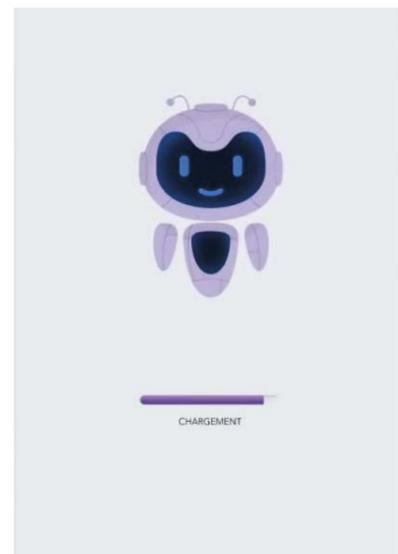
Alexandra POURCHASSE

CAMPUS – LYON



Mail : alexandrapourchasse@gmail.com
Téléphone : 07 82 44 81 20

Site : alexandrapourchasse.fr



KRYPT:ED

LE PROJET

Krypt:Ed est un jeu mobile mêlant apprentissage et divertissement qui a pour but de faire découvrir le monde des cryptomonnaies. Nombreux sont ceux ayant déjà entendu ce terme mais seulement 8% des Français ont franchi le pas de leur utilisation. Certains déclarent avoir besoin d'informations supplémentaires avant d'investir car la complexité de ce milieu en décourage plus d'un. L'application permet donc d'accompagner les potentiels investisseurs en vulgarisant ce secteur pour le rendre le plus accessible possible.

L'outil du futur investisseur

POURQUOI ?

Les informations sur les cryptomonnaies sont nombreuses et complexes, il peut donc être difficile de toutes les assimiler et de classer les données trouvées. Krypt:Ed guide et aide les futurs investisseurs - comme les curieux à comprendre ce domaine par l'intermédiaire de conseils, cours et mini-jeux. Avec une reproduction fictive du marché et des cryptomonnaies, l'application permet de faciliter l'apprentissage pour s'instruire tout en s'amusant aux côtés d'Ed, l'assistant robotique.

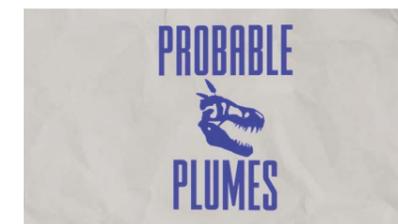
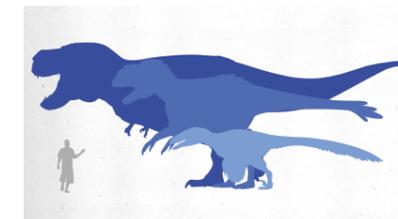
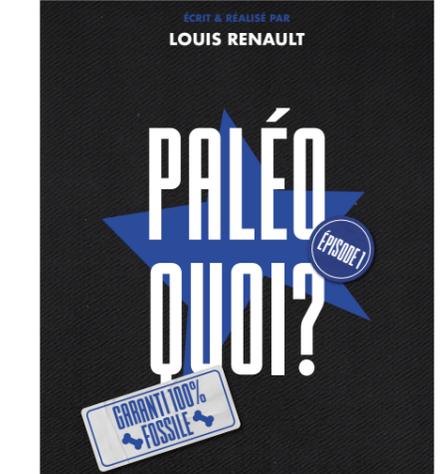
Louis RENAULT

CAMPUS – PARIS



Mail : louis.renault092@gmail.com
Téléphone : 07 82 52 00 30

Behance : louis_renault



PALÉO'QUOI?

LE PROJET

Paléo'Quoi? est une série de vidéos traitant du thème de la paléontologie. Aujourd'hui, grâce au développement et à la numérisation de l'information, tout le monde s'intéresse de près ou de loin à différents sujets scientifiques. Pourtant certaines thématiques restent marginalisées et plus obscures pour le grand public. Les épisodes, découpés du format court au très court, en fonction de la plateforme, ont pour but de donner une image plus attrayante du milieu scientifique pour intéresser le plus grand nombre.

Comprendre et apprendre sur le milieu de la paléontologie

POURQUOI ?

Durant l'enfance, une grande partie des individus développe un fort intérêt pour la paléontologie et plus particulièrement les dinosaures. Cet intérêt a tendance à disparaître à l'âge adulte au profit d'autres passions. Pourtant la diffusion de cette science est indispensable car elle permet de comprendre les mécanismes de l'évolution et l'impact des changements climatiques sur les formes de vie. Ces vidéos de vulgarisation ont donc pour but de créer un engouement chez un public adulte, et de rendre ce milieu attrayant et intéressant.

Alex TAIRRAZ

CAMPUS – PARIS



Mail : alex.tairraz@gmail.com
Téléphone : 06 28 95 66 85

Instagram : alex_graphicarts



T-RRR

LE PROJET

T-RRR est une marque de vêtements modulables dédiée aux activités outdoor les plus extrêmes. Elle propose une gamme de pièces interchangeables, adaptées à tous types d'environnements et d'activités. 3 personnes sur 4 se disent encombrées par leurs équipements outdoor. Pour résoudre cela, T-RRR propose une tenue unique capable d'évoluer pour être utilisée tout au long de l'année. Grâce à sa structure modifiable, chaque vêtement est une création originale, ajustée à chaque personne.

Total Road Rough Adaptability

POURQUOI ?

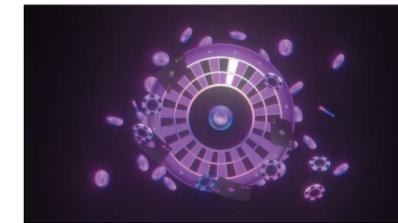
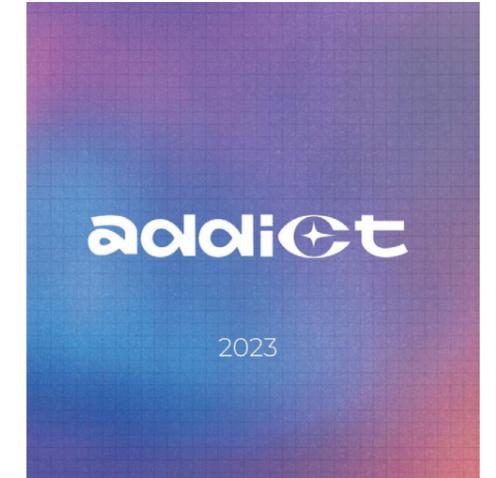
L'industrie du textile est une des plus polluantes qui existe. S'inscrivant dans une logique de surconsommation, le secteur de la mode est le 3ème plus grand consommateur d'eau. T-RRR propose une solution qui permettra de réduire cette consommation de masse. Développée dans une démarche d'éco-durabilité, la marque a pour objectif de limiter les achats multiples grâce à une tenue résistante, adaptable et multi-usages. Un moyen de contrôler notre consommation en s'équipant pour l'exercice outdoor.

Carl TOUVRON

CAMPUS – NANTES



Mail : carl.touvron@e-artsup.net
Téléphone : 06 25 46 97 02



ADDICT

LE PROJET

Environ 84% des Français sont victimes d'addiction. S'adonner à des pratiques addictives a de multiples conséquences, tant personnelles que sociales ou médicales. C'est un sérieux problème de santé publique. Addict est une web série diffusée sur les réseaux sociaux qui s'inscrit dans une démarche de communication autour des questions liées à l'addiction. Elle est composée uniquement de quelques épisodes, chacun d'entre eux abordant une addiction ou un thème précis.

La web série qui parle des addictions

POURQUOI ?

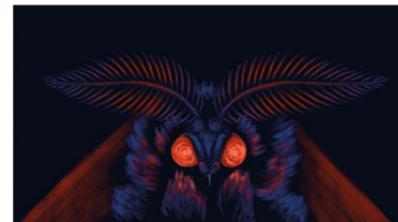
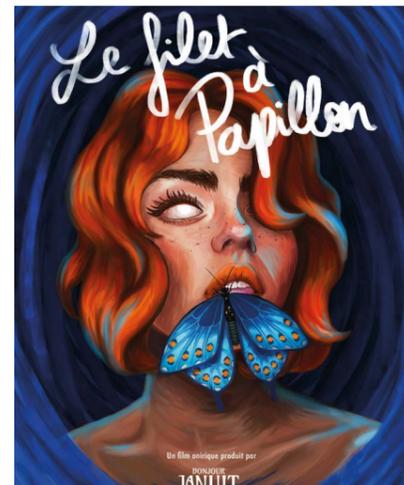
Informier sur les différentes pratiques addictives permet aux usagers d'avoir un regard objectif sur leurs consommations en tous genres. Sur internet, les informations en matière d'addiction divergent, et ne permettent pas d'avoir un avertissement clair et précis sur les risques encourus. Addict centralise les informations à travers plusieurs épisodes en motion design, et suit une chronologie bien définie, symbolisant les étapes avant et après avoir développé une addiction.

Louise VEIL

CAMPUS – NANTES



Mail : louise.veil2306@gmail.com
Téléphone : 06 67 99 94 77



BONJOUR LA NUIT

LE PROJET

Nous passons 5 années entières de notre vie à rêver avec une moyenne de 3 à 6 rêves par nuit. Les créatifs ont souvent utilisé le rêve comme sujet, mais pas comme un réel outil dans le processus créatif. Or, les rêves forment une matière propice à stimuler l'imagination et à désinhiber la création. Toutes les nuits, nous avons de nouvelles idées prêtes à être façonnées. Bonjour la nuit est un concept réalisé à partir de rêves. L'utilisation de textes, images et mouvements symbolise l'expérience onirique.

Les messages qui échappent à la lumière

POURQUOI ?

Dans le cadre cinématographique, les rêves sont utilisés comme élément narratif ou thème, alors que l'histoire d'un rêve peut aussi faire l'objet d'une base scénaristique. Dans les films, le traitement des rêves se base souvent sur la représentation de quelque chose de flou et mystérieux. Avec l'analyse des rêves, on peut aller plus loin et créer une œuvre intime, riche d'introspection. Bonjour la nuit invite le spectateur à participer à ce travail, en montrant ce qu'il est possible de réaliser avec ses rêves.

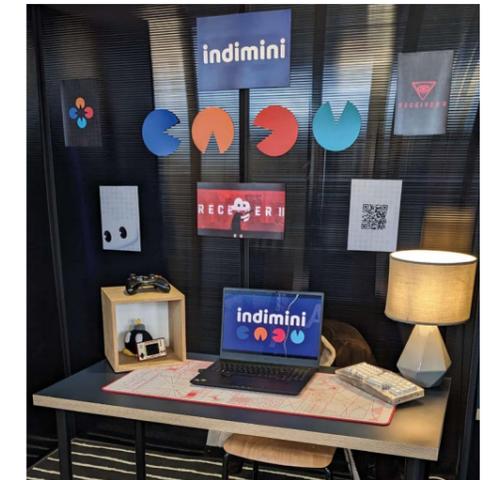
Nicolas VERILHAC

CAMPUS – LYON



Mail : nicolas.verilhac@yahoo.fr
Téléphone : 07 81 45 97 89

Behance : nicolasver403c



INDIMINI

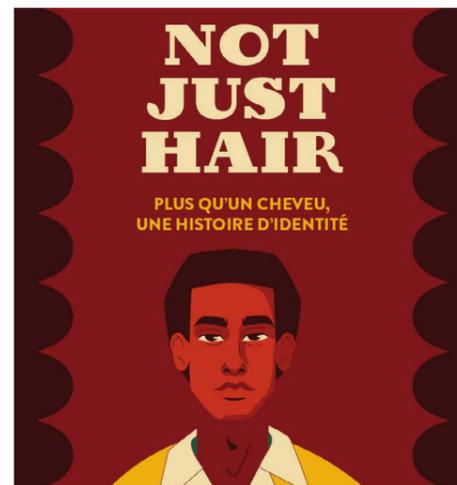
LE PROJET

En 2021, alors que les licences de jeux vidéo AAA occupent la première place du marché en termes de vente, 98% des jeux disponibles sur la plateforme Steam sont des jeux indépendants. Ces jeux sont nombreux et souffrent d'une exposition beaucoup moins importante. Indimini est une série d'épisodes animés se focalisant sur la découverte de jeux indépendants en se concentrant sur l'aspect visuel, sonore et l'expérience unique apportée au joueur. Chaque épisode présente un jeu différent dans un format court et ludique.

10 minutes, un jeu vidéo dans le panier

POURQUOI ?

Le marché du jeu vidéo indépendant est vaste et les joueurs se trouvent submergés par la variété de choix possibles lorsqu'il s'agit de parcourir le catalogue. La plupart des jeux ne proposant pas de démo, il est parfois difficile de donner envie aux joueurs avec seulement un synopsis ou un court teaser vidéo. Ils finissent par passer plus de temps à chercher des jeux qu'à jouer. Indimini permet de donner un coup de pouce aux joueurs dans leur processus de découverte tout en leur offrant un vrai gain de temps.



NOT JUST HAIR !

LE PROJET

NOT JUST HAIR ! est une série en motion design de plusieurs épisodes, retraçant les grandes périodes marquantes du cheveu texturé. En effet, le cheveu crépu ou frisé s'inscrit dans une histoire et une identité singulières. Pourtant, il est encore aujourd'hui un sujet d'incompréhension voire de discrimination. La série Not Just Hair ! , veut déconstruire ces stéréotypes tout en parlant de l'histoire de grandes figures noires qui ont contribué à l'émancipation de l'individu noir.

Plus qu'un cheveu, une histoire d'identité

POURQUOI ?

Le cheveu texturé, du fait de l'esclavage et de la colonisation, a pendant des siècles été source de déshumanisation et de mépris. Not Just Hair ! incite les personnes ayant des cheveux texturés à se sentir encore plus fières de leur cheveu en comprenant mieux son histoire. La série a également pour but de sensibiliser le plus grand nombre sur ce sujet, car comprendre l'histoire permet d'être plus ouvert d'esprit et plus empathique et ainsi d'éviter de répéter les erreurs du passé.

... GAME DESIGN & JEUX VIDÉO ...

Jean CITORES

Mail : jeancitorespro@gmail.com
Téléphone : 06 73 78 71 15



CAMPUS – NANTES

Gwenaël EGRON

Mail : gwenael.egron@outlook.com
Téléphone : 07 68 84 30 25



Killian LE BLANC

Mail : killianlebl@gmail.com
Téléphone : 06 52 20 67 81



Elise MARINI



Gael MONTECUCCO

Mail : gaelm170@hotmail.fr



Antoine SOUILLART

Téléphone : 07 81 43 46 61



Alexis BARDEUR

Mail : abardeur@maltem.com
Téléphone : 06 49 98 75 89



CAMPUS – PARIS

Etienne BASSET

Mail : etienne.basset18@orange.fr
Téléphone : 06 47 78 83 41



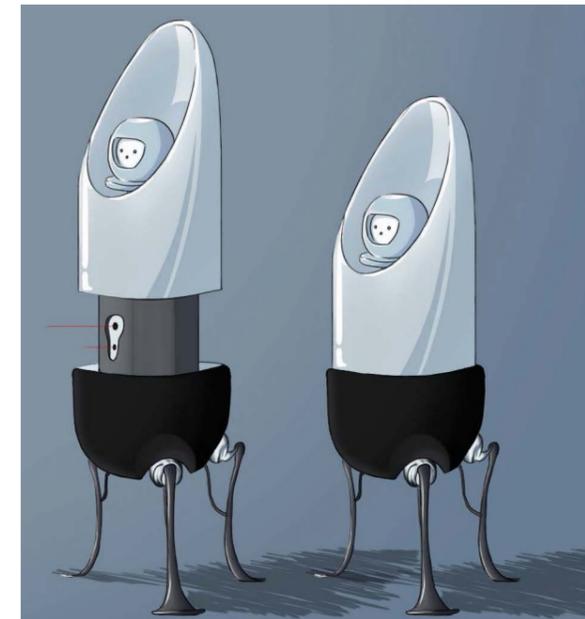
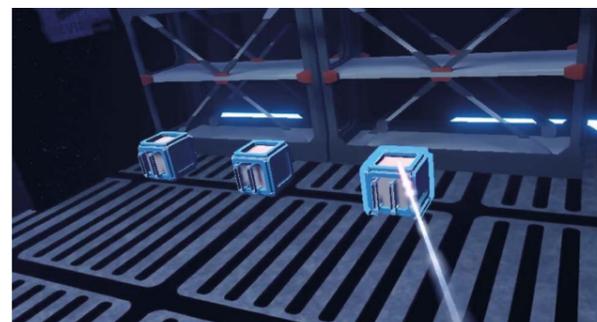
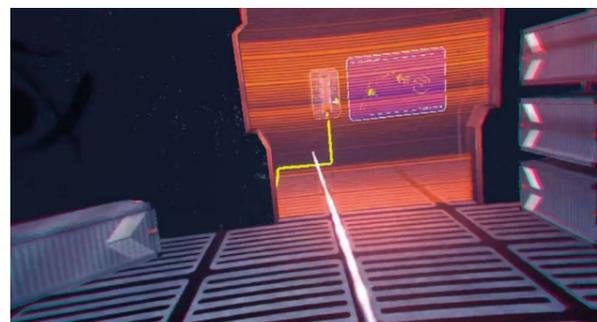
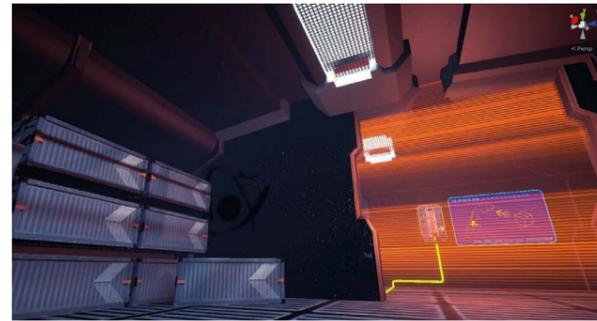
Maxime DESCAMPS

Mail : desc.max@gmail.com
Téléphone : 06 59 29 47 45



Justin JANET

Mail : justin.janet71@gmail.com
Téléphone : 06 79 70 40 54



KINESIS

LE PROJET

Le jeu Kinesis est un shooter qui a la particularité de ne pas permettre au joueur de posséder directement une arme, mais propose une expérience alternative dans laquelle l'utilisation de pouvoirs télékinésiques lui permet de se défendre et progresser. Notre grand projet d'études est destiné à être joué en réalité virtuelle sur un tapis omnidirectionnel développé par l'entreprise Cyberith.

POURQUOI ?

Le défi est d'offrir une session de jeu brève et intense qui correspond aux enjeux des activités d'une salle d'arcade. L'histoire du jeu se déroule à bord de l'Ocean's Rail, un train pouvant se déplacer à la surface de l'eau. Son rôle est d'acheminer des humains ayant muté suite à l'ingestion d'une mystérieuse bactérie.

Quentin BERARD

Mail : quentin.azuu.berard@gmail.com
Téléphone : 07 51 62 58 27



CAMPUS – NANTES

Loïc EDOH

Mail : l.edoh@outlook.com
Téléphone : 07 63 73 03 67



Adrien BERTHOME

Mail : adriberthome@gmail.com
Téléphone : 06 88 32 24 39



Clément EMERY



Mattis FORMOSA

Mail : mattis.formosa@gmail.com
Téléphone : 06 86 60 16 23



Corentin LEMARCHAND

Mail : corentin.lemarchand56@gmail.com
Téléphone : 06 37 88 66 68



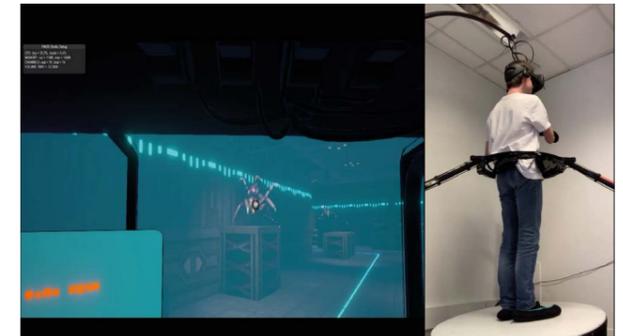
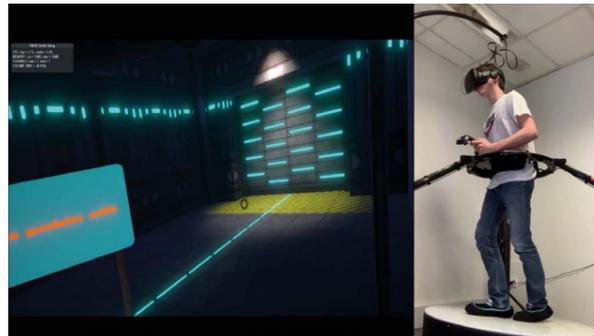
Denis LAMANDE

Mail : denis.lamande87@gmail.com
Téléphone : 07 53 12 23 07



Antoine SEVESTRE

Mail : antsevestre@outlook.fr
Téléphone : 06 03 20 68 48



REAPER

LE PROJET

Dans un futur proche, le monde est dévasté par d'immenses monstres parasites, les Kaijus. À bord d'un engin conçu pour se défendre contre cet envahisseur, vous allez découvrir un parcours d'initiation avant de vous confronter à des conditions réelles.

POURQUOI ?

Dans le cadre du partenariat avec l'entreprise autrichienne Cyberith, l'inspiration principale pour ce projet a été Pacific Rim. Ce projet a pour ambition de glisser le joueur dans la peau d'un pilote de mecha géant en VR, en mêlant à la fois le réalisme de la prise en main d'un Robot Géant et l'apprentissage ludique à travers un parcours balisé et didactique.

CONCEPT ART

WEI CHI

Projet collectif concept art

LE PROJET

Alors que l'empire Qin s'étend sur toutes les provinces de Chine, Deming et Chen fuient la guerre.

Ils recueillent Lan, nourrisson abandonné, ainsi qu'une relique merveilleuse convoitée par les mercenaires sévissant dans le comté...

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 une période clé de l'histoire de Chine, chaque étudiant a conceptualisé selon sa sensibilité des visuels narrant des scènes importantes de WEI CHI.

Laura ARNAL

Mail : arnallaura.pro@gmail.com
Téléphone : 06 46 52 06 21
Site : lauraarnal.fr



CAMPUS – PARIS

Kim-Lan NGUYEN

Mail : kimlan.marion.nguyen@gmail.com
Site : kimlannguyen.fr



Alice COSTE

CAMPUS – PARIS



Mail : alicecoste.pro@gmail.com
Téléphone : 0673997660

Behance : [gallery/149112679/Book](https://www.behance.net/gallery/149112679/Book)



INTERVIEW

Comment avez-vous abordé ce projet et sa thématique ?

Travaillant en équipe, nous nous sommes répartis le travail équitablement en fonction de nos spécialités : portant ainsi chacune une attention particulière sur ses tâches, permettant une plus grande simplicité dans nos recherches.

Quelles sont vos inspirations de manière générale pour ce travail ?

Nous avons fait cohabiter nos 2 univers et nos styles respectifs dans ce projet, à savoir principalement des inspirations comme le studio Ghibli et le cinéma (animation/live action) en général.

Qu'avez-vous appris durant cette réalisation ?

Au-delà des progrès techniques en dessin, nous avons appris le travail d'équipe ainsi que l'organisation via des dead lines.

Quels sont vos projets futurs ?

Laura : Essayer de trouver un travail dans le cinéma d'animation, travailler en tant que chara/créature designer, voyager et être heureuse !

Kim-Lan : Trouver un travail en tant qu'environnement artist une fois mon portfolio affiné.

INTERVIEW

Comment avez-vous abordé ce projet et sa thématique ?

Je me suis lancée dans plusieurs recherches sur les vêtements, les armes et l'architecture de l'époque pour proposer des visuels cohérents. Je me suis aussi penchée sur les estampes de la Chine antique, sans me baser sur ce style et sur des films retraçant cette époque.

Quelles sont vos inspirations de manière générale pour ce travail ?

Mes inspirations proviennent des films et des illustrations que j'ai pu rencontrer durant mes recherches.

Qu'avez-vous appris durant cette réalisation ?

J'ai appris l'importance du travail de recherche et le fait de l'approfondir pour être sûre d'avoir tous les éléments nécessaires à la réalisation. Mais aussi le fait de respecter les étapes de production qui permettent de vraiment faire évoluer le projet.

Quels sont vos projets futurs ?

Je souhaite faire de l'illustration, potentiellement à destination de la jeunesse. Ou bien réaliser des illustrations promotionnelles pour le domaine du jeu vidéo.

Charlène DAUPHIN

CAMPUS – PARIS



Mail : charlenedauphin.pro@gmail.com
Téléphone : 06 06 88 64 70



INTERVIEW

Comment avez-vous abordé ce projet et sa thématique ?

J'ai voulu que mes concepts soient assez contemplatifs, liés entre eux.

Quelles sont vos inspirations de manière générale pour ce travail ?

Une artiste dont j'aime beaucoup le travail et comment elle utilise les couleurs : Devin Elle Kurtz, pour son travail sur la couleur. Sinon j'ai surtout beaucoup utilisé de photos d'ambiance particulière et de paysages.

Qu'avez-vous appris durant cette réalisation ?

J'ai pas mal travaillé la couleur et la lumière, j'ai aussi un meilleur processus je pense.

Quels sont vos projets futurs ?

J'aimerais tenter des concepts de bâtiments sous forme de vue coupée, sur une base 3D. Avoir des planches de recherches de concepts de paysages sans avoir pour autant de grosses images poussées comme le grand projet.

Hélène DENIS

Mail : helene.denis@e-artsup.net
Téléphone : 07 70 29 43 03

Artstation : helenedenis

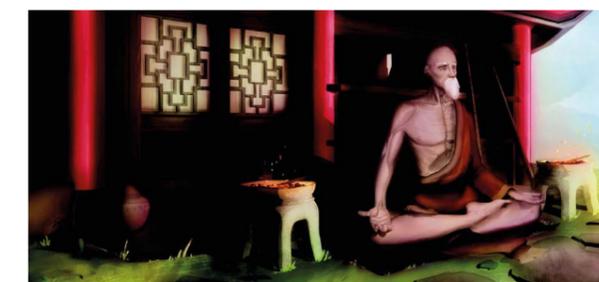
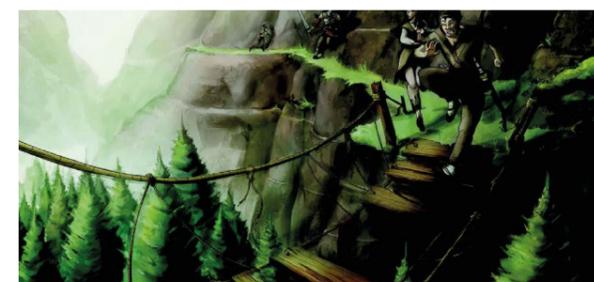
CAMPUS – PARIS



Cloé TURPAULT

Mail : turpaultcloe@orange.fr
Téléphone : 06 08 95 85 93

Site : universslash.fr



INTERVIEW

Comment avez-vous abordé ce projet et sa thématique ?

Nous avons pu approcher ce projet sous deux aspects, en se répartissant le travail selon nos compétences : L'une s'occupe des environnements et l'autre des personnages. C'est ainsi que nous avons donc pris cette thématique en tandem, en rapprochant nos deux visions du sujet.

Quelles sont vos inspirations de manière générale pour ce travail ?

Le livre intitulé ' L'art chinois, une histoire culturelle ' de Christine Kontler nous a beaucoup inspiré pour le design des objets. De façon générale nous nous sommes inspirées du style des estampes, ces peintures à l'encre traditionnelle chinoise, pour nos réalisations.

Qu'avez-vous appris durant cette réalisation ?

Nous nous sommes confrontées à toutes les étapes de la création, de la 3D au paint en valeurs, au rendu complet d'environnements et de personnages dans la lumière. Nous avons fait face à plein de difficultés différentes et nous pensons avoir appris beaucoup de choses différentes, mais surtout à identifier des axes où s'améliorer.

Quels sont vos projets futurs ?

Hélène : J'ai l'objectif de constituer un portfolio et d'augmenter mon niveau afin de trouver un travail dans une boîte de jeu vidéos, et d'enfin mettre le pied dans la prod' afin d'apprendre encore plus !

Cloé : Je souhaiterais devenir environnement artist et vivre de ma passion avec le sourire.

Marie DEPLANQUE

CAMPUS – PARIS



Mail : contact.maquina@gmail.com
Téléphone : 07 87 49 53 12



INTERVIEW

Comment avez-vous abordé ce projet et sa thématique ?

J'étais perplexe face au sujet, la Chine antique en -200, ce que je connais de la Chine n'existait pas encore. Mais avec des recherches, le sujet m'a paru plus inspirant.

Quelles sont vos inspirations de manière générale pour ce travail ?

Mes inspirations ont plus été portées par des films comme Avatar pour l'esthétique de roches, nuages, etc. Ou des références réelles comme le temple Mount Laojun.

Qu'avez-vous appris durant cette réalisation ?

Cela m'a conforté dans mon orientation professionnelle vers le design d'environnement mais cela m'a confirmé que je préfère définitivement plus la Science-Fiction.

Quels sont vos projets futurs ?

Des projets à l'opposé, plus futuriste / Post Apocalyptique / SF et une utilisation de bases 3D encore plus poussée.

Gabrielle DUDLEY

CAMPUS – PARIS



Mail : dudleygabrielle@gmail.com

Arstation : [gabrielle_dudley](#)



INTERVIEW

Comment avez-vous abordé ce projet et sa thématique ?

Ce projet dans son ensemble a été une bonne surprise pour moi. Je ne connaissais pas plus qu'une personne lambda cette période historique. Ainsi j'ai pu aborder ce projet avec beaucoup de curiosité.

Quelles sont vos inspirations de manière générale pour ce travail ?

Mes inspirations pour ce travail sont bien entendu les paysages de Henan ainsi que des reliefs très connus comme le parc national de Zhangjiajie, tout comme les rizières en terrasses de Longsheng. Pour ce qui est des artistes qui m'ont inspirés pour mes travaux, il s'agit de Geoffroy Thoorens, ou bien encore John Park.

Qu'avez-vous appris durant cette réalisation ?

Lors de cette réalisation j'ai pu me confronter aux rigueurs d'une production, que ce soit en termes de deadline ainsi que de l'exigence de cette dernière. J'ai pu aussi expérimenter beaucoup de choses, que ce soit la direction artistique ainsi que la compréhension des couleurs et de la composition.

Quels sont vos projets futurs ?

Pour mes futurs projets, je souhaite pouvoir continuer d'expérimenter et d'essayer plein de choses, notamment dans la création de composition et l'interprétation visant la mise en scène dans divers univers.

Constance MINGOT

CAMPUS – PARIS



Mail : constance.mingot@gmail.com
Téléphone : 07 70 40 12 53



INTERVIEW

Comment avez-vous abordé ce projet et sa thématique ?

Notre projet se portant sur une période historique et une culture relativement méconnues qu'est la Chine Ancienne, c'est une thématique qui m'a beaucoup intéressée. La phase de recherches a été primordiale, bien que longue et conséquente, elle m'a permis par la suite de créer avec facilité des personnages et environnements contemporains.

Quelles sont vos inspirations de manière générale pour ce travail ?

Pour ce travail j'ai été me renseigner dans les musées, particulièrement le musée Cernuschi ainsi que le musée Guimet. Puis je me suis intéressée aux adaptations de la culture chinoise dans l'art plus contemporain comme dans 108 Rois-Démon de Pascal

Morelli ou Hero de Zhang Yimou. J'ai aussi été puiser mon inspiration dans le jeu Genshin Impact du studio chinois MiHoyo, qui possède de bonnes références architecturales.

Qu'avez-vous appris durant cette réalisation ?

C'est un projet qui m'a beaucoup appris techniquement, que ce soit la construction d'une composition efficace ou l'utilisation des nuances de gris pour un contraste juste dans l'image.

Quels sont vos projets futurs ?

J'aimerais désormais me porter sur le charadesign et le props design qui sont deux disciplines qui me passionnent !

Nicolas PUBELLIER

CAMPUS – PARIS



Mail : npblir@outlook.fr
Téléphone : 06 28 19 47 77



INTERVIEW

Comment avez-vous abordé ce projet et sa thématique ?

J'ai abordé ce projet et sa thématique par une longue phase de recherche sur la période choisie, dans des musées et sur internet.

Quelles sont vos inspirations de manière générale pour ce travail ?

Mes inspirations proviennent principalement d'éléments très anciens provenant des différents musées que j'ai pu visiter à Paris.

Qu'avez-vous appris durant cette réalisation ?

J'ai beaucoup appris sur l'histoire de la Chine et plus précisément sur la Chine antique. J'ai également beaucoup appris sur la méthodologie à appliquer lors de mes réalisations.

Quels sont vos projets futurs ?

Mes projets futurs seraient de devenir un Concept Artist accompli, aussi bien de manière traditionnelle que digital afin d'intégrer des équipes du calibre de celles de Riot Games.

GRAND JURY 2023

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 experts 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

ASSEMAT Pauline - Studio d'ici
Co-Fondatrice / Designer Graphique

AUDE COTTIN Marlène - Freelance
Directrice Artistique

AYRAULT Marc - Advence
Président

BEGEL Jeremy - Freelance
Directeur Artistique

BENAOUDA Malik - Big company
Directeur Artistique / Motion Designer

BERGET Pierre - Be Dandy
Co-Fondateur / Directeur de Création

BERNARD Maryse - Memoring Editions
Directrice

BERNET Saha - Freelance
3D Artist

BORE Olivier - Crepuscule
Co-Fondateur / Directeur de Création

BOUANICH Simon - Pulp
Co-président / Co-Fondateur

BOUGEART Guillaume - Freelance
Concept Artist

BOURAIN Frantz - Picto-Filmo
Co-gérant

BOUSSERONDE Yohann - Market Value
Directeur de Création

BRIZARD-LAMOUR Marion - Freelance
Directrice Artistique

BRUNEL Stanislas - Havas Paris
Directeur de Création

BUCHET Charlotte - Wako Factory
Co-gérante

CAILLAUD Martin - Jelly Fish Studio
Gérant

CAOKI Stéphane - Nouvelle Vague
Directeur

CERIANI Aurélien - XP SCchool
Responsable pédagogique

CHECA Thomas - Pixelis
Directeur Artistique / Motion Designer

CLEMENT Quentin - Jungle Feed
Co-Fondateur

CORRE Virgile - Oxbow
Motion Designer / Photographe

COULANGE Anne - Team-Créatif
Directrice Artistique

COURTOIS MARIE - Pixelis
Directrice Artistique

COUTOU Jérôme - Mate
Co-Fondateur / Commercial

CUBB Pascal - I.A.A
Président

DAYON Greg - Mate
Co-Fondateur / Designer

DE S' JULIEN Henri - Collectif Bien sûr
Directeur Artistique

DEBIT Johan - Brand Brothers
Directeur de Création

DELANNOY Celine - Mon grain de cel
Fondatrice

DELERIS Gilles - Agence W
Co-Fondateur / Directeur de Création

DELMOTTE Philippe - Lonsdale
Directeur de Création

DEMANGE Caroline - Unstatic
Directrice

DOUILLARD Yoann - Atelier Casanova
Directrice Artistique

DUGOUA Aurélie - Terra Publica
Associée / Directrice artistique

FILY Olivier - EB Pub
Directeur

FRENKEL Francis - e-artsup
Directeur du campus de Nantes

FROT Davy - Gorille
Co-Fondateur / Directeur Artistique

GARCIA Doriane - Daylee
CEO

GELLET Sophie - Le Club des Directeurs Artistiques
Chief Operating Officer

GOMIRI Aziz - Belette Team Studio
Gérant

GRANDCLAUDE Nadra - Shortlinks
Directrice Générale adjointe

HIHN Jessy - Freelance
Directeur Artistique

IZARN Cyril - Nobl studio
Co-fondateur / Directeur de Création

KIRMANN Morgane - Freelance
Graphiste

LAURENT Mathieu - Freelance
Motion Designer

LAVAUD Tony - Tones prod
Co-Fondateur

LECOINTE Antoine - Malherbe paris
Directeur Artistique

LEFEVRE Olivier - CMA Hauts de France
Responsable communication

LUXEY Ronce - Freelance
Concept Artist

MALAPONTI Olivier - Corner Prod
Directeur

MARCY Mona - Advence
Directrice Associée

MAUMELAT Matthieu - Arômes et Fruits
Fondateur

MBAYE Thierry - Louvre Lens Vallée
Chargé de projet

MESENBURG Pierre - Freelance
Concept Artist

MIELLIN Victor - Melee
Directeur Artistique / UI-UX Designer

MINIÈRE Alexandre - Atelier Casanova
Directeur Artistique

MONNEAU Samuel - Freelance
Unreal / 3D artist

MONNOT Léa - Slidor
Visual Designer

PALEAU Alexandre - Riposte
Co-Fondateur / Directeur de Création

PAPAZIAN Stéphanie - ISEG
Juriste / Formatrice

PARIENTE Benjamin - nwb-studio
Fondateur / Directeur de Création

PEDROSO Sabrina - Team-Créatif
Directrice Artistique

PERNAUDET Christophe - Freelance
Concepteur-rédacteur

PÉROCHAIN Benoit - W2P
Directeur de création

PERRON Clément - Doze Studio
Directeur

PETHICA Ralph - Gene Trainer
Fondateur / CEO

PETIT Johan - Freelance
Motion Designer

PIAT Quentin - Freelance
Art Director

POWELL Harry - Freelance
Motion Designer

RAKOTO Franck - Rosa Paris
Directeur Artistique / Motion Designer

RAYMOND Cyril - Meden Agan
Directeur de création

REDKINE Emma - Groupe SOS
Responsable communication corporate

RENAUD Laurent - Picto-Filmo
Co-gérant

REYNARD Yannick - Espace Cobalt
Co-fondateur / Directeur Artistique

ROBBE Marc-Alexandre - Freelance
Concept Artist

ROUYER Benjamin - Freelance
Directeur Artistique / Motion Designer

SACCARO Claudia - Groupe SOS
Directrice de la communication

SADAUNE Nicola - Monika
Directeur Artistique / UI-UX Designer

SANCHEZ Hugo - Banzai Lab
Producteur / Réalisateur

SANNA Clément - Freelance
Directeur Artistique

SARLIN Augusta - Freelance
Directeur Artistique / Motion Designer

SENOUS Adéla - Freelance
Directeur Artistique

SERT Nicolas - Premiers Degres
Directeur Artistique / UI-UX Designer

SPONCHIADO Pierre - Future Brand
Directeur de création

STOOP Benjamin - Atelier 2000
Co-fondateur / Designer

TAING Joanna - Chargée de mission
CCI

VANIER Pierre - Pulp
Associé / Directeur de Création

VANPOPERINGHE Jérôme - Advertto
Directeur Artistique

VIGUIER Séverine - Inouidesign
Directrice associée

WANG Yang - Lonsdale
Directeur Artistique

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	FRENKEL Francis	MILETIC Néo
BAUDOT Léa	FROISART Lise	MILETIC Viktor
BEAUCHÊNE Guillaume	GAGO Laurent	MORIN Clara-Marie
BECQUERET Nicolas	GAUTHIER Romain	MULLER Fanny
BERNARD Adrien	GUILLY Mylene	MUNIER Hubert
BERTELOOT Anthony	HADDOUF Faustine	NEZZARI Ilyès
BLANCHARD Camille	HAJDUK Axelle	PARIS Caire
BREDILLET Vincent	HERRERA Rodolphe	PITON Marine
BRETON Tiphaine	HOAREAU Nicolas	RAZAFINDRALAMBO Marc
BRUNEAU Chloé	IMBAUD David	RENVOISÉ Yseult
BRUNET Camille	JEANDEMANGE Thibault	RIVAUX Alexandre
CARO Martine	LABAT Jonathann	ROCHE Tabatha
CASANOVA Olivier	LABIDI Welid	ROLLOT Fanny
CHATILIEZ Pierre-Emmanuel	LE SCOUL Yoann	VACCARO Francesca
CHELEUX Lydia	LOURDEL Mylène	VETTIER Pierre-Luc
CHURET Remy	MARCADET Wilfried	VIEIRA Julien
CLUZEL Laurent	MAVROS Michaël	
FRAZZANI Alfred	MERIDJI Naddir	



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. 29 écoles et entités rassemblent dans 27 villes en France et à l'International plus de 35 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie et création...

Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former les Nouvelles Intelligences de l'Entreprise. 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 100 000 membres.

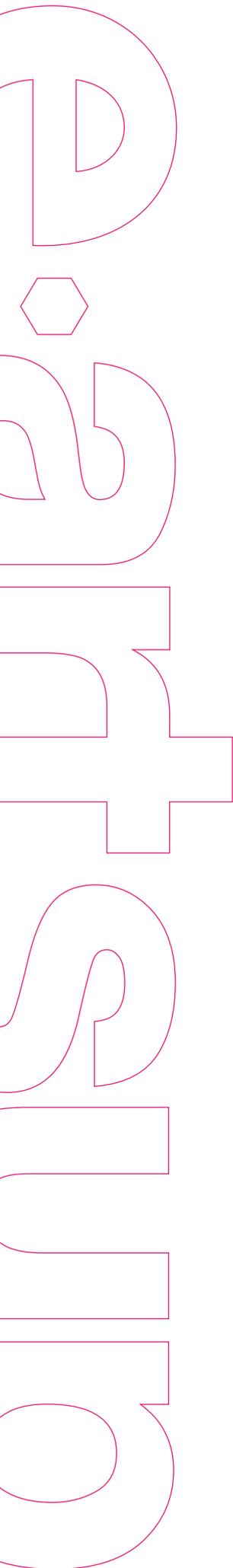
www.ionis-group.com

IONIS Education Group, la Nouvelle Intelligence des Entreprises.

e·artsup

L'école de
la passion créative

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 31

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

e-artsup – Tours

8 bis, rue Daniel Mayer
37100 Tours
02 46 65 13 00