

BIENVENUE
AU
MEDIAD
DESIGN
LAB

L'ÉQUIPE DU LAB





ÉMILIE PAVEC

Assistante pédagogique du MEDIA DESIGN LAB
(et filière graphisme/motion)

KARL PINEAU

Directeur du Lab
> Enseignant-chercheur en sciences
de l'information et de la communication

VIOLETTE VIGNERON

Coordinatrice pédagogique du Lab
> Designer plasticienne

MAXIME ZOFFOLI

Responsable pédagogique du Lab
(+ filière graphisme/motion)
> Information designer et designer graphique



MEDIA DESIGN LAB



MEDIA

information • numérique •
culture • connaissance
• journalisme • data

DESIGN

LAB



MEDIA
DESIGN
LAB

créativité • méthode •
formes • dessin/dessein
• usages • c👁👁



MEDIA
DESIGN
LAB

expérimentation •
innovation • recherche •
transdisciplinarité



MEDIA DESIGN LAB

information • numérique •
culture • connaissance
• journalisme • data

créativité • méthode •
formes • dessin/dessein
• c👁️👁️l • usages

expérimentation •
innovation • recherche •
transdisciplinarité



information • numérique •
culture • connaissance
• journalisme • data

créativité • méthode •
formes • dessin/dessein
• c👁️👁️l • usages

expérimentation •
innovation • recherche •
transdisciplinarité



information • numérique •
culture • connaissance
• **journalisme** • data

créativité • **méthode** •
formes • dessin/dessein
• c👁️👁️l • usages

expérimentation •
innovation • recherche •
transdisciplinarité



information • numérique •
culture • connaissance
• journalisme • data

créativité • méthode •
formes • dessin/dessein
• **c👁👁** • usages

expérimentation •
innovation • recherche •
transdisciplinaire

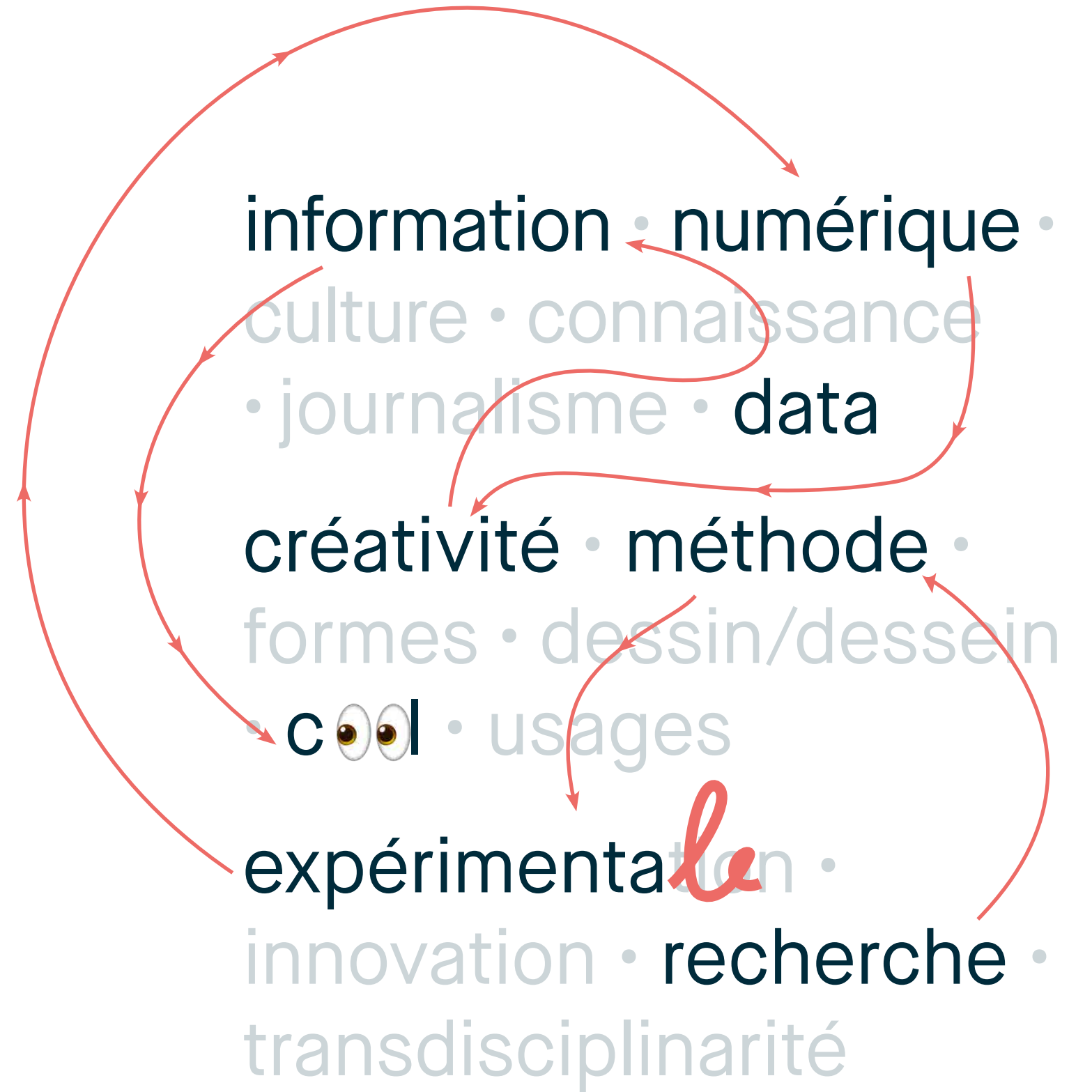


information • **numérique** •
culture • connaissance
• journalisme • data

créativité • **méthode** •
formes • dessin/dessein
• c👁👁 • usages

expérimentation •
innovation • **recherche** •
transdisciplinarité





Au **Media Design Lab**, vous apprenez à transformer **l'information** en **expériences utiles**, engageantes et **innovantes**.

Nous formons des designers capables **d'imaginer les récits, les interfaces et les produits et les espaces** qui structurent aujourd'hui notre rapport aux médias, au numérique et à la culture.

Vous apprendrez à :

- **représenter l'information autrement** (narration interactive, graphique, visualisation de l'information...)
- **concevoir des produits et services médias centrés sur les usages** (UX, product design)
- explorer de **nouvelles méthodes** d'enquête ou de documentation (OSINT, sciences participatives...)

Débouchés : designer UX/UI, product designer, designer graphique/motion, designer d'information, créateur de contenus interactifs, designer pour les médias et industries de l'information, éditeur et monde de l'édition...

FILIÈRES SCOLAIRES

- Espace
- Graphisme/Motion
- Numérique
- Produit

MÉTIERS

- Créateur de contenus interactif
- Designer editorial
- Designer d'information
- Designer/Journaliste
- Directeur·ice artistique
- Motion designer
- Muséographe
- Product designer
- UX researcher
- UX/UI designer

MISSIONS

- Cartographie
- Contenu en scrollytelling
- Enquête
- Identité visuelle
- Infographie
- Livre
- Long read
- Mapping
- Médiation scientifique/culturelle
- Plateforme numérique
- Podcast
- Reportage vidéo
- Service numérique
- Visualisation de données

ENTREPRISES

- Agence de communication
- Agence de presse
- Institution territoriale
- Institution culturelle
- Journal on/offline
- Laboratoire de recherche
- Maison d'édition
- Media numérique
- Plateforme numérique
- ONG
- PME
- PMI
- Start Up
- Studio de création



LES ENSEIGNANT·ES



Yaël Benayoun
SOCIOLOGUE DES
ORGANISATIONS



**Marie-Laure
Even**
CHERCHEUSE DESIGNER
UX



Virginie Braud
LINGUISTE,
RESPONSABLE
PÉDAGOGIQUE



**Marie-Anne
Batail**
ENSEIGNANTE SUIVI
MÉMOIRE



**Sandrine
Chagnard**
ENSEIGNANTE SUIVI
MÉMOIRE



Paola Da Silva
JOURNALISTE



**Timothée
Demeillers**
AUTEUR



Erëll Latimier
CHERCHEUSE EN
SCIENCE DU LANGAGE



Julie Meunier
SCÉNO & SOCIO



**Natacha
Lapeyroux**
CHERCHEUSE INFOCOM



**Martin
Delhumeau**
DESIGNER SERVICE



Valentin Dupas
DÉVELOPPEUR



Paul Juin
DESIGNER



Guillaume Wolf
PRODUCT OWNER



Elodie Fleury
JURISTE



**Chantal
MacGowan**
ENGLISH TEACHER



Joy Melloul
EXPRESSION ORALE



Arnaud Surzur
JURISTE



**Olivier
Worgague**
GESTION, CO-DIRIGEANT
SHAPERS



LES ENSEIGNANT-ES, suite



Flora Brochier
UX DESIGNER



Charlotte Eckstein
DESIGNER GRAPHIQUE



Sophie Lefebvre
UX DESIGNER



Matthias Rischewski
INFORMATION DESIGNER



Pamela Bellier
STRATEGIC DESIGNER,
FONDATEUR @LE COUP
D'APRÈS



Marion LeMansec
UX RESEARCHER



Denis Vannier
DATAJOURNALISTE ET
CARTOGAPHE



Camille Bonnivard
DESIGNER GRAPHIQUE
ET DA



Blandine Dupas
DESIGNER GRAPHIQUE



Elise Auger
DESIGNER GRAPHIQUE



Denis Esnault
DESIGNER ÉDITORIAL



Julien Dupont
ARCHITECTE



Romain Fenouil
STRATEGIC DESIGNER,
FONDATEUR @LE COUP
D'APRÈS



Waldeck Née
DESIGNER ET
DÉVELOPPEUR WEB



Pierre Minelli
UX DESIGNER



Paul Girard
INGÉ DE RECHERCHE
INFORMATIQUE



Maxime Malecot
DESIGNER GRAPHIQUE



Thomas Thibault
DESIGNER, CO-
FONDATEUR @
PRATICABLE





LE LAB DE L'INFORMATION





construire

L'INFORMATION





/ co-construire

L'INFORMATION





/ co-construire, trouver

L'INFORMATION





/ co-construire, trouver, révéler

L'INFORMATION





/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme

L'INFORMATION





/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, mettre en page


L'INFORMATION



/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, mettre en scène

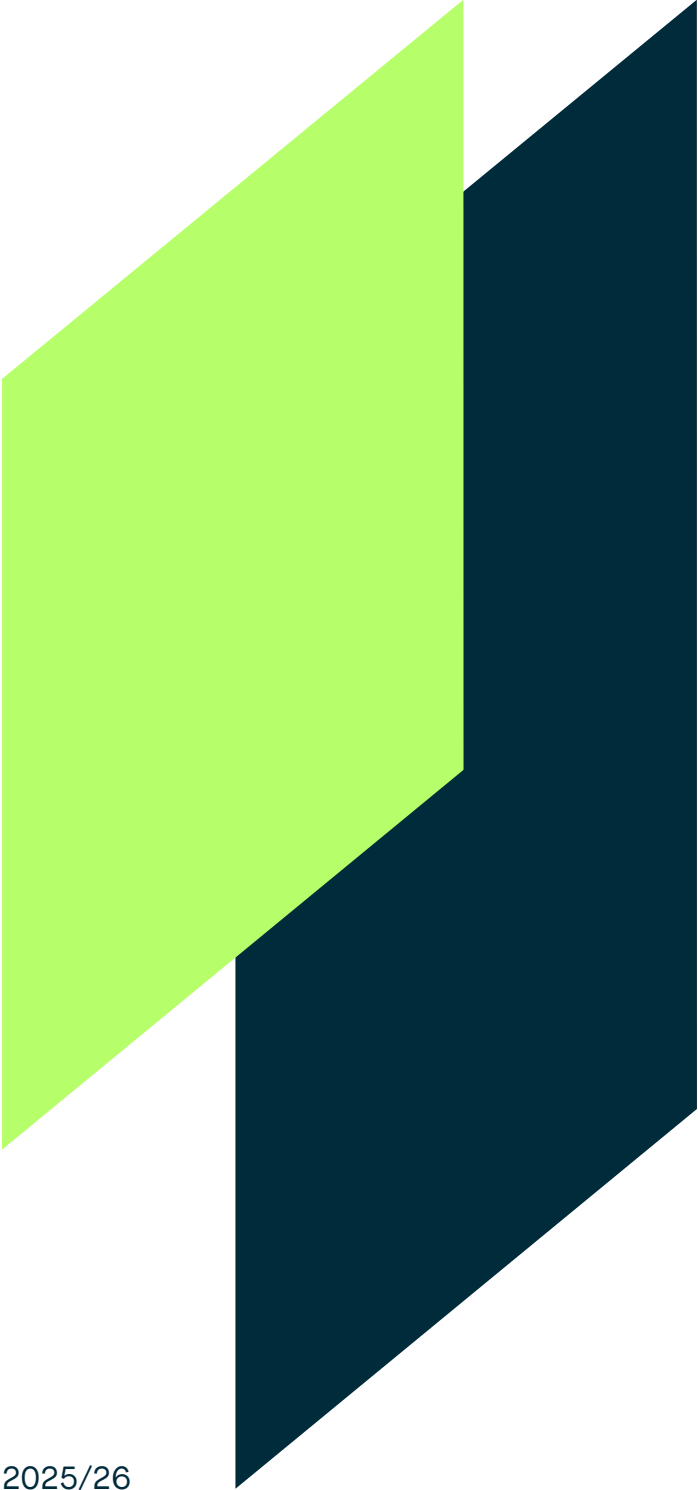
L'INFORMATION





/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser

L'INFORMATION



/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION



/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

en concevant des services





/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

en concevant des services, des produits,





/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

en concevant des services, des produits,
des images,





/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

en concevant des services, des produits,
des images, des narrations,





/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

en concevant des services, des produits,
des images, des narrations, des expériences,



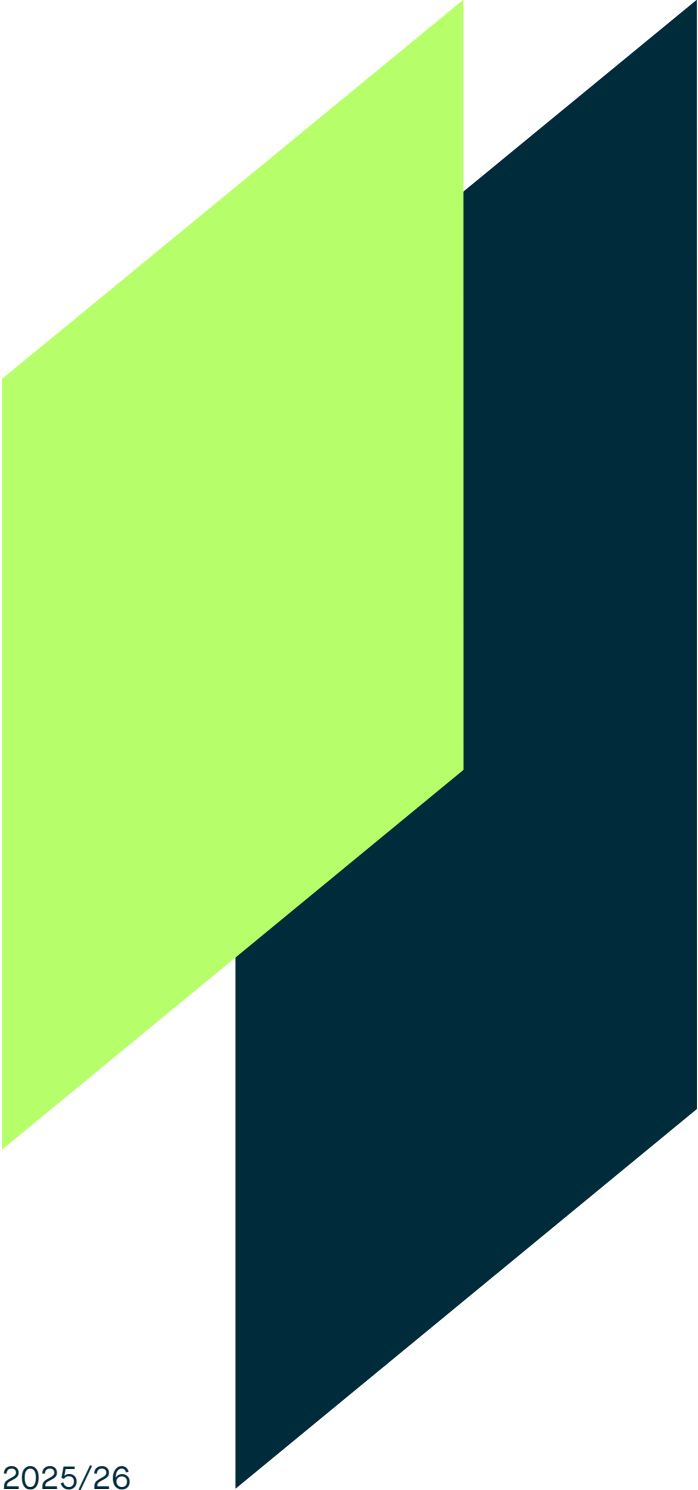


/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

en concevant des services, des produits,
des images, des narrations, des expériences, etc.

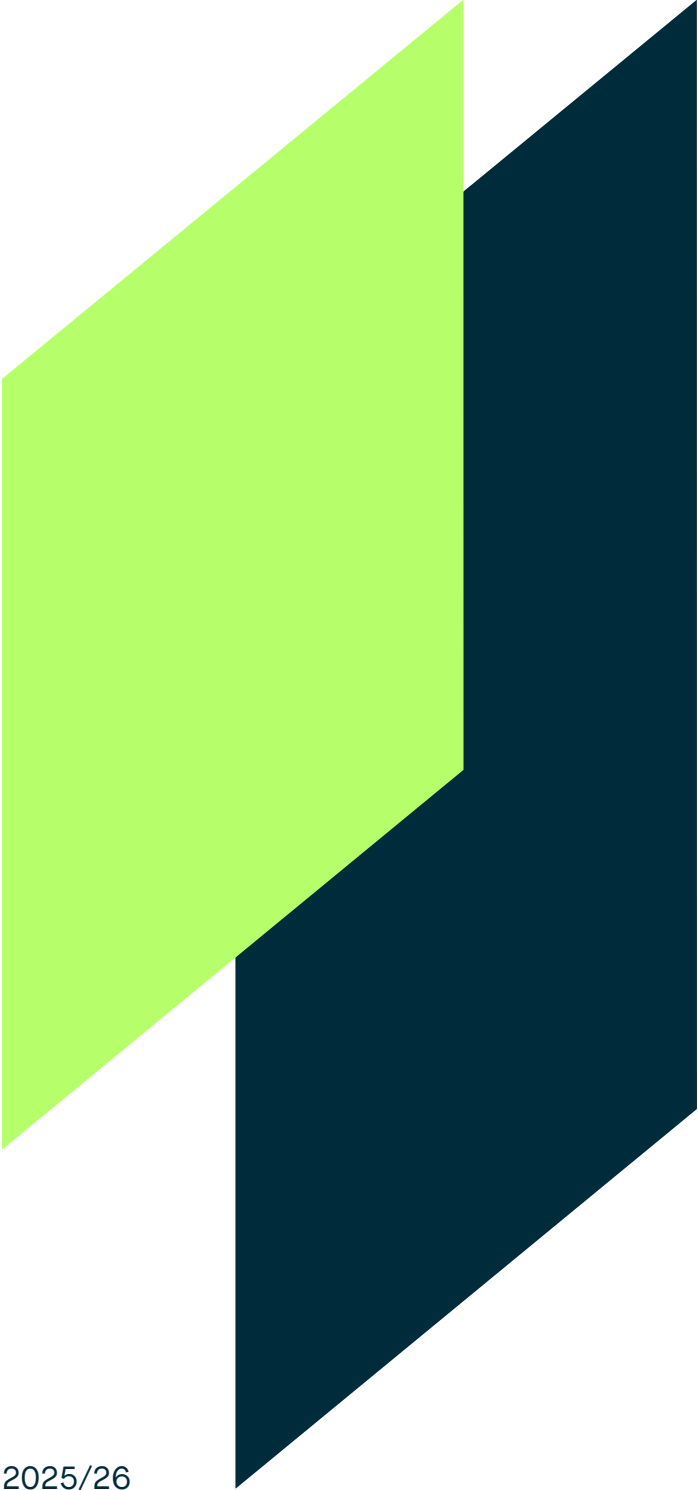




/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

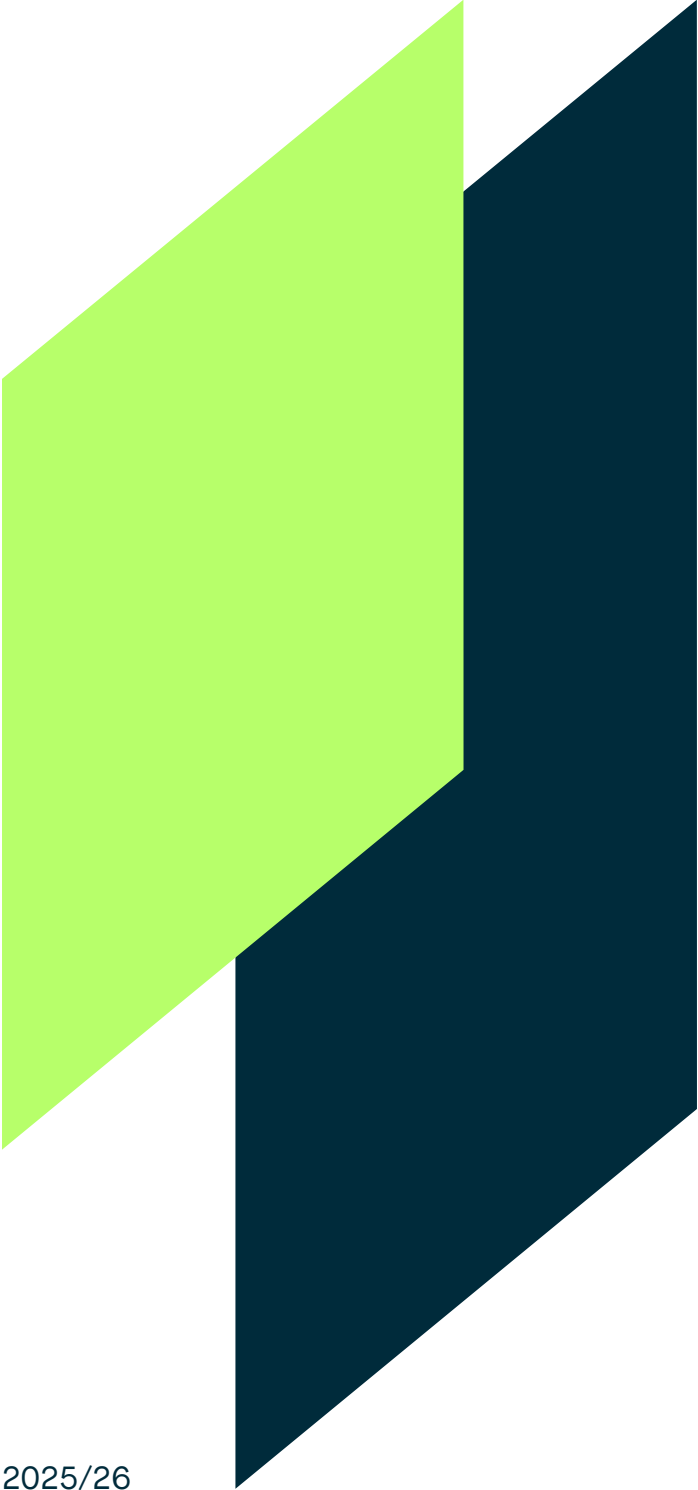
en concevant des services, des produits,
des images, des narrations, des expériences,
qui faciliteront son acquisition



/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

en concevant des services, des produits,
des images, des narrations, des expériences,
qui faciliteront son acquisition et son
appropriation



/ co-construire, trouver, révéler,
mettre en forme, en page, en scène
/ diffuser, guider

L'INFORMATION

en concevant des services, des produits,
des images, des narrations, des expériences,
qui faciliteront son acquisition et son
appropriation par les citoyens.

NOS THÉMATIQUES



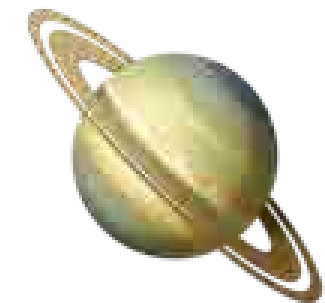
INFORMATION, PRESSE & JOURNALISME

Transformer les médias
par le design



NUMÉRIQUE, PRODUCT DESIGN & RESPONSABILITÉ

Concevoir des produits
numériques responsables



CULTURE & SAVOIRS CRITIQUES

Fabriquer des espaces
de savoirs vivants

AXE 1

INFORMATION, PRESSE
& JOURNALISME



OBJECTIF : FORMER AUX MÉTIERS DU DESIGN ÉDITORIAL

LESQUELS ?

- Design d'information ;
 - Design éditorial (motion, graphisme, numérique) ;
 - UX design appliqué au secteur des médias (médias classiques)
- Des métiers à la frontières entre le journalisme, la communication et la médiation

POURQUOI ?

- Parce que nous faisons le pari que les designers ont la capacité à contribuer à la production de l'information tout autant que les journalistes

COMMENT ?

- Des séminaires spécifiques orientés autour du monde des médias et du journalisme ;
- De nombreux experts des systèmes médiatiques parmi les enseignants : Maxime Zoffoli, Denis Vannier, Denis Esnault, Sophie Barel



POURQUOI CETTE THÉMATIQUE ?

Le Lab **explore le champ des médias** et forme ses étudiant·es **aux enjeux de l'UX design et du design d'information** à travers ce domaine.

Les médias apparaissent comme un catalyseur des problématiques qu'adresse Media Design Lab : enjeux démocratiques, traitement de l'information, dialogue numérique et hors numérique...

Nous avons la conviction que **le design peut aider à adresser ces objectifs stratégiques des médias** en :

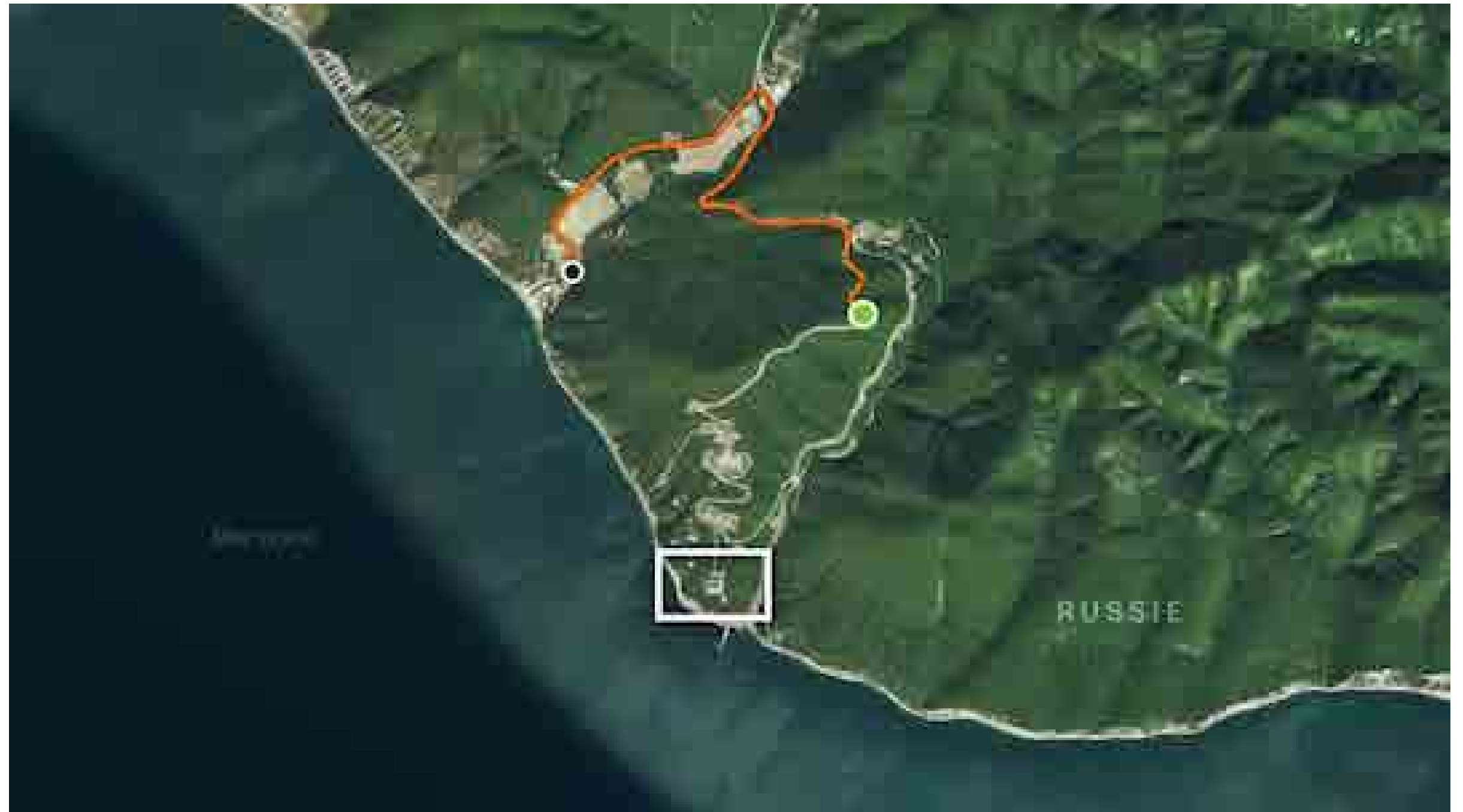
- Participant à la production de **nouveaux formats de narration**, ou de nouvelles formes de représentation de l'information ;
- Contribuant à la production de **produits médias numériques**. Il s'agit notamment de travailler les enjeux de conversion d'audience par une approche UX ;
- Explorant de **nouvelles formes de rendu d'enquêtes**, par exemple la conception de plateformes participatives pour des médias.



QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ **ANTOINE SCHIRER**
Enquête Stravaleaks /
LeMonde.fr

↔ [lien vers la vidéo](#)



QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ **WEIYI CAI**

How 'Tucker Carlson Tonight'
Fuels Extremism and Fear /
The New York Times

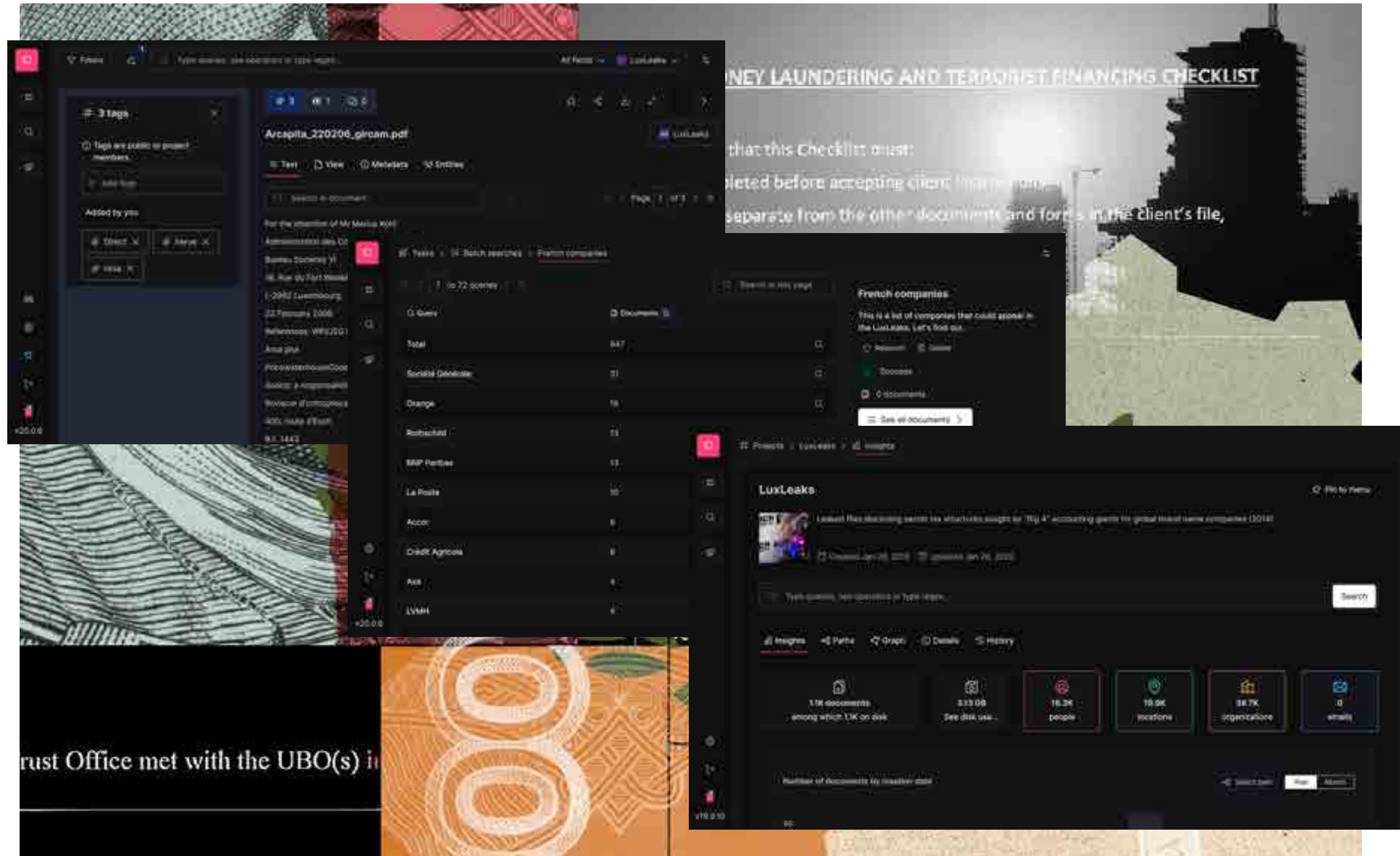
↔ [lien vers le site](#)



QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ **SOLINE LEDÉSSERT**
Datashare / ICIJ

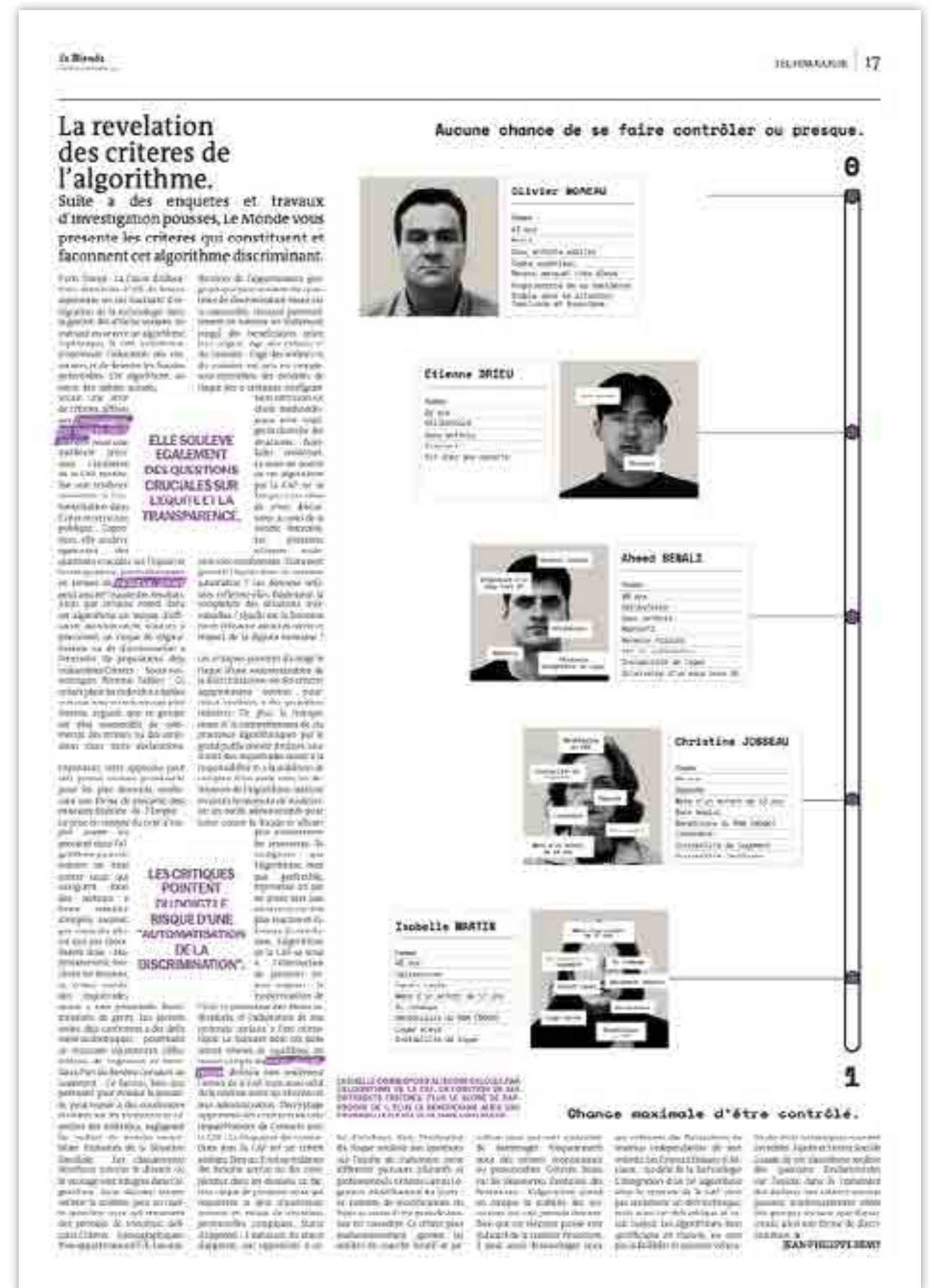
↔ [lien vers le site](#)

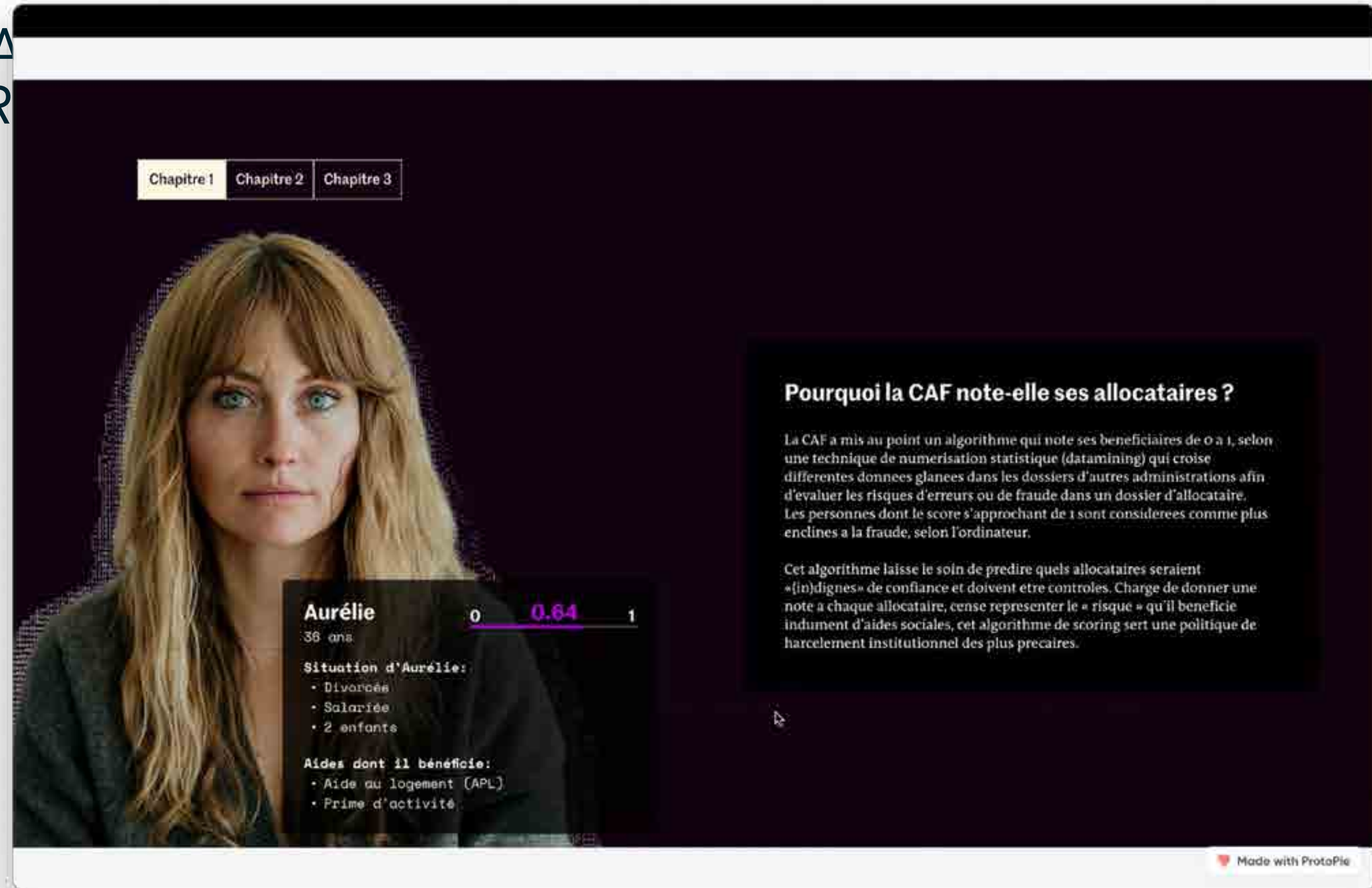


VISUALISER LA DÉCISION ALGORITHMIQUE POUR LEMONDE.FR

En partenariat avec le service Design numérique du Monde.fr et son directeur (Thomas Steffen), les étudiants du Media Design lab ont travaillé en novembre à la création de visualisations graphiques et interactives autour d'une enquête du Monde.fr.

Celle-ci concerne les biais des algorithmes des CAF. Les étudiants ont travaillé à la représentation visuelle de l'information sur des supports print, numérique et sous forme de scénographie, afin de restituer le ton de l'article visuellement. Le dispositif interactif vient lui placer le lecteur dans la peau de l'algorithme déclenchant les contrôles de la CAF.



VISUA
POUR

Chapitre 1 Chapitre 2 Chapitre 3

Aurélie 0 **0.64** 1
38 ans

Situation d'Aurélie:

- Divorcée
- Salarisée
- 2 enfants

Aides dont il bénéficie:

- Aide au logement (APL)
- Prime d'activité

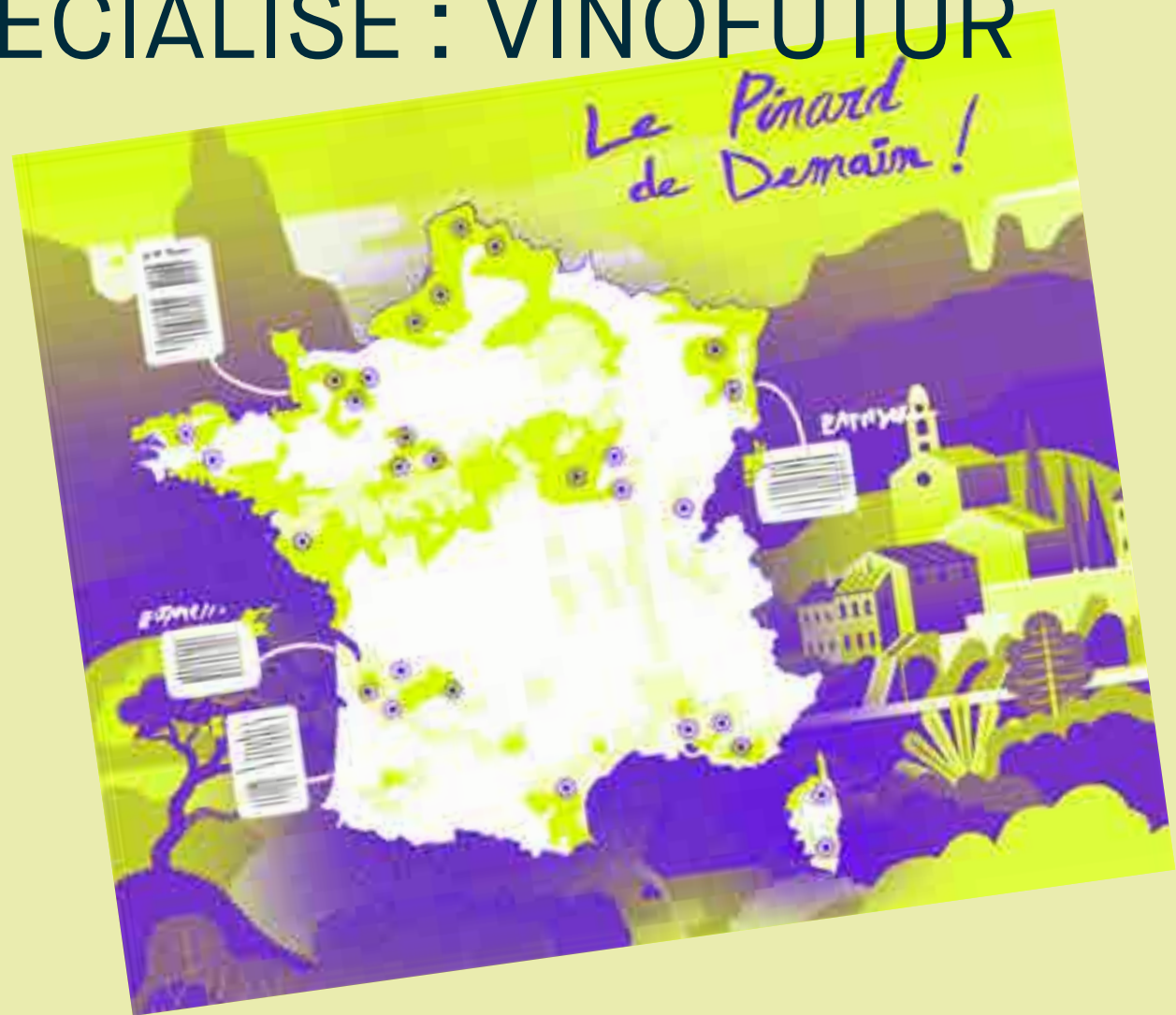
Pourquoi la CAF note-elle ses allocataires ?

La CAF a mis au point un algorithme qui note ses bénéficiaires de 0 à 1, selon une technique de numérisation statistique (datamining) qui croise différentes données glanées dans les dossiers d'autres administrations afin d'évaluer les risques d'erreurs ou de fraude dans un dossier d'allocataire. Les personnes dont le score s'approchant de 1 sont considérées comme plus enclines à la fraude, selon l'ordinateur.

Cet algorithme laisse le soin de prédire quels allocataires seraient «(in)dignes» de confiance et doivent être contrôlés. Charge de donner une note à chaque allocataire, censée représenter le « risque » qu'il bénéficie indument d'aides sociales, cet algorithme de scoring sert une politique de harcèlement institutionnel des plus précaires.

Made with ProtoPie

POSITIONNEMENT & STRATÉGIE POUR UN MÉDIA SPÉCIALISÉ : VINO FUTUR



Adopter une stratégie locale, prônant la qualité, la proximité et le travail du lien avec les commerçants. Diversifier les canaux de communication pour contribuer au développement du projet et harmoniser la communication sur les divers médias.

Livrables : → Une cartographie utilisable et modifiable des changements des territoires viticoles d'ici à 2072 ; → une charte

et des directives pour harmoniser la communication sur les divers médias ; → des outils faciles d'utilisation pour développer le projet par la suite et s'approprier les résultats : cartes d'actions pour harmoniser la communication ; carte et liste des partenaires potentiels ; plan d'action des prochaines étapes ; conception d'un présentoir de vente



“OSINT : DU JOURNALISME AU DESIGN” est le premier documentaire réalisé par Media Design Lab et ses étudiants. Il fait suite à un projet réalisé en partenariat avec LE MONDE.fr. Le documentaire explore les liens entre design et journalisme

dans la production des enquêtes OSINT (Open Source Intelligence) qui révolutionnent les pratiques journalistiques des rédactions internationales depuis les années 2020.



AXE 2
NUMÉRIQUE,
PRODUCT DESIGN
& RESPONSABILITÉ



OBJECTIF : FORMER AUX MÉTIERS DU PRODUCT DESIGN

POURQUOI ?

- 140 000 product designers en France, depuis 2020 ;
- Métier à l'intersection de l'UX, de l'UI, de la research, et des autres métiers du numérique ;

COMMENT ?

- En M1, des cours de "mise à niveau" en UX et Research ;
- En M2 SCO, de la spécialisation en design system, de product ownership et de product management



TOUT EN PRENANT EN COMPTE LA RESPONSABILITÉ NUMÉRIQUE

POURQUOI ?

- 8% des GES ; 17% de la population avec un handicap ; 95% des sites avec des dark patterns
- Des enjeux réglementaires qui évoluent : RGPD, DSA, DMA, RGAA, RGESN...

COMMENT ?

- Des cours de démocratie technique ;
- Des enseignants experts dans le domaine : Clément Mabi, Flora Brochier, Thomas Thibault...

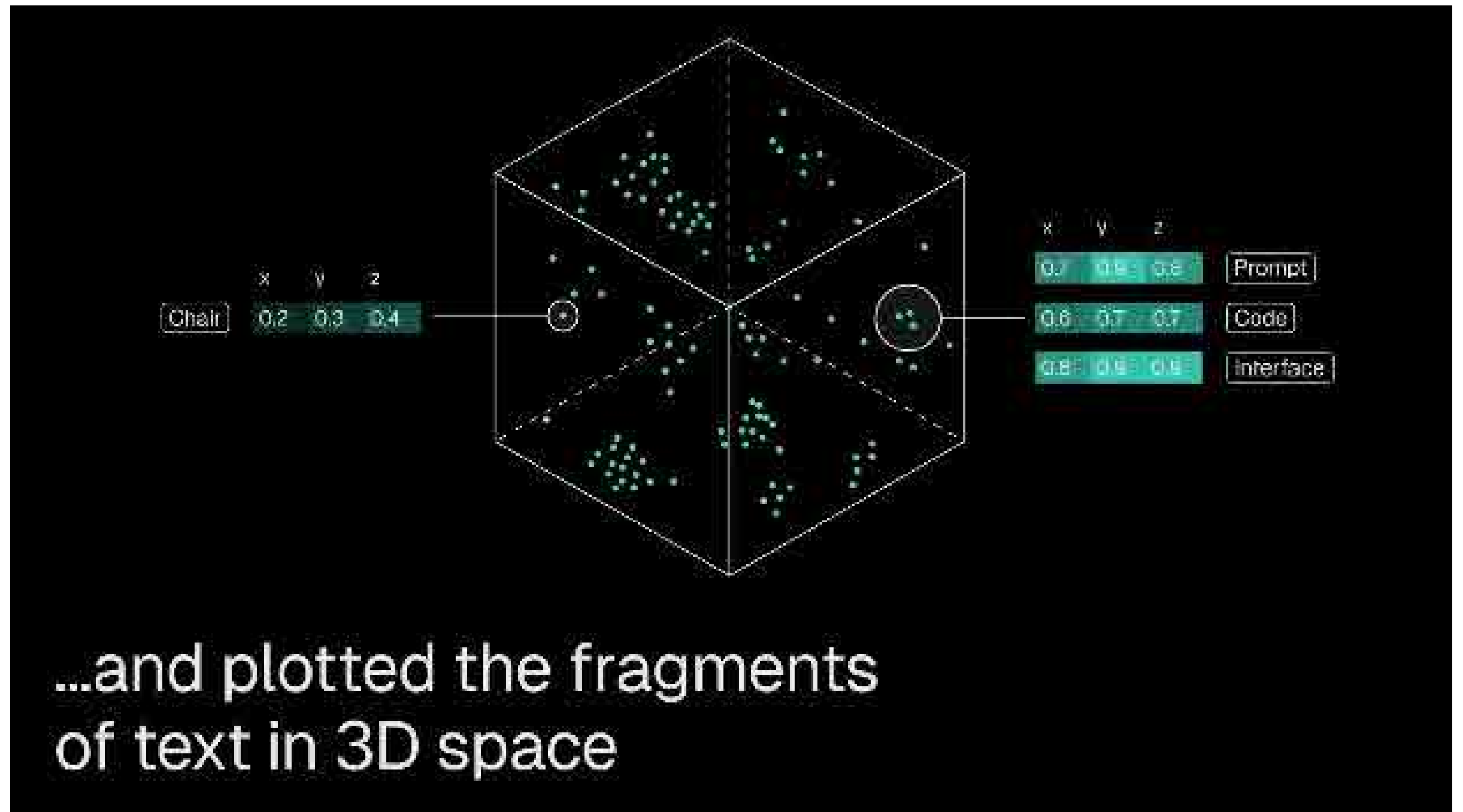


QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ CLEVER FRANKE

Embeddings are the core of modern AI

↔ [lien vers le projet](#)

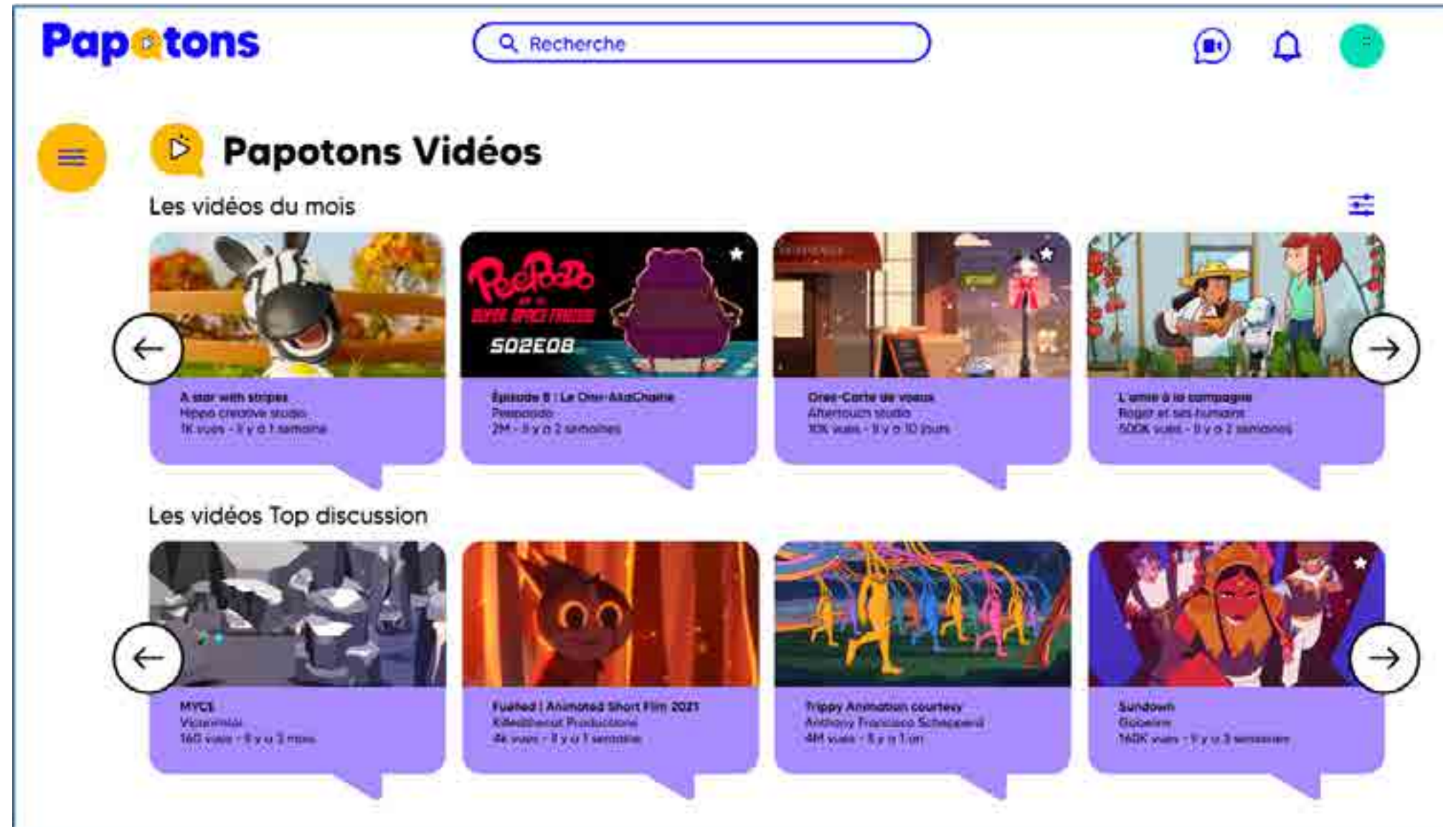


“PAPOTONS”, UNE INSTANCE PEERTUBE DÉCENTRALISÉE POUR CRÉATEURS

Peertube est un logiciel de streaming équivalent à Youtube, mais fonctionnant de façon décentralisée.

En lien avec le réalisateur et cinéaste Guillaume Desjardins, les étudiants du lab ont travaillé sur l'un de ces projets visant à proposer un service de streaming alternatif et décentralisé.

Aujourd'hui, le service existe sous la forme de <https://bunseed.org/>



DESIGNER DES MÉDIAS SOCIAUX ALTERNATIFS & ÉTHIQUES

The screenshot shows the AOC website interface. At the top, there is a navigation bar with a 'MENU' button, a search icon, the 'AOC' logo, and links for 'S'abonner' and 'Se connecter'. Below the navigation bar is a secondary menu with categories: 'Analyse', 'Opinion', 'Critique', 'Entretien', 'Fiction', 'Auteur·e·s', 'Rayonnages', 'Tables', 'Agenda', 'Archives', and 'Librairie'. The main content area has a red background and displays the date 'mercredi 28 août 2024'. The article title is 'Alors, ça ressemblerait à quoi un média social au design éthique ?' by Karl Pingau, identified as a 'CHERCHEUR EN INFO-COM'. The article text discusses the design of digital media interfaces, mentioning the Commission on the exposure of children to screens and the proposal for 'ethical social media'.

NUMÉRIQUE

Alors, ça ressemblerait à quoi un média social au design éthique ?

Par **Karl Pingau**
CHERCHEUR EN INFO-COM

Comment voir émerger des médias sociaux vertueux ? Actuellement, leurs interfaces sont conçues dans une optique de captation du temps et d'aliénation des utilisateurs. Plusieurs organisations comme l'association Designers Éthiques proposent des alternatives s'adaptant aux problématiques sociales et démocratiques.

agrandir «A» partager

Dans son rapport publié le 30 avril dernier, la Commission sur l'exposition aux écrans des enfants initiée à la demande du président de la République, propose de favoriser l'émergence de « médias sociaux au design éthique ». Elle pointe notamment dans ses travaux les pratiques des grandes plateformes du numérique dont les interfaces sont le plus souvent conçues dans une optique de captation du temps et d'aliénation des utilisateurs, tout en soulignant les problématiques sociales et démocratiques.

AXE 3

CULTURE & SAVOIRS
CRITIQUES



QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ **DOMESTIC DATA STREAMERS**
Front page

↔ [lien vers le site](#)



QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ THE VISUAL AGENCY Decoding Leonardo Da Vinci

↔ [lien vers le site](#)



L'ATELIER DU CLIMAT, UNE VERSION "UX" DE LA FRESQUE DU CLIMAT



Réalisé par deux étudiants de Media Lab, ce projet a été mis en oeuvre par la Fresque du Climat comme alternative au jeu de carte original.

La refonte ne simplifie pas l'information ni ne l'altère mais la rend plus accessible en travaillant le design d'information.



REPRÉSENTER ET EXPLIQUER LE BILAN CARBONE DE HARMONIE MUTUELLE



En 2021, les étudiants du lab ont produit le concept de ce motion design visant à représenter le bilan carbone de l'entreprise sous

la forme des activités d'une ville, afin de le rendre appréhendable par les collaborateurs et les sociétaires de la mutuelle.



DOCUMENTER UN PROJET CULTUREL EUROPÉEN



Media Design Lab est partie prenante de Slash Transition, projet porté par Trempo. Le lab travaille à la dissémination du projet, c'est-à-dire favoriser sa reproductibilité par d'autres structures.

Ce film restitue le terrain réalisé par les étudiantes de Media Design Lab à Tbilissi en Géorgie, en octobre 2024/

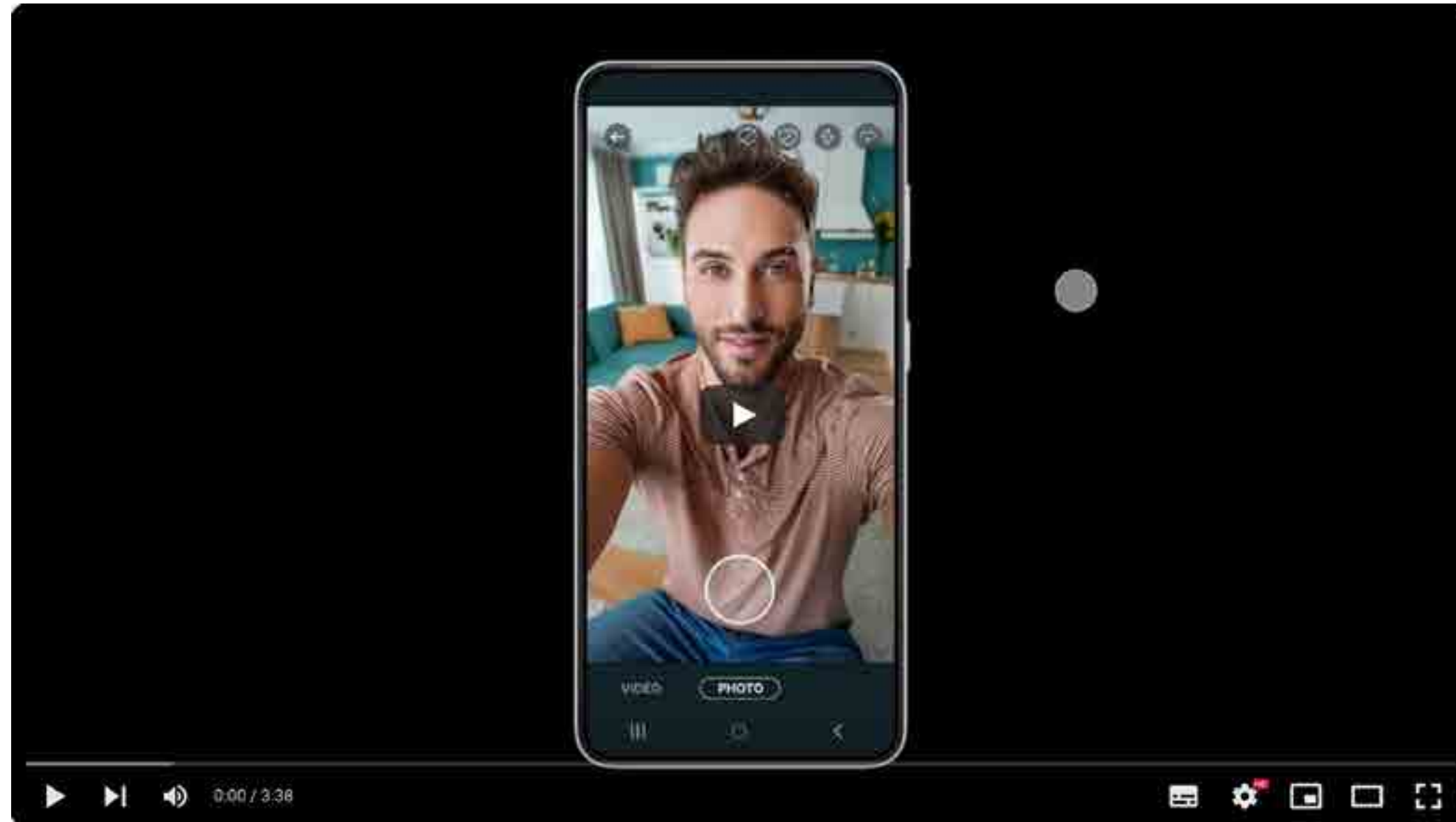


FACILITER LA DÉCOUVRABILITÉ D'UN LIEU CULTUREL

À l'occasion de l'édition 2021 du voyage à Nantes, les étudiants du lab ont produit le dispositif de signalétique directionnelle extérieur de Trampo



ANTICIPER LES DÉFIS SÉCURITAIRES LIÉS AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES



Projet réalisé en partenariat avec la Gendarmerie Nationale, par l'usage des méthodologies du design fiction



LA 4^e ANNÉE AU LAB



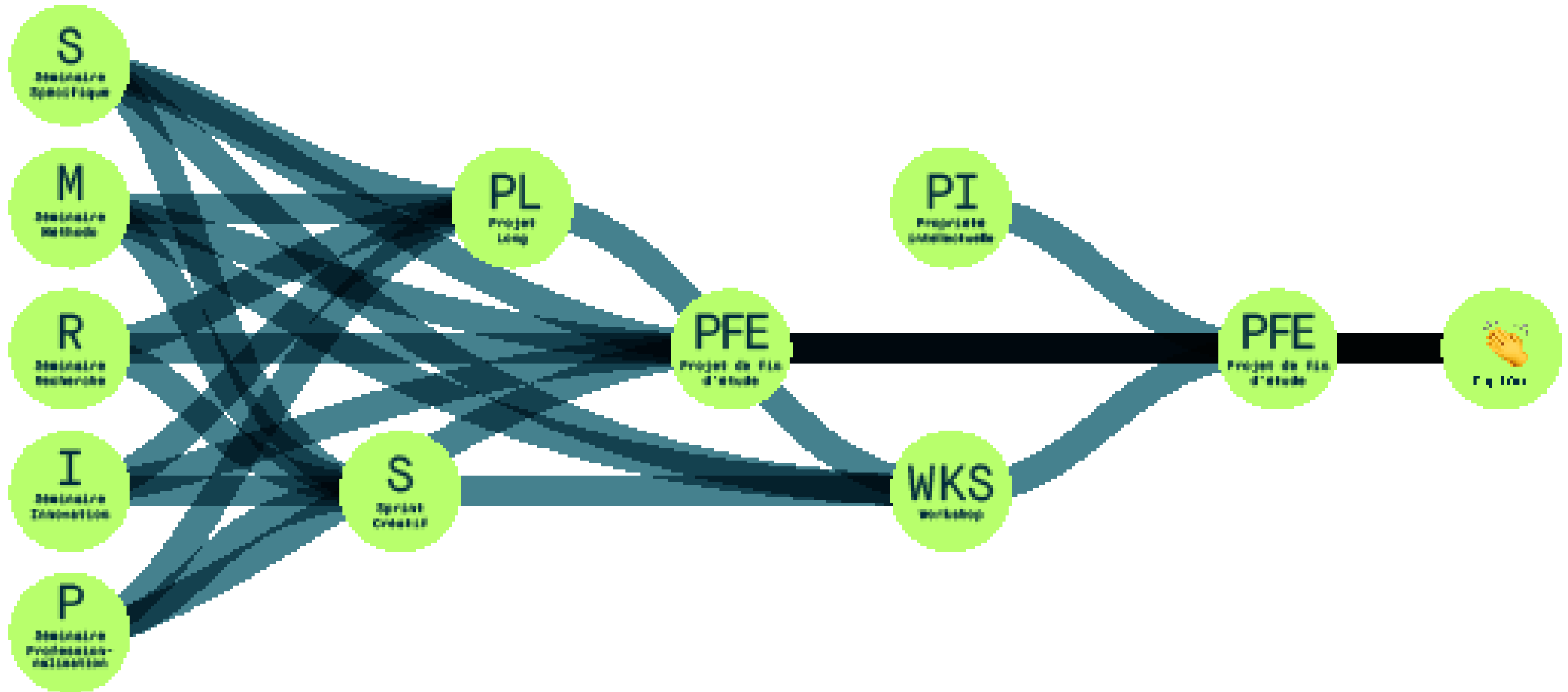
LE DÉROULÉ DE LA FORMATION

A4

1ère année de formation

A5

2ème année de formation



SÉMINAIRE PROFESSIONNALISATION

Expression orale



Joy Melloul
EXPRESSION ORALE

Objectif outiller les étudiants pour leurs présentations orales par des méthodologies théâtrales + créer une cohésion de promo

Format 2 séances d'atelier ;

Période début A4

Gestion de projet



**Martin
Delhumeau**
DESIGNER SERVICE

Objectif outiller les étudiants pour la gestion de leur projet de PFE, notamment avec Notion

Format une journée d'atelier ;

Période milieu A4

Prise de brief



**Pierre
Minelli**
UX DESIGNER

Objectif former les étudiants à la prise de brief, dans la perspective des projets en partenariat

Format une séance d'atelier ;

Période à définir



SÉMINAIRE MÉTHODOLOGIQUE

UX research



Marion LeMansec

UX RESEARCHER

Objectif former les étudiants à la recherche utilisateur et à ses outils : entretiens, persona, user journey, Condens...

Format Semaine intensive ;

Période début A4

UX design



Flora

Brochier

UX DESIGNER

Objectif former les étudiants à l'UX Design : archinfo, interface..., via Figma

Format Semaine intensive ;

Période début A4

Sociologie



Yaël Benayoun

SOCIOLOGUE DES ORGANISATIONS

Objectif former les étudiants aux méthodes d'entretien compréhensif

Format une session de 2 jours de théorie + une session pratique après définition des sujets de PFE ;

Période milieu A4



SÉMINAIRE RECHERCHE

Limites numériques



Thomas Thibault

DESIGNER, COFONDATEUR

@PRATICABLE

Objectif explorer des formes de production de recherche par le design via le projet Limites Numériques

Format semaine intensive ;

Période milieu A4



SÉMINAIRE SPÉCIFIQUE MEDIA

Mise à niveau code



Valentin Dupas
DÉVELOPPEUR

Objectif former les étudiants à la pratique du design dans le monde des médias

Format Semaine intensive

Période milieu A4

Exploration de bases de données



Paul Girard
INGÉ DE RECHERCHE
INFORMATIQUE

Objectif former les étudiants à l'exploration et à l'éditorialisation des données

Format Semaine intensive

Période milieu A4

Narration visuelle informationnelle



Maxime Malecot
DESIGNER GRAPHIQUE

Objectif apprendre à transmettre le fruit des recherches et des analyses de données.

Format Semaine intensive

Période milieu A4

Une seconde thématique sera proposée : soit plus orientée espace, médiation culturelle, sciences participatives ou enjeux démocratiques



SÉMINAIRE INNOVATION

Méthodologies prospectives



Pamela Bellier
STRATEGIC DESIGNER,
FONDATEUR @LE COUP
D'APRÈS



Romain Fenouil
STRATEGIC DESIGNER,
FONDATEUR @LE COUP
D'APRÈS

Objectif explorer les méthodologies prospectives en design (eg design fiction) ;

Format semaine intensive ;

Période fin A4

SÉMINAIRE INNOVATION

Propriété industrielle



Elodie Fleury
JURISTE

Objectif former les étudiants aux principaux mécanismes de PI et licences de droit

Format 15h de cours ;

Période fin A4

ANGLAIS

PAS DE TOEIC =
PAS DE DIPLÔME !

Préparation au TOEIC



**Chantal
MacGowan**
ENGLISH TEACHER

Objectif obtention du TOEIC

Format cours

Période au fil de l'année



LES PROJETS DE L'ANNÉE



PROJET LONG "DESIGN & COMPLEXITÉ"

Objectif Aborder la complexité d'une problématique de design au cours d'un projet en partenariat

Format séquences intensives, travail en groupe ;

Période octobre/décembre

Projet Le Figaro



Sophie Lefebvre
UX DESIGNER



Pierre Minelli
UX DESIGNER



Denis Vannier
DATAJOURNALISTE ET
CARTOGAPHE

Orientation Product Design

Pitch Repenser l'UX du CMS Long Format du Figaro.fr

Projet Slash



Camille Bonnard
DESIGNER GRAPHIQUE
ET DA



Julien Dupont
ARCHITECTE



Louis Éveillard
CHERCHEUR EN DESIGN

Orientation Expérimentation numérique

Pitch Documenter sensiblement un projet européen de résidences artistiques, en Web 2 Print

=> Attention, voyage à l'étranger à prévoir en juin !



PROJET LONG "DESIGN & COMPLEXITÉ"

Objectif explorer pour le compte d'un partenaire les potentiels d'une problématique de design

Format semaine intensive

Période fin A4

Projet à définir



Sophie Lefebvre
UX DESIGNER



Elise Auger
DESIGNER GRAPHIQUE



Denis Esnault
DESIGNER ÉDITORIAL

Slash



Julien Dupont
ARCHITECTE



Louis Éveillard
CHERCHEUR EN DESIGN

Pitch Voyage d'études à Lisbonne et Innsbruck pour mettre en pratique les résultats du projet long



PFE & MÉMOIRE



PROJET DE FIN D'ÉTUDE

Objectif produire une solution de design autour d'une thématique du lab dans le cadre d'un projet individuel

Thématiques journalisme ; démocratie & citoyenneté ; démocratie numérique ; sciences participatives

Format une semaine intensive + 5 suivis en groupe par un binôme avec le prof référent

Période séquence en milieu A4

Profs Lab



Karl Pineau
DIRECTEUR DU MEDIA DESIGN LAB,
Enseignant-chercheur



Maxime Zoffoli
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE,
Design d'information

Profs référent.es



Violette Vigneron
COORDINATRICE PÉDAGOGIQUE,
Design plasticienne



Maxime Zoffoli
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE,
Design d'information



Flora Brochier
UX DESIGNER



Charlotte Eckstein
DESIGNER GRAPHIQUE



Sophie Lefebvre
UX DESIGNER



Matthias Rischewski
INFORMATION DESIGNER



PROJET DE FIN D'ÉTUDE

Profs « socio »



**Marie-Laure
Even**
CHERCHEUSE DESIGNER
UX



Erell Latimier
CHERCHEUSE EN
SCIENCE DU LANGAGE



**Natacha
Lapeyroux**
CHERCHEUSE INFOCOM



Julie Meunier
SCÉNO & SOCIO

Profs créa



Camille Bonnivard
DESIGNER GRAPHIQUE
ET DA



**Blandine
Dupas**
DESIGNER GRAPHIQUE



**Denis
Esnault**
DESIGNER ÉDITORIAL



**Pierre
Minelli**
UX DESIGNER



SUIVI MÉMOIRE

- Objectif** Amener les étudiants à produire un mémoire dans le cadre de leur sujet de PFE
- Thématiques** journalisme ; démocratie & citoyenneté ; démocratie numérique ; sciences participatives
- Format** 4 séances de suivi collectives
- Période** milieu -> fin A4

Équipe de suivi



Virginie Braud
LINGUISTE,
RESPONSABLE
PÉDAGOGIQUE



Marie-Anne Batail
ENSEIGNANTE SUIVI
MÉMOIRE



Sandrine Chagnard
ENSEIGNANTE SUIVI
MÉMOIRE



Paola Da Silva
JOURNALISTE



Timothée Demeillers
AUTEUR



PROGRESSION PÉDAGOGIQUE PFE SELON LE LAB

ÉVALUATIONS

Mi M1	Début M2	Mi M2	Fin M2
PHASE 0 : Validation du sujet avec l'équipe du Lab	PHASE 1 : Évaluation du terrain et de la problématique	PHASE 2 : Évaluation des 3 axes possibles	PHASE 3 : Évaluation de la solution développée

APPORTS

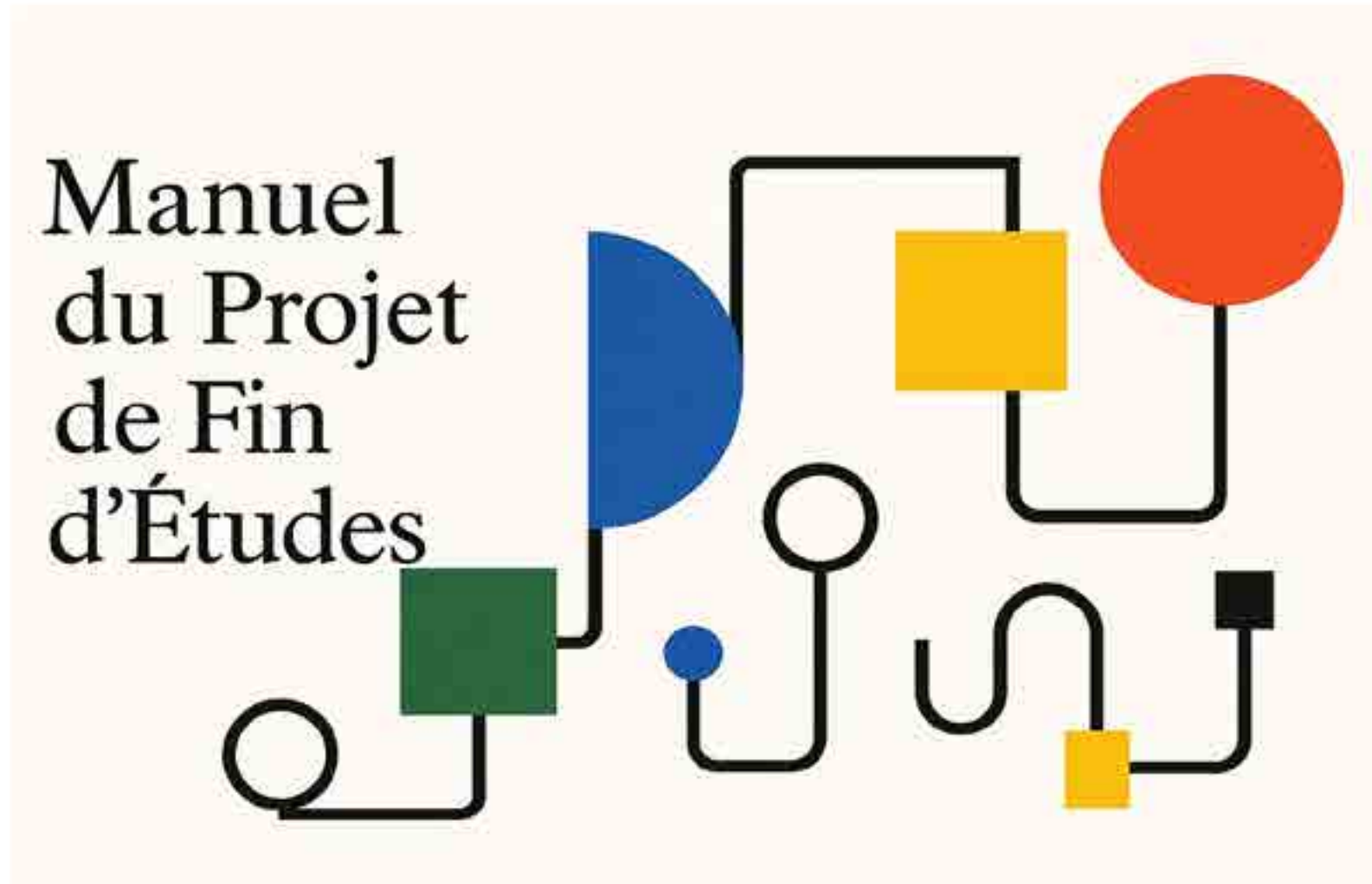
Début / mi A4	Mi - fin A4	Début M2	Courant M2
Choix du sujet + semaine intensive	4 séances Suivi PFE (3 socio + 1 créa)	Intensive PFE	7 séances de suivi PFE (1 Socio + 3 Créa + 3 Prod)
Apport management projet	4 séances de suivi mémoire en groupe	Management projet	4 séances de suivi Mémoire

ATTENDUS

Début / mi M1	Mi M1 -> fin été	Début M2	Mi M2	Mi - fin M2
Réflexion sur les thématiques du lab pour choix de sujet	Terrain et enquête sur le sujet	Formalisation d'une problématique de projet	Créativité + Prototypage & tests de solutions Rédaction du mémoire	Itérations sur la solution retenue + nouveaux tests



MANUEL DU PFE



→ Outil méthodologique et pratique

→ Il est en cours d'écriture, à ne pas diffuser en dehors du lab

👉 Accès à : Manuel du PFE



ÉVÈNEMENTS DU LAB



Du 2 au 6 mars 2026 ∨ BIP Think, Prompt, Create à Rome (A5SCO)

9 - 13 Mars 2026 ∨ Hyblab avec OuestMediaLab et Polytech

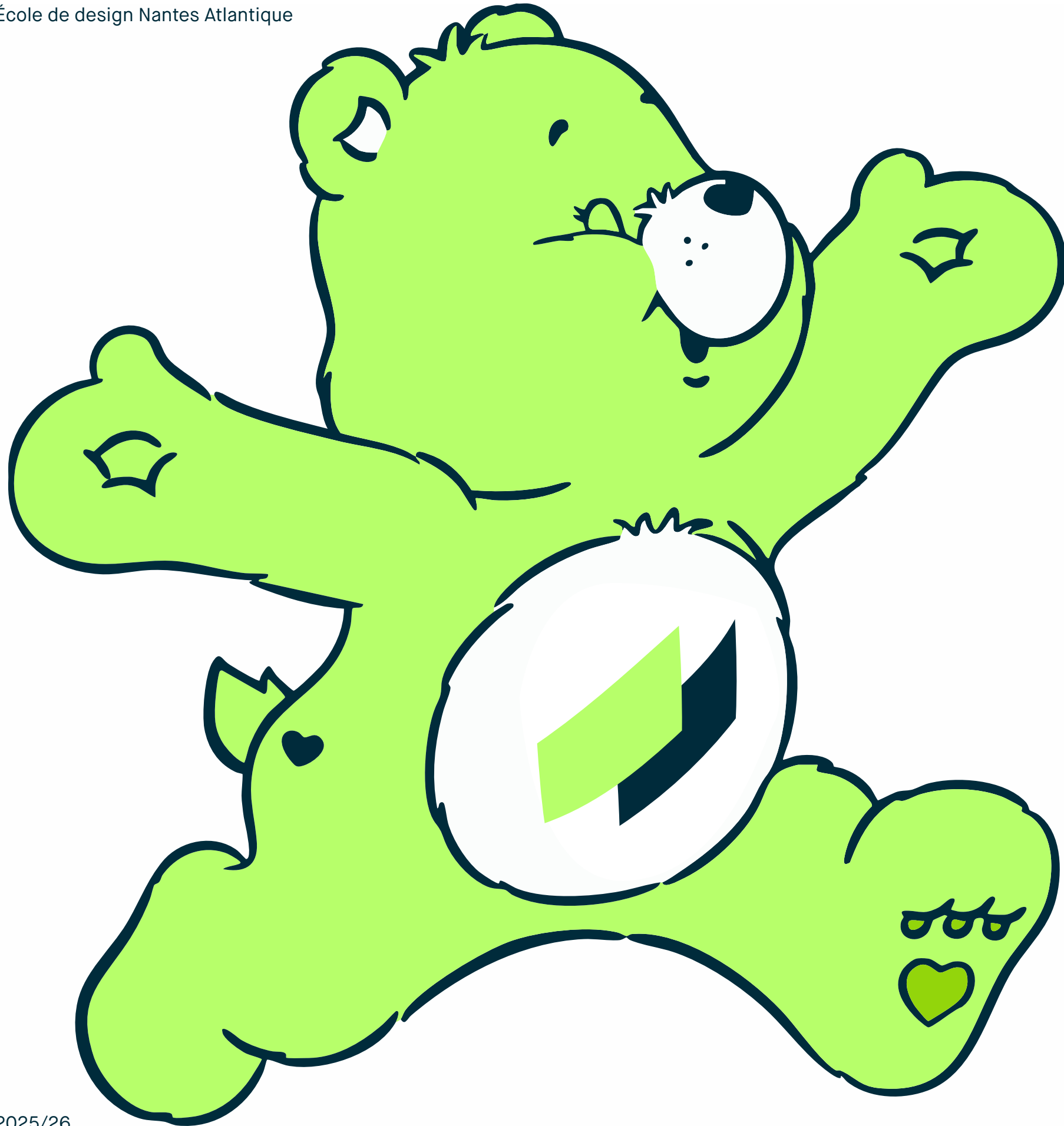
Début Avril 2026 ∨ Colloquium Media Design Lab, à l'École

28 mai - 1^{er} juin 2026 ∨ Nuits Sonores Lab, à Lyon

Rentrée 2026 ∨ BIP OSINT à Nantes

Etc ...





LES VALEURS DU LAB

Un Lab c'est aussi un lieu et un moment de vie, où nous allons cohabiter et grandir ensemble.

Les années 4 et 5 sont des années capitales dans votre formation et votre vie, aussi nous aurons à cœur de défendre et faire exister des valeurs clés.

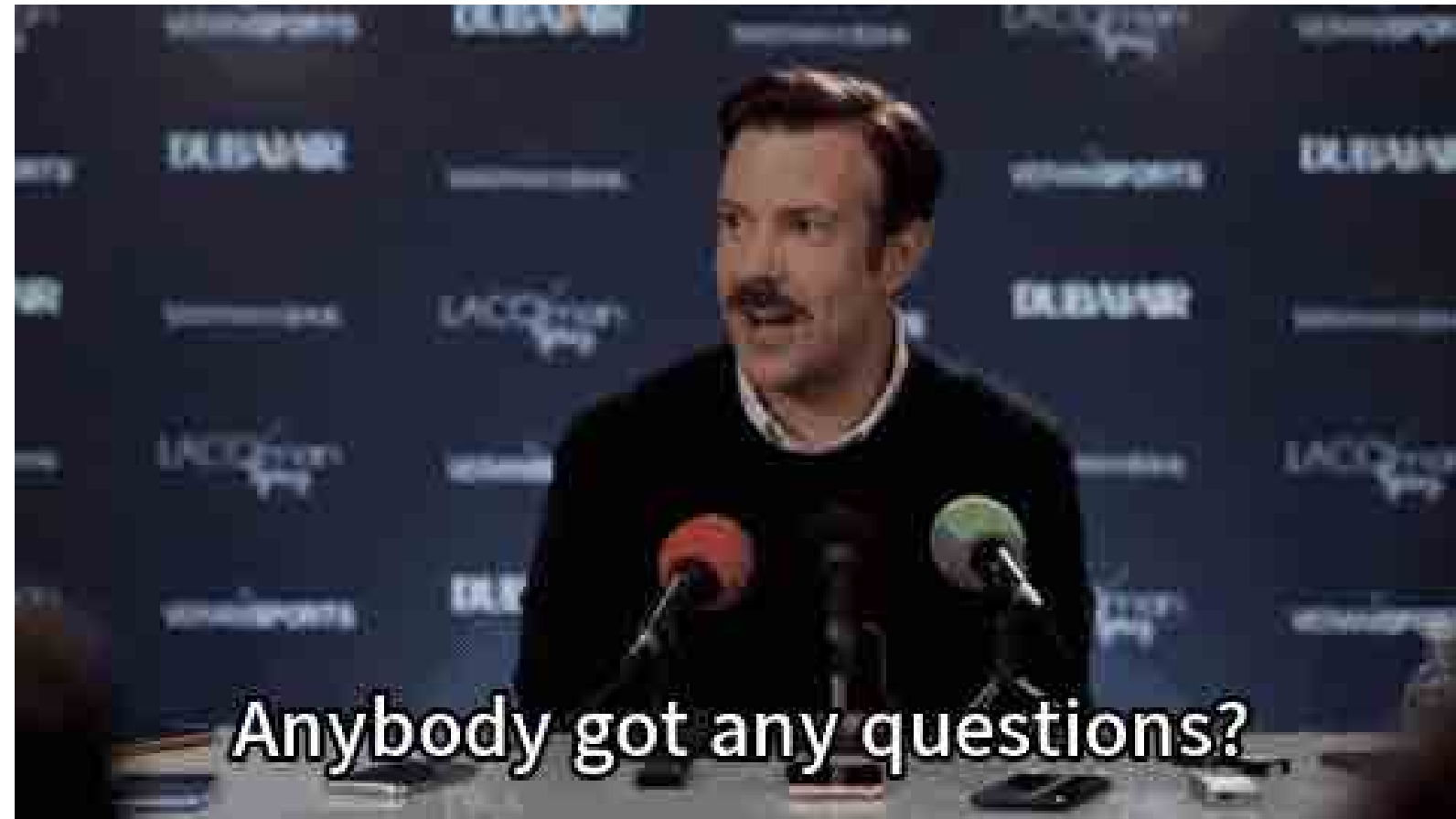
D'abord, la bienveillance et l'entraide entre vous. Le rythme, soutenu, de ces 2 années va vous mettre à rude épreuve et il est important que vous puissiez compter les un·es sur les autres.

La pensée critique. Par rapport aux projets, aux enseignements, aux technologies, etc. il faudra remettre en question les solutions faciles, les idées reçues et les choix par défaut.

L'exigence académique et professionnelle. Nous attendons de vous une vraie implication, une grande créativité et un réel professionnalisme.

L'autonomie. Il nous semble capital que vous soyez acteur·ices de votre formation. Nous accompagnerons toutes les bonnes volontés mais il faudra prendre des initiatives, organiser vos temps de travail en autonomie et autant que faire se peut monter des projets pour et en dehors de l'école.





MERCI

POUR VOTRE

ATTENTION

