

# BIENVENUE AU MEDIA 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 DESIGN LAB

information • numérique •  
culture • connaissance  
• journalisme • data



# 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  
• cool • usages

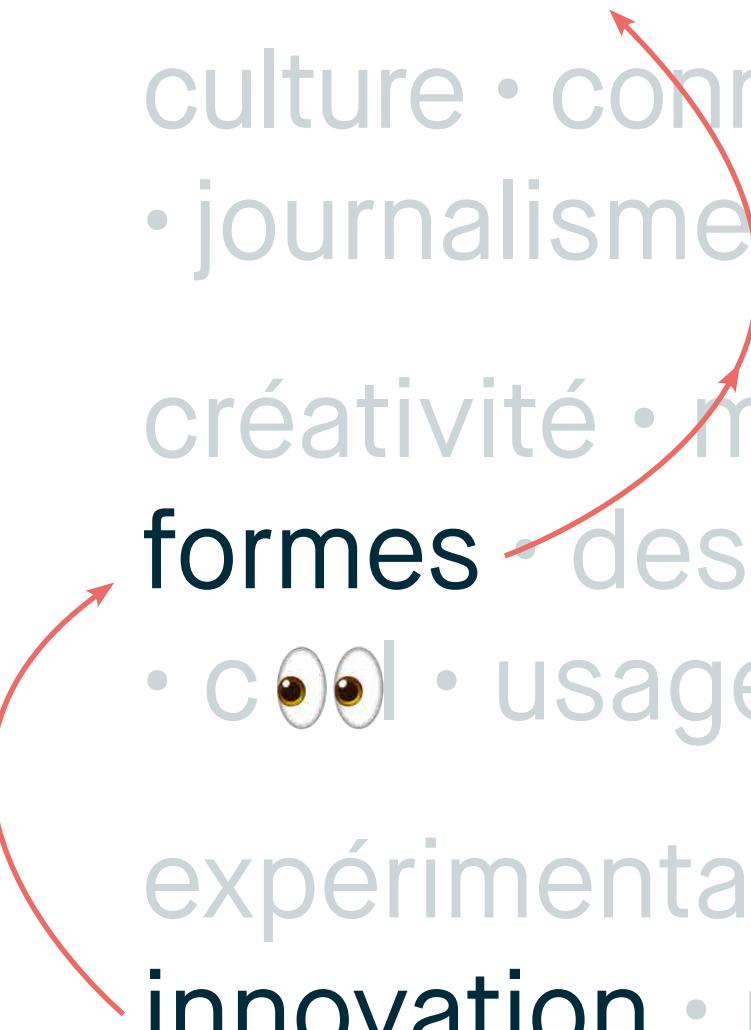
expérimentation •  
innovation • recherche •  
transdisciplinarité



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

créativité • méthode •  
**formes** • dessin/dessein  
• cool • usages

expérimentation •  
**innovation** • recherche •  
transdisciplinarité



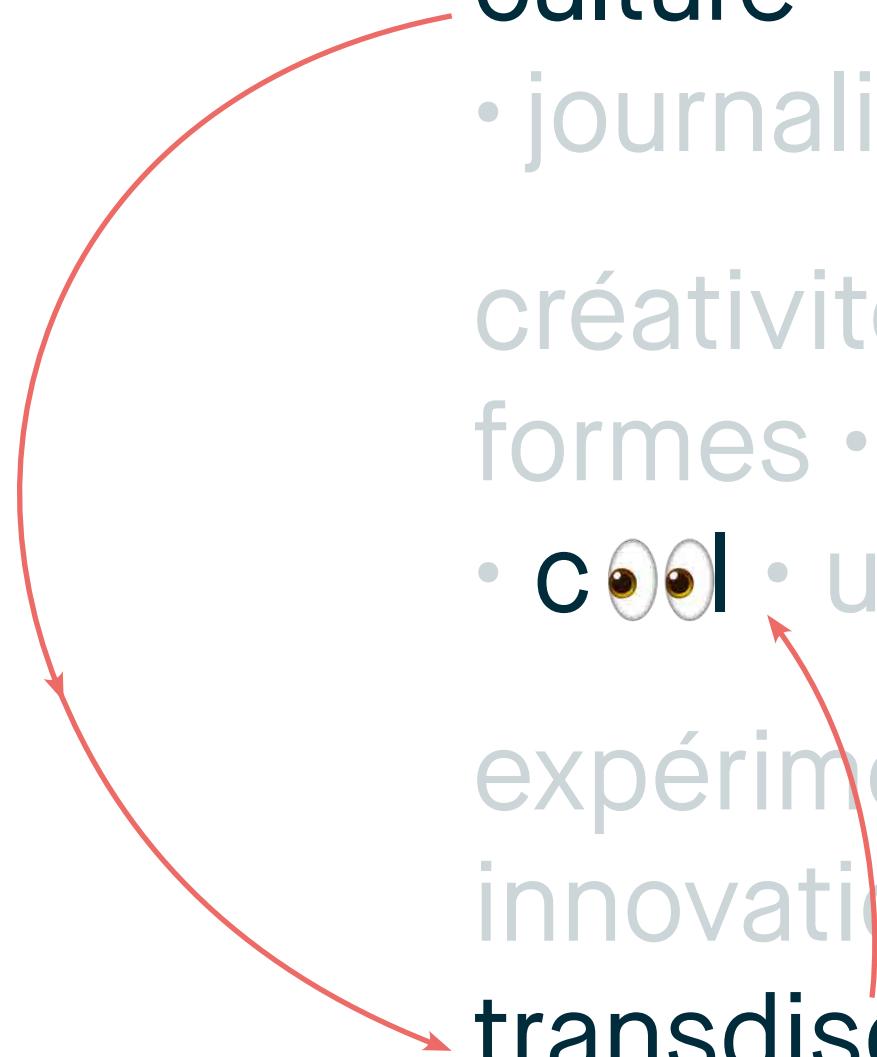
information • numérique •  
culture • connaissance  
• **journalisme** • data

créativité • méthode •  
formes • dessin/dessein  
• cool • usages

expérimentation  
innovation • recherche •  
transdisciplinarité

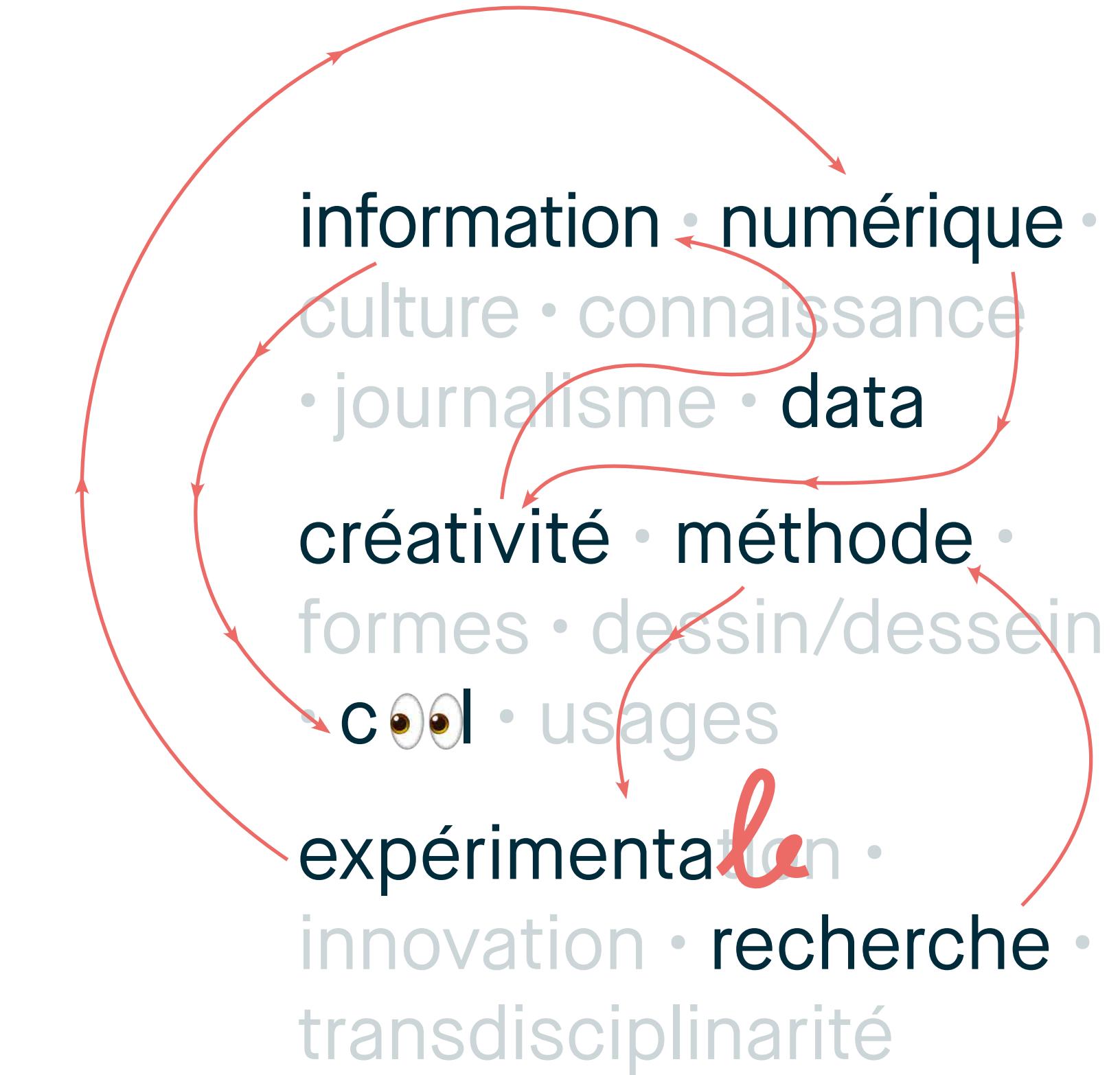


information • numérique •  
**culture** • connaissance  
• journalisme • data  
  
créativité • méthode •  
formes • dessin/dessein  
• **cool** • usages  
  
expérimentation •  
innovation • recherche •  
**transdisciplinaire**



information • **numérique** •  
culture • connaissance  
• journalisme • data  
  
créativité • **méthode** •  
formes • dessin/dessein  
• **cool** • 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 scrolltelling  
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



**Erell 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  
Mac Gowan**  
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 Le Mansec**  
UX RESEARCHER



**Denis Vannier**  
DATAJOURNALISTE ET  
CARTOGRAPHE



**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 Néel**  
DESIGNER ET  
DÉVELOPPEUR WEB



**Pierre  
Minelli**  
UX DESIGNER



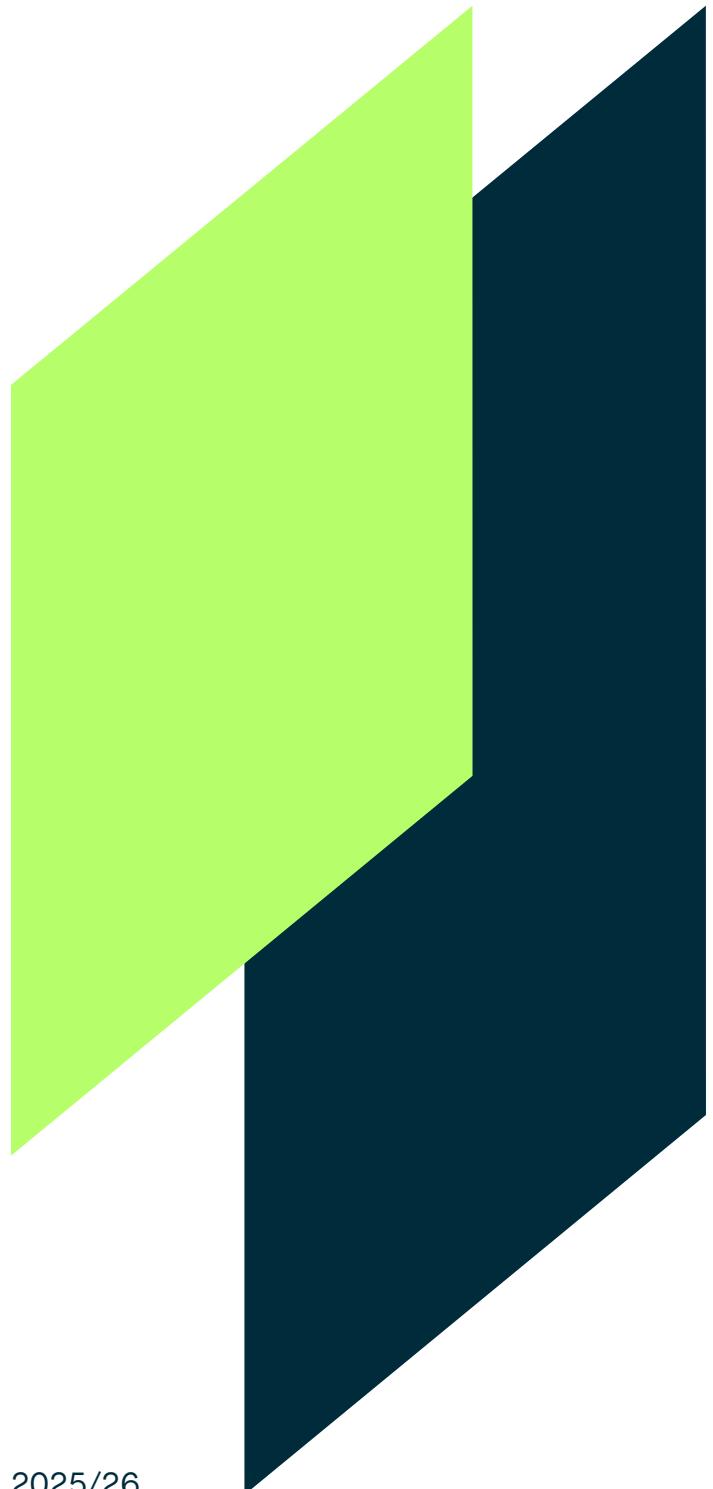
**Paul Girard**  
INGÉ DE RECHERCHE  
INFORMATIQUE



**Maxime Malecot**  
DESIGNER GRAPHIQUE



**Thomas Thibault**  
DESIGNER, CO-  
FONDATEUR @  
PRATICABLE

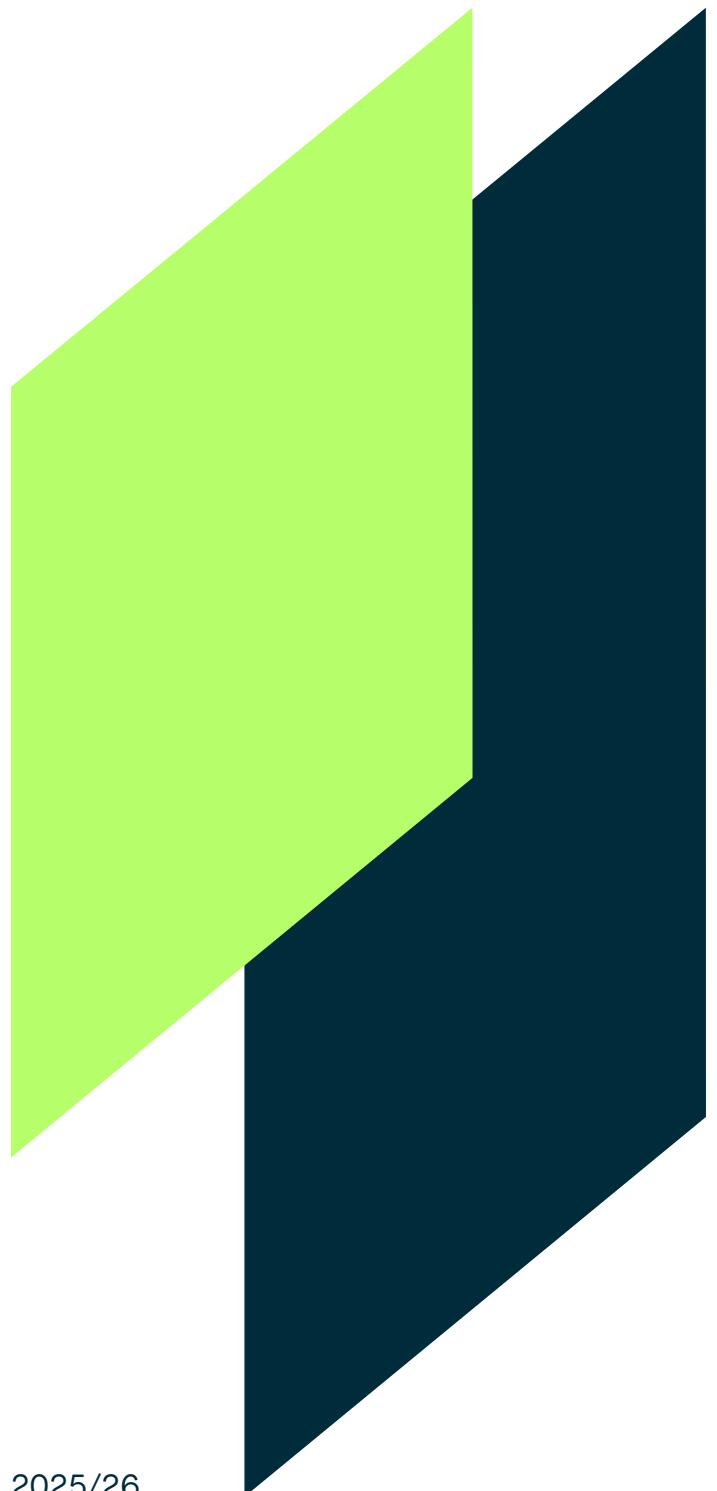


# LE LAB DE L'INFORMATION



construire  
**L'INFORMATION**

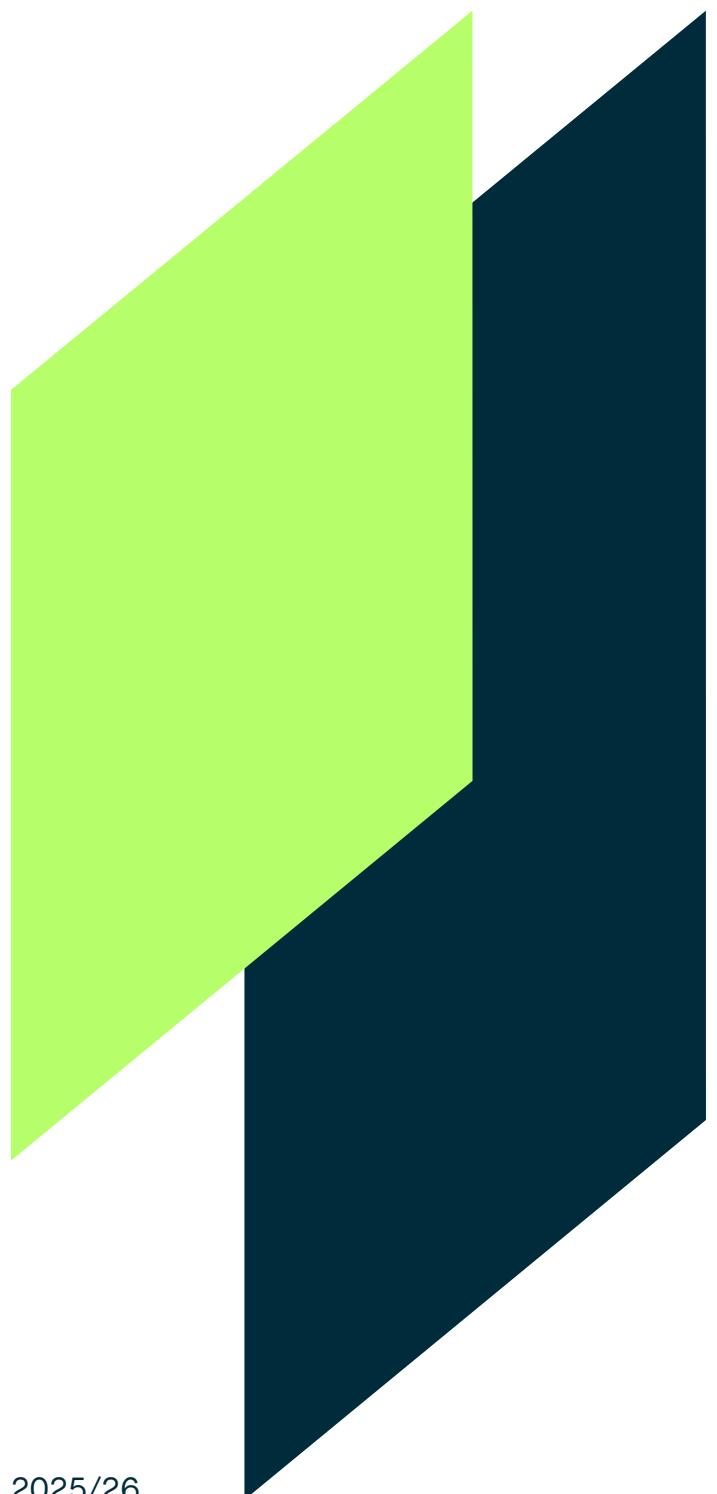




/ co-construire  
**L'INFORMATION**

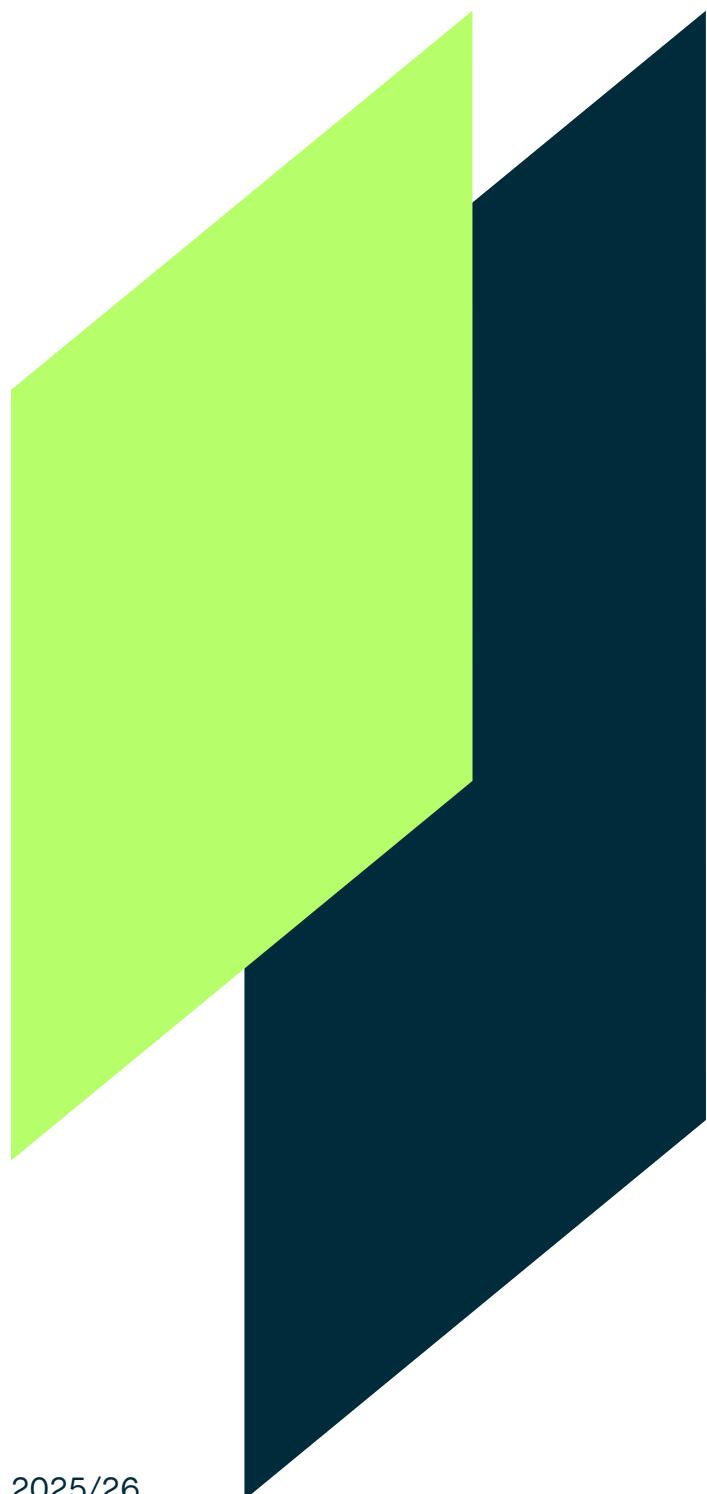


/ co-construire, trouver  
**L'INFORMATION**



/ co-construire, trouver, révéler  
**L'INFORMATION**

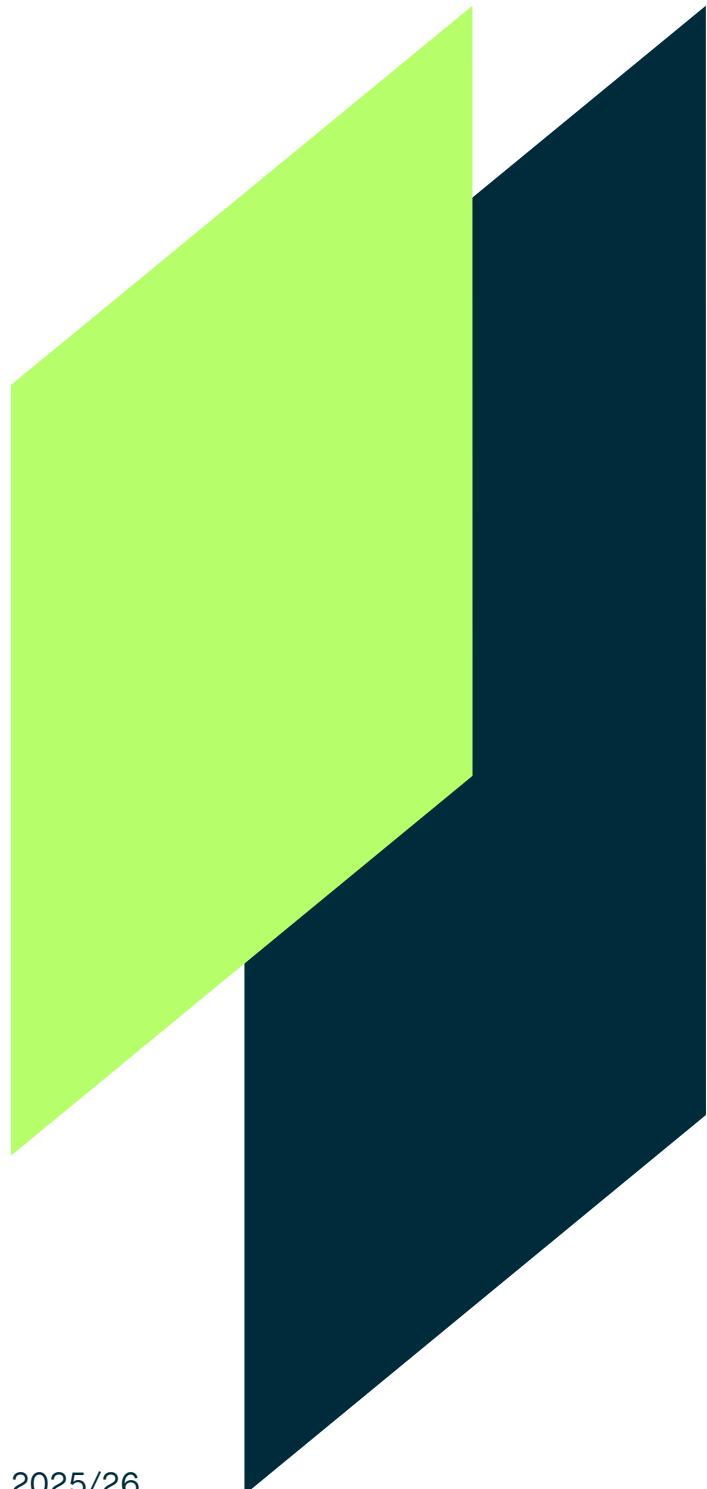




/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme

# L'INFORMATION

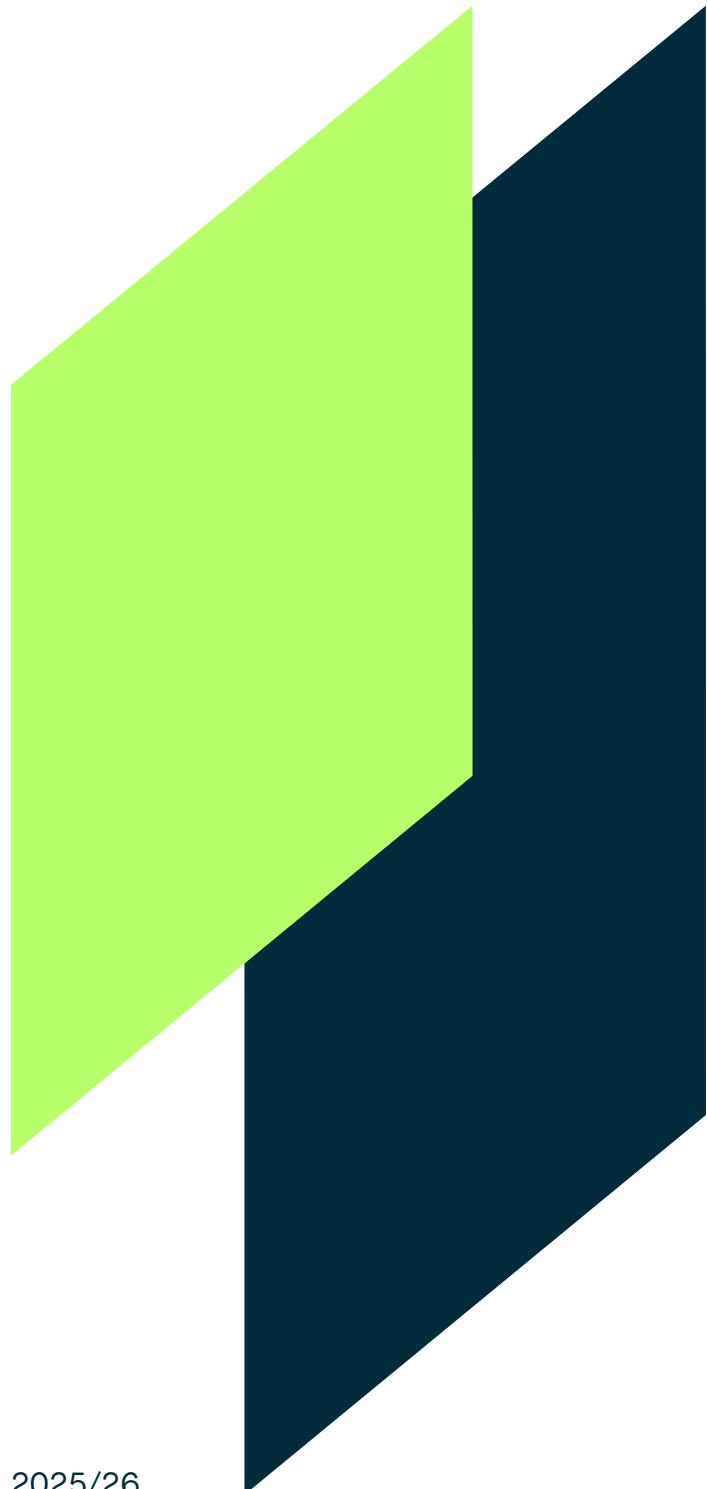




/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, mettre en page

# **L'INFORMATION**

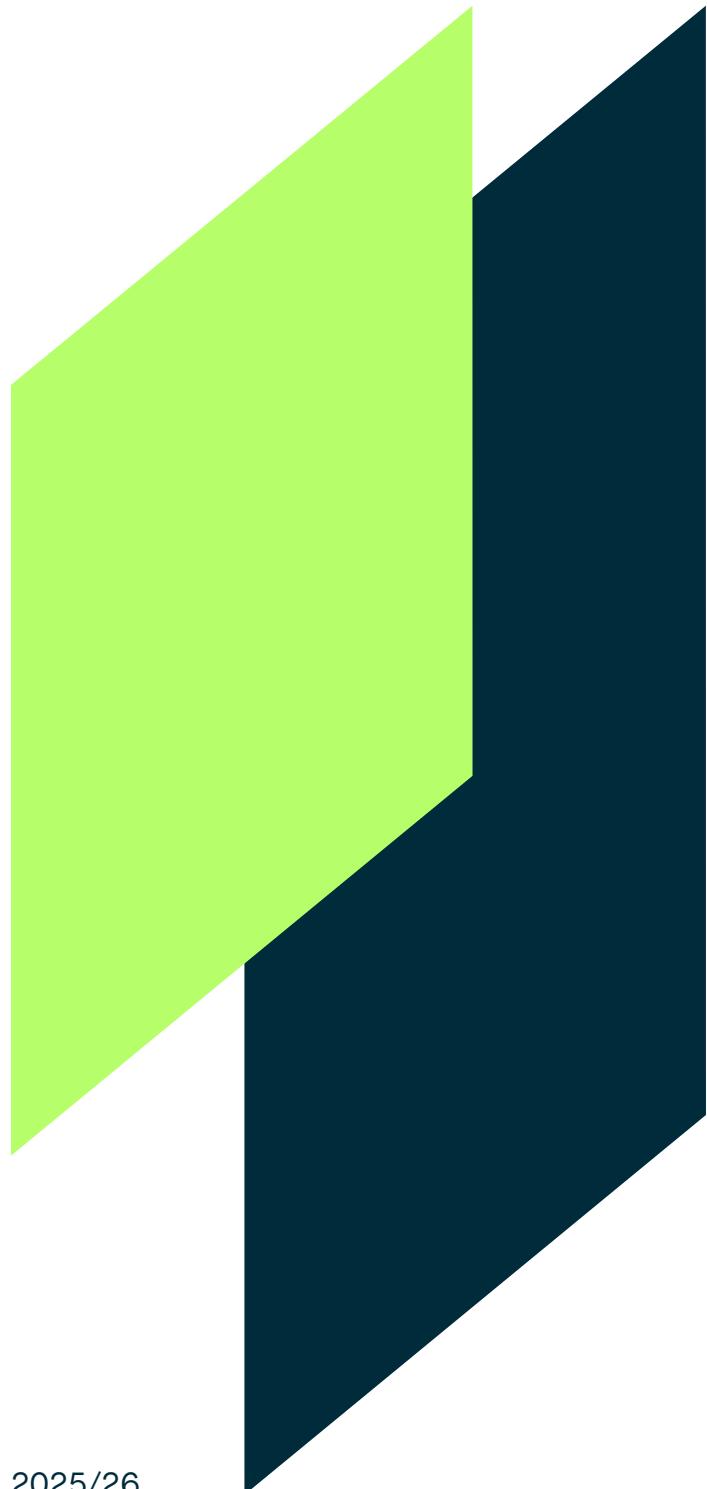




/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, mettre en scène

# **L'INFORMATION**

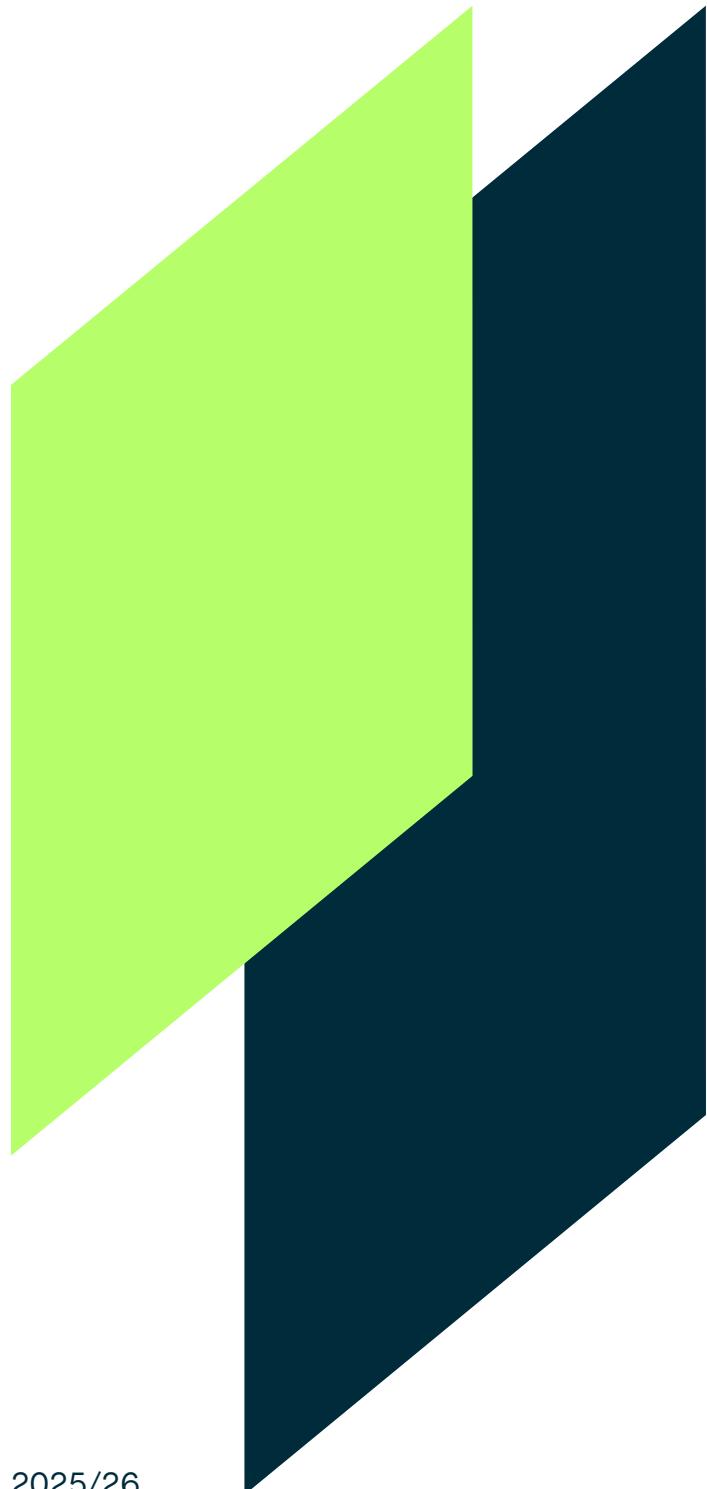




/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser

# L'INFORMATION

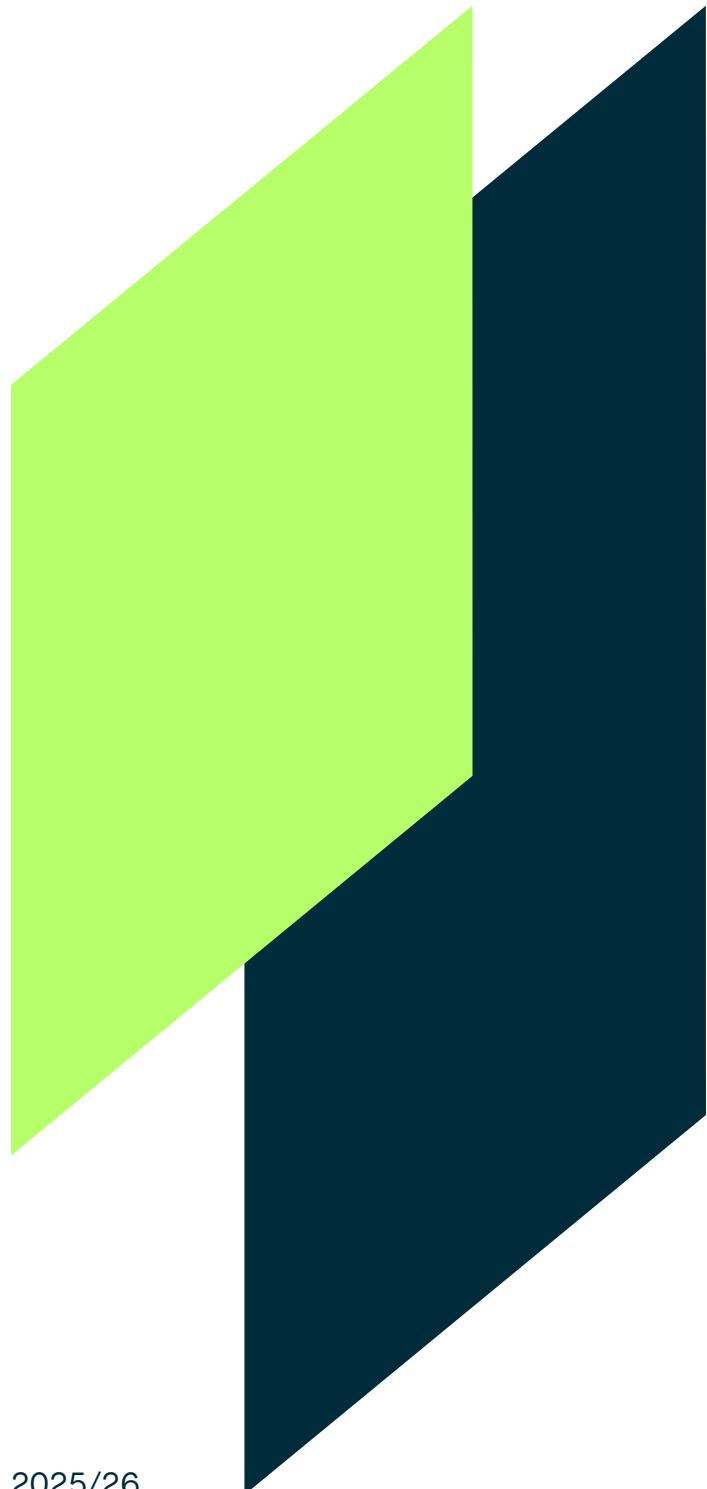




/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# L'INFORMATION



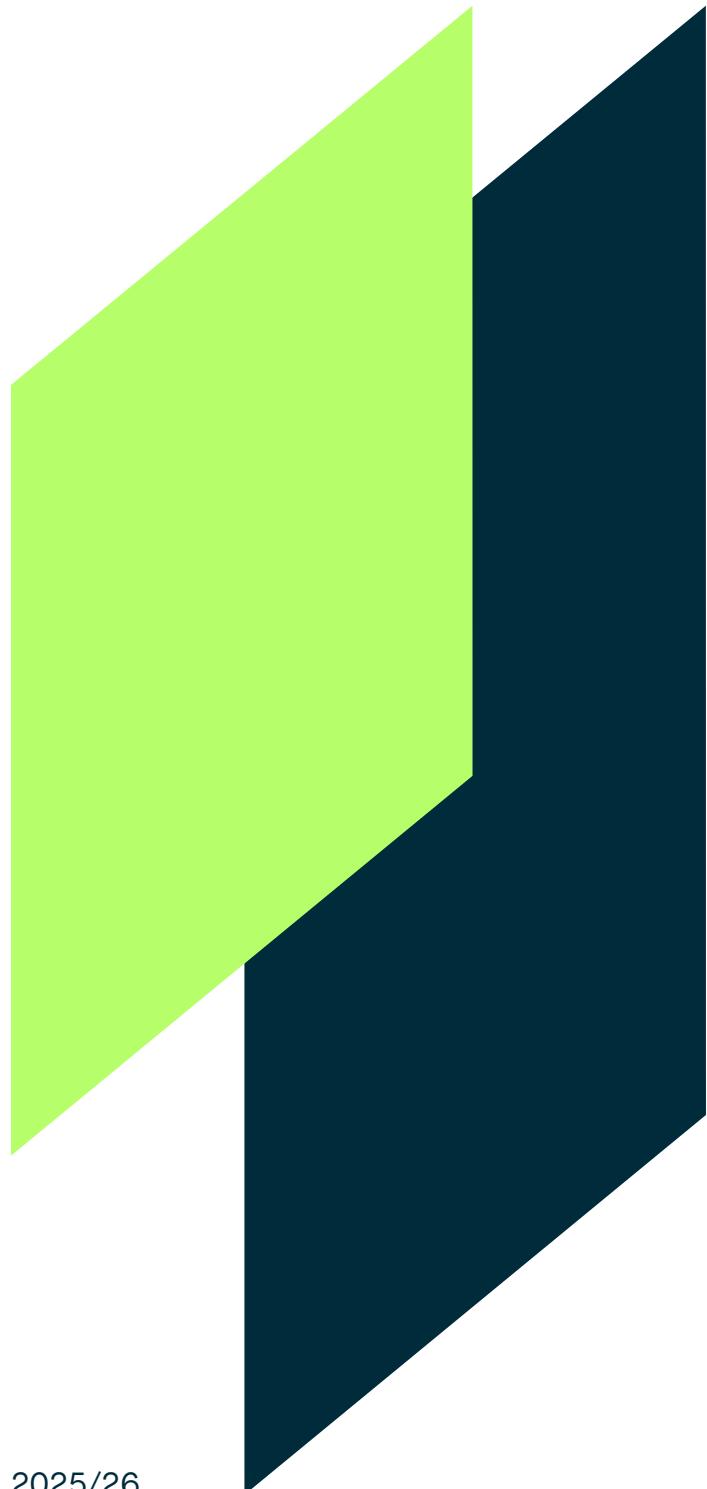


/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# **L'INFORMATION**

en concevant des services



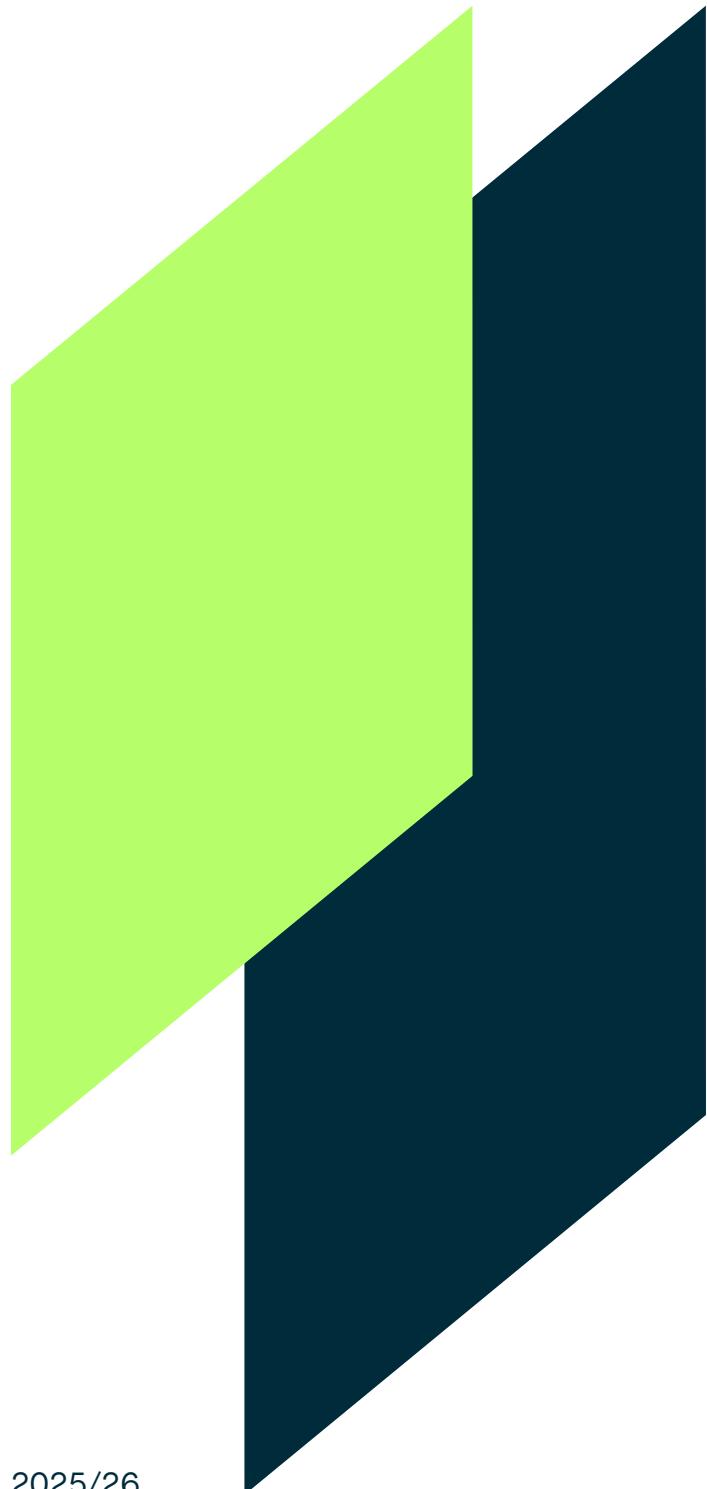


/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# **L'INFORMATION**

en concevant des services, des produits,



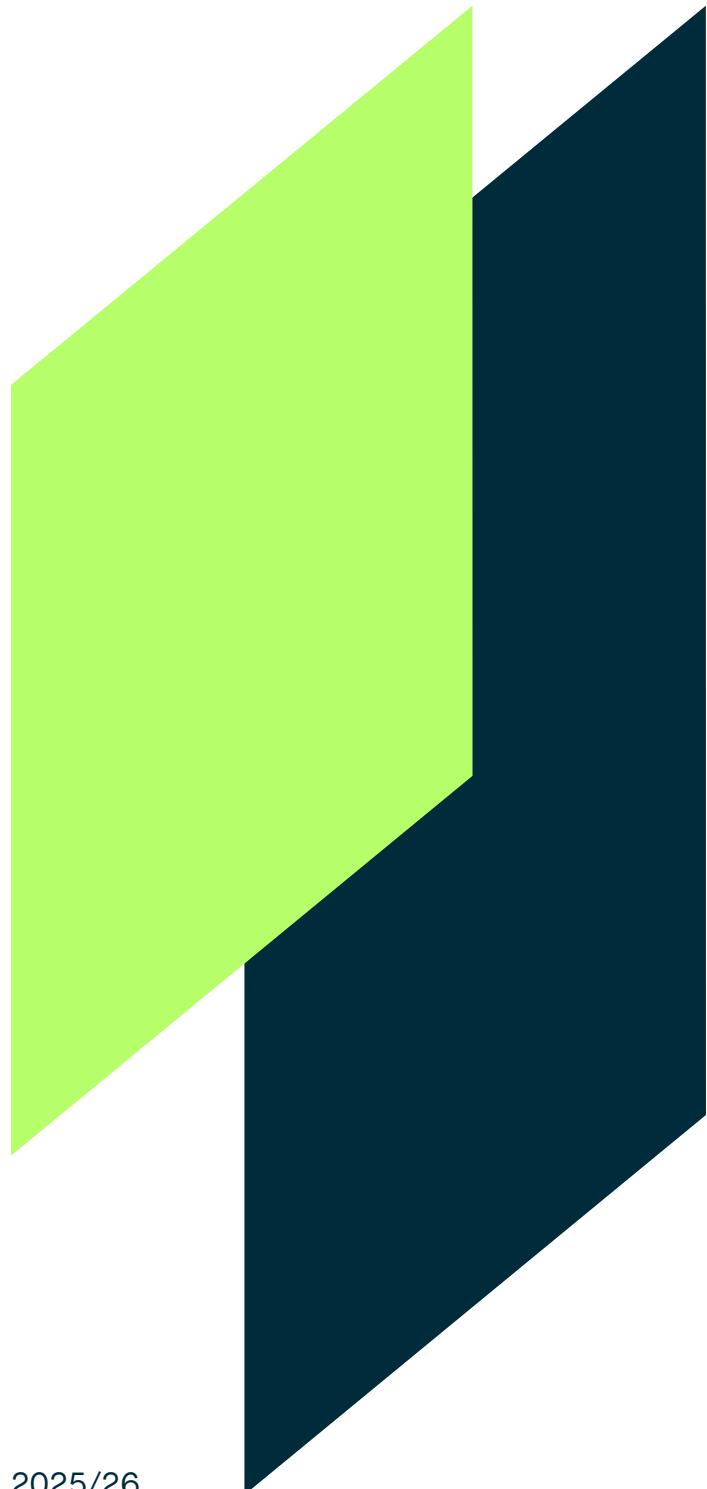


/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# L'INFORMATION

en concevant des services, des produits,  
des images,



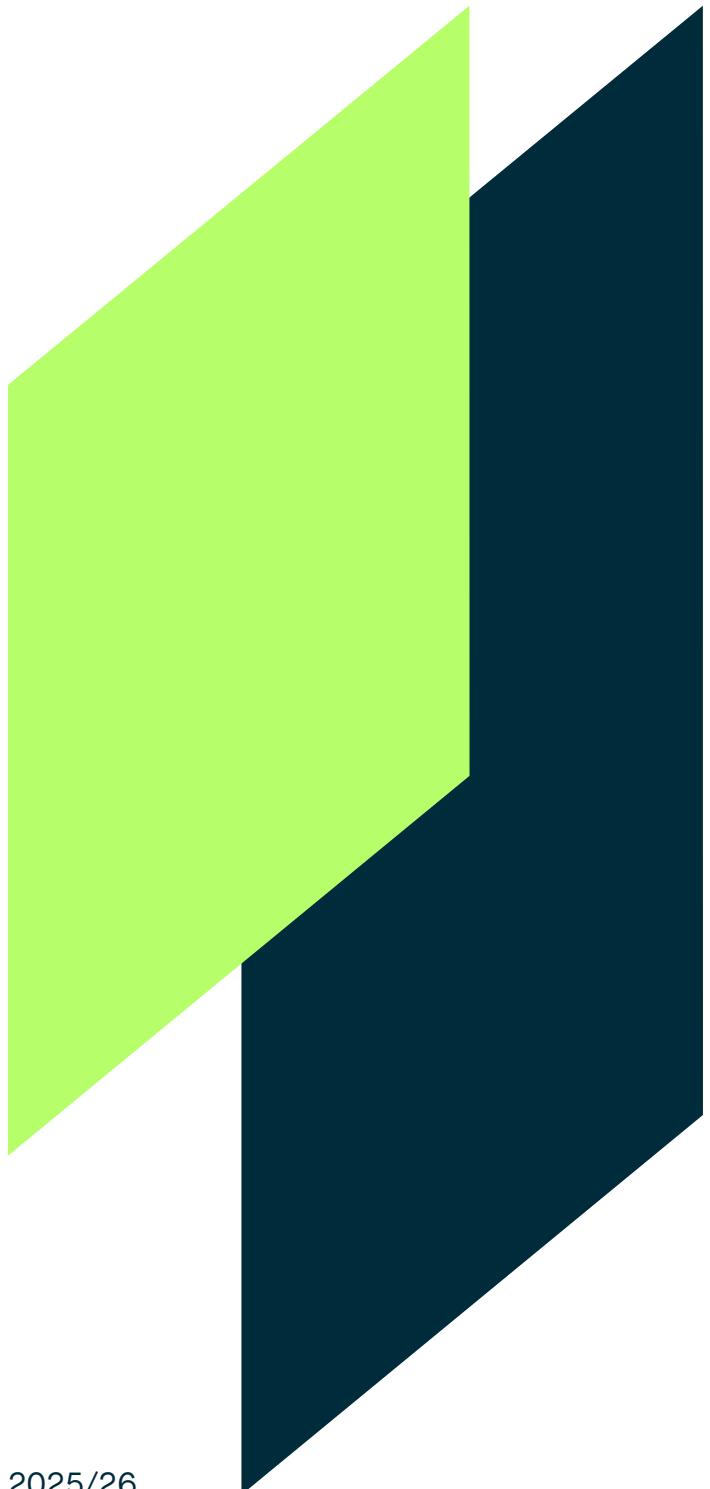


/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# L'INFORMATION

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



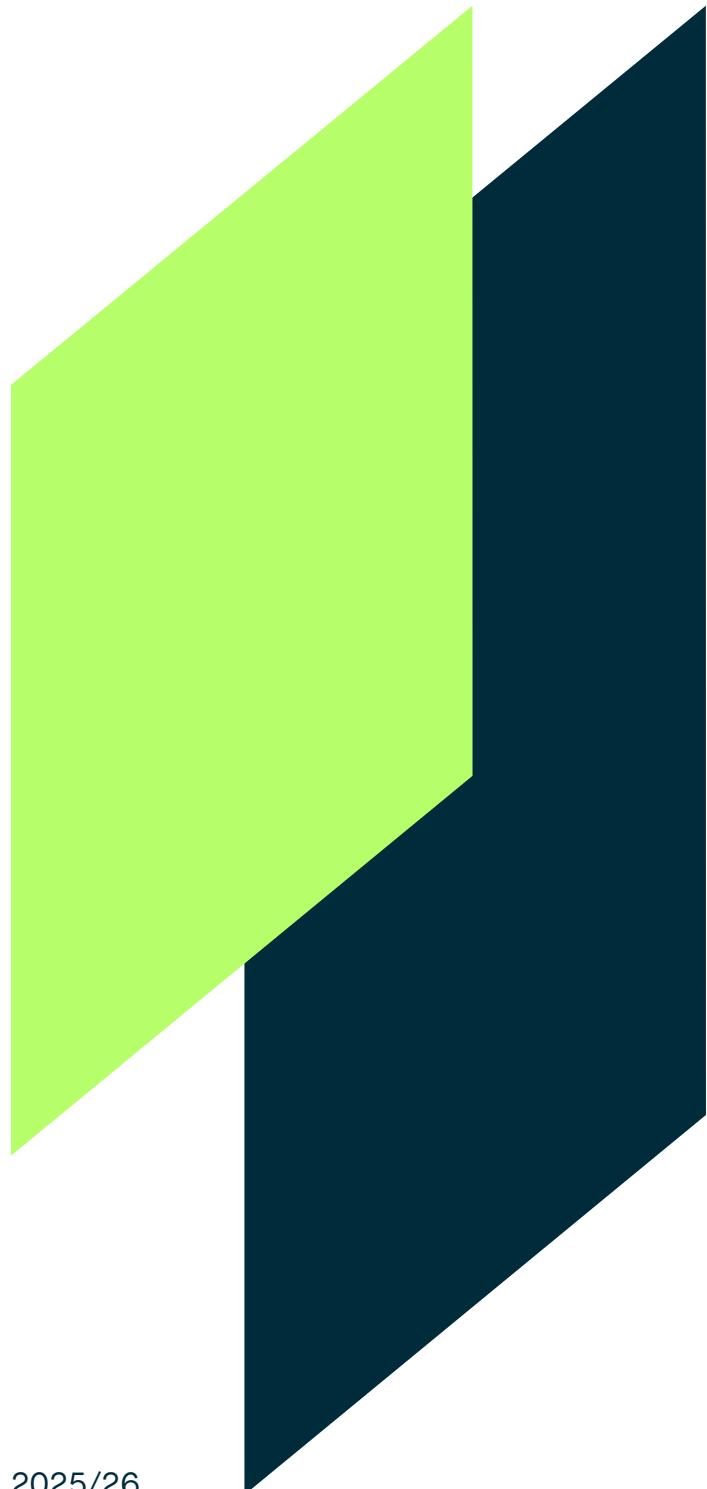


/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# L'INFORMATION

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

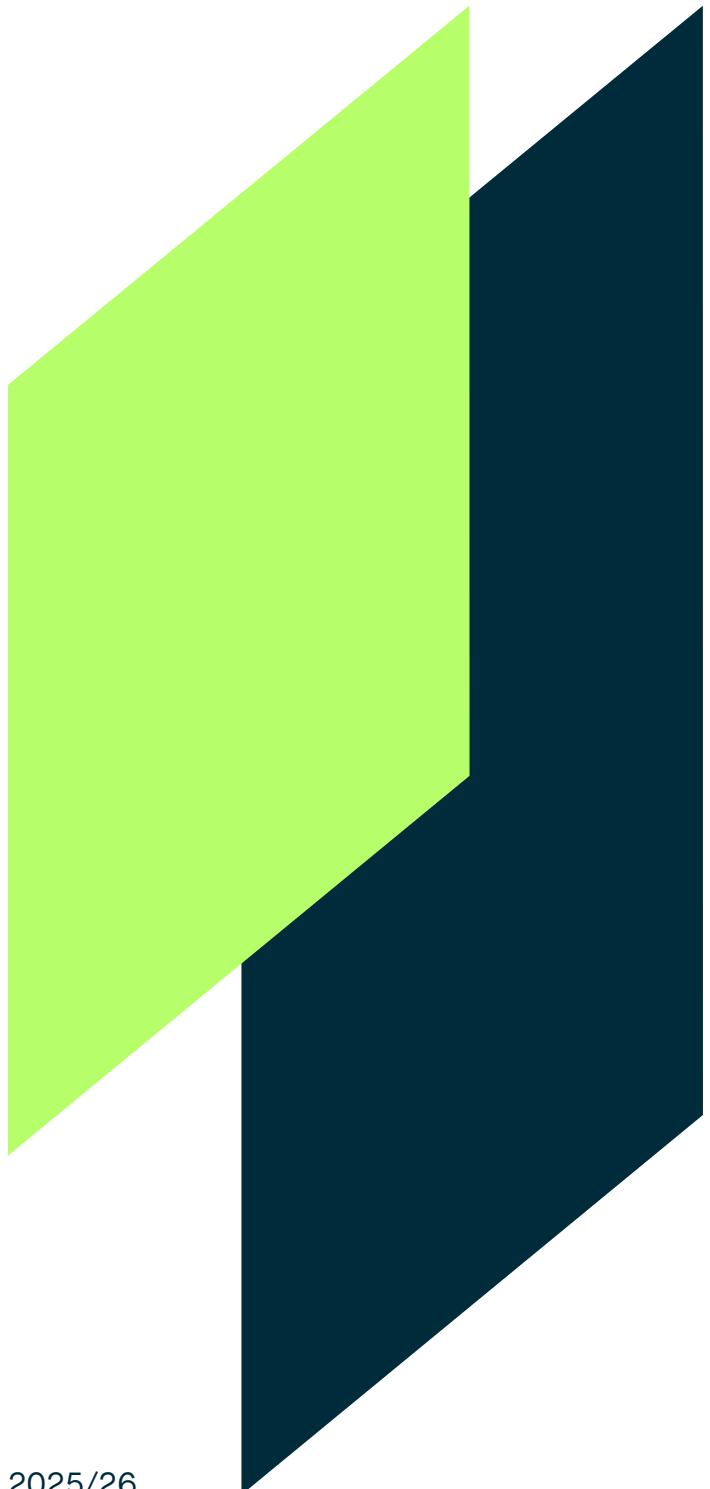




/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# L'INFORMATION

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

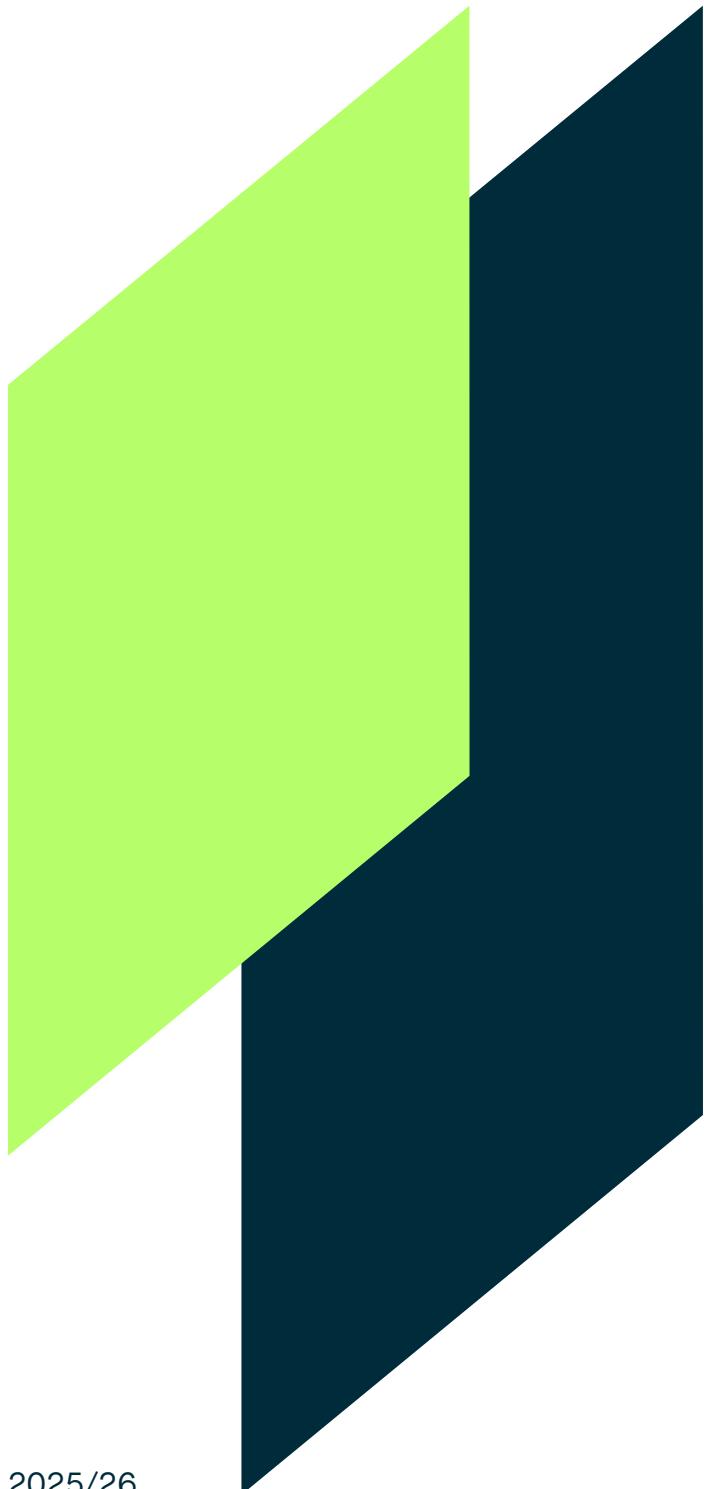


/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# L'INFORMATION

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



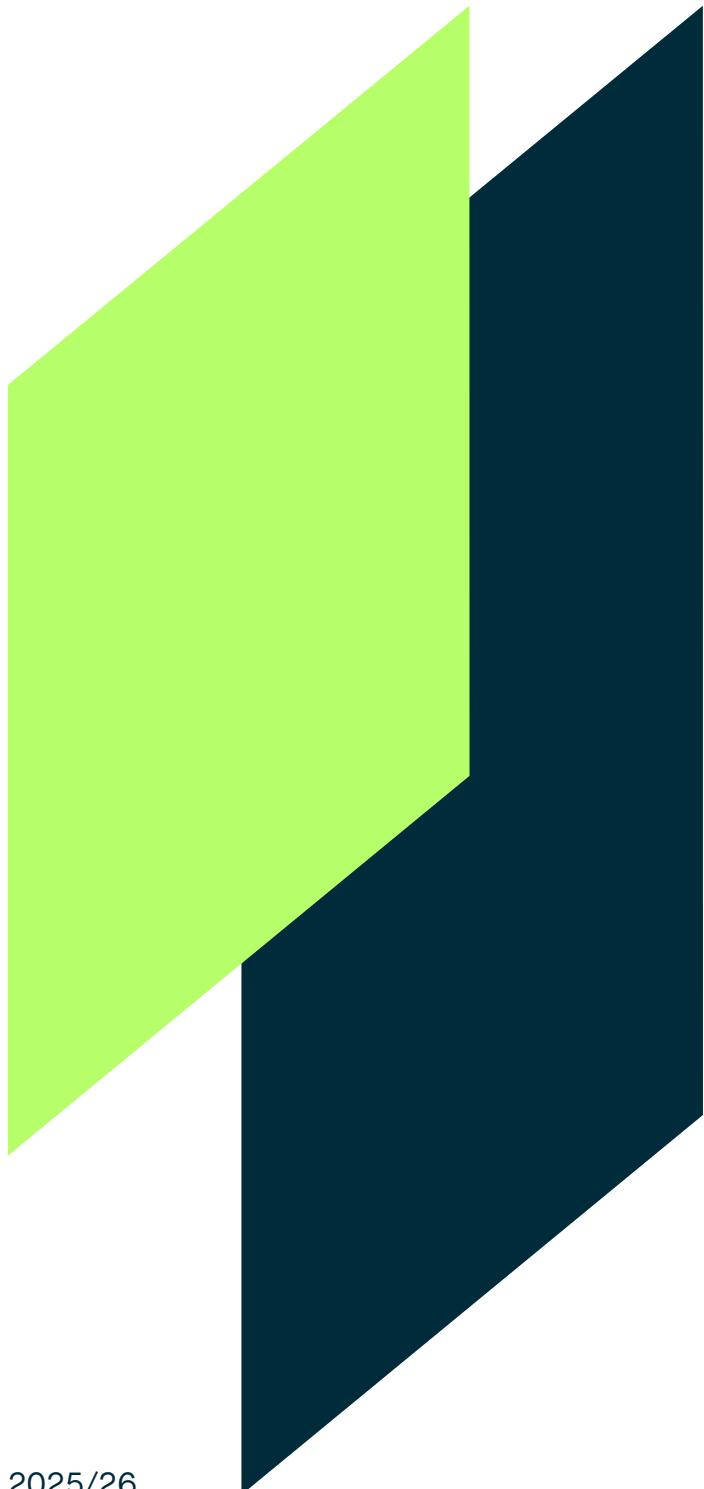


/ co-construire, trouver, révéler,  
mettre en forme, en page, en scène  
/ diffuser, guider

# 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.

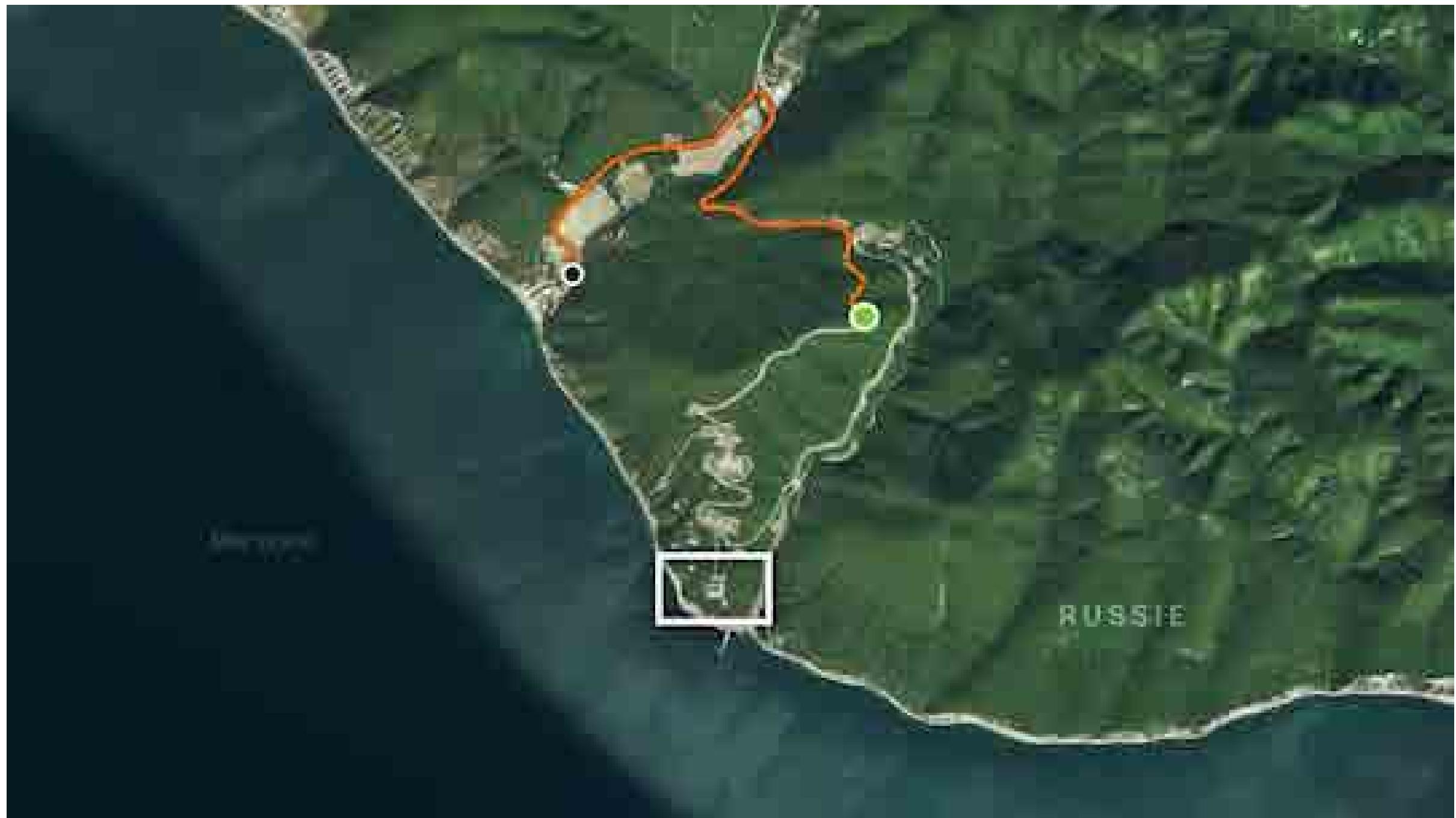


# QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ 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

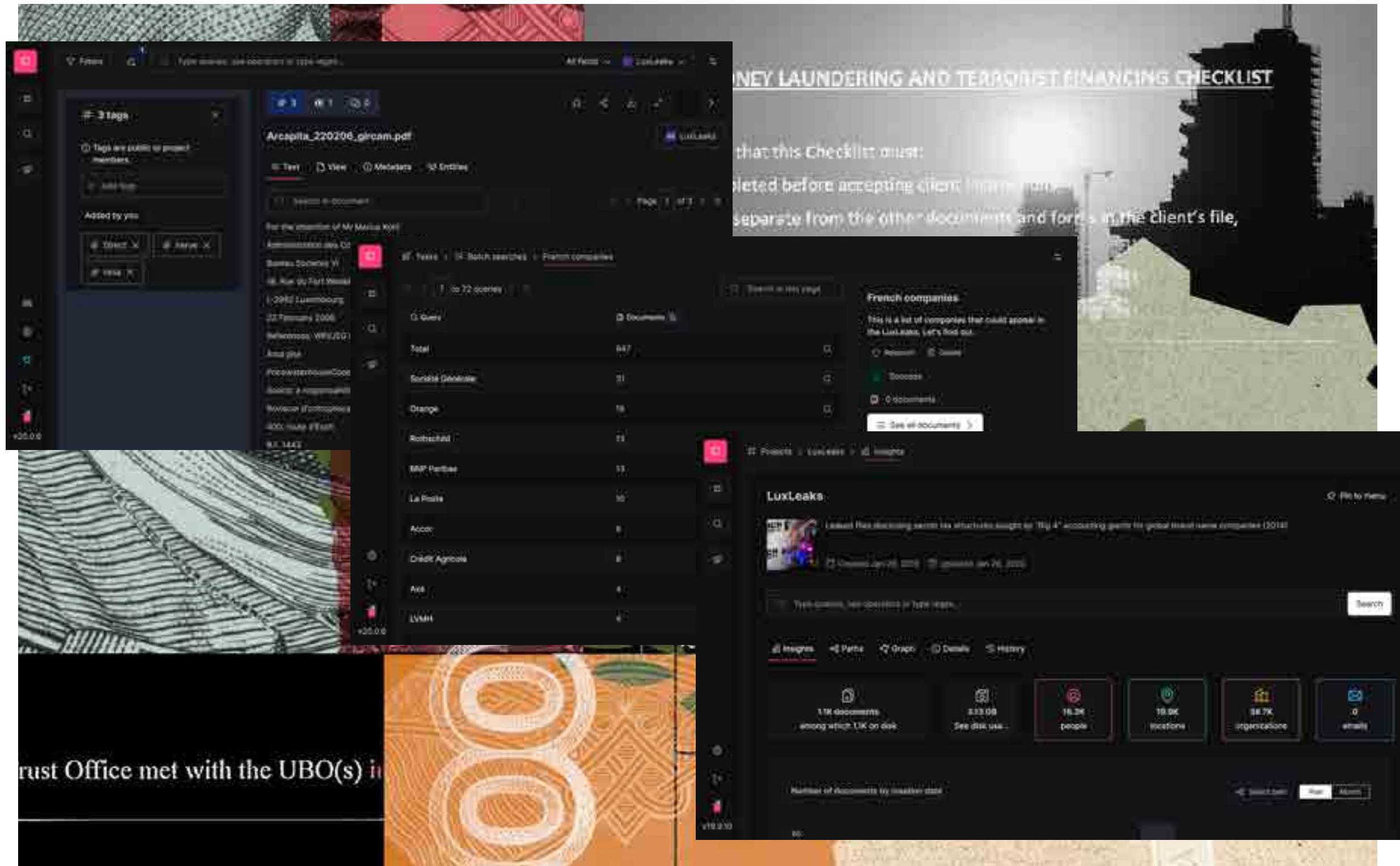
↳ [lien vers le site](#)



# QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ SOLINE LEDÉSERT  
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.

The screenshot shows a news article from Le Monde.fr with the headline "La révélation des critères de l'algorithme". The article discusses a study revealing the criteria used by CAF algorithms to decide on job applications. Below the article, there are five user profiles, each with a small portrait, a name, and some demographic information. To the right of each profile is a vertical bar with a slider at the bottom labeled "Chance maximale d'être contrôlé". The profiles are:

- Olivier MOREAU**: 45 ans, homme, 100% accepté
- Etienne MATEU**: 24 ans, femme, 100% accepté
- Ahmed BENALE**: 30 ans, homme, 100% accepté
- Christine JOSSEAU**: 40 ans, femme, 100% accepté
- Isabelle MARTIN**: 40 ans, femme, 100% accepté

The article text is partially visible, mentioning "ELLE SOUVEILLE ÉGALEMENT DES QUESTIONS CRUCIALES SUR LIQUIDITÉ ET LA TRANSPARENCE". At the bottom of the page, there is a section titled "LES CRITIQUES POINTENT L'INTRANSPIRÉTÉ ET LE RISQUE D'UNE AUTOMATISATION DE LA DISCRIMINATION".



# VISUA POUR



Chapitre 1 Chapitre 2 Chapitre 3

**Aurélie** 0 **0.64** 1

36 ans

Situation d'Aurélie:

- Divorcée
- Salariée
- 2 enfants

Aides dont il bénéficie:

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

**Pourquoi la CAF note-t-elle ses allocataires ?**

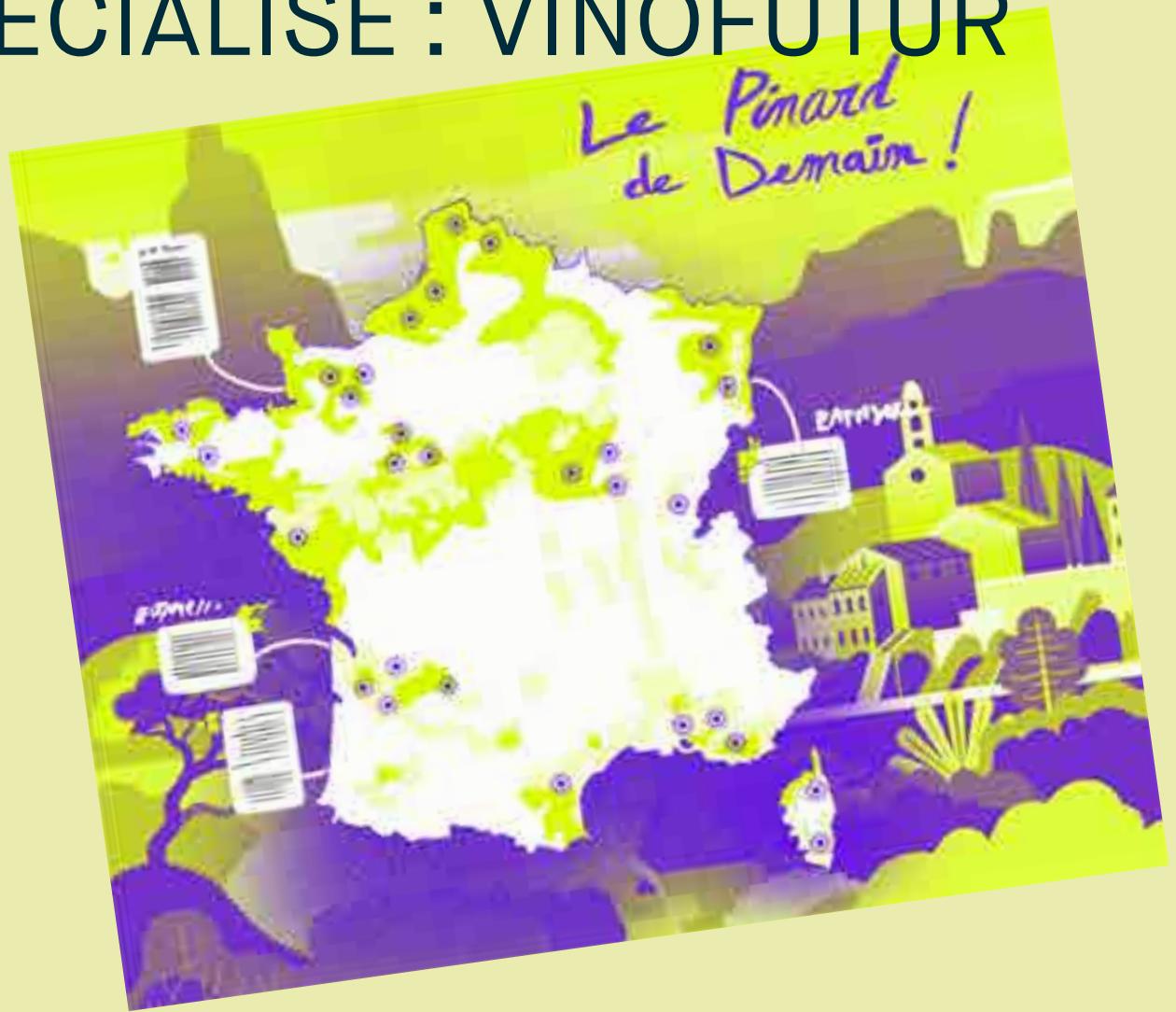
La CAF a mis au point un algorithme qui note ses bénéficiaires de 0 à 1, selon une technique de numérisation statistique (datamining) qui croise différentes données glanées dans les dossiers d'autres administrations afin d'évaluer les risques d'erreurs ou de fraude dans un dossier d'allocataire. Les 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, censé représenter le « risque » qu'il bénéficie indûment 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 : VINOFUTUR



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...

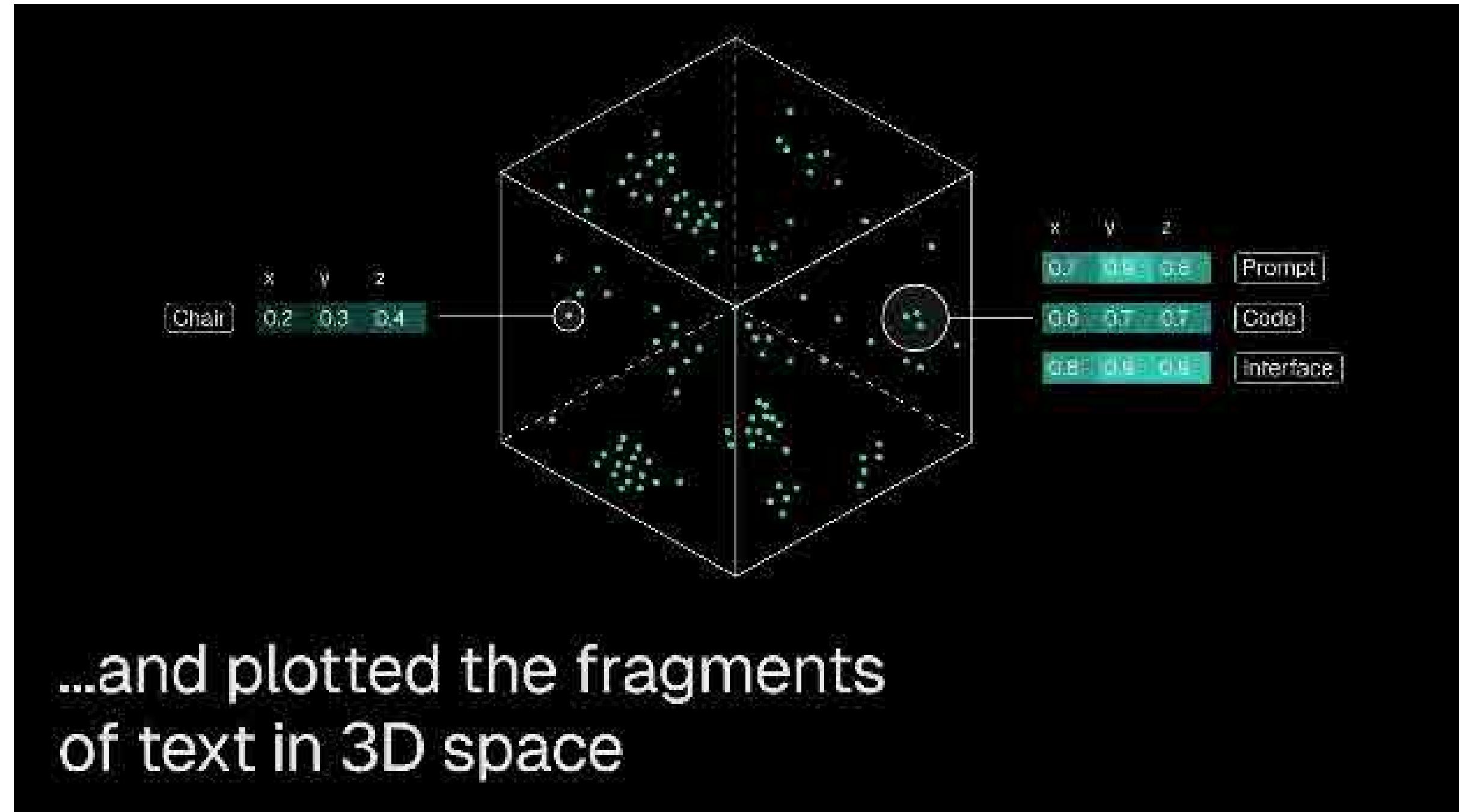


# QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ **CLEVER FRANKE**

Embeddings are the core  
of modern AI

↳ [lien vers le projet](#)

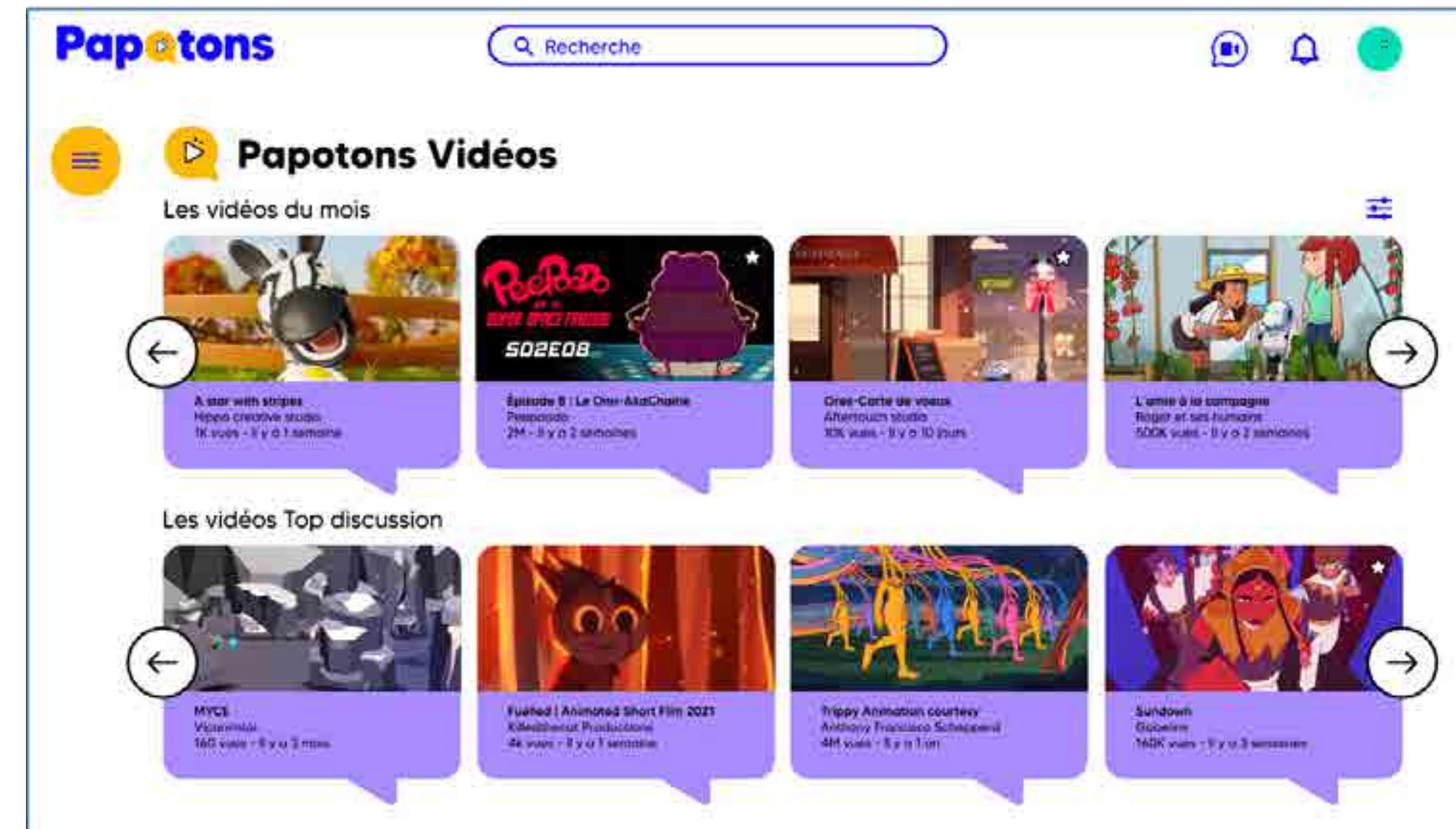


# “PAPOTONS”, UNE INSTANCE PEERTUBE DÉCENTRALISÉE POUR CRÉATEURS

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 homepage of the AOC (Alternatives à l'ordre des choses) website. The header features the AOC logo in large letters, a menu button, a search bar, and links for "S'abonner" and "Se connecter". Below the header is a navigation bar with categories: Analyse, Opinion, Critique, Entretien, Fiction, Auteur-e-s, Rayonnages, Tables, Agenda, Archives, and Librairie. The main content area has a red background. It displays the date "mercredi 28 août 2024" and the category "NUMÉRIQUE". The main title of the article is "Alors, ça ressemblerait à quoi un média social au design éthique ?" by Karl Pineau, described as a "chercheur en info-com". The text discusses the emergence of virtuous social media. A large black letter "D" begins a paragraph about the Commission on children's screen exposure report.

mercredi 28 août 2024

NUMÉRIQUE

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

Par Karl Pineau  
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 ⌂ partager ⌂

**D**ans 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.



# AXE 3

## CULTURE & SAVOIRS CRITIQUES



# QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

→ **DOMESTIC DATA STREAMERS**

Front page

↔ lien vers le site

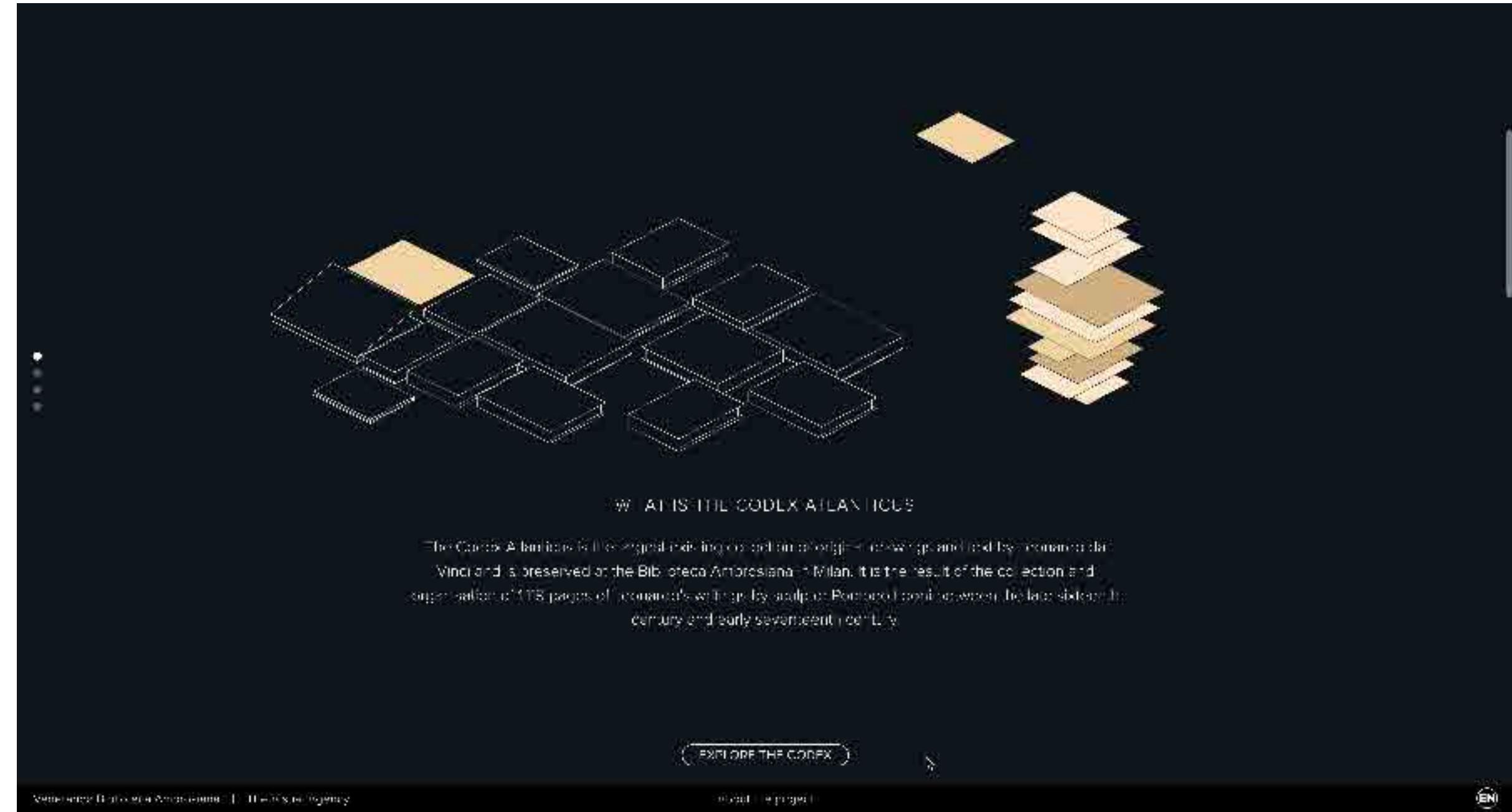


# QUELQUES DESIGNERS ET PROJETS INSPIRANTS

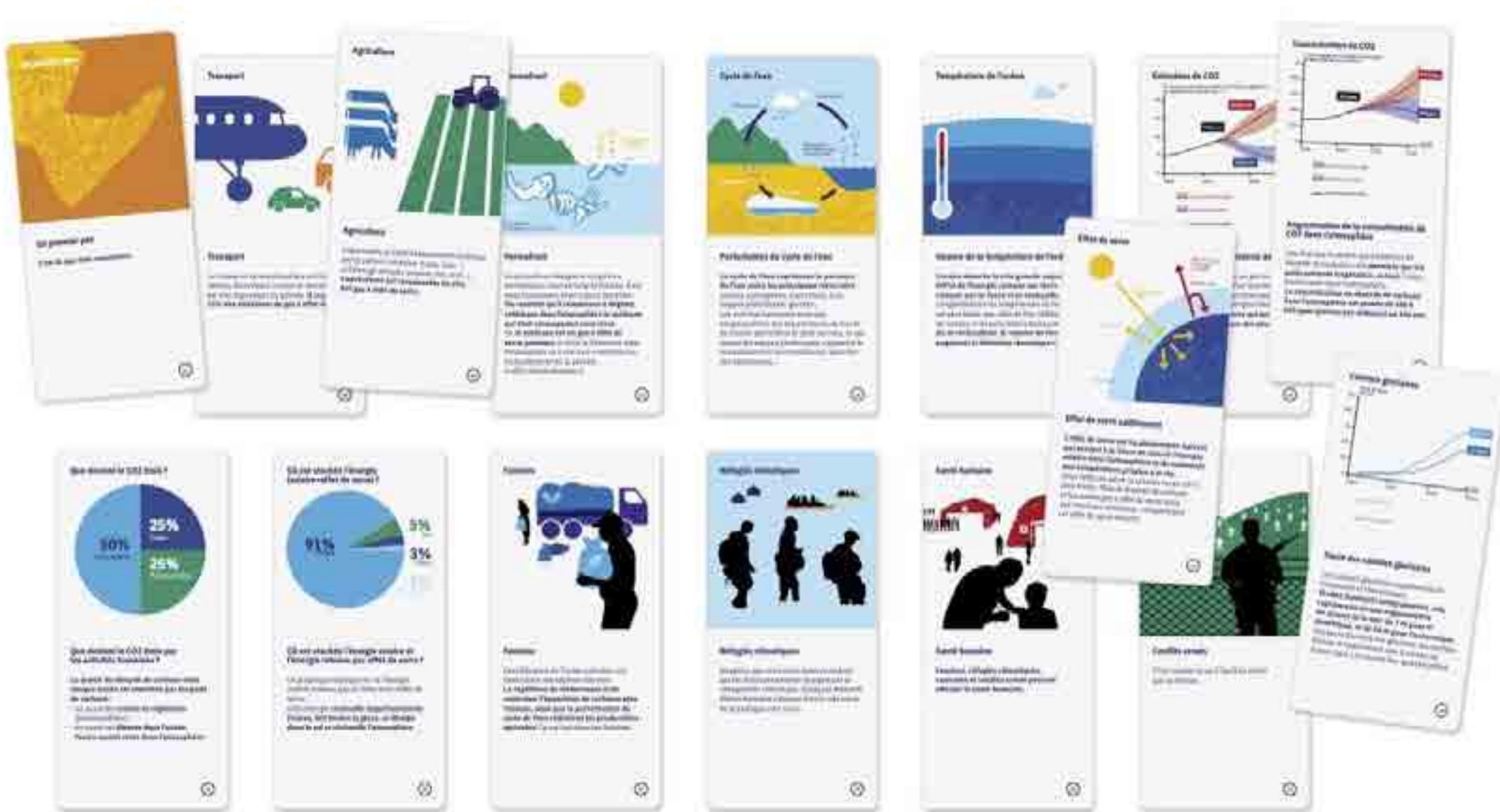
## → THE VISUAL AGENCY

Decoding Leonardo Da Vinci

↔ lien vers le site



# L'ATELIER DU CLIMAT, UNE VERSION "UX" DE LA FRESCUE 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/

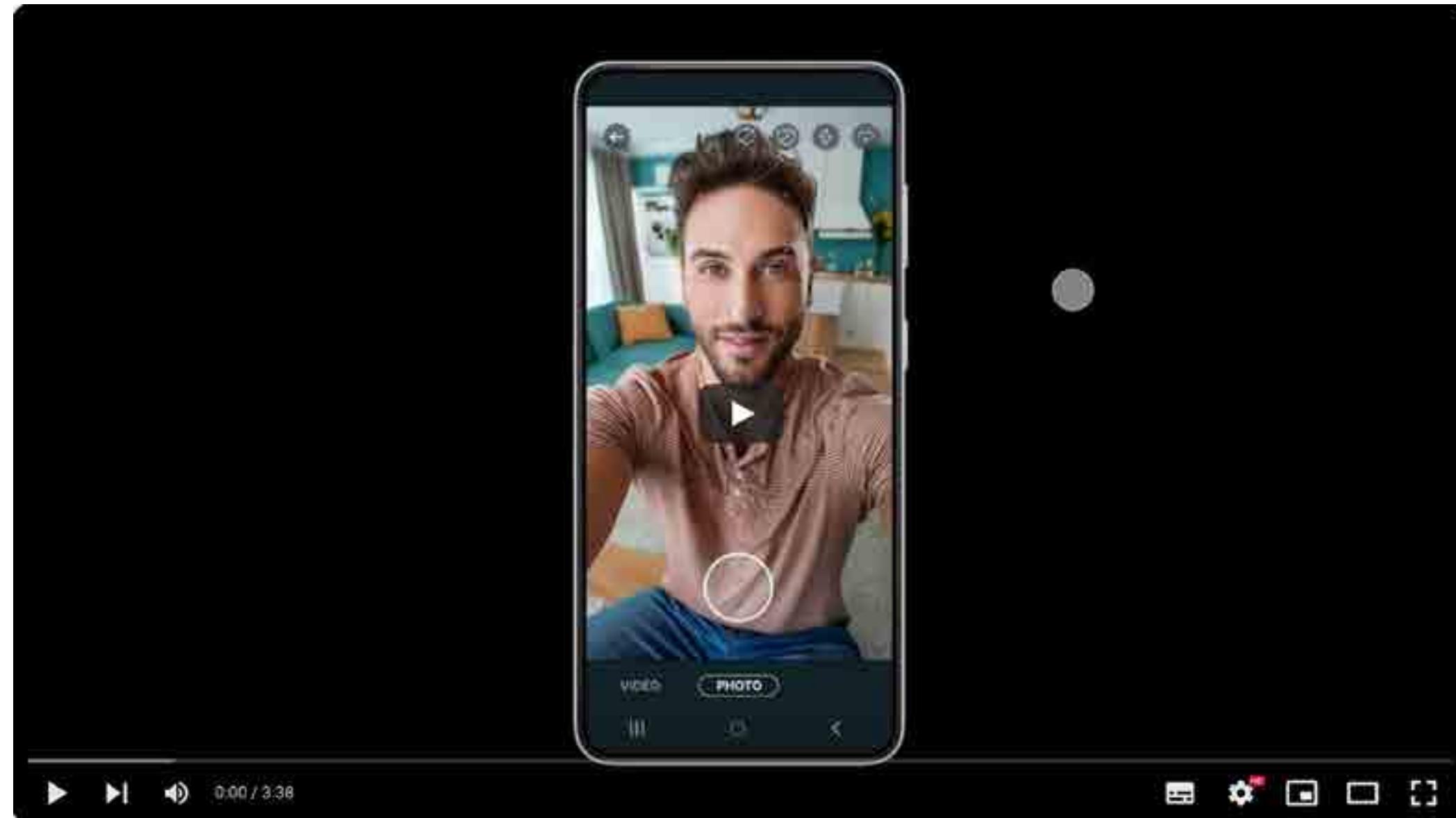


# FACILITER LA DÉCOUVRABILITÉ D'UN LIEU CULTUREL

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



# ANTICIPER LES DÉFIS SÉCURITAIRES LIÉS AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES



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

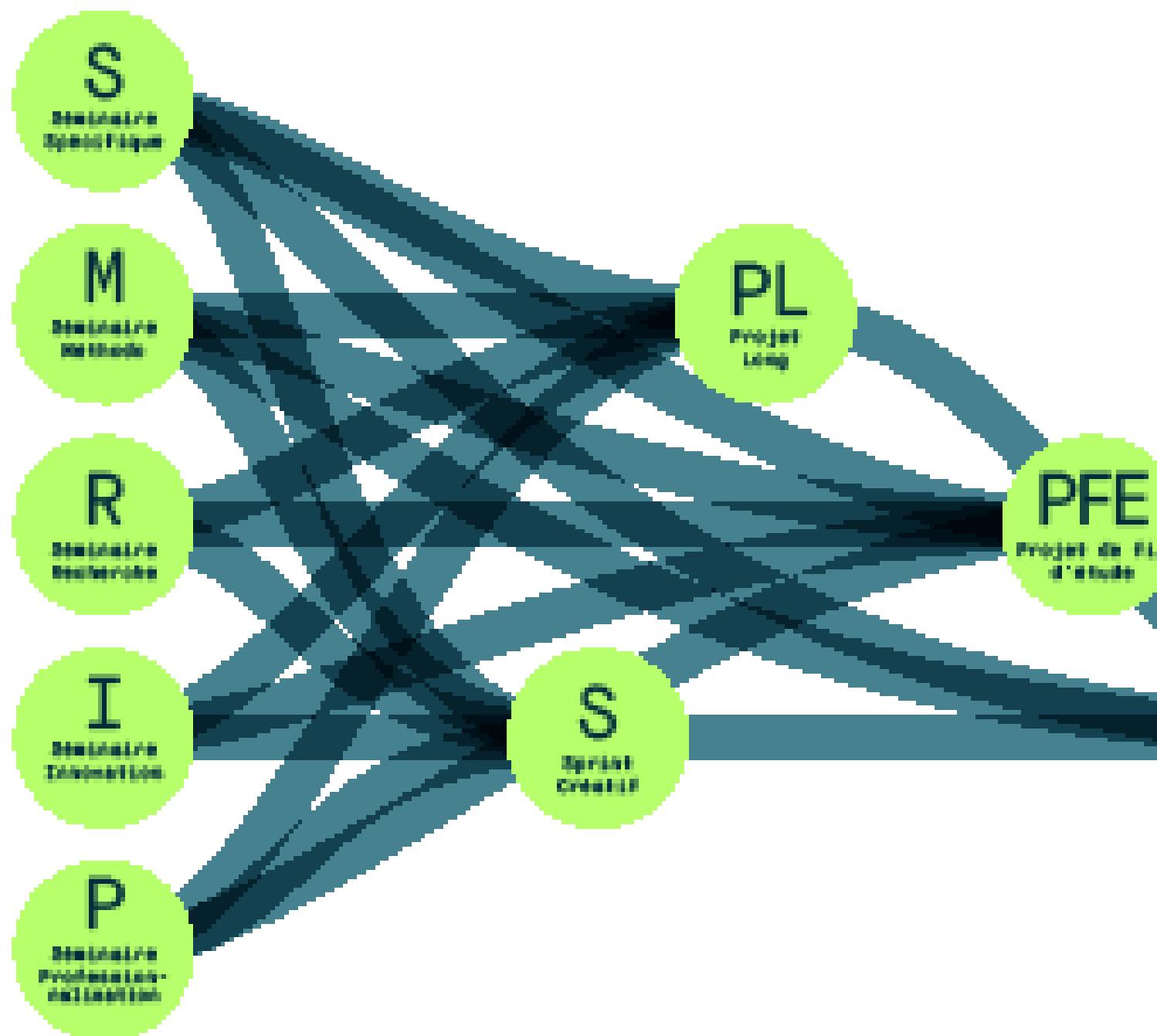
LA 4<sup>È</sup> ANNÉE AU LAB



# LE DÉROULÉ DE LA FORMATION

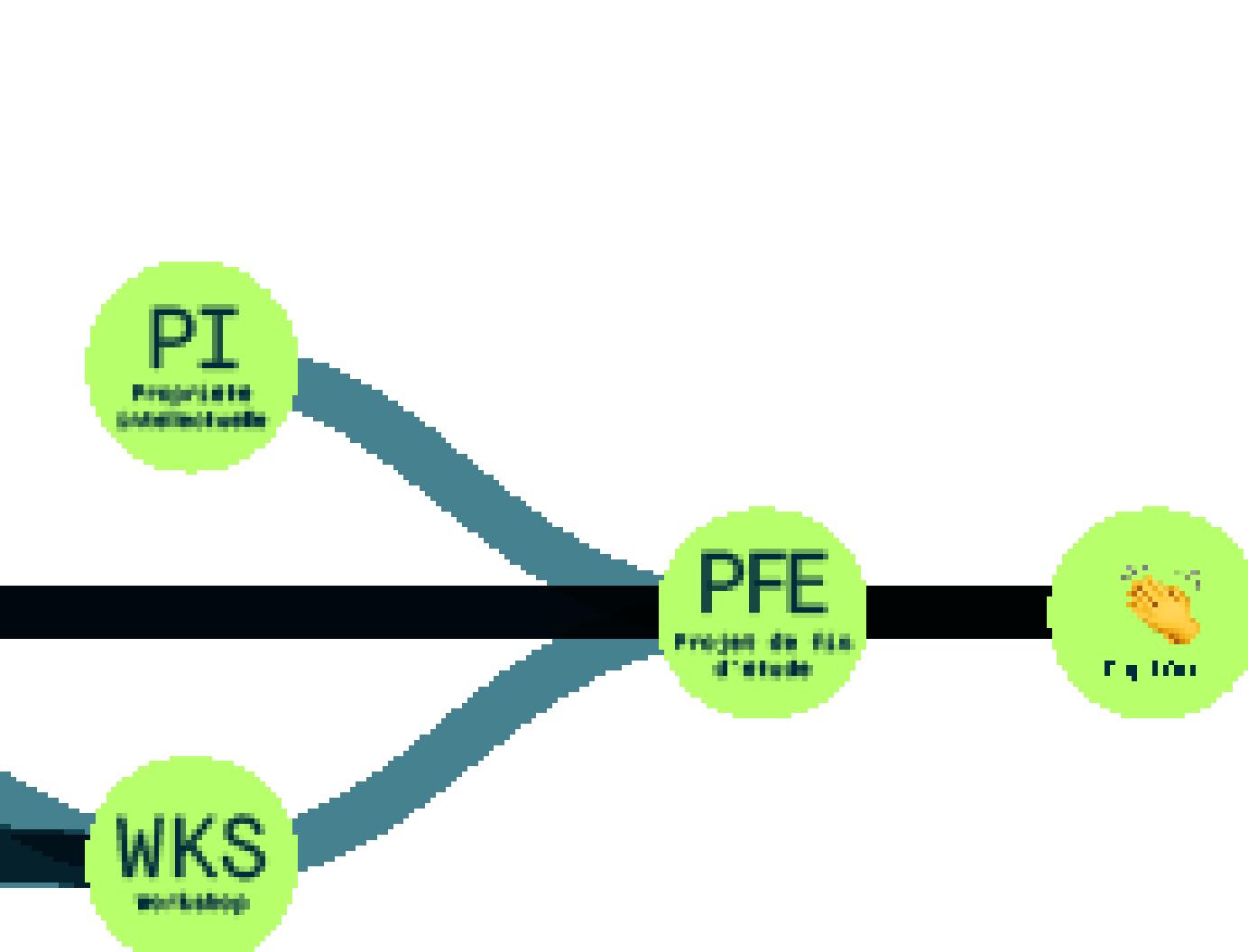
## A4

Module de formation



## A5

Module 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 Le Mansec  
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'éditionnalisation 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

**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  
Mac Gowen**  
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  
CARTOGRAPHE

**Orientation** Product Design

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

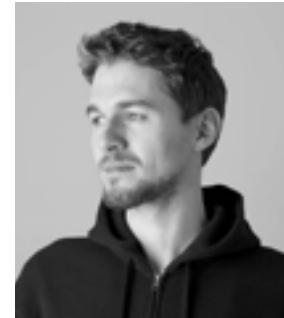
## Projet Slash



Camille Bonnivard  
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

<b>Objectif</b>	produire une solution de design autour d'une thématique du lab dans le cadre d'un projet individuel
<b>Thématiques</b>	journalisme ; démocratie & citoyenneté ; démocratie numérique ; sciences participatives
<b>Format</b>	une semaine intensive + 5 suivis en groupe par un binôme avec le prof référent
<b>Période</b>	séquence en milieu A4

## Profs Lab



**Karl Pineau**  
DIRECTEUR DU MEDIA  
DESIGN LAB,  
Enseignant-chercheur



**Maxime Zoffoli**  
RESPONSABLE  
PÉDAGOGIQUE,  
Design d'information



**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



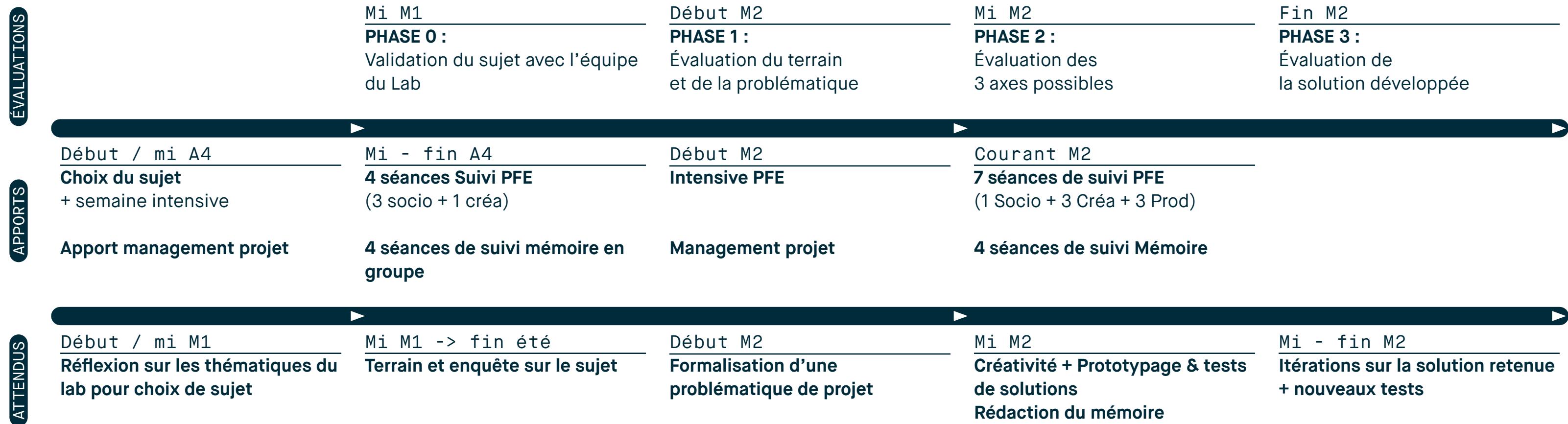
**Paola Da Silva**  
JOURNALISTE



**Timothée  
Demeillers**  
AUTEUR



# PROGRESSION PÉDAGOGIQUE PFE SELON LE LAB



# MANUEL DU PFE

Manuel  
du Projet  
de Fin  
d'Études



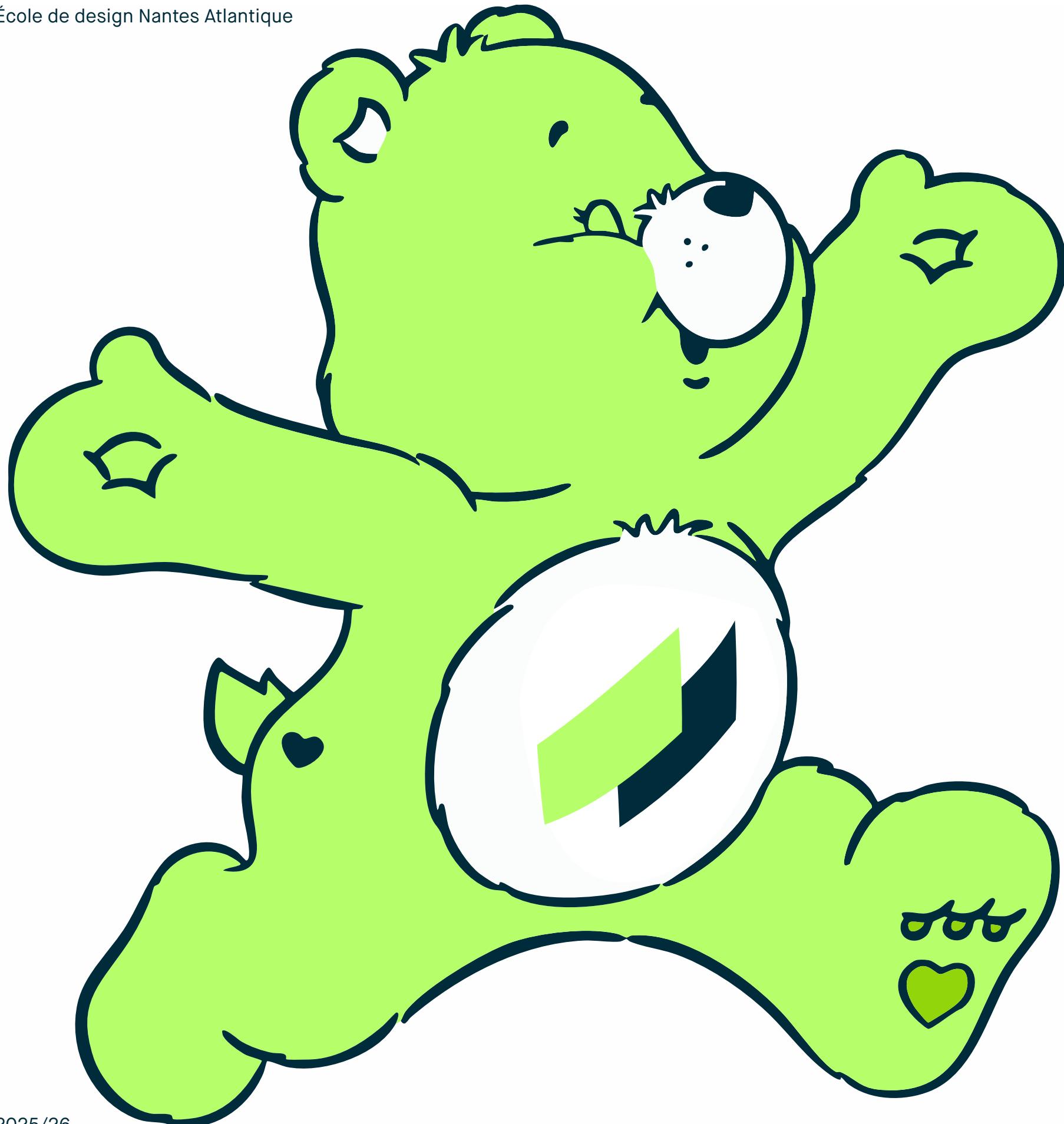
- Outil méthodologique et pratique
  - Il est en cours d'écriture, à ne pas diffuser en dehors du lab
- 👉 Accès à : Manuel du PFE



# 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<sup>er</sup> 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.

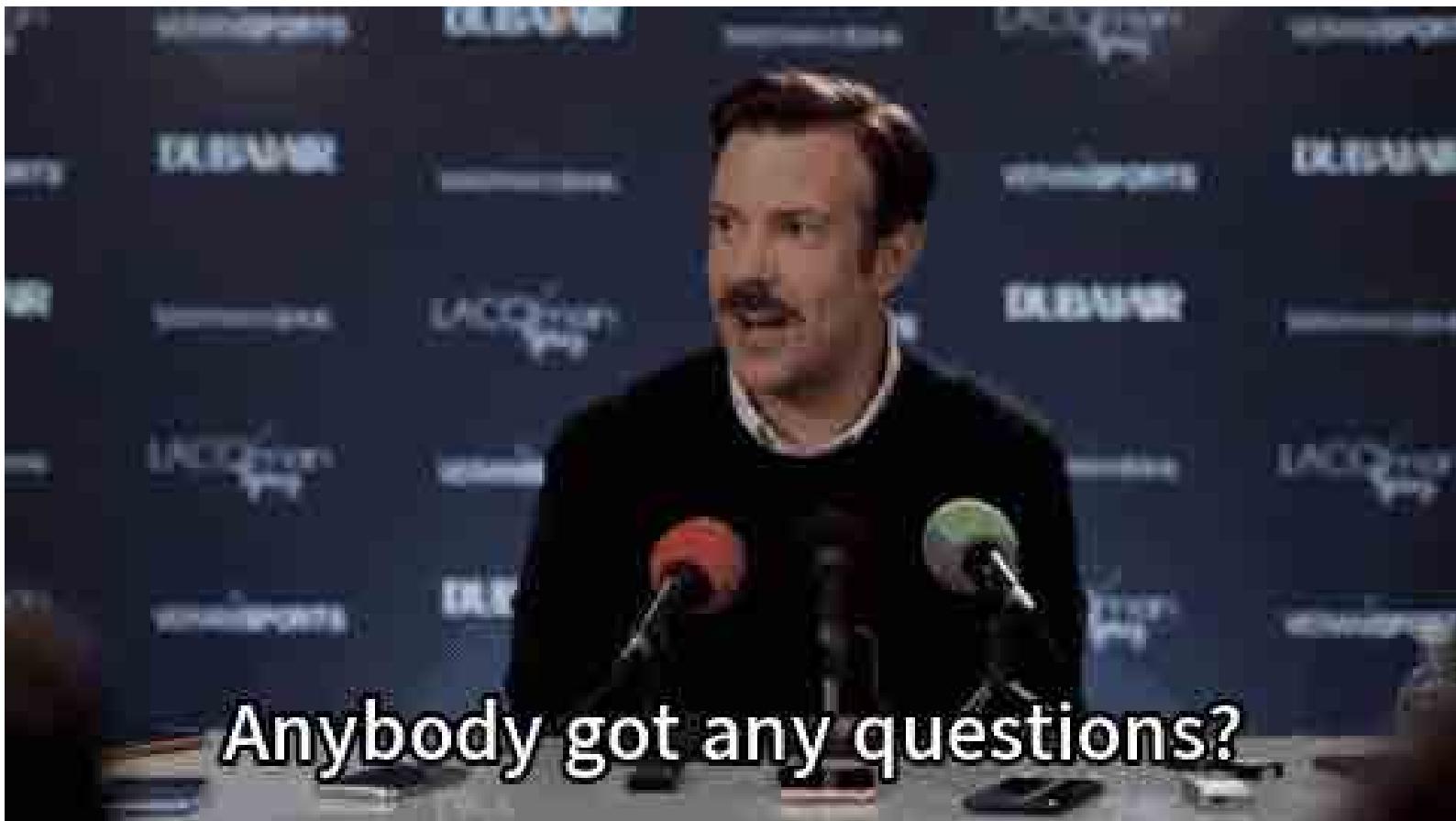
D'abord, la bienveillance et l'entraide entre vous. Le rythme, soutenu, de ces 2 années va vous mettre à rude épreuve et il est important que vous puissiez compter les un·es sur les autres.

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

