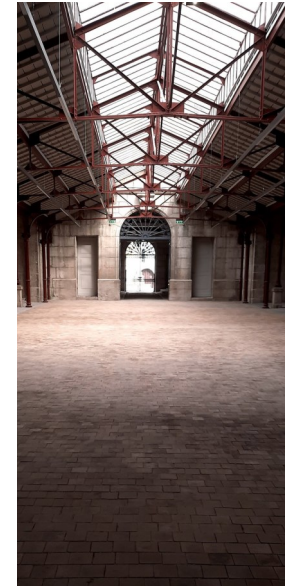


Diplôme National des Métiers d'Art et du Design
Objet - Concept mobilier & Pièces d'exception - 3ème année



SOUTENANCE PROJETS
PROMOTION 2021-2024
Mardi 11 et mercredi 12 juin 2024

Présentation à la Grenette*
Moirans-en-Montagne



DNMA De Objet
Concept mobilier & Pièces d'exception
Lycée des Arts du Bois-Moirans-en-Montagne

Lycée des Arts du bois -Moirans-en-Montagne- vernotte.fr



Établissement :

Mention : OBJET Spécialité du parcours : **Concept mobilier & Pièces d'exception**

NOM **VILLIEN**

Prénom **Valentin**

PLANNING PASSAGE étudiants DNMAE3

NOM	PRÉNOM	JOUR DE PASSAGE	HORAIRES
ROUSSEAU	Hugo	MARDI 11 JUIN 2024	10H00-10H30
BAILLY	Claudia	MARDI 11 JUIN 2024	10H40-11H10
ALLOUVEAU DE MONTREAL	Hubert	MARDI 11 JUIN 2024	11H20-11H50
CHRISTINAZ	Gaëtan	MARDI 11 JUIN 2024	13H30-14H00
DUMAS	Alexis	MARDI 11 JUIN 2024	14H10-14H40
DESMURS	Eva	MARDI 11 JUIN 2024	14H50-15H20
PEUGEOT	Arthur	MARDI 11 JUIN 2024	15H30-16H
BROCHARD	Raphaël	MARDI 11 JUIN 2024	16H10-16H40
LANDRY	Adrien	MERCREDI 12 JUIN 2024	9H00-9H30
HERNANDEZ	Cyprien	MERCREDI 12 JUIN 2024	9H40-10H10
VILLIEN	Valentin	MERCREDI 12 JUIN 2024	10H20-10H50
Restitution –debrief –clôture des oraux		MERCREDI 12 JUIN 2024	11h-12h

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission

*La Grenette

L'édifice a traversé deux guerres mondiales, la grenette hébergeait les prisonniers allemands... Après guerre, la grenette a été de tous les usages : salle de sport, douches municipales, salle de concert, cinéma, ateliers municipaux..., salle d'exposition, accueil les candidats du concours régional Ateliers d'art de France de Bourgogne/Franche-Comté. Depuis les années 80, l'édifice bénéficie d'opérations de restauration du patrimoine, et surtout l'inscription en 2007 sur le registre supplémentaire des Monuments Historiques. 2021 est une étape importante dans la restauration du bâtiment : suppression des câbles électriques disgracieux, réfection du pavement en bois debout, réfection de ses portails existants et création d'un 3ème portail, réfection de sa charpente métallique,...



МОЯ РОЗОЧКА.

@the.w.odesign



Thème de Mémoire
DN MADe 3

Résumé :

J'avais l'envie soudaine de mettre en valeur un message de paix et d'amour, quelque chose de beau dans un contexte de guerre. La possibilité de remettre en place des échanges commerciaux et culturels franco-russes hantaient de plus en plus mes pensées. Tout comme la rose, qui avec son pouvoir universel d'amour et de passion nous hypnotise et sublime les relations humaines.

Problématique :

Comment faire éclore un message de paix dans les relations franco-russes, à travers un matériau innovant ?

Intention projet :

Mon projet se dirige donc sur la création d'une nouvelle matière à partir de pétales de rose. J'aimerais récupérer les roses abîmées et non-vendues de la pépinière de mes beaux-parents, et les recycler en un élément décoratif. Mes recherches porteront attention aussi à certaines contraintes, comme sa fragilité et sa conservation ainsi que le procédé de création. Au niveau des relations commerciales franco-russes sur l'ébénisterie, le plus souvent, il s'agit d'exportation depuis la France de mobilier sur mesure, grâce à notre style et savoir-faire. Je m'ouvre donc à un champ d'exploitation commerciale peu exploré, avec la possibilité de remettre en place un message de paix. Le métissage de métal, bois et rose symbolise pour moi le métissage culturel, économique et politique des relations humaines entre la Russie et la France.

Mes partenaires :

- Pépinière Rusroza à Moscou (2008); avec 40 hectares, 2 millions de plantes, 200 000 roses.
- TEC MB Tôlerie Chaudronnerie (2020) ; artisan.
- Pépinière Paul Croix, à Bourg-Argental (1819); 5 hectares, création de roses par greffe ou hybridation.
- Le Bonheur avec Laurent Moreno, chocolaterie spécialisée dans le praliné. (Saint-Pétersbourg, Paris, Moscou, l'île de Bali, Londres, Tokyo)

Organisation des deux journées :

Réunion du jury : le 11 juin 2024 à 9H00

Mardi 11/06:

- Accueil mardi 11/06 à 9H. à la GRENETTE., début jury mardi à 10H.
- Déjeuner à 12H15
- Fin jury mardi 11/06 17H.
- Délibération possible jusqu'à 18H. max. (fermeture mairie)

Mercredi 12/06:

- Arrivée membres du jury matin: à partir de 8H30 pour début jury à 9H. jusqu'à 10H10
- Délibération générale de 11H. À 12H.
- Repas à la cantine du lycée Vernotte 12H20 - 13H10

Composition de la commission :

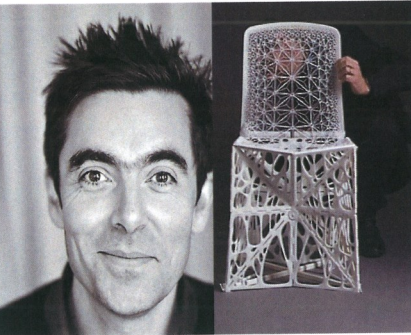
Monsieur FRESSENCOURT Noël	Président du jury	IA IPR Design & Métiers d'Art Université BESANCON
Monsieur PESEUX Vincent	vice-Président	
Monsieur DELAVELLE Hugo	membre du jury	ébéniste Designer à Saulnot professeur à Nevers professeur à Moirans en montagne professeur à Moirans en montagne
Monsieur TRUTIN Pascal	membre du jury	
Monsieur BRUN Frédéric	membre du jury	
Monsieur LEPREST Christophe	membre du jury	



Furniture 2049

Hugo Rousseau – hugo.rousseau.hg@gmail.com

Thème de mémoire
DNMADE 3



Résumé :

Les nouvelles technologies prennent une place de plus en plus importantes dans notre société. Les entreprises, les architectes et les designers comme Richard Buckminster Fuller, Zaha Hadid, Vincent Callebaut, Patrick Jouin, Nagami, Microsoft Hololens et Meta imaginent le futur de notre société. Selon ma vision le mobilier de demain se construit sur l'impression 3D, la réalité augmentée et la réalité virtuelle des technologies clés de mon projet.

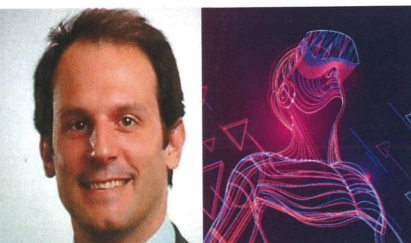


Problématique :

Comment le mobilier peut-il continuer à évoluer à travers les nouvelles technologies ?

L'intention de projet :

Je souhaite réaliser un objet ou un mobilier inspiré des principes architecturaux de Richard Buckminster Fuller, de l'esthétique de Zaha Hadid et chaise Tamu de Patrick Jouin ainsi que la vision éco-responsable et futuriste de Vincent Callebaut et de Nagami en y intégrant les nouvelles technologies que sont l'impression 3D, la réalité augmentée et la réalité virtuelle.



Les partenaires potentiels :

DIAKSE, entreprise de commerce en ligne commercialise une solution de création de showrooms virtuels brevetée. Véritable espace immersif, le showroom virtuel vous permet de présenter vos produits. Avec 3 fois plus de temps passé par les utilisateurs sur le site internet et une augmentation de 27% d'augmentation des ventes, le showroom virtuel remplit son objectifs, de susciter la curiosité et de provoquer l'acte d'achat par les visiteurs.



Établissement :

Mention : OBJET Spécialité du parcours : **Concept mobilier & Pièces d'exception**

NOM **HERNANDEZ**

Prénom **Cyprien**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

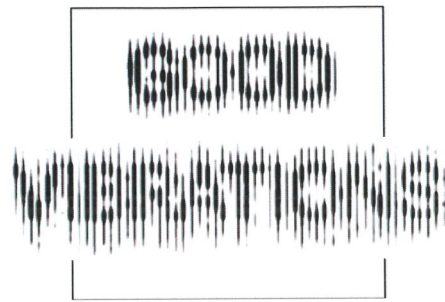
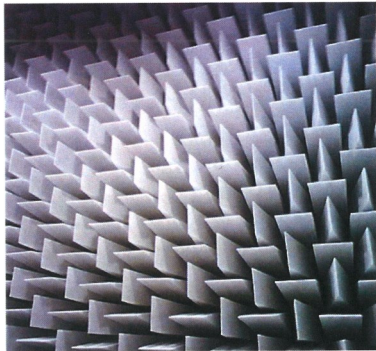
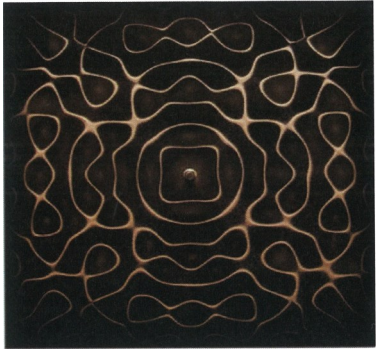
Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission



Cyprien Hernandez
DNMADE 3
cyprien.hernandez@gmail.com

RESUME :

Etant musicien, le son est un domaine qui me tient particulièrement à cœur. A travers de nombreux concerts et événements artistiques, le son a été ma porte d'entrée vers le monde de l'art.

Je tiens à développer ici le fait que notre expérience d'écoute va bien au-delà de l'ouïe et qu'elle est liée de façon intime à nos autres sens. Que ce soit avec une expérience basique comme le cinéma ou avec des installations bien plus immersives et complexes à l'image des travaux de I.Xenakis. La dimension synesthésique du son est pour moi capitale. La difficulté ici est d'abord de prendre conscience de l'existence même de ces différents degrés d'écoute. Pour ensuite en comprendre le fonctionnement à travers notre perception, notre ressenti et nos émotions. Et finalement, pouvoir retranscrire ces expériences et recréer des situations similaires au service de personnes en quête de confort, de mieux être ou d'expérimentation.

PROBLEMATIQUE :

De quelle manière nos sens influencent-ils notre expérience d'écoute ?

INTENTION DE PROJET :

Je souhaite donc créer un objet mettant en lumière les différents degrés d'écoute que l'on peut atteindre. Développer un prototype qui permettra d'apporter à son utilisateur un état de mieux-être par le biais du son et des vibrations. Je souhaite me diriger vers une assise avec un jeu de transmission des vibrations permettant de ressentir physiquement le son en utilisant et intégrant différentes technologies de vibreurs. Et donc jouer de façon modérée et contrôlée avec les sens de l'utilisateur.

PARTENAIRES POTENTIELS :

Association 3615 Señor / Ben FAREY
Kinésithérapeutes
Luthiers
Ingénieur Sons / Acousticiens
Ébénistes



Établissement :

Mention : OBJET Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **ROUSSEAU**

Prénom **Hugo**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission

L'ame sur la peau

CLAUDIA BAILLY

DNMADE

2024

Je suis passionné par le dessin comme moyen d'expression, lequel m'a guidé à explorer différentes formes artistiques. Parmi celles-ci, le tatouage s'est révélé être un domaine où je peux m'affirmer. Cette pratique ancestrale, bien qu'ayant autrefois des connotations négatives, revêt aujourd'hui une signification plus profonde, allant au-delà de la simple décoration corporelle.



Résumé

Ce processus de tatouage est bien plus que de simples marques sur la peau. Chaque dessin raconte une histoire personnelle, exprimant des émotions, des expériences et des choix intimes. Le tatouage peut être un moyen thérapeutique pour certains, surmontant des traumatismes ou célébrant des moments de transformation. De plus, le tatouage devient un moyen puissant de communication sociale, symbolisant des luttes personnelles, notamment en matière de santé mentale. Des symboles comme le point-virgule servent à partager des expériences et à soutenir ceux qui luttent contre des problèmes similaires.



Mon projet

Ma problématique se concentre sur la façon dont le tatouage permet de révéler notre identité, notre histoire et notre besoin de communiquer. Mon projet vise à créer un objet modulable pour favoriser la communication dans un studio de tatouage tout en préservant l'intimité. Je souhaite consulter des professionnels pour comprendre leurs besoins et utiliser divers matériaux pour concevoir cet objet, reflétant ainsi les valeurs fondamentales de l'art du tatouage : la qualité, la créativité et le respect.



DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ARTS & DESIGN

session 2024

Établissement :

Mention : OBJET

Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **LANDRY**

Prénom **Adrien**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

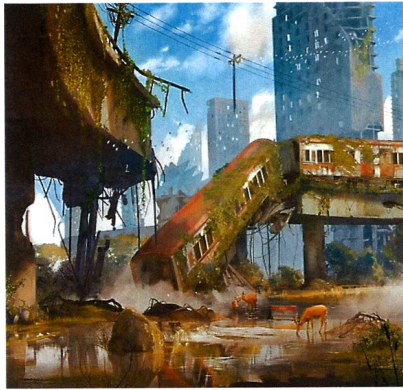
Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission



QUEL MONDE D'APRÈS ?

Adrien Landry

Thème de mémoire
DNMADE 3

Résumé :

Le postapocalyptique englobe toutes les œuvres dont l'univers se situe après un cataclysme ayant mis fin à la civilisation telle que nous la connaissons. Il s'agit d'un sous genre de la science fiction très présent dans l'art d'aujourd'hui, via la littérature, le cinéma, le jeu vidéo ou même des œuvres d'art contemporaines. Ces univers peuvent servir de miroir aux préoccupations de la société actuelle comme la moralité, la survie, la technologie, le retour à la nature, la lutte contre l'adversité, ... Le genre postapocalyptique est un moyen d'explorer symboliquement et métaphoriquement les préoccupations de la société d'aujourd'hui en utilisant un contexte extrême et dystopique.

Problématique :

Comment nous transporter dans la diégèse d'un monde post apocalyptique à travers la création d'un objet immersif révélateur d'un danger imminent ?

Intention de projet :

L'idée est de créer un objet immersif post apocalyptique . Pour ma part, il me semble plus que jamais nécessaire de faire prendre conscience au spectateur avide de grands spectacles, qu'il pourrait être demain lui-même impliqué avec sa part de responsabilité dans ce genre de scénario. Il s'agira d'un objet-scénographique qui stimulera notre instinct de survie, qui révélera au spectateur sa propre fragilité face à ces possibles scénarii à venir. Ce concept me permettra de travailler la vannerie à partir de fibres naturelles combinées à des matériaux de récupération. J'évoquerai ainsi la fin des systèmes de production et d'économie traditionnels de notre monde actuel pour de nouveaux modèles propres au monde post apocalyptique. Mon projet s'adressera à des personnes qui comme moi sont fascinées par ces univers fictifs et qui recherchent constamment une immersion plus forte.

Partenaires potentiels :

Vannières, Atelier Saule en Fa, Pontarlier.



Établissement :

Mention : OBJET

Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **BAILLY**

Prénom **Claudia**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

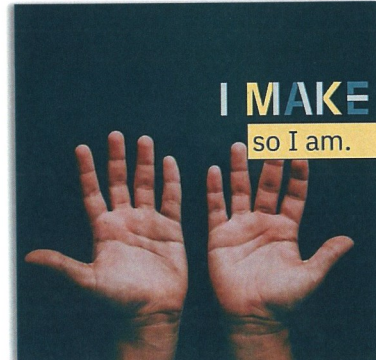
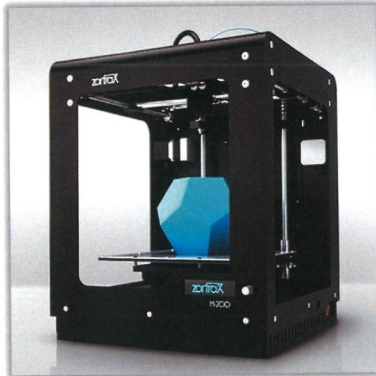
Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission



Naturellement technologique

Hubert Allouveau de Montréal

Thème de mémoire
MADe3 2024



Résumé : Dans le contexte actuel axé sur le respect de l'environnement, la relation entre nature et technologie est cruciale. L'objectif est de créer une association durable et mutuellement bénéfique. Malgré les préoccupations liées aux ressources naturelles, au climat et au développement durable, il est nécessaire de faire converger nature et technologie. Il ne faut pas opposer le naturel et l'artificiel, et préconiser une collaboration. Le développement durable exige que la technologie intègre la nature plutôt que de la dominer. Le recyclage et l'upcycling sont présentés comme des solutions, tout comme le mouvement DIY, qui encourage la créativité individuelle et une mentalité durable. L'impression 3D émerge comme une technologie révolutionnaire, favorisant la production d'objets personnalisés et réutilisables, en l'adoptant, on peut réduire son empreinte carbone et promouvoir une consommation consciente.

Problématique : - de quelle manière nature et technologie peuvent-elles être complémentaires et mutuellement bénéfiques ?

Intention de projet : Le projet consisterait à créer un meuble ou un objet intégrant des plantes et des technologies utiles. Par exemple, une plante absorbant l'humidité près d'une imprimante 3D, permettant au filament de mieux se comporter. De plus, un dôme de plantes préférant la chaleur entourant l'imprimante 3D réduirait le bruit de la machine et faciliterait l'impression. De plus un module domotique surveillerait l'humidité du sol de la plante pour un arrosage automatique, le tout en utilisant des matériaux recyclés.



Établissement :

Mention : OBJET

Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **BROCHARD**

Prénom **Raphaël**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission



Les jeux vidéo.

BROCHARD Raphaël

Thème de Mémoire
DN MADE 3

Résumé:

Les jeux vidéo sont des expériences interactives qui combinent graphisme, son, et mécanismes de jeu pour offrir une immersion dans des mondes virtuels. Ils varient en genres, allant des jeux d'action aux jeux de rôle en passant par les jeux de stratégie. Les joueurs contrôlent souvent des avatars et accomplissent des objectifs dans des scénarii variés. Les jeux vidéo peuvent être joués sur des consoles, des ordinateurs, des smartphones et d'autres plateformes.

Problématique:

de quelle manière peut-on rendre les jeux vidéos de demain plus responsables ?

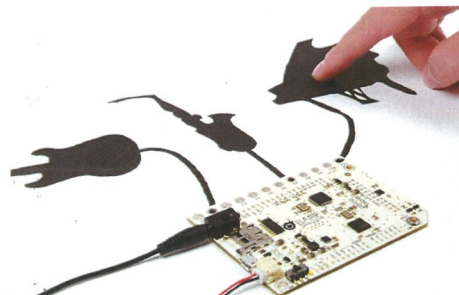
Intention de projet :

La croissance constante de l'industrie du jeu vidéo entraîne une responsabilité accrue envers l'environnement. Avec la demande croissante d'expériences ludiques et immersives, une refonte de la production des divertissements numériques devient impérative. L'intégration de pratiques éco-responsables dans le secteur du jeu vidéo est cruciale pour diminuer l'empreinte écologique de cette industrie prospère.

Une solution novatrice pour rendre l'industrie du jeu vidéo plus respectueuse de l'environnement consiste à explorer des alternatives durables aux composants électroniques traditionnels. En substituant les PCB (cartes de circuits imprimés) par des plaques en bois, il sera possible de réduire considérablement la dépendance aux matériaux non renouvelables. Le bois, en tant que matière naturelle et renouvelable, offre une alternative prometteuse pour atténuer les impacts environnementaux liés à la fabrication et au recyclage des composants électroniques.

Partenaires potentiels :

Discount Micro
Phone info



Établissement :

Mention : OBJET Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **ALLOUVEAU DE MONTREAL**

Prénom **Hubert**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission



Crash

Gaëtan Christinaz gaetan.christinaz1201@gmail.com

Thème de mémoire DNMADE 3

résumé

En tant que sapeur-pompier volontaire, les accidents routiers me touchent profondément, en particulier en intervenant en première ligne. Ayant été témoin de l'état de choc des victimes, je souhaite sensibiliser le public à la violence de tels accidents par le biais d'un projet de prévention. La recherche détaille les conséquences psychologiques et physiques des traumatismes post-accident, soulignant l'importance négligée de la ceinture de sécurité.

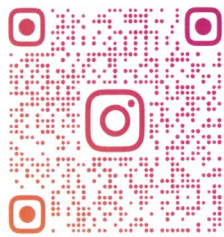
Problématique

De quelle manière l'intégration de l'art dans le mobilier peut-elle jouer un rôle dans l'amélioration de la sécurité routière et la diminution des accidents ?

J'aimerais exprimer via mon mobilier ou objet design les ressentis de personnes ayant vécu un accident, traduire le choc, la déformation de certains éléments de voiture comme Andu Masebo, John Chamberlains, César le font dans leurs œuvres. L'altération inhabituelle nous interpelle, nous n'avons pas l'habitude de voir de matériaux comme de l'acier se déchirer aussi facilement que du papier, cette relative fragilité nous fait prendre conscience des risques liés à la conduite puisqu'il est facile d'imaginer ce qui se passerait sur nous ou un proche quand l'on voit des morceaux de carrosserie complètement arrachés. De plus, ce mobilier ou objet de prévention pourrait avoir une disposition scénographique comme dans les œuvres de Rebecca Ackroyd pour lui donner une dimension plus profonde

partenaire potentiels

-association de prévention autoroutière
-vinci, aprr, etc



GC_TOURNAGE_DART_EBENISTERIE



DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ARTS & DESIGN

session 2024

Établissement :

Mention : OBJET

Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **PEUGEOT**

Prénom **Arthur**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

Session S6

Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission



ENTRE GASTRONOMIE ET ARTISANAT

**Peugeot Arthur
Dn Made 3**

Résumé

Ma créativité m'a orienté vers l'artisanat, depuis mon arrivé à Moirans en Montagne spécifiquement les arts de la coutellerie. Avec une communauté croissante, les savoir-faire deviennent de plus en plus accessibles. Le couteau, évolution du plus ancien outil de l'homme, devient un compagnon symbolique dans toutes les situations de la vie, suscitant un intérêt croissant et la construction de collections.

Problématique

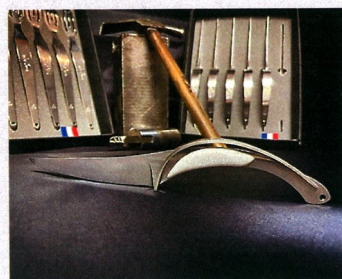
**Comment surprendre et se démarquer en
revisitant l'un des plus vieux objets du monde ?**

Intention de projet

Je crée une série de couteaux de table novateurs avec des manches en verre, se démarquant esthétiquement au sein des couverts. tout en garantissant performance, confort et tranchant. La verrerie, maîtrisant toutes les techniques de fabrication du verre depuis l'Égypte antique, utilise ce matériau unique, translucide et transparent, fragile mais très dur une fois finalisé. Depuis 5 000 ans, le verre était réservé aux objets de luxe, sa valeur provenant de sa fragilité plutôt que de sa rareté. Pour réussir mon projet, je cherche des solutions pour pallier à la fragilité et aux rayures du verre, assurant une bonne prise en main par des jeux sur les formes ou les textures.

Partenaire

école hotelière renouveau
atelier cuir acier bois
les perles de Catherine
atelier verrier de mademoiselle Jane



RENOUVEAU
École Hôtelière



Établissement :

Mention : OBJET

Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **CHRISTINAZ**

Prénom **Gaëtan**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

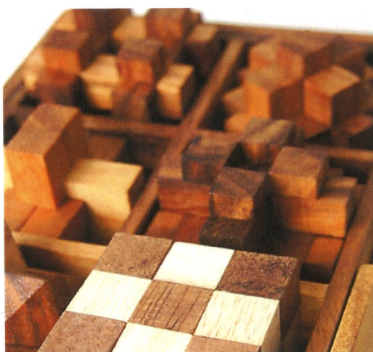
Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission



Récré - activité



Alexis Dumas
DNMADE 3
dumaslegalex@gmail.com

RESUME :

Durant mon parcours scolaire, j'ai eu beaucoup de mal à choisir ce que je voulais faire plus tard. Je n'ai trouvé ma voie dans l'ébénisterie qu'après mon baccalauréat. La voie professionnelle aurait pu me convenir plus tôt, mais cette voie n'est pas valorisée à cause des préjugés portés à son égard. C'est pour cela que j'aimerais partager mon expérience avec les plus jeunes, et briser cette rigidité que le système scolaire nous apporte dès notre plus jeune âge. Le but serait donc de revaloriser l'artisanat, les métiers manuels, qui selon moi ne sont pas assez mis en valeur dans les parcours scolaires classiques. Afin qu'ils aient le choix et qu'ils puissent se projeter concrètement dans un futur métier attrayant. Sensibiliser les enfants à cet art ancestral, pour perpétuer son héritage, et former une nouvelle génération d'artisans ébénistes passionnés.

PROBLEMATIQUE :

De quelle manière peut-on sensibiliser les plus jeunes aux métiers manuels, tels que l'ébénisterie, afin de leur donner davantage de perspectives d'avenir ?

INTENTION DE PROJET :

J'aimerais créer un cabinet de curiosité pour sensibiliser les plus jeunes (9-10-11 ans) au métier d'artisan ébéniste, ce cabinet voyagerait d'écoles en écoles et nécessiterai mon intervention à chaque fois. Ce cabinet comportera des éléments à thème comme les casse-têtes ou encore des petits objets en bois pour les différentes fêtes de l'année. Pour les sensibiliser un petit atelier montage d'un petit mobilier/jeu en bois serait mis en place lors de mes interventions.

PARTENAIRES POTENTIELS :

École Primaire de Saint André d'Olerargues (30)



Établissement :

Mention : OBJET

Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **DESMURS**

Prénom **Eva**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspect techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

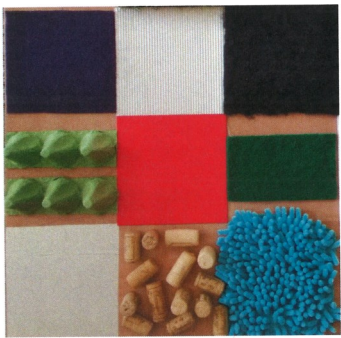
Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission



Sensorielle.

Desmurs Eva. evadesmurs@gmail.com
Thème de mémoire DN MADE 3

Résumé :

Nous avons tous connus un enfant ou bien un ami faire face à des difficultés scolaire. Le système éducatif rigide favorise la discipline mais crée stress et accentue les inégalités. L'attention et la concentration sont cruciales dans un monde distrayant comme le nôtre. Cultiver l'attention offre créativité et connexion aux autres, tandis que la concentration est essentielle pour la productivité et l'apprentissage. Je vais donc chercher des solutions en tant qu'étudiante pour améliorer le bien-être en classe de primaire.



Problématique :

En quelle mesure la libération de la contrainte physique permet-elle à l'élève d'améliorer sa concentration pour le mener vers davantage de réussite et d'épanouissement ?

Intention de projet :

J'aimerais donc créer un module sensoriel utilisant la vue et le toucher pour améliorer le cadre scolaire primaire, s'intégrant à la classe ou au mobilier déjà existant. L'utilisation de matériaux ergonomiques et texturés, couleurs apaisantes pour créer un environnement visuellement relaxant et de détente, tout en respectant les normes de sécurité. L'intégration d'éléments interactifs et sensoriels créeront une zone pour prévenir la surcharge cognitive et le stress accumulé des élèves. L'objectif est de favoriser le bien-être psychique des élèves.

Partenaires :

- La rencontre d'enseignants dans le primaire
- École élémentaire J.J de Laborde, du Mérévillois dans l'Essonne.



Établissement :

Mention : OBJET Spécialité du parcours : [Concept mobilier & Pièces d'exception](#)

NOM **DUMAS**

Prénom **Alexis**

Soutenance de Projet MADE, UE 23

Compétences		évaluation(*)	Validation
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.		
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.		
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicites.		
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.		
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.		
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...		

Commentaire général

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés : « maîtrise insuffisante » ; « maîtrise fragile » ; « maîtrise satisfaisante » ; « très bonne maîtrise ».

- Session S6
- Session de rattrapage

Date :

Nom, fonction et signature du ou des représentants de la commission