

Imaginer les compétences de demain

Webinaire Riposte Créative Pédagogique



Laurent Neyssensas - 25 Octobre 2023



**L'ÉCOLE DE
DESIGN**
Nantes Atlantique

REX

Sommaire

- L'École de design Nantes
- Learning Lab Design
- Atelier Veille
- Les Veilles Design(s)
- Les signaux faibles
- Science Fiction
- Design Fiction
- Méthodes Utiles
- #1 Impakt
- #2 Chronotopium
- Bilan intermédiaire
- En conclusion

Laurent Neyssensas

Responsable Innovation Pédagogique

« Après avoir exercé diverses activités au sein de l'école, je suis responsable de l'innovation pédagogique depuis 2017. Ma mission est donc à la fois d'accompagner les équipes pédagogiques dans l'enseignement du design mais aussi de faire appel aux méthodologies du design pour accompagner des expérimentations pédagogiques... »

ux en pédagogie
design spéculatif
veille créative
culture numérique
culture images.

L'École de design Nantes Atlantique

**UNE GRANDE
ÉCOLE DE DESIGN**

Établissement sous contrat
avec l'État



Membre de la Conférence des Grandes Écoles

École partenaire CCI Nantes St-Nazaire,
soutenue par la région Pays de la Loire
pour le CFA

École associée à Nantes Université



L'École de design Nantes Atlantique

DES DIPLÔMES RECONNUS



Le DN MADE Bac +3

Diplôme National des Métiers d'Art et du D'esign contrôlé par l'état, conférant le grade de licence. Enregistré au RNCP niveau 6.



Le Diplôme de design Bac +5

Visé par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche et conférant le grade de master. Enregistré au RNCP niveau 7.



Le Bachelor Management de Projet en Design et Communication (en partenariat avec Audencia)

Visé par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

1^{re}

école de design privée
à obtenir

le grade de master

(Bulletin Officiel du 22 juillet 2021)

L'École de design Nantes Atlantique



L'ÉCOLE ET LA RECHERCHE

Démarche Recherche Formation Innovation

5 thématiques d'expertise :



Des chaires de recherche

L'École de design Nantes Atlantique



CHIFFRES CLÉS

1750 étudiants dont **350** apprentis

1000 apprenants en formation continue
chaque année

3500 diplômés

350 intervenants

1000 entreprises partenaires

Learning Lab Design

Un espace de pratique et d'observation

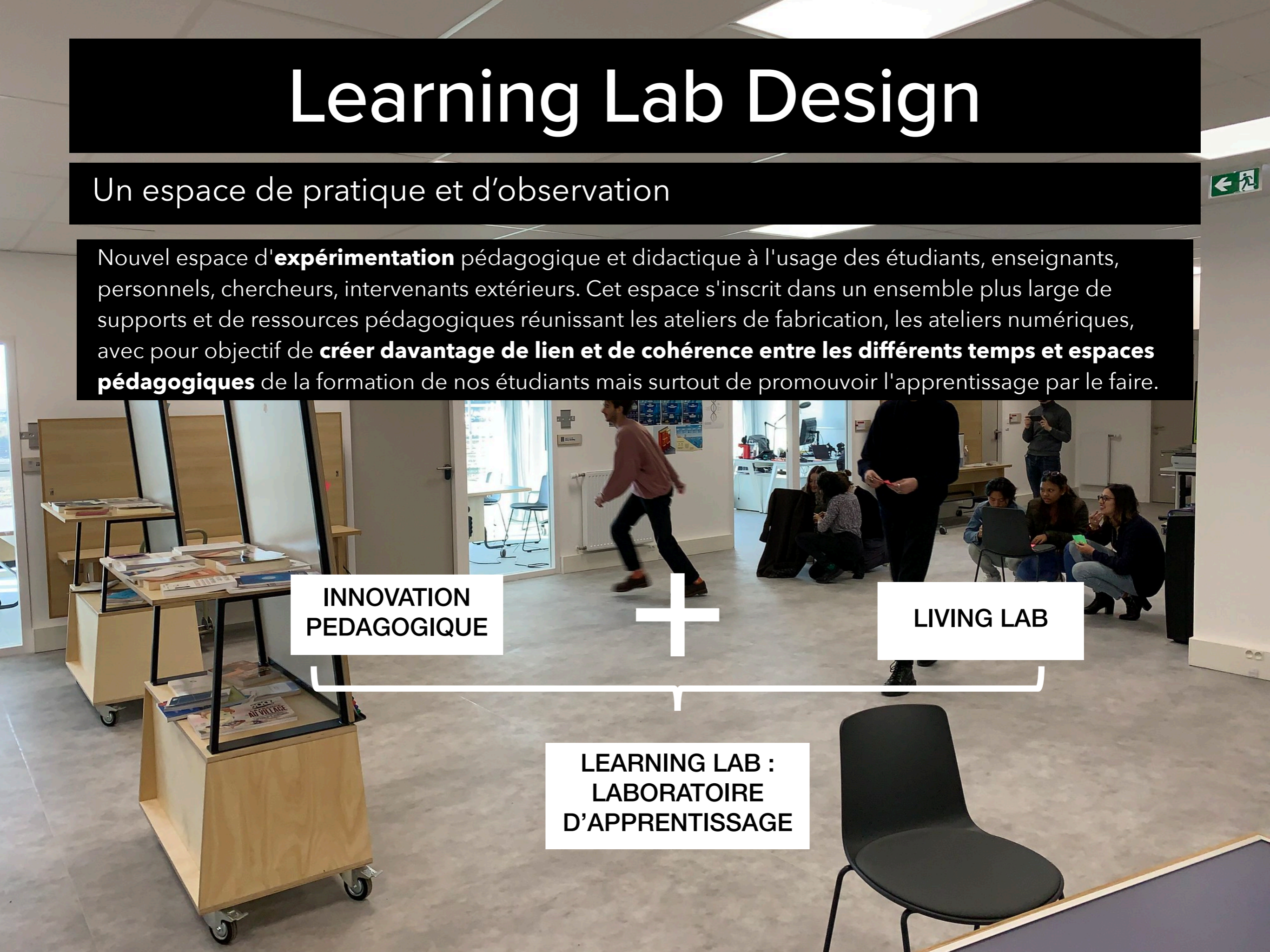
Nouvel espace d'**expérimentation** pédagogique et didactique à l'usage des étudiants, enseignants, personnels, chercheurs, intervenants extérieurs. Cet espace s'inscrit dans un ensemble plus large de supports et de ressources pédagogiques réunissant les ateliers de fabrication, les ateliers numériques, avec pour objectif de **créer davantage de lien et de cohérence entre les différents temps et espaces pédagogiques** de la formation de nos étudiants mais surtout de promouvoir l'apprentissage par le faire.

INNOVATION
PEDAGOGIQUE



LIVING LAB

LEARNING LAB :
LABORATOIRE
D'APPRENTISSAGE

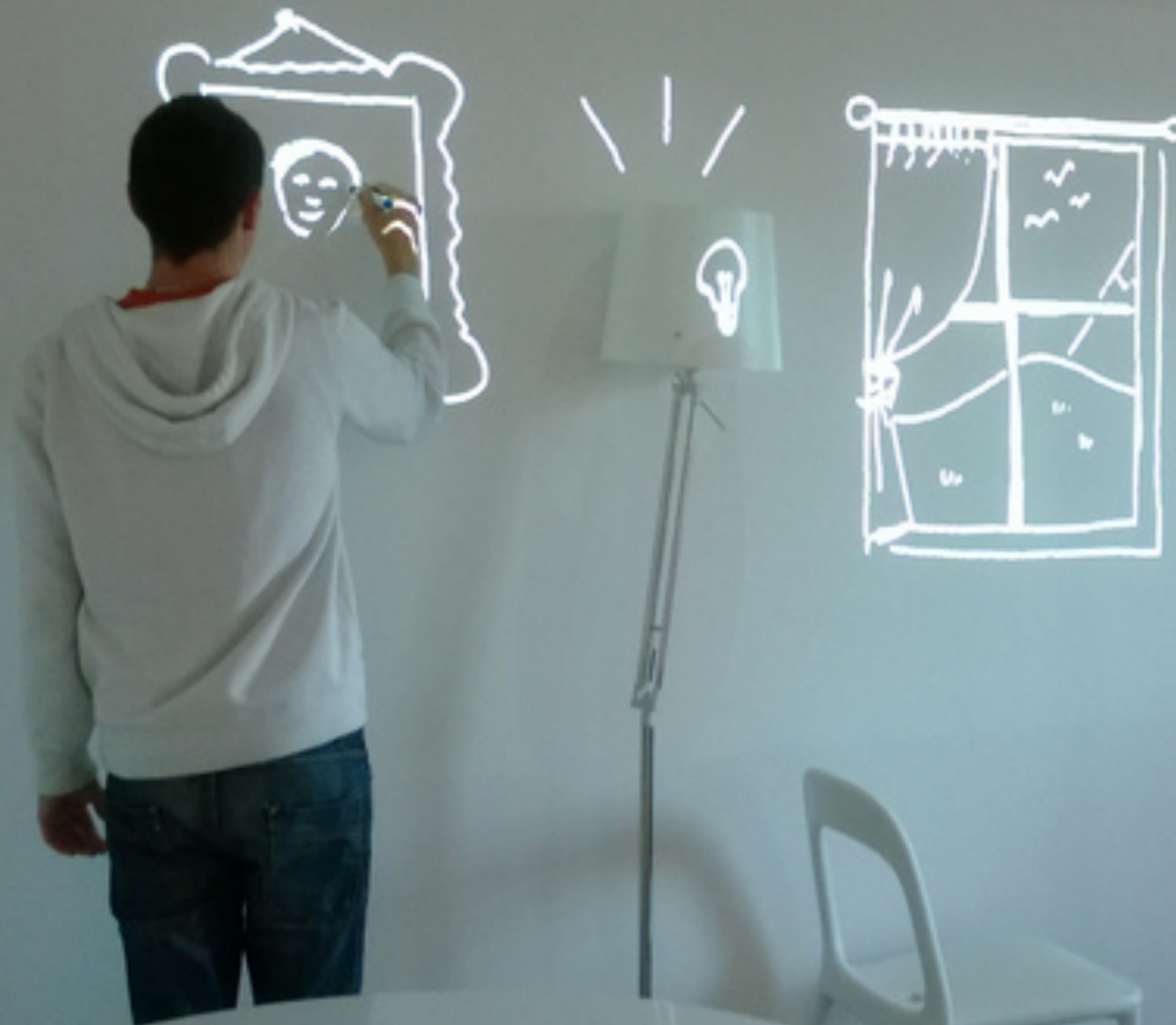


Learning Experience

de l'UX à LX

L'expérience d'apprentissage

fait référence à toute interaction, cours, programme ou autre expérience dans laquelle l'apprentissage a lieu, qu'il se déroule dans des contextes académiques traditionnels (écoles, salles de classe) ou non traditionnels (lieux extérieurs à l'école, environnements extérieurs).



Cela comprend les interactions éducatives traditionnelles (les élèves apprennent des enseignants et des professeurs) ou les interactions non traditionnelles (les élèves apprennent à l'aide de jeux et d'applications logicielles interactives).

Atelier veille

Un cours historique

entrez
à l'OUEST

[par les
chemins
antidérapants]

entrée
pour des Temps

1

Dans le cadre d'un cours de veille stratégique de «30 heures avec des étudiants de 3^{ème} années. Croisement entre technologie et projection avec une technologie. Formation à la méthodologie de veille orienté projet. (Usage Technologique, Identité Législatif Economique, Sociale.) Une première partie théorique et une deuxième partie en TD

Les veilles design(s)

Aider le designer dans sa prise de décision (stratégie, menace, opportunités)
Transformer des informations en renseignements (vision stratégique)
Agir plus rapidement > stimuler l'innovation
Augmenter la collaboration entre individus

La forme

Le cadre

La fonction

L'existant

Connaissance

Inspiration

Proposition

Confirmer une idée Ou/Et Dégager une tendance

Compétences pour le design

Créativité et Sens artistique
Curiosité intellectuelle
Sens de l'écoute et de la communication
Rigueur et organisation
Esprit de synthèse et d'analyse
Réactivité et Qualités relationnelles
Esprit pragmatique et méthodique
Capacité à prioriser
Esprit d'initiative
Esprit d'équipe
Polyvalence
Autonomie
Capacités rédactionnelles

Maîtrise des techniques de dessin
Connaissance en design produit, graphique, thinking,
Maîtrise des logiciels de PAO , CAO, 3D
Connaissance des langages informatiques
Connaissance des étapes du cycle de vie des produit
Connaissance des technologies UX/UI design
Connaissance des techniques d'impression 3D
Connaissance de la gestion de projet
Maîtrise du maquette et prototypage



Métier Designer

Évolution métier



1998 Philippe Starck, le visionnaire in *Intramuros* N°76

**DESIGN
WON'T SAVE
THE WORLD**

GO VOLUNTEER AT A SOUP KITCHEN,
YOU PRETENTIOUS FUCK.

2008 : Franck Chimero «Design Won't save the world»

Les signaux faibles

La matière

Des signaux faibles, sont des signaux à petite fréquence... L'importance des signaux faibles n'est pas dans leur perception, mais dans ce qu'ils déclenchent comme réactions contrastées en contribuent à imaginer des scénarios dynamiques. Contrairement à ce que l'on imagine couramment, un signal faible n'est pas l'information, mais ce que l'on en fait, ce qu'on l'en transforme, en anticipe...

Il ne prends toute sont importance que s'il fait l'objet d'une interprétation collective.
Le mot faible signifie que la donnée en question n'est pas spontanément évidente.
Plus concrètement, capter des signaux faibles consiste à dépasser un premier niveau d'apparences, d'informations ou de réactions

Science Fiction

La base

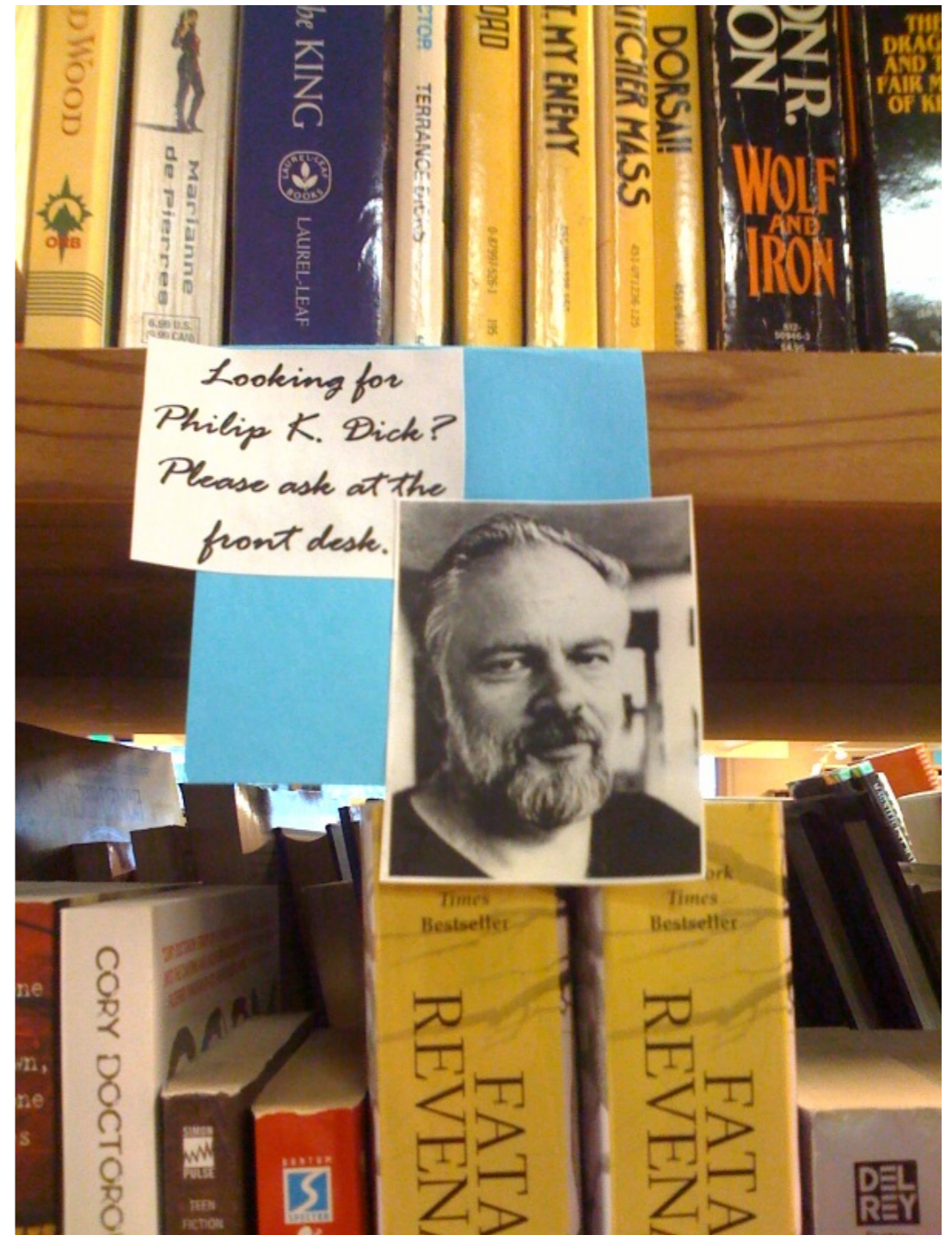
Utopie, dystopie, cyberpunk
et solarpunk

*Joe Chip sortit un couteau en acier
inoxydable du tiroir à côté de l'évier ; il s'en
munit et entreprit de démonter le verrou de
sa porte insatiable.*

*- Je vous poursuivrai en justice, dit la porte
tandis que tombait la première vis.*

*- Je n'ai jamais été poursuivi en justice par
une porte. Mais je ne pense pas que j'en
mourrai.*

Ubik -



Anticipation

Vivant et Algorithme

2019 , deux demandes de brevets basés sur des idées générées par l'IA (un type de récipient pour boissons basé sur la géométrie fractale et un dispositif embarquant une lumière vacillante pour des opérations de sauvetage. Dans une décision qui pourrait faire jurisprudence, l'Office européen des brevets a indiqué « qu'après avoir entendu les arguments du demandeur da au motif qu'ils ne satisfont pas à l'exigence de la Convention sur les brevets selon laquelle un inventeur désigné dans la demande doit être un être humain et non une machine »,

« L'Office n'enregistrera pas les œuvres produites par la nature, les animaux ou les plantes. De même, l'Office ne peut pas enregistrer une œuvre prétendument créée par des êtres divins ou surnaturels, bien que l'Office puisse enregistrer une œuvre lorsque la demande ou la copie de dépôt indique que l'œuvre a été inspirée par un esprit divin", "Compendium of US Copyright Office Practices, Third Edition".

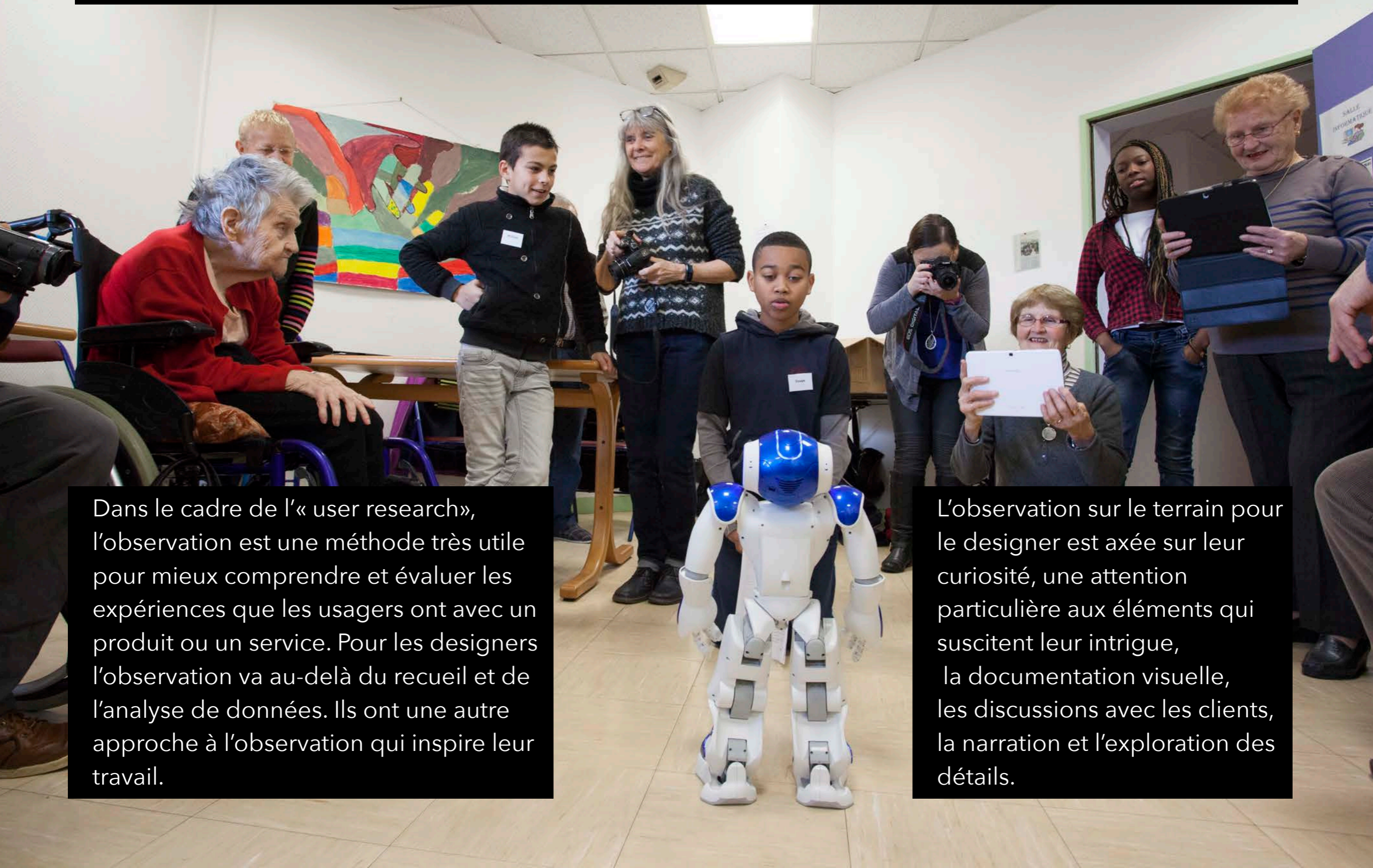
September 29, 2017



« 2008 Monkey Autoportrait sur l'appareil de Dave Slater »

Observation

Curiosité permanente



Dans le cadre de l'« user research », l'observation est une méthode très utile pour mieux comprendre et évaluer les expériences que les usagers ont avec un produit ou un service. Pour les designers l'observation va au-delà du recueil et de l'analyse de données. Ils ont une autre approche à l'observation qui inspire leur travail.

L'observation sur le terrain pour le designer est axée sur leur curiosité, une attention particulière aux éléments qui suscitent leur intrigue, la documentation visuelle, les discussions avec les clients, la narration et l'exploration des détails.

Méthode U.T.I.L.E.S.S

Cadrer

Usage (innovation ascendante)
Technologie (innovation descendante)
Identité (représentation)
Législatif (cadre)
Economique (marché)
Sociale (démographie , politique)
Soutenable

Dames



Votre Pièce



Messieurs

RÉPONSES



Design Fiction

Définition

Prototypage de l'imaginaire / Protoconcept

Le design fiction produit un souhait fictionnel qui entraine le spectateur dans un espace plausible.

Une prospective par le design au plus proche du réel.



Design Fiction

Méthode

1. Veille Créative

Cette étape consiste à prendre connaissance des données, signaux faibles, et de stimuler l'imaginaire d'un groupe, de le projeter dans le(s) futur(s).

2. Protocept

Formulation des hypothèses et des scénarios. Cette étape passe un processus d'idéation basé sur le « Et si ? ».

3. Prototype

Développer les scénarios du futur évoqués par des artefacts. peuvent prendre (une fiche de poste, un article, un podcast, une vidéo ..).

4. Communication

Présentation au public afin de susciter la discussion autour de la thématique choisie.

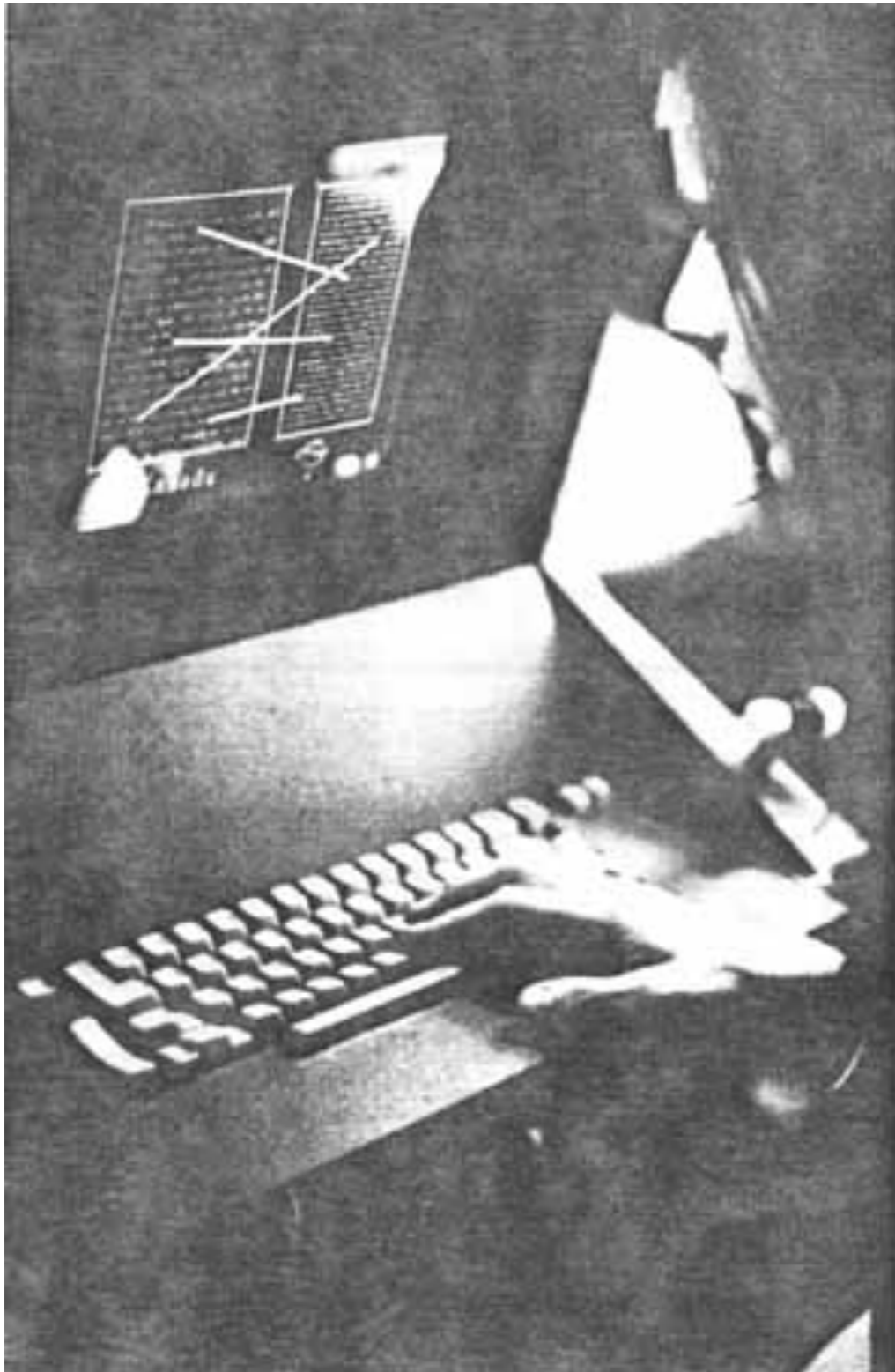
(Le public n'est pas forcément au courant de la dimension prospective, il l'intègre dans son réel)

5. Réflexivité

Dossier comprenant les recherches, les propositions et une réflexion sur le métier

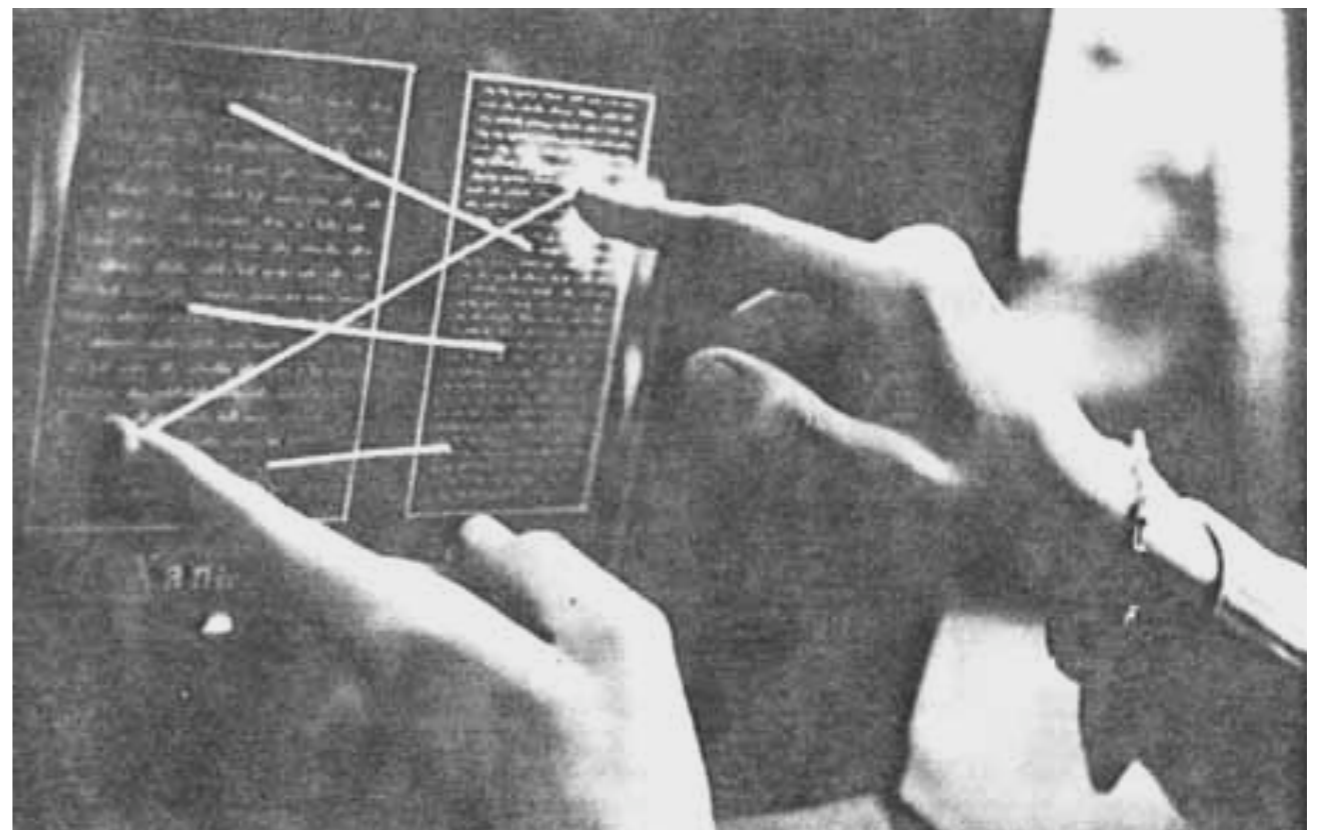
Design Fiction

Exemple



« Conventional electronic documents were designed in the 1970s by well-funded conventional thinkers at Xerox PARC, who asked, "How can we imitate paper?" The result is today's electronic document ...

But much earlier, in 1960, the Xanadu project started with a completely different idea: since interactive screens are coming (who else knew?), we asked a different question: How can we IMPROVE on paper? »



Design Fiction

Exemple

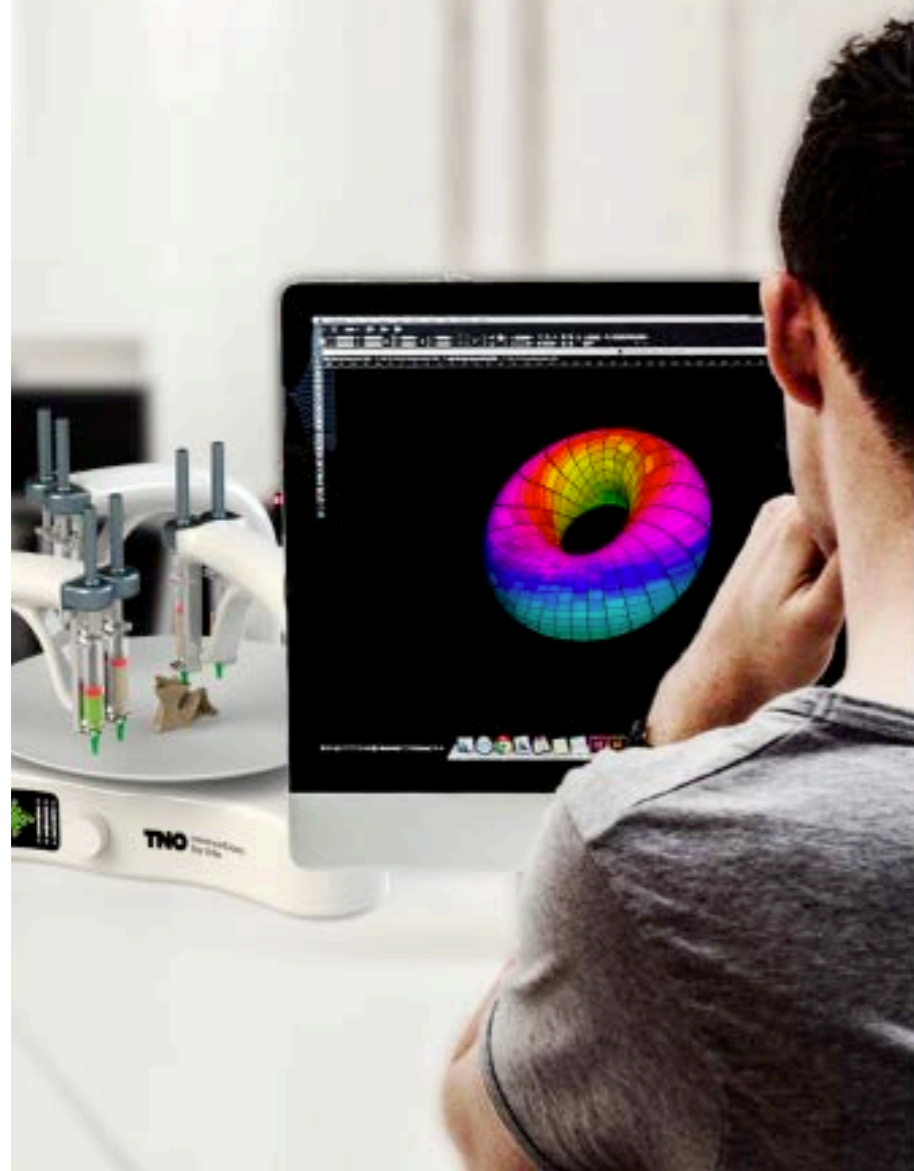


Rendu :
un dossier de synthèse de la démarche et des veilles
Une production design fiction (journal, magazine, site web ...)

Designer culinaire

Fiche métier

DESIGNER CULINAIRE NUMÉRIQUE



Description

Le designer culinaire numérique est un designer qui peut être intégré dans un groupe de l'agroalimentaire, qui dans ce cas peut avoir 2 missions : modéliser les produits déjà existants de la marque, pour les rendre imprimables en 3D et créer une nouvelle gamme uniquement dédiée à l'impression 3D. Mais il peut être aussi engagé dans un restaurant, aux côtés d'un chef, dans ce cas il élabore avec lui les recettes à mettre en oeuvre pour l'impression 3D, mais s'occupe également et principalement de la modélisation et du rendu graphique des plats élaborés.

Compétences

Avant tout, le designer culinaire numérique est **passionné** et **créatif** ! Il doit rendre les plats aussi beaux qu'ils sont bons. Pour réaliser cela, il doit avoir un **sens artistique** très développé. Mais il doit aussi savoir **maîtriser à la perfection** les outils numériques de modélisation 3D tels que 3ds Max.

S'il travaille dans un restaurant aux côtés d'un Chef, il doit tout comme lui être **rapide** et **efficace** pour mettre en oeuvre des réalisations qui pourront être servies le jour même. Ainsi il doit pouvoir travailler de manière totalement **autonome**.

S'il a sous sa direction une équipe de designers ou de cuisiniers, il doit également faire preuve d'autorité, mais aussi de **pédagogie**.

Niveau minimum d'accès : Bachelor

Salaire débutant : 1800 €

Statuts : Statut artisan, Statut salarié

Métiers associés :

Modéleur 3d
Cuisinier - Pâtissier
Diététicien

Secteurs professionnels :

Hôtellerie - Restauration
Agro alimentaire
Santé

Centre(s) d'intérêt :

Je rêve d'un métier artistique,
Je veux travailler la nourriture
Je veux travailler dans le numérique

Formation

Pour l'instant, seulement 2 formations permettent d'accéder au métier de designer culinaire numérique. Toutes deux enseignées à l'**École de Design de Nantes Atlantique**, elles permettent d'accéder pour l'une à un Bachelor et pour l'autre à un Master.

Designer culinaire

Numérique



DESIGNER CULINAIRE NUMÉRIQUE

YANN PENHOUËT
13A

Article magazine

MANAGER COMPORTEMENTAL DE L'IA

Nouveaux métiers

Quelques questions à Henry Bosher, MCIA chez Facebook

Henry est depuis 15 ans chez Facebook, les intelligences artificielles n'ont plus de secrets pour lui ! C'est le premier MCIA et d'ailleurs le créateur de ce métier qui est en pleine croissance...



Henry, comment avez-vous eu l'idée de créer ce métier ?

Je parlais avec l'intelligence artificielle de Nike et en la manipulant un peu je me suis rendu compte qu'elle pouvait vite dévier du sujet principal et me lancer des propos racistes et des insultes ! J'ai eu l'idée d'abord de créer un métier pour modérer ses propos puis il a fini bien-sûr par évoluer.

Il y a-t'il beaucoup d'emplois ?

Même si c'est un métier dont on ne parle pas énormément et qui est dans l'envers du décor du web, un grand nombre d'entreprises demandent des MCIA pour régler quelques soucis à temps partiel !

Alors si je parle à l'IA de Facebook, êtes-vous sûr qu'elle ne m'insultera pas ? (Rires)

Remettez-vous en cause mon travail ? Je ne peux pas être sûr à 100% mais je tente de régler le plus possible de soucis assez rapidement !

Les IA ont-elles la même intelligence qu'un homme ?

Je pense que c'est complètement différent. L'IA est programmée pour répondre à certaines questions, exercer certaines actions... Elles n'ont pas d'émotions, de sentiments ou encore d'empathie pour influencer sur leurs choix.

Décrivez-moi votre pire expérience avec une IA ou un client ?

Les IA n'ont pas de religions ou de partis-politiques, elles doivent toujours rester neutres. Un client m'a demandé de la programmer afin qu'elle se glisse dans sa secte et convertisse les utilisateurs de Facebook. Je n'ai pas accepté.

Merci Henry, un mot de fin à rajouter ?

Je souhaite motiver les jeunes à plus se renseigner sur ce métier, c'est une source d'offres d'emplois actuellement, je vous conseille de postuler chez Facebook. Je serais peut être votre patron (rires).

Impact

2019



FÉLIX
LEPOUTRE

ALUMNI 2014

2016-2018
Master and Lecturer, The Design Crew, Paris, France

2016-2017
Lead Product Designer,
Lydia, Paris, France

2014-2017
Product Designer, Lydia,
Paris, France

2014
Master's degree in design

Depuis 2018
Intermittent, The Design
Crew, Paris

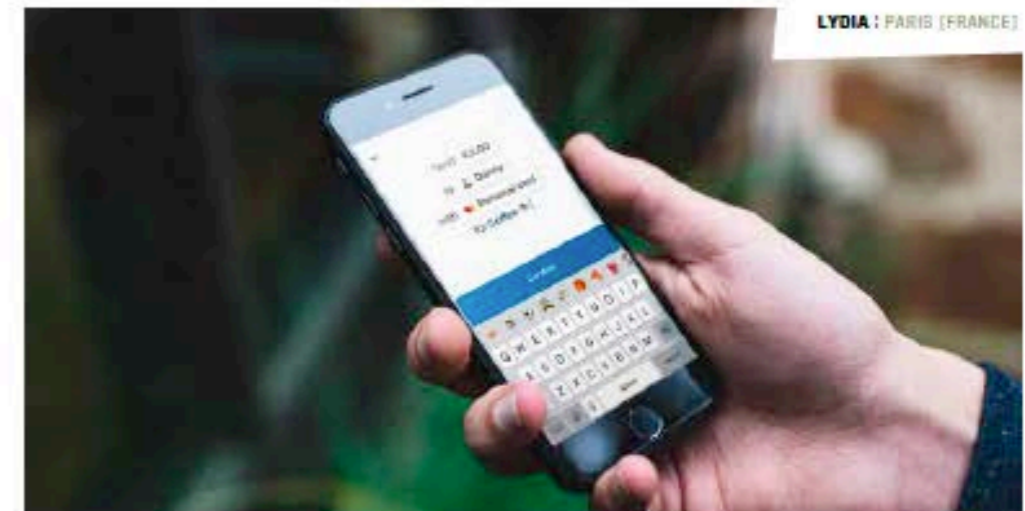
Depuis 2017
Responsable design
produit, Lydia, Paris

2014-2017
Designer produit, Lydia,
Paris

2014
Diplôme de design Bac + 5

"FINDING THE RIGHT BALANCE BETWEEN
USER FRIENDLY AND BUSINESS FRIENDLY"

« IL FAUT TROUVER LE JUSTE ÉQUILIBRE
ENTRE EXPÉRIENCE UTILISATEUR OPTIMALE
ET ENJEUX BUSINESS »



LYDIA : PARIS (FRANCE)

LYDIA

Universal payment & banking app | Application de paiement Lydia

"It is incredibly exciting to be in charge of a positive user experience for the Lydia application. It's a major challenge in its development and virality. UX begins as soon as you touch the product and goes right through to how easy the user finds it to talk about our service," explains Félix Lepoutre, the designer of Lydia, a mobile application which demystifies and streamlines financial services and particularly reimbursement between individuals.

According to him, "whether a product is physical or digital, the basic design skills are the same. You need to be able to keep in mind the problem to be solved and be pragmatic while coming up with solutions quickly".

"Empathy is also a key value in our work," insists the designer who sometimes describes himself as an advocate for users. "I increasingly commit to defending them to spare them potential strife related to marketing operations or compromises and operational concessions. I want the best for them but also for the company. So my work often consists in finding the right balance between user friendly and business friendly" explains Félix who looked to the digital sector for his somewhat unpredictable future.

« C'est passionnant d'être aujourd'hui garant de la bonne expérience utilisateur de l'application Lydia. C'est un enjeu capital à son essor et sa viralité. L'UX commence au premier contact avec le produit et va jusqu'à l'aisance que pourra trouver l'utilisateur à parler de notre service. » explique Félix Lepoutre, designer de Lydia, une application mobile qui démystifie et simplifie les services financiers et notamment les remboursements entre particuliers. Selon lui, « qu'un produit soit tangible ou numérique, les fondamentaux du design sont les mêmes. Il faut savoir garder en tête le problème à résoudre et être pragmatique tout en proposant rapidement des solutions ».

« L'empathie est aussi une valeur centrale dans notre travail » insiste le designer qui se présente parfois comme le défenseur des utilisateurs. « De plus en plus, je m'engage à les défendre pour leur éviter des possibles frictions liées à des opérations marketing ou encore des compromis et concessions opérationnelles. Je souhaite leur bien mais aussi celui de l'entreprise. Mon travail consiste donc souvent à trouver le juste équilibre entre UX optimale et enjeux business » assure Félix qui s'est tourné vers le numérique pour son devenir, quelque part, imprévisible.

Designer Graphique

100% humain



ASTRID MEMPHIS

Alumni 2032

Depuis 2035
CEO de Human Work of
Art Nantes, France

2032/2033
Game Artist, Illustra-
trice, Nexus, Séville,
Espagne

2032
Diplôme de Design
Bac +5

« CE LABEL EST UNE REVANCHE SUR LES IA
GÉNÉRATRICES »



HUMAN WORK OF ART | NANTES (FRANCE)

UN LABEL 100% HUMAIN

Atelier de techniques traditionnelles pluridisciplinaires

Aujourd'hui, discerner une production artistique réalisée par un humain à celle réalisée par une Intelligence Artificielle est presque impossible. Elles ont envahi le marché grâce à leur faculté à copier le travail humain.

« Les Intelligences Artificielles m'ont volé mon emploi. » nous explique Astrid. À cause de HoleJourney une IA génératrice utilisée chez Nexus, elle s'est vue retirer toute la partie création de son métier. « J'en étais à un stade où ma mission se résumait à corriger le travail de l'IA, j'étais dégoûtée ». C'est alors qu'elle décida de créer ce label à Nantes, ville où elle a grandi. « Mon label garantit que l'entièreté de la création a été réalisée par un humain et ce sans intervention de machines, d'ordinateurs. » Human Work Of Art est un label mais aussi un atelier accueillant divers artistes. Ce label est là pour valoriser le travail manuel et les techniques et matériaux traditionnels, comme la sérigraphie, la linogravure ou la peinture. Il appose son tampon d'authenticité sur les créations, apportant une valeur supplémentaire à chacune de ces œuvres.

Lors de son bac Sciences et Technologies du Design et des Arts Appliqués, elle s'est familiarisée avec les atouts et les valeurs du travail manuel. Astrid a toujours apprécié la pop-culture et les jeux vidéo ainsi que le monde digital en général. Elle en comprend les enjeux et les dangers.

« Cet atelier m'est apparu comme une évidence, je voulais vraiment créer un espace à part. Un endroit hors de l'omniprésence digitale, pour laisser libre cours au partage et à la créativité. » Le label propose un atelier commun à ses artistes. Cela leur permet de co-créer et d'avoir une inspiration constante. Il met aussi à disposition de ses résidents du matériel pour les aider dans leur processus, comme des presses, du matériel de sérigraphie, une salle noire pour développer des photographies... Tous ces créateurs prennent des commandes d'acteurs publics, privés, ou de particuliers. En parallèle, on trouve une boutique dans l'atelier, permettant aux artistes de vendre et d'exposer leurs œuvres, impressions originales, toiles, carnets reliés à la main, sérigraphies...

Human Work of Art propose également des sessions de découverte des techniques traditionnelles. Cela se passe dans un atelier annexe à celui des artistes et est mené par certains d'entre eux. Ce système finance une partie de l'atelier et a pour but de donner de l'attrait à ces pratiques.

L'initiative d'Astrid a été saluée dans le monde et son atelier a accueilli de nombreux artistes internationaux en résidence. À Vienne, en Autriche, un nouvel atelier de ce type va s'ouvrir, inspiré par l'idée d'Astrid. « On voit que ça se développe parce que les gens commencent à en avoir marre des créations standardisées des IA »

Game designer

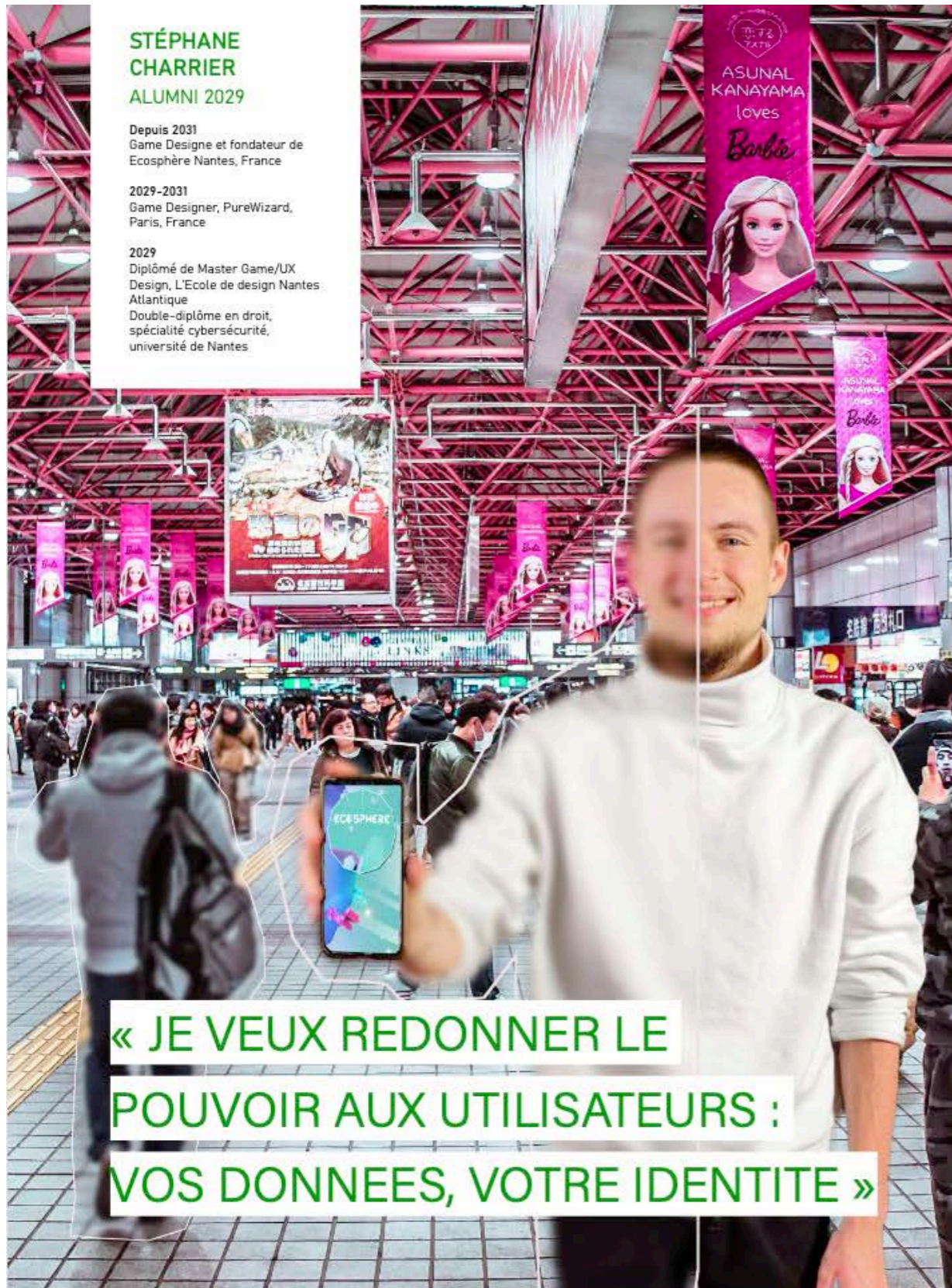
Cybersécurité

**STÉPHANE
CHARRIER**
ALUMNI 2029

Depuis 2031
Game Designer et fondateur de
Ecosphère Nantes, France

2029-2031
Game Designer, PureWizard,
Paris, France

2029
Diplômé de Master Game/UX
Design, L'Ecole de design Nantes
Atlantique
Double-diplôme en droit,
spécialité cybersécurité,
université de Nantes



« JE VEUX REDONNER LE
POUVOIR AUX UTILISATEURS :
VOS DONNEES, VOTRE IDENTITE »



ECOSPHERE : JEU ET BIOMETRIE

Jeux de gestion d'une planète fictive en relation avec les données biométriques

« A l'arrivée d'Unreal Engine 7, on s'est tous dit que ce serait la révolution du jeu : des personnages basés sur des scans des joueurs, des univers plus vrais que nature... Et maintenant, on fait difficilement la différence entre vraies personnes et avatars. » Pour Stéphane Charrier, les innovations récentes du numérique ont changé notre expérience du virtuel, ainsi que notre rapport à notre signature biométrique dans cet univers et dans la réalité. Depuis l'affaire opposant Unreal Engine à l'état de Washington, qui souhaitait acheter leur technologie à des fins d'identification et de prévention des crimes, le monde du jeu vidéo est confronté à une demande d'utilisation socio-politique de ses technologies. Allison Gillian, PDG d'Epic Games, a d'ailleurs affirmé la position d'Unreal Engine dès sa prise de responsabilité : « Le jeu vidéo permet de développer des technologies incroyables, il est hors de question que nous participions à des restrictions des libertés par nos innovations. » A l'époque de cette déclaration, Stéphane est game designer chez le géant du triple-A PureWizard. Confirmant ses intuitions sur les données biométriques, l'affaire Unreal Engine le pousse à démissionner, après avoir développé deux jeux utilisant l'innovation Unreal 7. Pour lui, ce terrain nécessite plus de sécurisation, ce que PureWizard n'a pas mis en place dans ses projets de jeux biométriques.

Sa rencontre avec Alice Gariand, dirigeante de l'entreprise Niçoise Scanally, pionnière de la protection du profil biométrique en France, a marqué un tournant dans son engagement. Inspiré par leur système de protection éloigné des multinationales, Stéphane a choisi de le rendre accessible à tous grâce au jeu. « Ce n'est pas envisageable, dans un monde où notre vie numérique compte autant, de laisser nos données biométriques à la portée de tous. Je souhaiterais que les particuliers puissent s'en rendre compte, plutôt que de subir les méthodes intrusives des grandes entreprises. » Stéphane et son entreprise Ecosphère souhaitent prendre le contre-pied des boîtes comme Loika, leader européen de la sécurité biométrique depuis 2030, qui propose des forfaits de protection en fonction de la quantité de données. Pour lui, la sécurité de nos informations biométriques est un droit, et non un produit. Son projet de jeu est donc opensource. Sur la planète Ecosphère, le joueur prend en main ses données biométriques : « Notre planète évolue en fonction de la protection de nos données : la santé des organismes d'Ecosphère indique si nous sommes en sécurité ou non. Résultat : une planète en bonne santé, pour des données protégées. »

Chronotopium

JeT_{FM} 91.2

Nous sommes en 2033, comment travailleront les designers, avec quels outils et pour quels usages ? Quels seront les impacts sur nos vies ? Voici un travail de **prospective** sous forme de podcast audio. Découvrez les futurs métiers du design en podcast ! Egérie d'IA, corpscepteur, nettoyeur de scène de crime, concepteur de robots pour les cuisines de collectivités ou d'exosquelettes pour le BTP. 14 petits formats réalisés par les étudiants UX3 de l'école de design Nantes Atlantique.

Cette création s'appuie sur un dossier synthétique regroupant des recherches et analyses. Ce projet a été encadré par **Laurent Neyssensas** pour la méthodologie de veille créative et par moi même **Vincent Gerles** pour la partie production sonore .

<https://vincentgerles.fr/qui-a-gagne-l-oscar-du-meilleur-realisateur-en-2033/>

Chronotopium

Podcast !



Futur@work est un podcast hebdomadaire qui décrypte les métiers les plus innovants. Futur@work revient avec un nouvel épisode passionnant.

Connaissez vous le métier d'égérie de l'intelligence artificielle ? La star internationale Sofia Morel, égérie de Rane, nous dévoile les coulisses de son métier.



Work'it, le podcast qui explore depuis 2029 l'émergence des nouveaux métiers.

“Dans ce premier épisode de Work'it, écoutez Junon, elle est responsable des technologies HERO chez Loxam.

Et si vous imaginiez des exo-squelettes fascinants pour les métiers du bâtiment.



Le futur du plaisir !

Découvrez un épisode unique sur la chaîne de Cuty Tony où elle parle de son métier d'assistante sexuelle. Dans ce podcast captivant, elle partage son parcours, explique les nouvelles opportunités en France et démystifie les idées préconçues.

Plongez dans l'univers fascinant de Cuty Tony et découvrez comment elle apporte un soutien essentiel à ceux qui en ont besoin.

<https://vincentgerles.fr/qui-a-gagne-l-oscar-du-meilleur-realisateur-en-2033/>



IA Réalisateur

Dossier

LES SIGNAUX FAIBLES

L'USAGE

Le monde du cinéma a connu une évolution extraordinaire ces dernières années, rendant la réalisation de films et de court-métrages plus accessible que jamais. Les progrès technologiques et les outils émergents ont considérablement réduit les contraintes de temps et de ressources autrefois associées à la production cinématographique. Voici quelques points clés qui illustrent comment ces avancées facilitent le processus de création :

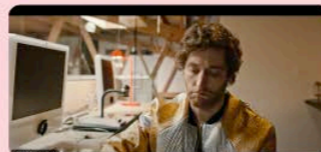
- Technologie de pointe :** Les avancées technologiques dans les domaines de la caméra, de l'éclairage, de la post-production et des effets spéciaux ont révolutionné l'industrie du cinéma. Les caméras numériques haut de gamme sont plus abordables, offrent une qualité d'image exceptionnelle et permettent une plus grande flexibilité lors du tournage. Les logiciels de montage vidéo et d'effets spéciaux sont devenus plus conviviaux et accessibles, permettant aux réalisateurs de donner vie à leur vision sans avoir besoin d'un studio coûteux.
- Réseaux sociaux et plateformes en ligne :** Les plateformes de partage de vidéos en ligne, comme YouTube et Vimeo, ainsi que les réseaux sociaux, offrent une vitrine mondiale aux créateurs de films. Cela permet une distribution plus large et plus rapide de leur travail, ainsi qu'un accès direct au public. Les réalisateurs peuvent ainsi obtenir des retours immédiats et des commentaires constructifs, favorisant ainsi l'amélioration continue de leur travail.
- Collaboration à distance :** Grâce aux outils de communication en ligne et à la collaboration à distance, il est désormais possible de travailler avec des équipes dispersées géographiquement. Les réalisateurs peuvent recruter des talents du monde entier et collaborer avec eux sans avoir besoin de tous se réunir physiquement au même endroit. Cela permet d'économiser du temps et des frais de déplacement tout en élargissant les possibilités de collaboration.
- Financement participatif :** Les plateformes de financement participatif, telles que Kickstarter ou Indiegogo, ont révolutionné la façon dont les projets cinématographiques sont financés. Les réalisateurs peuvent présenter leurs idées et collecter des fonds directement auprès du public. Cela élimine les contraintes traditionnelles liées à la recherche de financement auprès de producteurs ou de studios, offrant ainsi plus de liberté et de contrôle créatif.
- Formation en ligne :** L'accès à des ressources de formation en ligne, comme des tutoriels vidéo et des cours spécialisés, permet aux aspirants réalisateurs d'acquérir rapidement des compétences techniques et artistiques. Cela réduit la courbe d'apprentissage et permet aux talents émergents de se lancer plus facilement dans la réalisation de films.

UN SCÉNARIO ÉCRIT PAR UNE IA

[HTTP://WWW.NOUELOB.COM/RUE89/RUE89-RUE89-CULTURE/20160613RUE89-QUAND-UNE-IA-FAIT-UN-FILM-DE-SCIENCE-FICTION-CA-DONNE-CA.HTML](http://www.nouvelob.com/rue89/rue89-rue89-culture/20160613rue89-quand-une-ia-fait-un-film-de-science-fiction-ca-donne-ca.html)

- Utilisation d'une IA pour générer un script de film de science-fiction et diriger la production.
- Création d'un film cohérent et intéressant, explorant des thèmes futuristes.
- Remise en question du rôle des réalisateurs et des scénaristes humains face à l'IA.
- Limites de l'IA en termes de compréhension émotionnelle et de subtilités humaines.
- Importance de préserver l'apport humain pour maintenir l'originalité et l'expression artistique.

Une IA qui s'est nommée Benjamin a écrit le scénario du film "Sunspring", finalement absurde



film

LE 1ER FILM D'ANIMATION RÉALISÉ PAR UNE IA

[YOUTUBE.COM/WATCH?V=9VWPRHJ3JW](https://www.youtube.com/watch?v=9VWPRHJ3JW)



Dans ce court métrage, l'intelligence artificielle est utilisée pour transformer des paysages en scènes animées surréalistes.

Le court-métrage raconte l'histoire du vieillissement au fil des saisons. Il montre le voyage d'un rocher et son changement de forme, en le comparant à l'humain qui interagit avec lui en tant que jeune garçon, puis en tant que vieil homme.

L'animation a été réalisée en utilisant plusieurs logiciels : Daz3D, Unreal Engine, Photoshop, After Effects, Premiere, et plusieurs plateformes d'IA, principalement Stable Diffusion, mais aussi EbSynth et Prisma AI.

film

ET SI L'IA ÉTAIT DÉJÀ EN TRAIN DE TUER LE CINÉMA ?

[HTTP://WWW.CNETFRANCE.COM/FR/ET-SI-L-IA-ETAIT-DEJA-EN-TRAIN-DE-TUER-LE-CINEMA-39955680.HTML](http://www.cnetfrance.com/fr/et-si-l-ia-etait-deja-en-train-de-tuer-le-cinema-39955680.html)

- L'émergence des IA-réalisateur capables de créer des films de manière autonome grâce à l'intelligence artificielle.
- L'analyse des données cinématographiques par l'intelligence artificielle pouvant conduire à une certaine uniformité dans les histoires et les personnages.
- La question de l'authenticité et de la créativité artistique apportée par les réalisateurs humains par rapport aux IA-réalisateur.
- L'utilisation de l'intelligence artificielle dans la génération d'effets spéciaux et de personnages numériques, soulevant des questions sur le rôle des acteurs réels.
- L'évolution du rôle des réalisateurs humains face à l'émergence de l'intelligence artificielle, entre collaboration et perte de contrôle créatif.

article

Lise Pettine Alicia Nguyen Juin 2023

IA Réalisateurs



« Aujourd'hui dans **Tea or Popcorn**, on debrief sur la cérémonie des Oscars. Au programme la rencontre avec LIA, grande gagnante du meilleur réalisateur de cette édition 2050. Son retour poignant sur son métier **d'IA Réalisateur** a suscité de l'agitation à notre table. Ah, il y a aussi une ancienne réalisatrice, Jane Doe... je crois. »

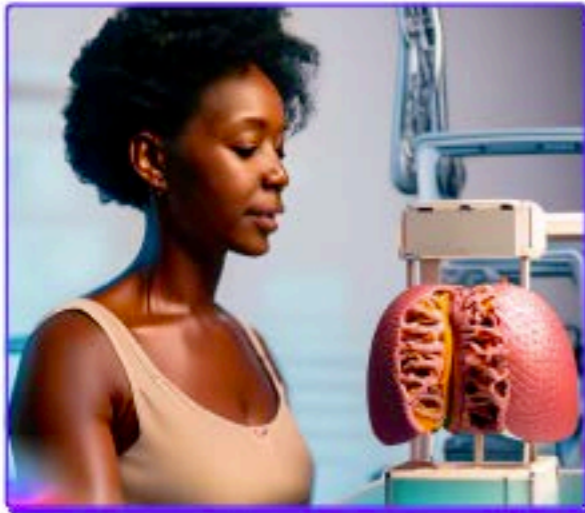
Lise Pettine Alicia Nguyen Juin 2023

Corcepteur

Dossier

Qu'est-ce que c'est ?

Le corcepteur est en fait un concepteur d'organes de remplacement, il travaillera essentiellement avec de l'impression 3D mais également toutes nouvelles technologies permettant de recréer des organes.



L'existant

- Open Bionics, MyHumanKit, Organovo, Conformis...

Il existe déjà plusieurs entreprises et associations qui utilisent l'impression 3D pour fabriquer des prothèses et orthèses en tout genre, jusqu'à l'impression de tissus humains pour des tests de médicaments. Le corcepteur est un dérivé de ces professions, dans un avenir où l'homme a trouvé comment recréer des tissus humains adaptables.



Augustin de Soras Kacper Brossard
UX3b. Mai 2023

Corcepteur



5 minutes pour découvrir le métier d'avenir : corcepteur. En 2047 après la 16ème crise de covid un groupuscule de scientifiques extrémistes a décidé de mener une attaque globale et de relâcher des gaz aux conséquences mortelles dans l'atmosphère. Partez à la rencontre d'Isidore, un corcepteur surpris par l'arrivée de son ami Victor, qui lui demande d'aider Hélène une femme qui vient de perdre l'usage d'un poumon...

Augustin de Soras Kacper Brossard
UX3b. Mai 2023

Doublure décès

Dossier

« Le droit d'agir pour le respect de la vie privée ou de l'image s'éteint ainsi au décès de la personne concernée.

Ainsi les héritiers du défunt, en leur qualité d'ayants-droits, ne pourront agir à ce titre en cas de publication sans leur autorisation de l'image du défunt, et ce même en cas d'utilisation commerciale. »

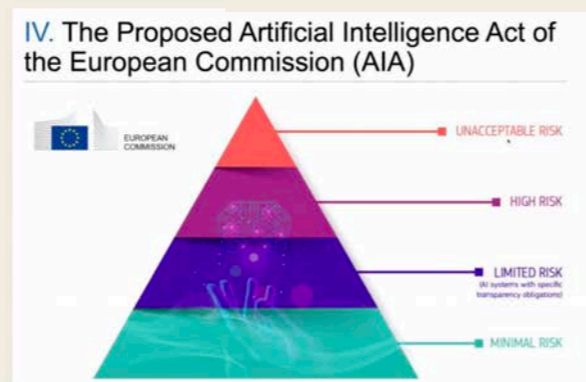


Interviews de célébrités décédées grâce à des images d'archives remises au goût du jour.

2-Analyse

Comment la loi doit-elle encadrer tout cela ?

L'Artificial Intelligence Act (IA Act), le projet de règlement de la Commission européenne sur l'IA, a été proposé pour la première fois en avril 2021. Le texte vise à apporter un cadre juridique uniforme à l'usage et à la commercialisation des intelligences artificielles.



Après la mort de Michael Jackson, gestion controversée de son patrimoine et utilisation d'imitateur pour son album posthume *Michael*.



Jason Malchi

Paul Guillemot Yuri Le Luel UXB Juin 2023

Doublure décès

JeT

ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE
ON NE PEUT PLUS RIEN DIRE

Présenté par Laurent Fumier

On ne peut plus rien dire ! Le talk-show hebdomadaire dans lequel Laurent Fumier et ses chroniqueurs reviennent sur les sujets les plus polémiques du moment. Au programme : des débats, de l'actualité, de la culture et des sujets de société. Et même si on ne peut plus rien dire, ici on n'a pas peur d'en parler ! Réagissez vous aussi avec #ONPPRD.

Paul Guillemot Youri Le Luel UXB Juin 2023

Bilan

Intermédiaire

Meilleure approche de la veille

Période charnière de leur scolarité

Demande beaucoup d'approches humaines

Fonctionne mieux en binôme

Nécessite un cadrage important

La phase projection peut être bloquante

Difficulté à rester sur le personnage

Production et finition exigeante

Veille sur les signaux faibles des étudiants

Compréhension de la veille métier

Parallèle avec les portes-folio

Temps de suivi important

Permet une réflexivité croisée

Exercice progressif de prise en main

Nécessite d'incarner un rôle

Recadrage pour éviter le service

Dimensionner l'exercice aux connaissances

Proposer leur point de vue

Merci !



l.neyssensas@lecolededesign.com