

PRÉSENTATION :

*20 étudiants designers de Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués (DSAA) spécialisés en Design de Communication et en Design de Produit ont pu expérimenter les productions présentées à **Muséolab 3**.*

Accompagnés par Yves Armel Martin (directeur d'Erasmus), Christophe Monnet (chargé du développement des usages, Erasmus), par les designers Uros Petrevski (No design), Pierre Rodière (Trafik), Joseph Mazoyer (Design Office) et par l'équipe pédagogique du DSAA, les étudiants designer ont eu pour mission de déployer le potentiel des technologies mises à jour dans Muséolab 3.

Au sein de ce living lab, ils ont distingué des potentiels manipulateurs et des performances technologiques en vue de les réinvestir dans d'autres contextes d'apprentissage ou d'échange.

Les projets ont été développés en interaction avec des usagers et des experts : le dialogue s'est engagé autour de scénarios, d'interviews et de rencontres. Entre janvier et février 2011, les étudiants ont dessiné des produits numériques qui tendent à s'inscrire dans le quotidien des personnes auxquelles ils proposent un service.

Les projets suivants montrent des extraits de ces projets.

** DSAA : Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués
LMD: La Martinière Diderot, Pôle Supérieur d'Arts Appliqués à Lyon*

*Contact :
lamartinière.design@gmail.com*

*Informations :
<http://www.lamartinierediderot.fr/>
33, rue de la Martinière, 69001 Lyon
04 78 28 06 81*

À PORTÉE DE VUE

Charlotte Delaitre

delaitre.cha@gmail.com
<http://charlottedelaitre.tumblr.com>

Colin Martinez

colinmartinez@hotmail.fr
<http://cargocollective.com/colinmartinez>

érasme

+

la martinie re : diderot :

Ce projet est destiné aux collégiens, pour une approche différente de l'apprentissage des cours de science (biologie, chimie, physique).

Un vidéoprojecteur diffuse une image sur une table, il détecte la hauteur d'un support et renvoie une image différente sur chaque module en fonction de cette hauteur.

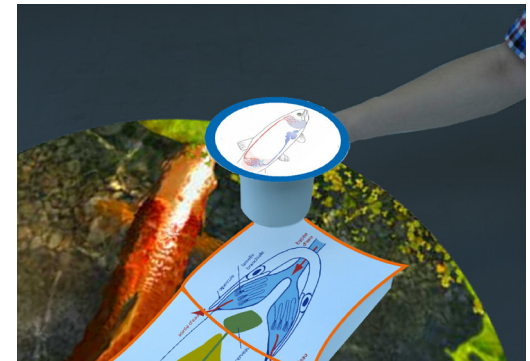
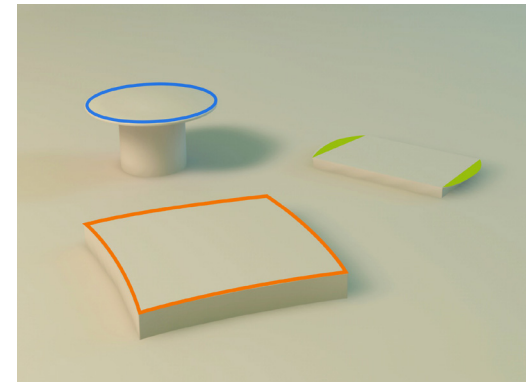
«À portée de vue» est composé de 3 modules différents :

- Les modules d'exploration pour découvrir les éléments avec lesquels interagir à la surface de la table
- Les modules légende, qui viennent apporter un complément d'information textuel
- Les modules complément visuel / loupe

Une interface informatique est proposée au professeur pour qu'il puisse créer simplement ses exercices.

L'ensemble a pour objectif de :

- Rendre visible l'invisible
- Favoriser la gestuelle pour faciliter l'apprentissage
- Proposer une approche ludique et exploratoire de l'exercice pour captiver l'attention et surmonter les difficultés
- Hiérarchiser les contenus pour un apprentissage plus clair



Élodie Saugues

saugues.elodie@gmail.com
http://www.élodie-saugues.com
http://cargocollective.com/elodiesaugues

Christelle Duhil

chrisduhil@gmail.com

érasme

+

la martiniere : diderot :

Réseau social interactif

basé sur l'échange et la transmission du savoir

L'innovation de ce projet est de proposer une vie sociale à la fois virtuelle et physique.

Ce dispositif est pensé à l'échelle de la Martinière Diderot et concerne les étudiants post-bac en Arts Appliqués et leurs professeurs.

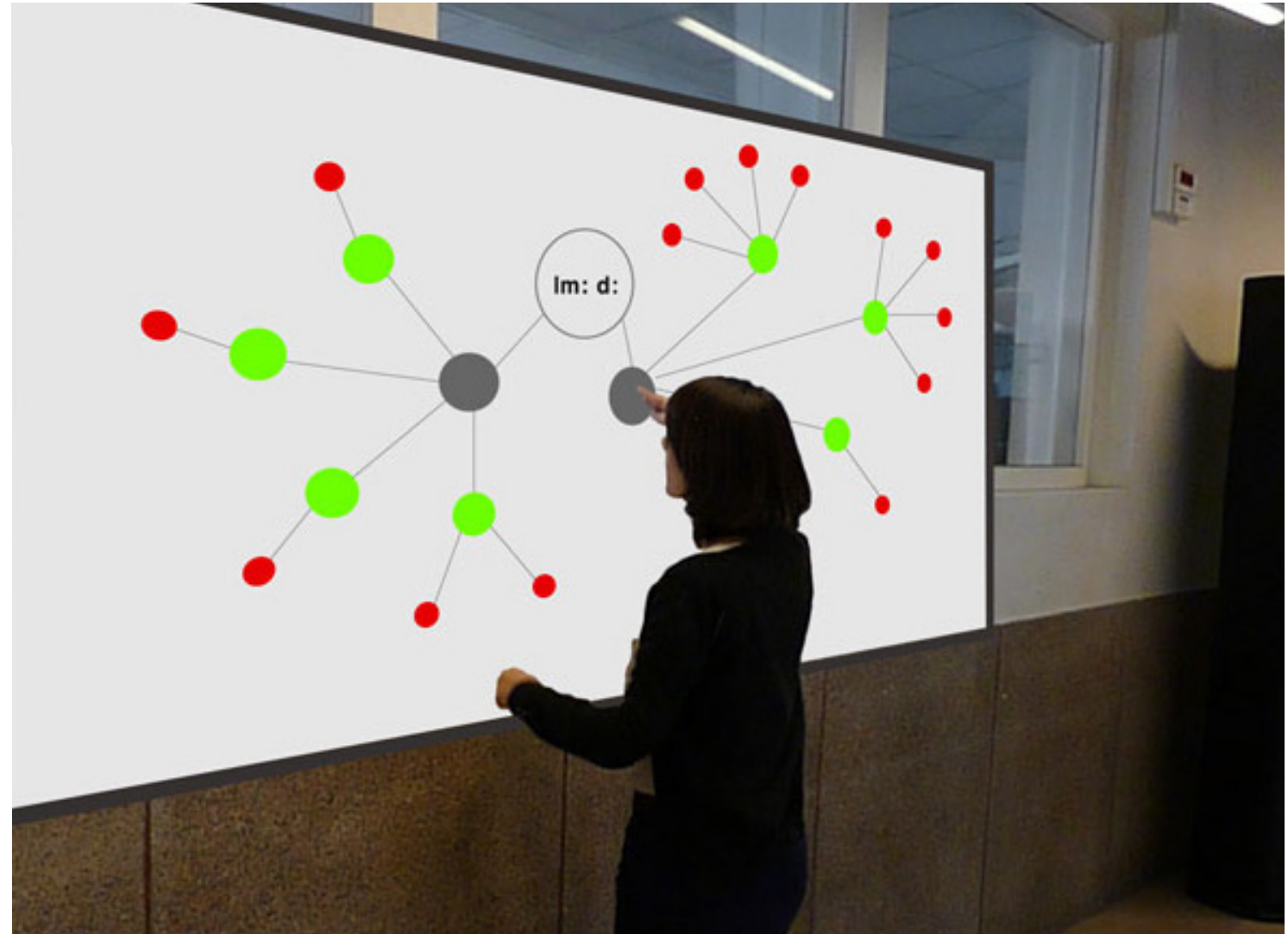
Le but serait de regrouper les informations de différents réseaux comme Facebook ou Twitter, afin de communiquer et partager rapidement des données.

Les élèves peuvent échanger en ligne, mais aussi consulter les données grâce à deux écrans principaux multitouch situés dans les halls des deux espaces de la Martinière : La Centrale et Diderot.

Grâce à une puce RFID intégrée dans leurs cartes de cantine les utilisateurs peuvent se connecter sur place, à leur compte personnel.

Les deux écrans sont connectés en temps réel avec le réseau et s'actualisent en fonction des publications. Ils sont comme une cartographie complète du site, une zone commune de documentation.

Le site et les écrans sont animés par une molécule qui symbolise l'ADN de La Martinière. Cette animation intuitive et ergonomique symbolise toute la création collective de l'école. Ainsi à chaque début d'année scolaire, une nouvelle molécule se réactualise et va se nourrir des postes de tous les membres, comme un jeune cerveau qui apprend et évolue très vite.



Speak Carpet

Audrey Belmonte

belmonteaudrey@gmail.com
[http://cargocollective.com/
audreybelmonte](http://cargocollective.com/audreybelmonte)

Ilaria Ardito

ilariardito@libero.it

érasme

+

la martinie : diderot :

Natacha Colin

natacha.colin@hotmail.fr
<http://cargocollective.com/natachacoln>

Dispositif d'apprentissage des langues étrangères

Au moyen de la technologie des puces et capteurs RFID, l'enfant développe son vocabulaire de façon ludique. L'enseignant «tag» les objets préalablement choisis et les propose à l'enfant. Celui-ci peut ainsi écouter le mot correspondant à l'objet et s'enregistrer afin que l'exercice soit plus attractif et efficace.

L'apprentissage se fait au moyen de la répétition, ce cycle d'écoute développe les capacités de l'enfant et lui permet de retenir plus facilement les mots.

Le dispositif prend la forme d'un tapis qui permet de définir un espace distinct dans la salle de classe et fait écho au jeu des gobelets.

Le Speak Carpet est un objet d'appui pédagogique. Il ne remplace pas l'enseignant mais l'aide à introduire dès le plus jeune âge une base phonique étrangère correcte.



i-cône

Baptiste Cavalli

cavalli.baptiste@gmail.com
<http://www.baptiste-cavalli.com/>

Pour encourager et donner la possibilité aux personnes âgées de transmettre leur vécu.

Nous avons imaginé un système de questions/réponses, entre des internautes et des séniors, par l'intermédiaire d'un site internet existant: memoree.fr.

Les internautes qui se connectent sur le site memoree.fr, peuvent soumettre une question à une personne âgée choisie parmi différents profils. La question envoyée arrive directement sur l'objet i-Cône posé à côté du cadre photo numérique de cette personne.

Lorsqu'elle reçoit une question de la part d'un internaute, son cône s'allume, elle le soulève et aperçoit sur l'écran de la base circulaire, un symbole «?». Il lui

suffit alors de faire «glisser» ce symbole en direction du cadre photo numérique afin que la question s'affiche.

Elle enregistrera sa réponse en parlant dans le creux du cône puis le reposera sur sa base mettant ainsi sa réponse en ligne sur le site de memoree.fr.

Cet objet propose un usage instinctif et se limite aux fonctions principales (recevoir, enregistrer, transmettre).

Toutes les réponses proposées par les personnes âgées vont constituer la «mémoire collective de nature valorisante» qui caractérise memoree.fr. C'est un bon moyen de rendre les séniors actifs et contributeurs d'un dispositif numérique en leur permettant de raconter leur vécu, comblant la curiosité des internautes. Ainsi se crée un lien entre plusieurs générations.

Jessica Lisse

jessicalisse@gmail.com
<http://jessicalisse.ultra-book.com/>

érasme

+

la martinie : diderot :



Territoire musical

Audrey Bertacchini

audrei89@msn.com
http://cargocollective.com/
audreybertacchini

Marion Gurcel

gurcelmarion@yahoo.fr

érasme

+

la martinie : diderot :

L'objectif de ce projet est de créer un outil interactif qui permet d'imprégner de façon active et réceptive l'enfant au monde sonore, dans le contexte du jardin d'éveil musical pour les 4 à 6 ans.

Nous nous sommes appuyées sur la méthode d'apprentissage Willem, qui dit que « l'initiation musicale repose sur la participation active des élèves, autour de chansons, d'exercices d'audition, de rythmes et de mouvements corporels, pendant deux ou trois années, avant d'entamer véritablement l'étude du solfège et de l'instrument ».

Les visuels ci-dessous sont issus d'une vidéo expliquant le concept du Territoire Musical. Le professeur rassemble les enfants autour d'un îlot, au sol pour une liberté gestuelle, et leur propose divers exercices pour les initier à la musique.

Les trois grands principes d'apprentissage sont :

- La différenciation et la reconnaissance des tons aigus et graves
- L'association du geste et de la tonalité, le placement de la main dans l'octave, le passage du grave à l'aigu. [1]
- La décomposition d'un rythme par des gestes, et l'association des gestes et des mots. [2]

Le Territoire Musical est un complément de la méthode existante, qui permet à l'enfant d'assimiler « spatialement » la musique, par rapport à son corps et ses gestes.



Meeting Board

François Duchosal

francois_d@neuf.fr

Anabelle Delaunay

anabelle.delaunay@laposte.net
<http://elebana.blogspot.com/>

Érasme

+

la martinière : diderot :

La Meeting Board est une table ronde tactile utilisant les technologies Wi-Fi et NFC. Elle est conçue pour simplifier le travail en groupe.

Tout d'abord, chaque personne vient synchroniser son dispositif personnel, comme un ordinateur portable, une tablette, grâce aux technologies Wi-Fi ou NFC. Les échanges de fichiers entre les dispositifs personnels et la table sont alors réalisés par l'intermédiaire d'une interface préalablement installée.

MODE 1 : BALAYAGE



LES MODES



BALAYAGE

○ envoyer des images ou cartes de la table
○ vidéos, regard, toucher
○ échange visuellement et créativement



OUTILS

○ organiser et éditer
○ couper, glisser, insérer, arrêter, supprimer etc.



SYNCHRO

○ récupérer le résultat du travail de groupe en un seul clic

MODE 3 : SYNCHRONISATION



Art Bavard

Mélanie Saillard

saillard.melanie@hotmail.fr

Jeanne Blanquart

jeanne39@hotmail.fr
[http://cargocollective.com/
jeanneblanquart](http://cargocollective.com/jeanneblanquart)

Émilie Capato

emilie.capato@bbox.fr

érasme

+

la martinie : diderot :

«Art bavard» est une application de smartphone consacrée à la visite des musées. L'objectif de cette application est de permettre au visiteur de nouer un dialogue avec les personnages représentés dans certaines œuvres d'art.

Lorsque le visiteur s'approche d'une œuvre, le sujet lui envoie un texto auquel il peut répondre, engageant ainsi un dialogue. Une puce permettant la détection du smartphone du visiteur rend cette interaction possible.

Les dialogues engagés, qu'ils soient drôles, instructifs ou absurdes, peuvent être postés par le visiteur depuis le musée. Ils seront visibles sur une table numérique placée à l'accueil, et consultables par les autres visiteurs.



avat'art

Sophie Aït Ichou

sophie.aitichou@hotmail.fr

Marlène Cottin

marlene.cottin@hotmail.fr
<http://marleneacottin.blogspot.com/>

érasme

+

la martinie : diderot :

Charlotte Corneloup

charlotte.corneloup@laposte.net

Ce projet est un outil culturel qui accompagne nos sorties au musée dans le but de faciliter notre approche des œuvres d'art.

Nous avons développé un outil pédagogique capable d'interagir tout au long de la visite ainsi qu'à la maison.

Cet avatar virtuel - individuel - offre un nouveau rapport à l'œuvre et au parcours muséal et permet d'emmagasiner et de répertorier les œuvres ainsi que leur contenu informatif pour constituer sa propre bibliothèque de connaissances. Il sera traduit graphiquement plus tard sur le mur du musée et sur internet. L'enjeu est de constituer une communauté d'avatars capable d'interagir entre eux : échange d'informations, d'œuvres...

