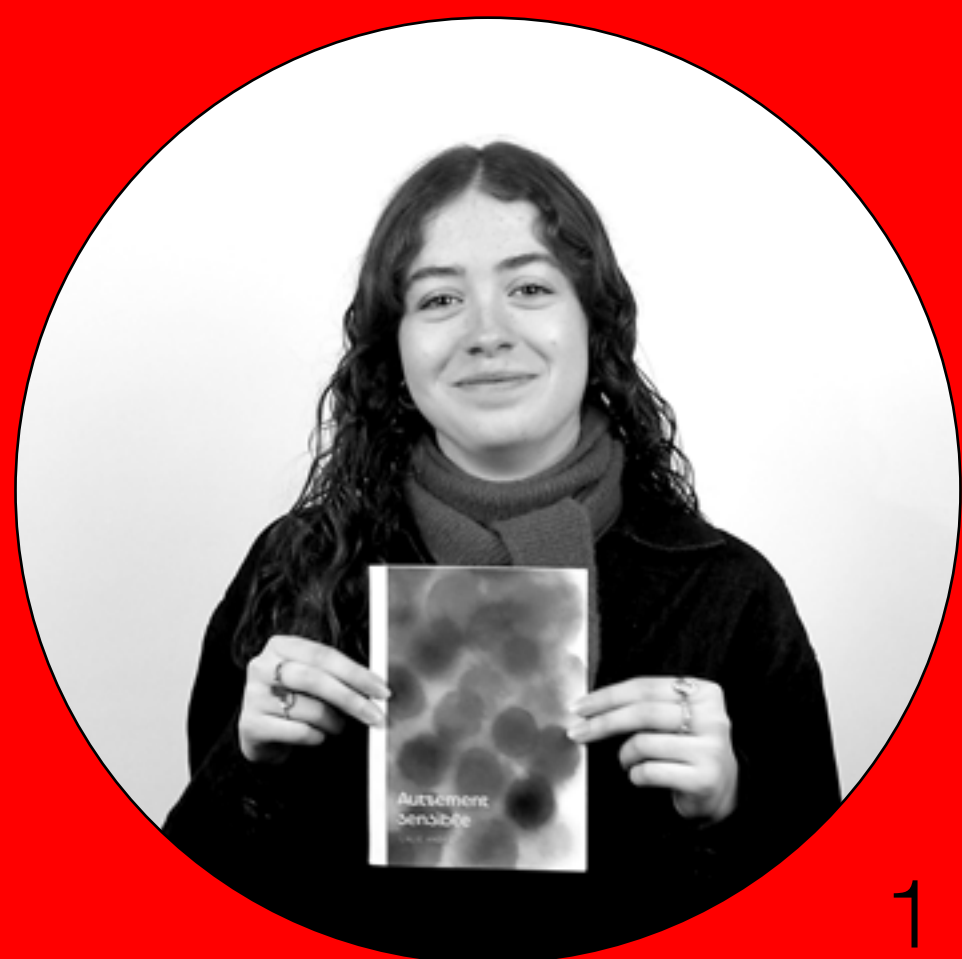




1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

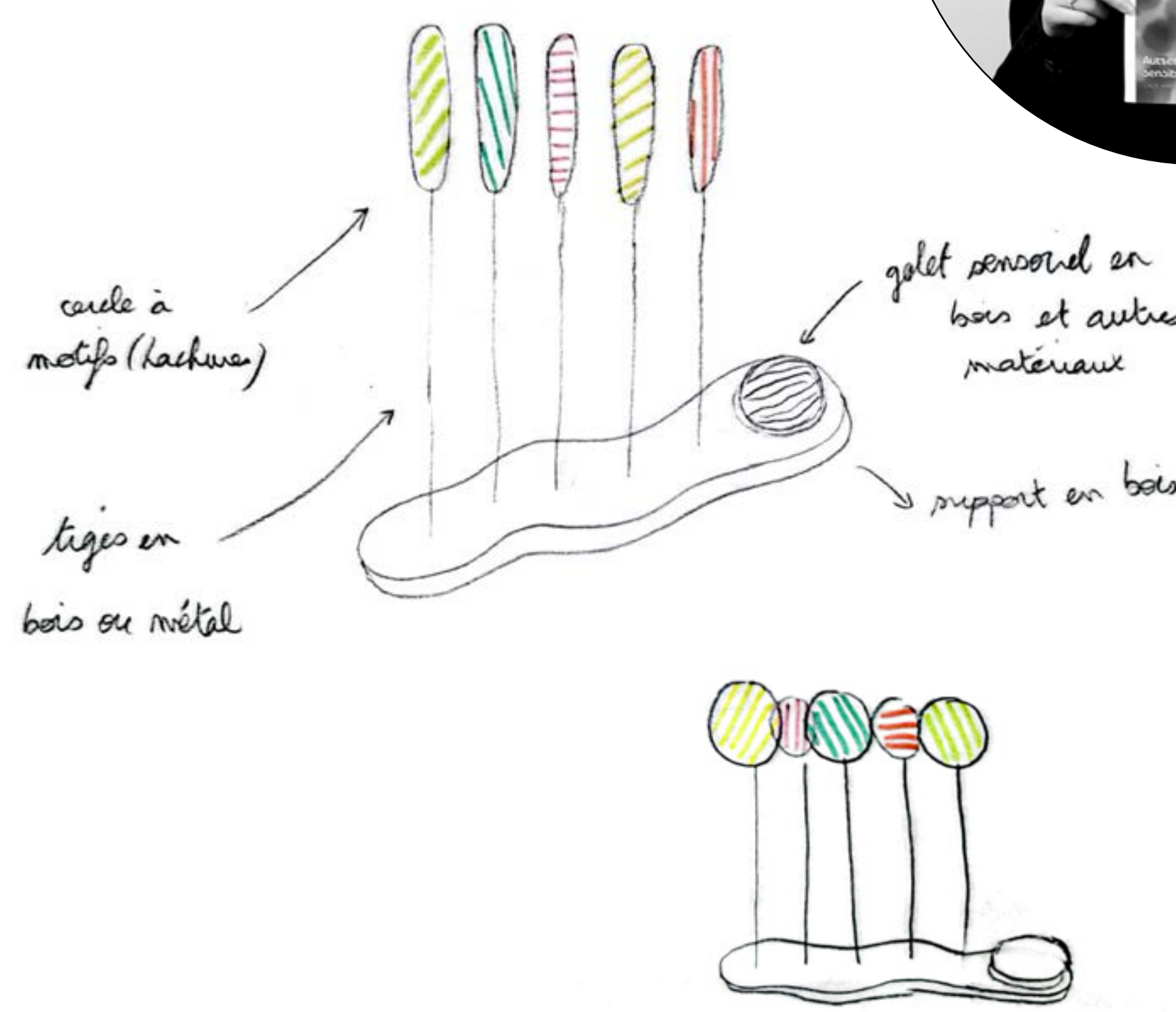
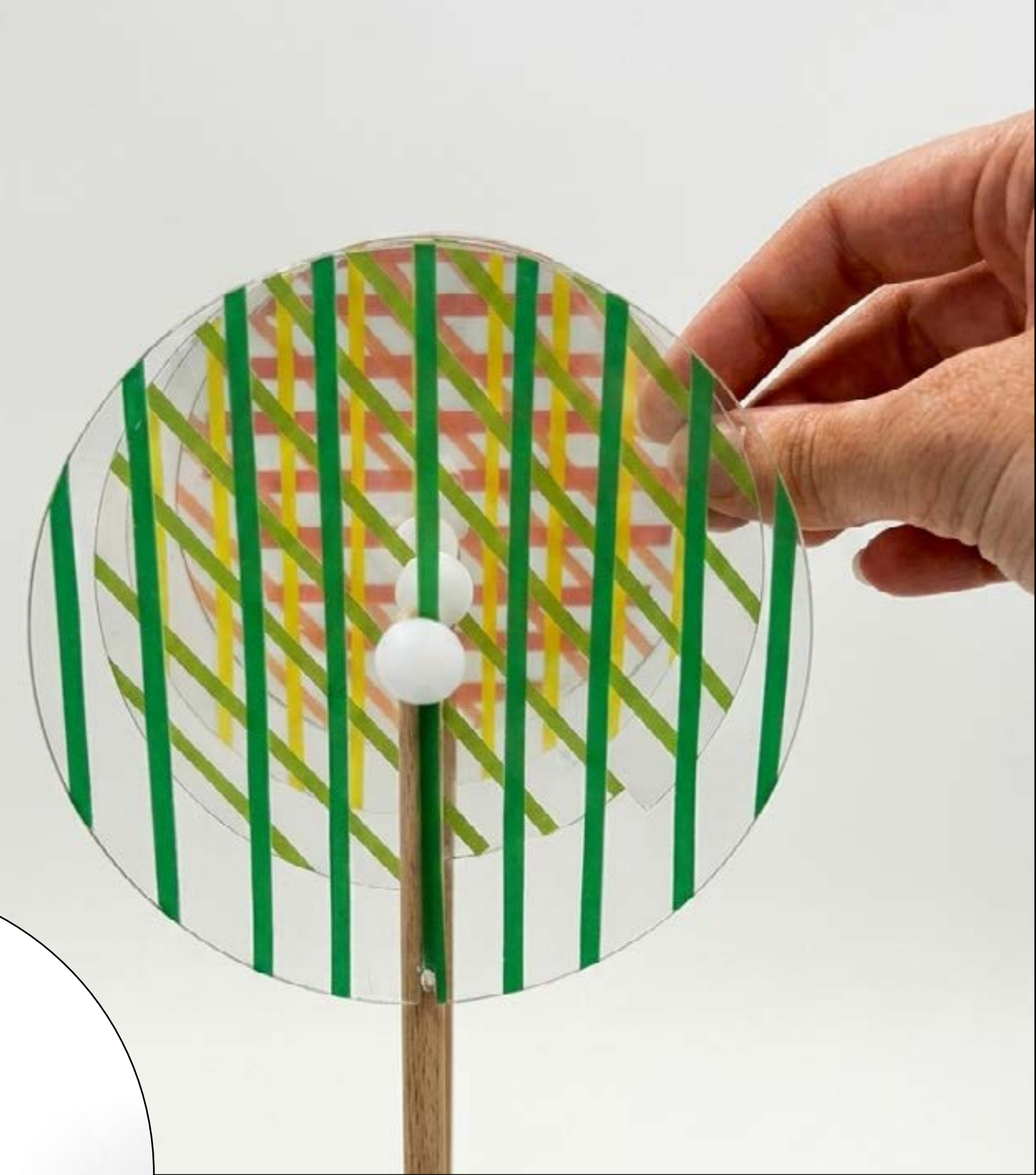
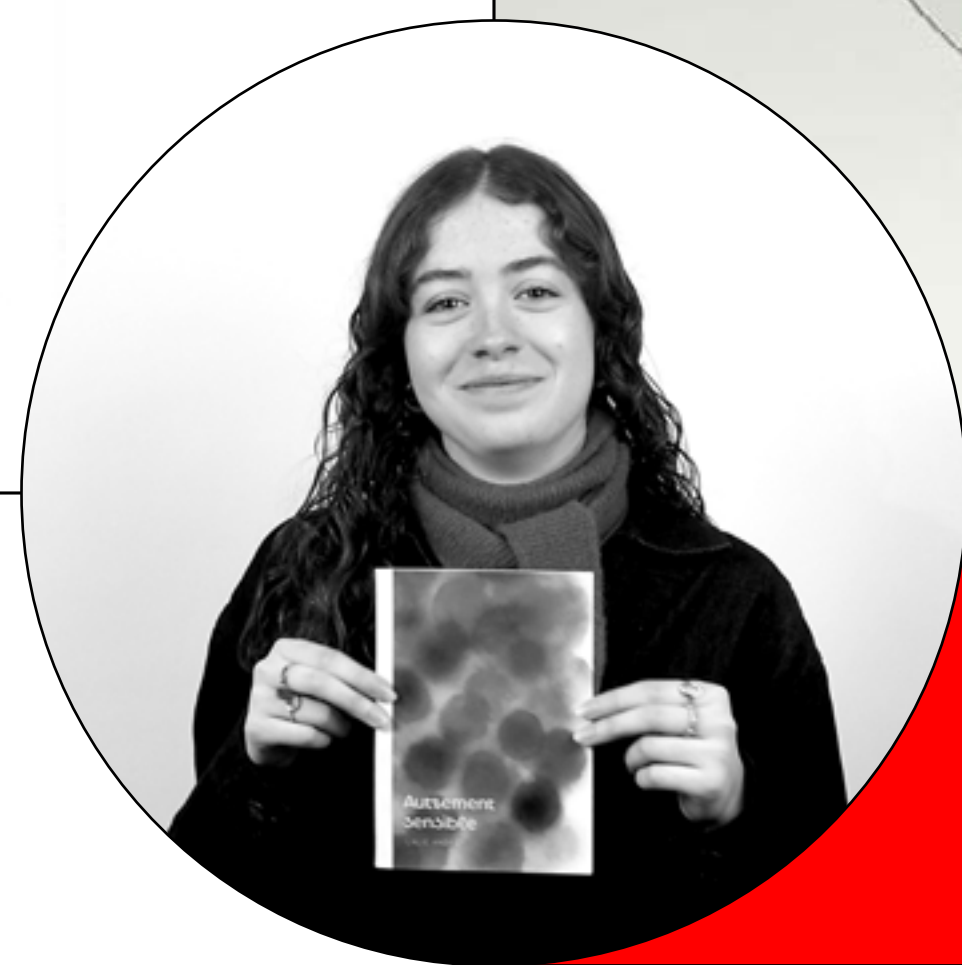


13

1. Lalie André
2. Youna Esnaux
3. Vivien Garnier
4. Louise Gauvin
5. Marie Godec
6. Sophia Jaffré
7. Salomé Lardez
8. Anaëlle Le Bezvoët
9. Maude Lénét
10. Emeline Micouin
11. Maya Perennec
12. Enora Sourdin
13. Margaux Victor

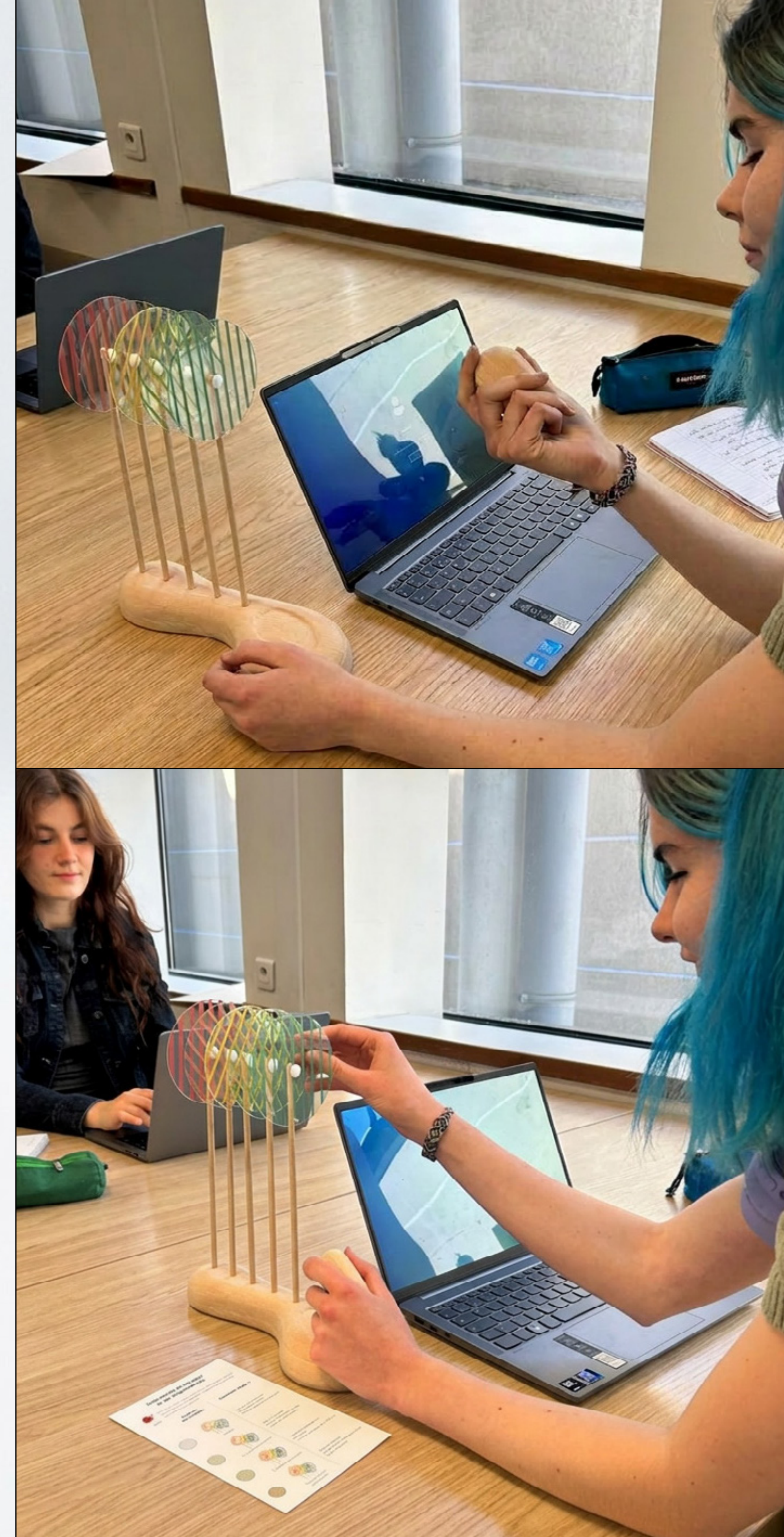
DIPLÔMES 2026 FRANCE DESIGN WEEK

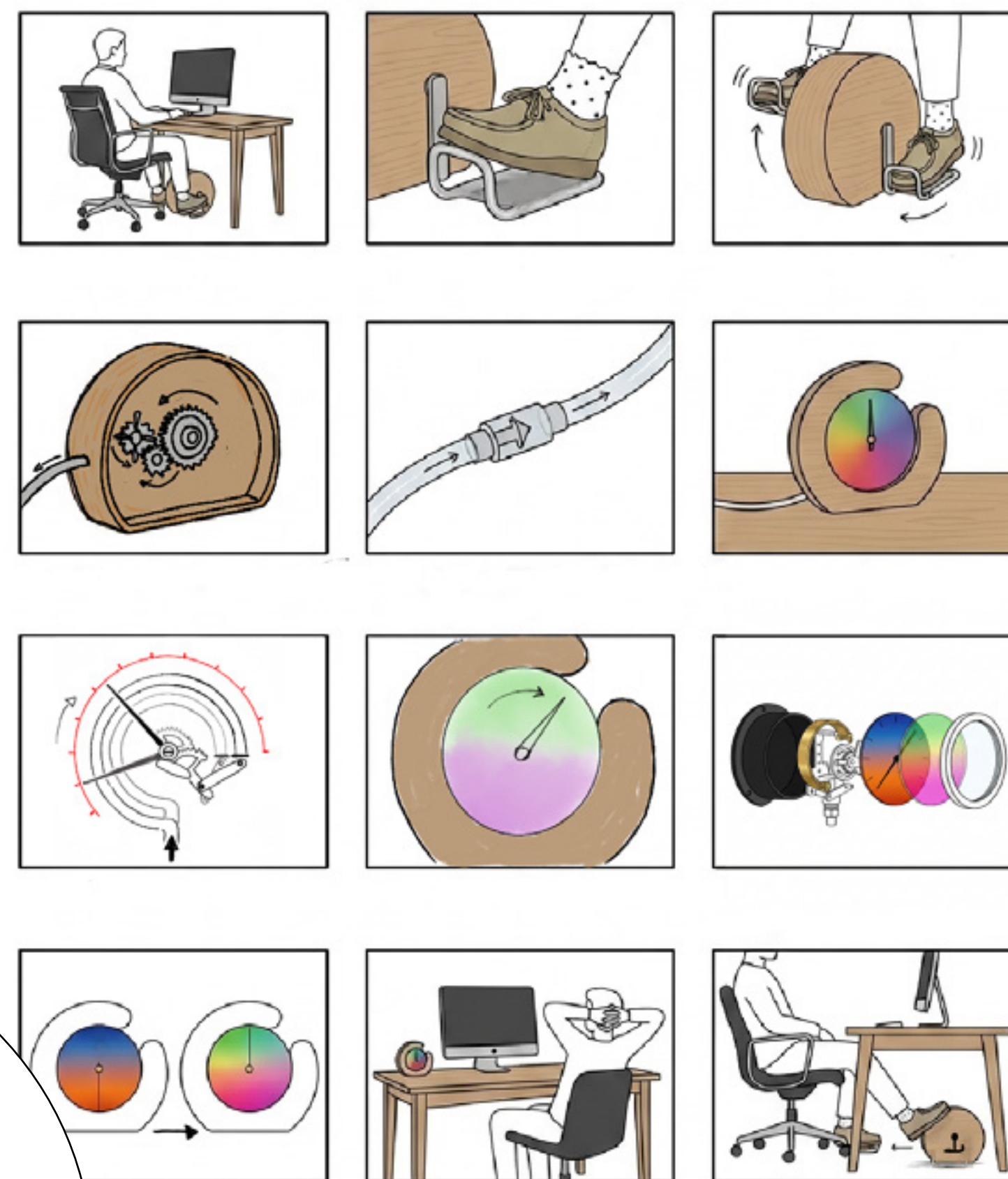
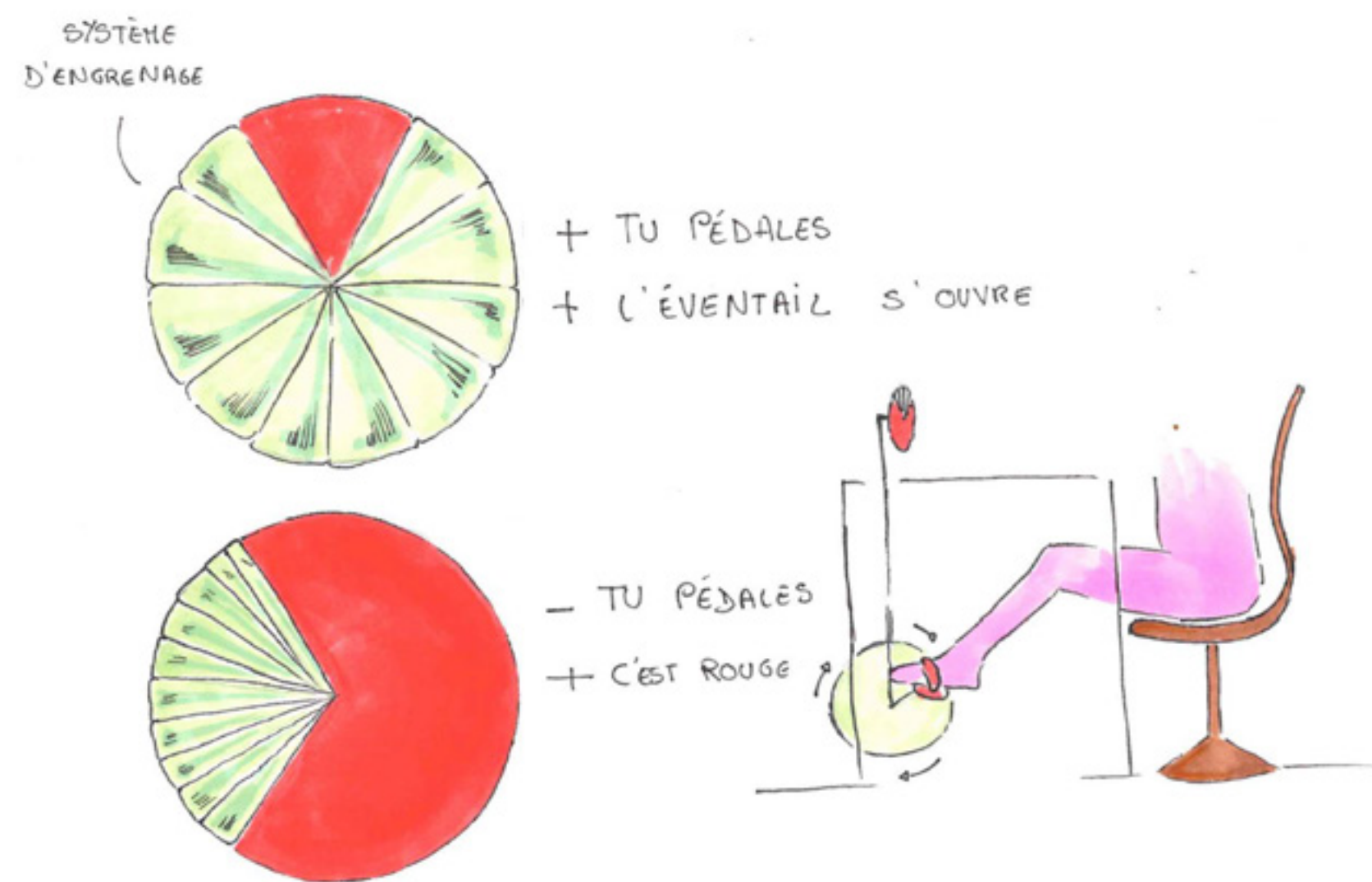
Dans le cadre de la manifestation France Design Week, le lycée Vauban présente les projets élaborés par les étudiants du DN MADE (diplôme national des métiers d'art et du design) spécialité design d'objet.



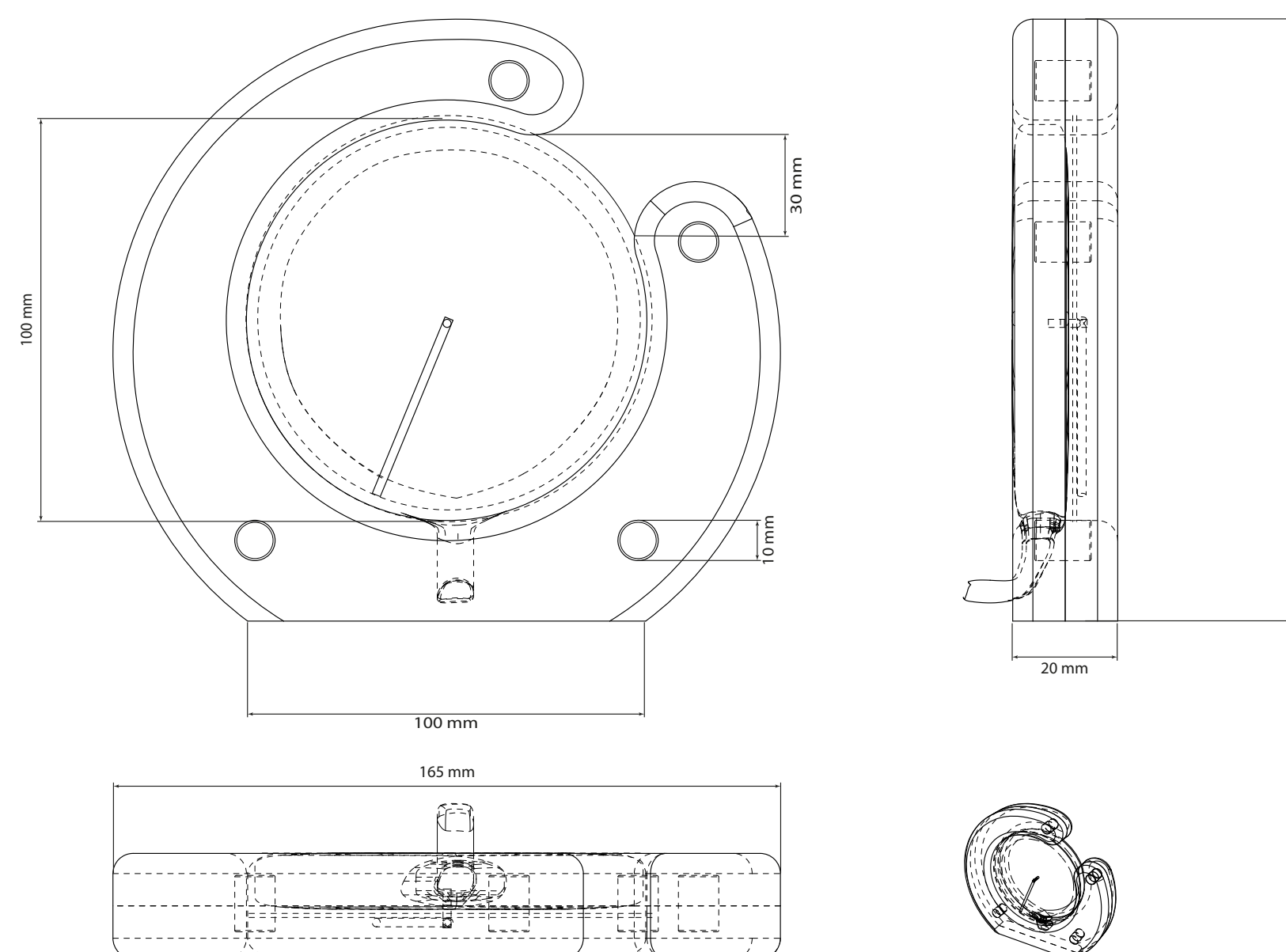
Imaginé par Lalie André,
« Entre lignes » est un outil de
communication visuelle conçu
pour faciliter les échanges avec les
personnes atteintes de troubles du

spectre autistique en milieu professionnel.
À travers un travail sur les couleurs et les motifs,
il permet de rendre visible différents états de
disponibilité, de fatigue et de surcharge lorsque
la communication verbale est difficile. L'échelle
des couleurs, du vert au rouge, indique un
niveau de besoin de calme et de récupération,
tandis que les hachures renforcent la lecture des
situations en forte surcharge. Ce support intuitif
favorise la compréhension mutuelle et contribue
à un environnement de travail plus inclusif.

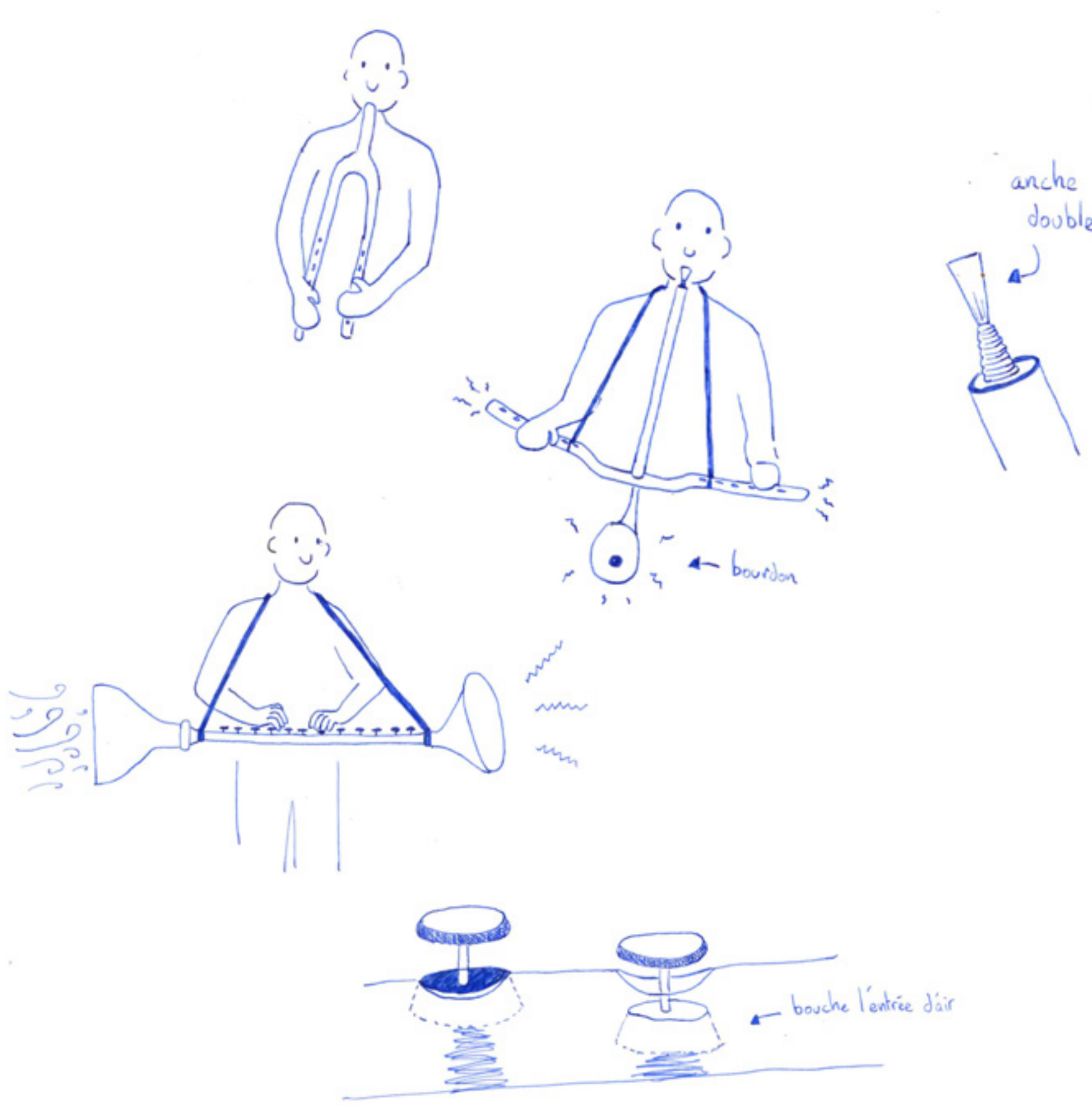
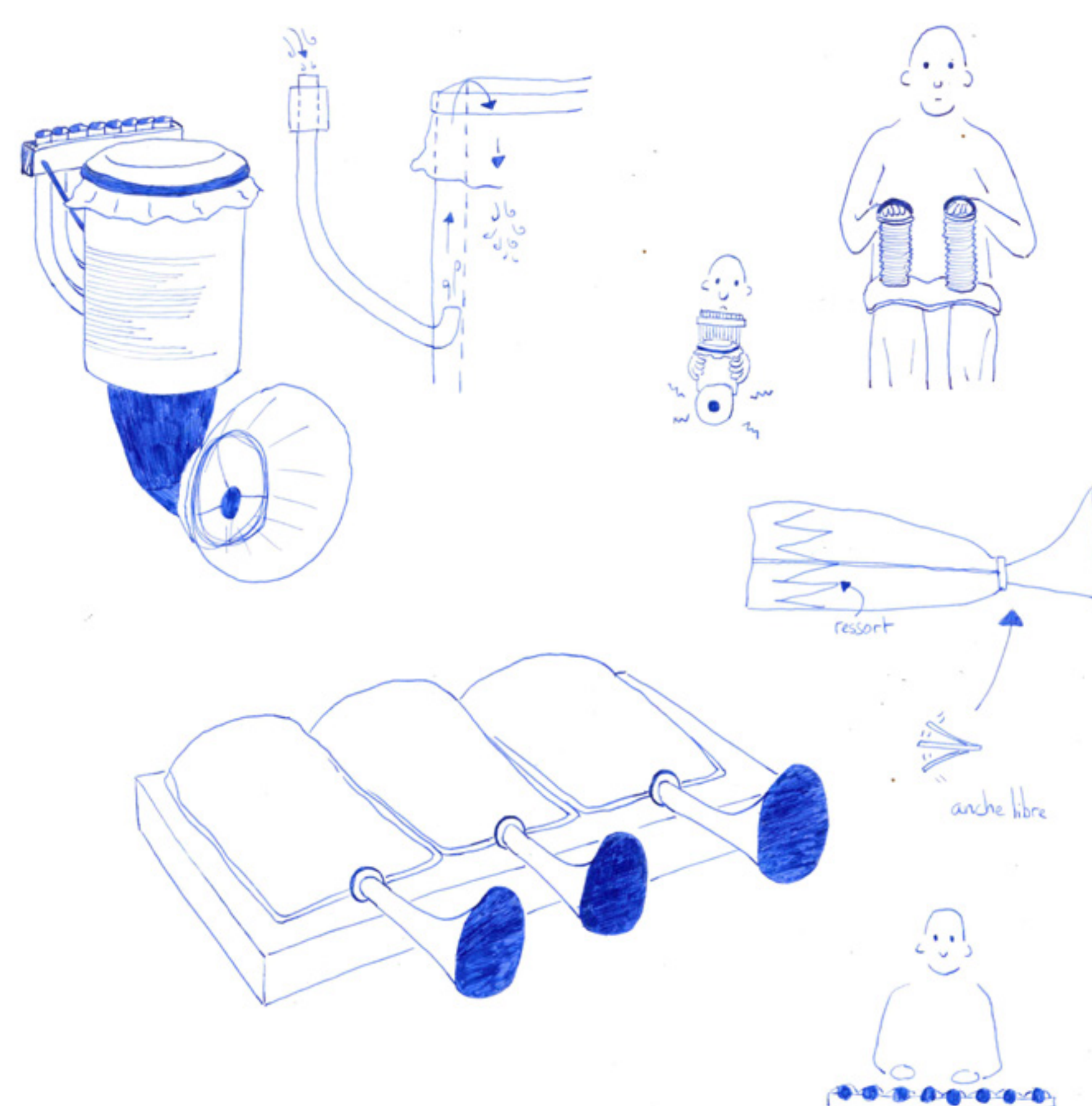
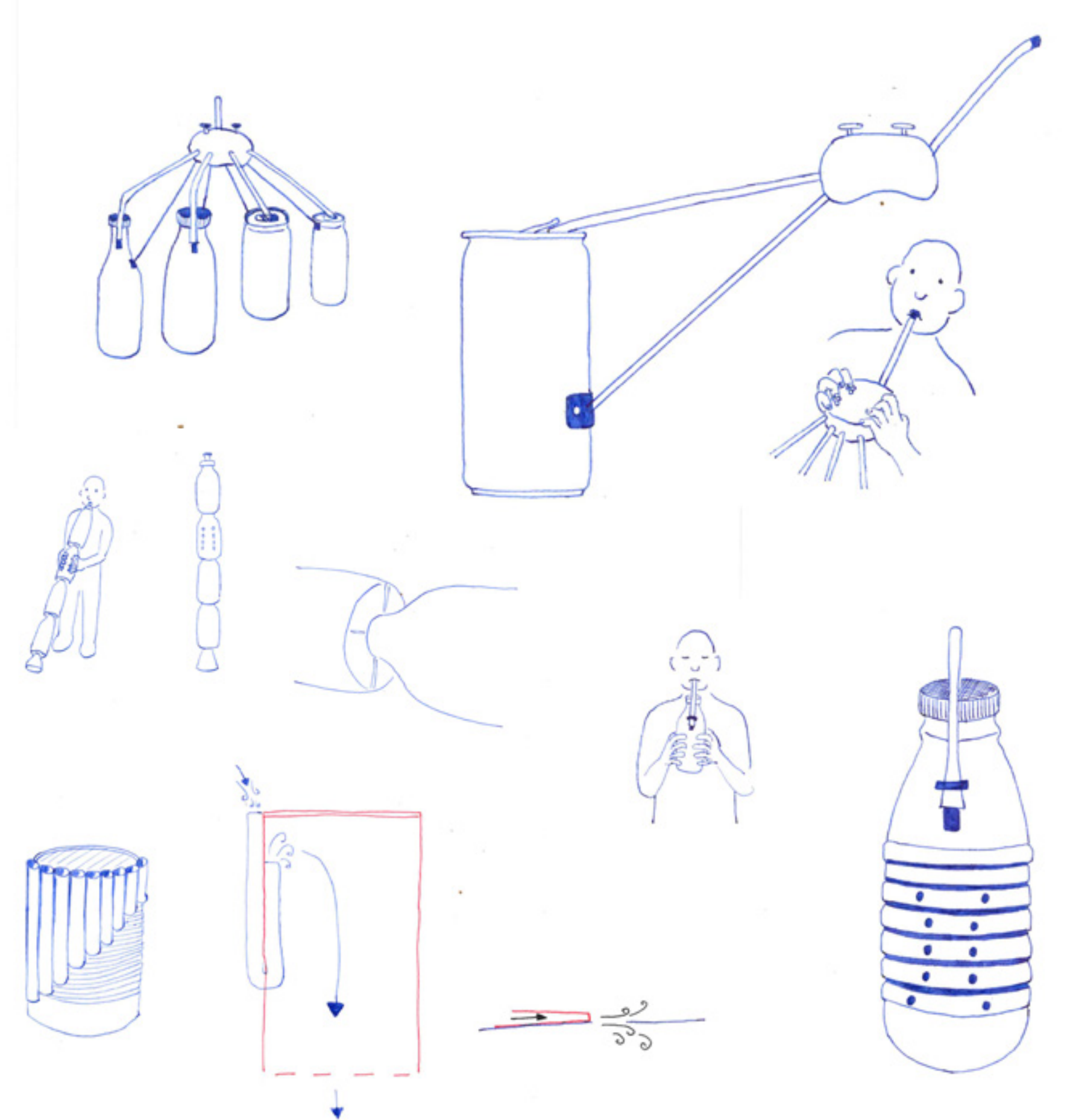
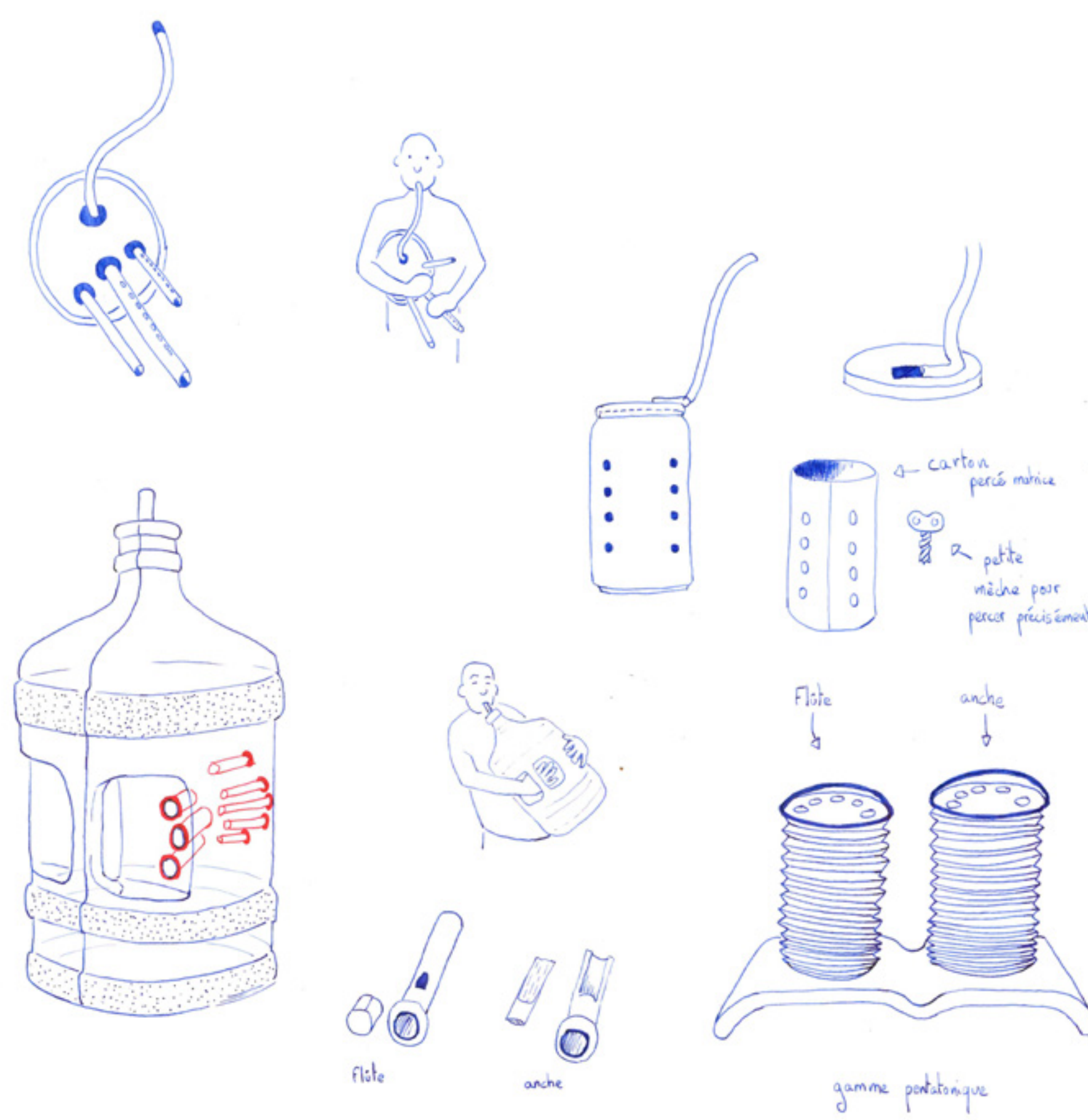




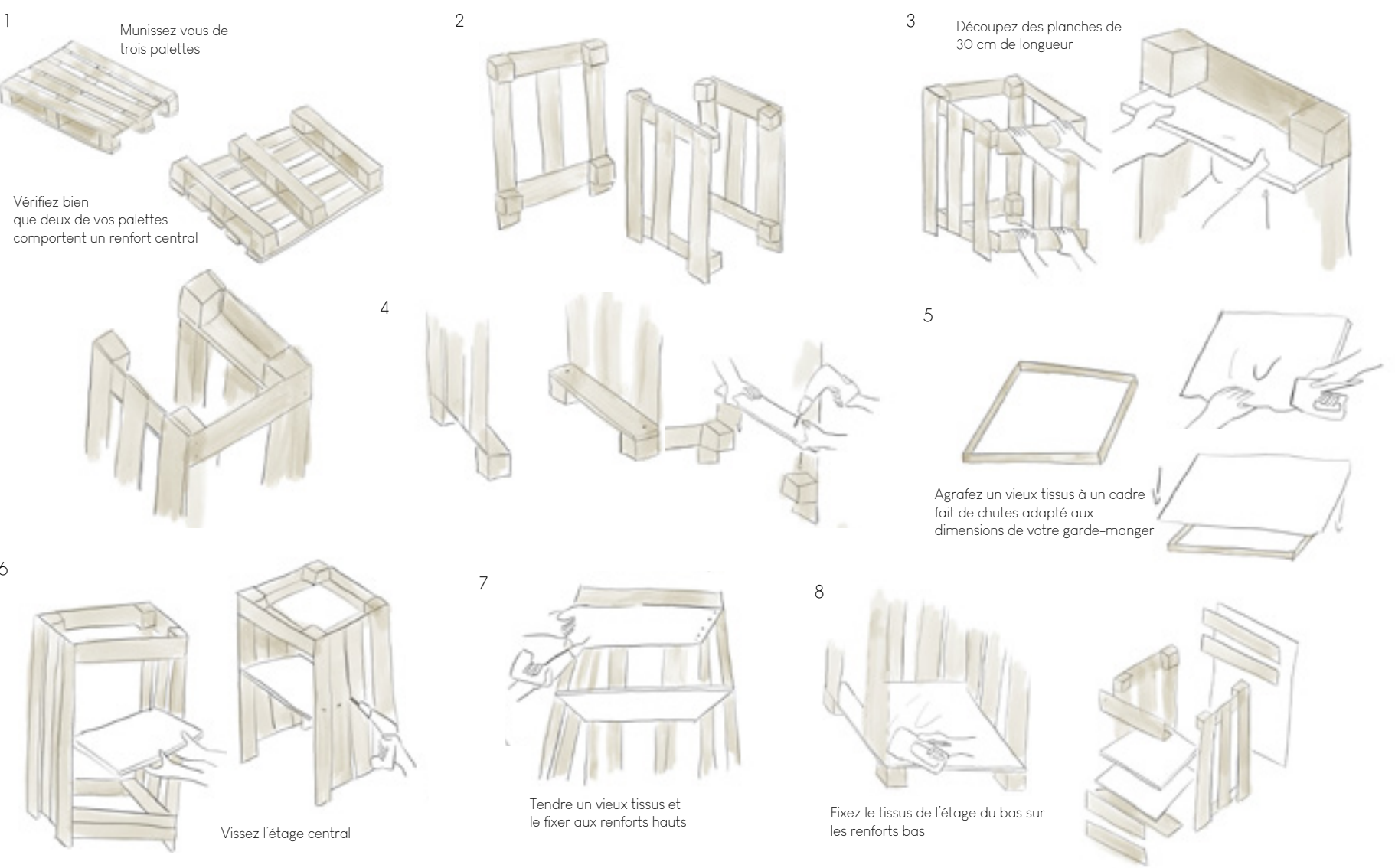
Le projet de Youna Esnaux émane d'un constat alarmant : la sédentarité prolongée. Une heure d'activité physique ne suffit pas à compenser huit heures d'immobilité assise. Son intention est de redynamiser le corps au sein de l'espace de télétravail, loin du regard social du bureau. Elle a conçu un indicateur visuel permettant de prendre conscience en temps réel de sa sédentarité, relié à un pédalier. Plus on pédale, plus l'aiguille du manomètre vire au vert ; dès qu'on s'arrête, elle repasse progressivement au rouge. Il suffit de pédaler 5 à 10 minutes pour rompre l'immobilité, puis l'indicateur met environ 30 minutes à redevenir rouge, signalant un retour à la sédentarité.



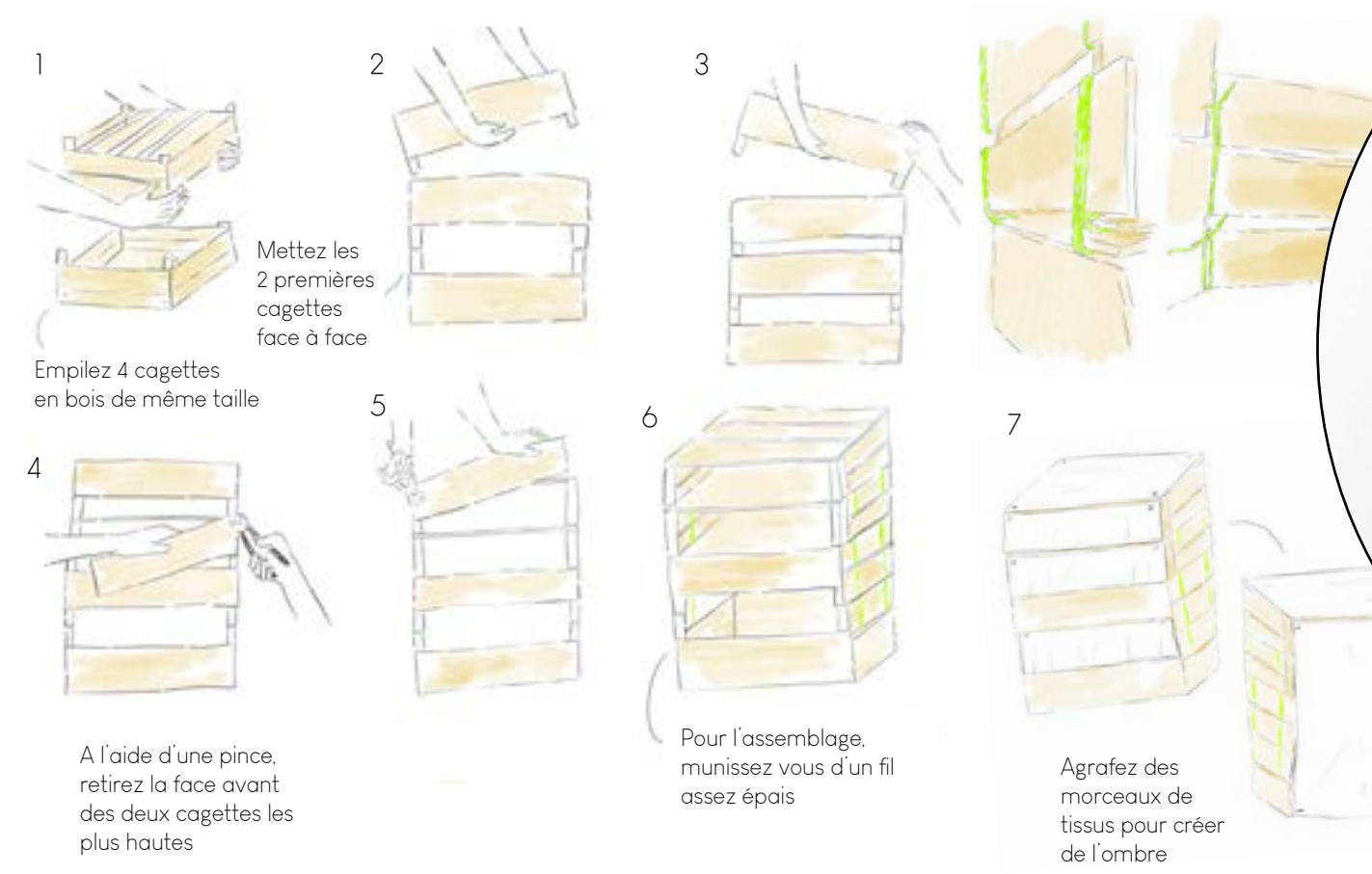
Vivien Garnier a voulu axer son projet de troisième année sur la musique. En réfléchissant aux enjeux liés à ce domaine, il a découvert des problèmes éthiques, durables ou de régénération que pouvaient rencontrer les matériaux utilisés dans la fabrication d'instruments. Il a ainsi décidé de travailler sur les instruments de musique à partir de déchets, ressource peu coûteuse et disponible en grande quantité. Il a ensuite cherché les qualités acoustiques d'une vaste gamme de déchets ménagers, puis s'est tourné vers la fabrication d'instruments à vent constitués d'anches en ballons de baudruche, de corps en tuyaux de métal ou de PVC, et de pavillons en goulots de bouteilles en plastique.



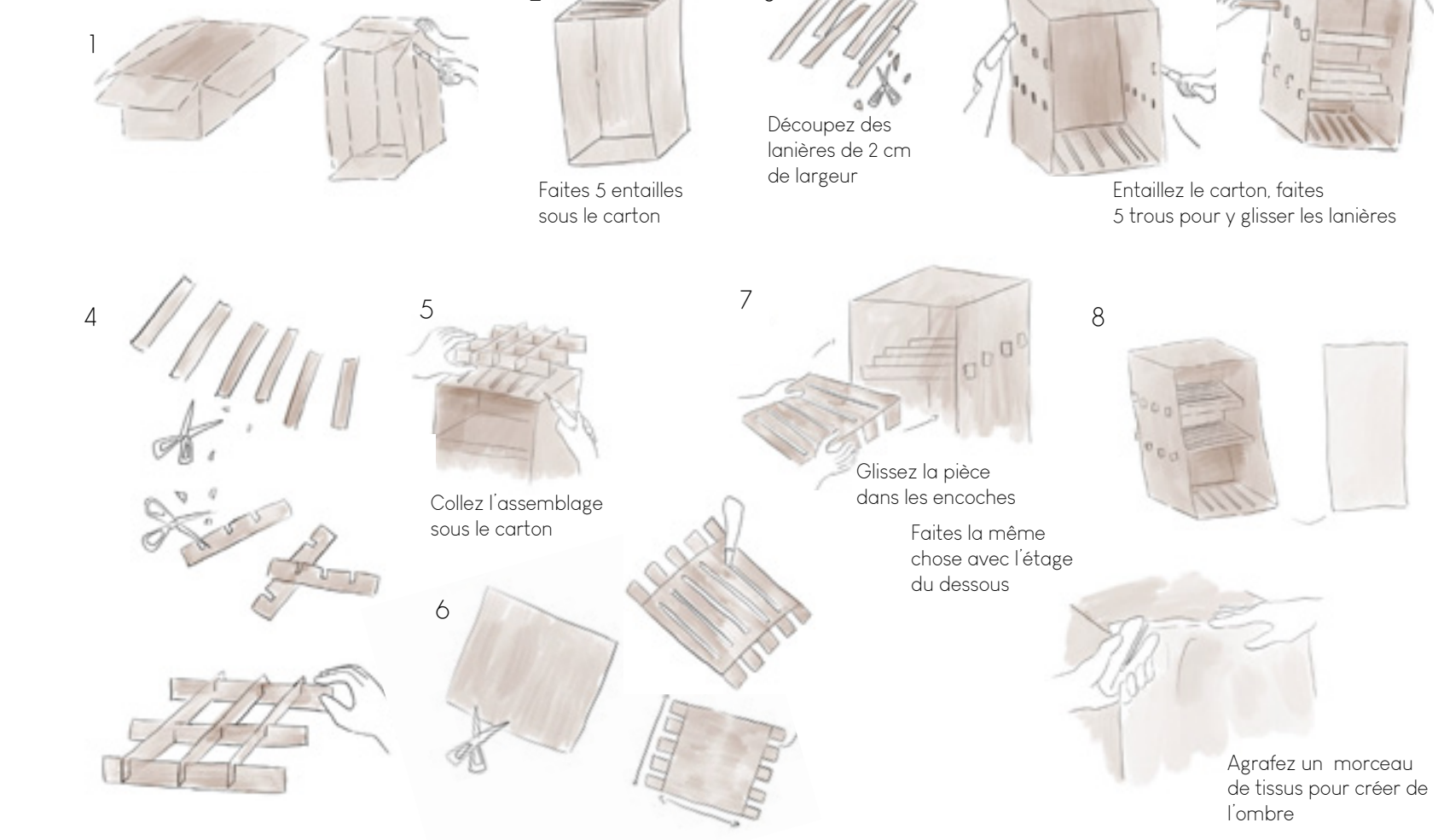
Garde-manger en bois de palettes



Garde-manger en cagettes

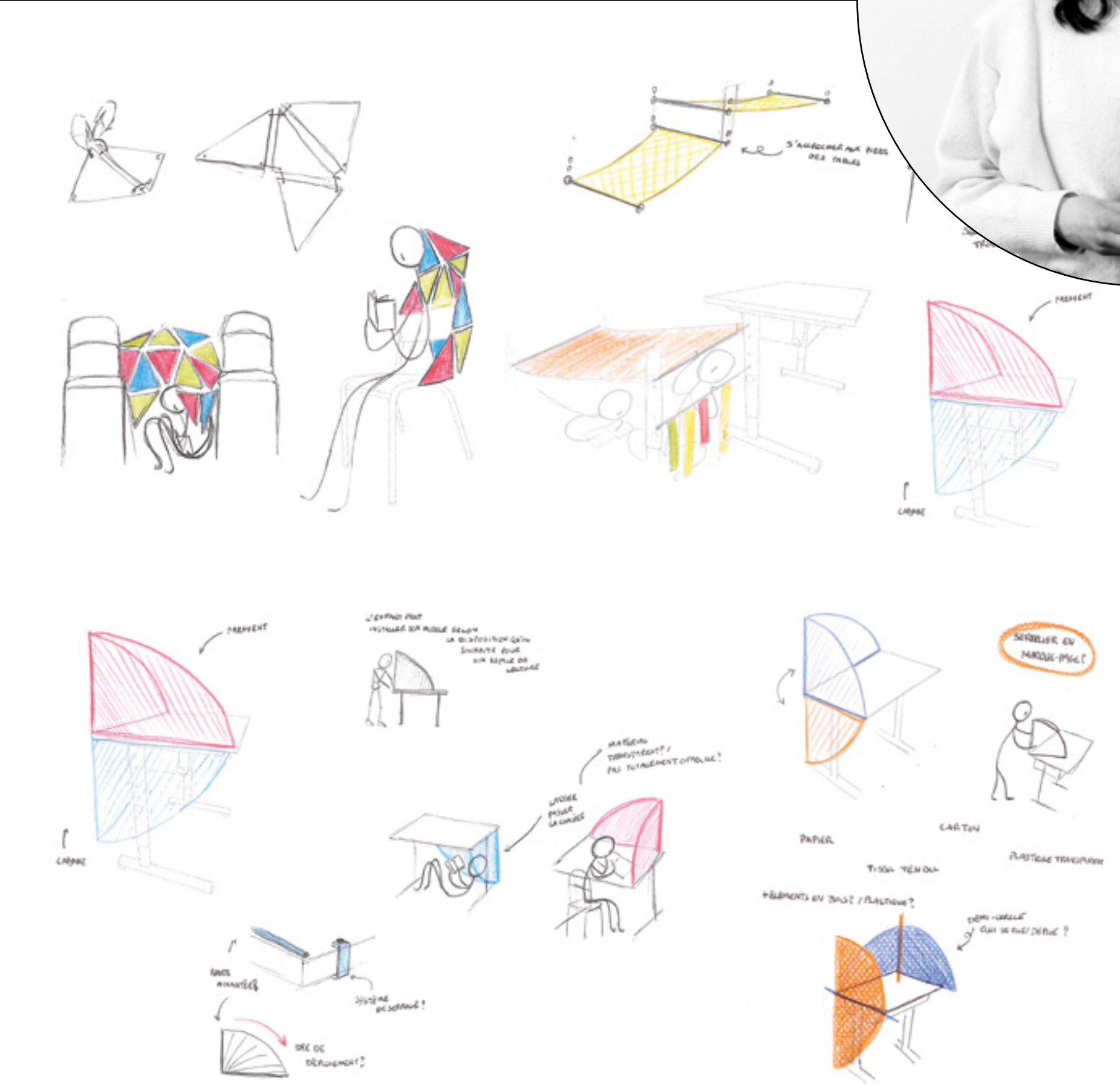
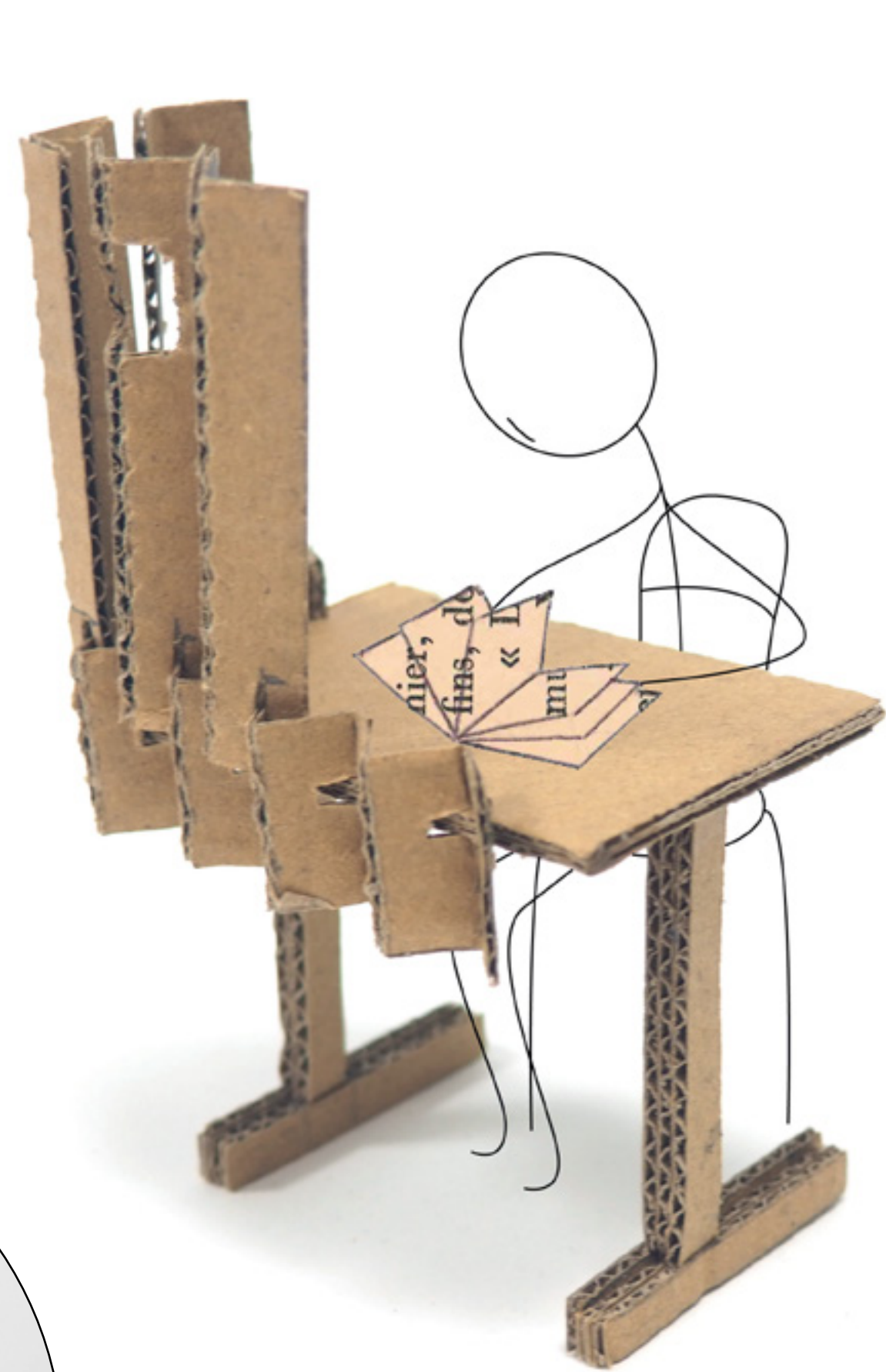


Garde-manger en carton



Louise Gauvin a expérimenté des dispositifs capables de rapprocher durablement producteurs et consommateurs, tout en respectant les temporalités agricoles, les ressources locales et les besoins des habitants. En d’autres termes, il s’agit d’imaginer, grâce au design, des solutions concrètes et partagées pour retisser ce lien essentiel entre ceux qui cultivent la terre et ceux qui se nourrissent. En partenariat avec la Ferme du Meot à Loperhet, elle a conçu un kit pour fabriquer un garde-manger chez soi, en étroite collaboration avec le paysan qui vend les aliments. Elle utilise les matériaux présents sur place (palettes, cagettes, cartons) et des moyens de fabrication low-tech.





Si la lecture est ancrée dans le quotidien des élèves de cycle 2 à l'école, elle est souvent perçue comme un devoir. L'attention papillonne et le livre est vite feuilleté. Pour son projet de diplôme, Marie Godec a conçu un dispositif modulable aidant les enfants à construire leur bulle de lecture en classe. Le « Liro Verso » est un séparateur d'espace ; il est fixé en dessous ou au dessus des tables d'école, et fabriqué par les élèves à partir de carton. L'enseignant imprime les notices de construction et les patrons. Chacun peut ensuite décorer le modèle et l'installer à sa manière. La lecture se ritualise ainsi comme un moment de plaisir, presque un jeu, qui laisse place à l'imaginaire.



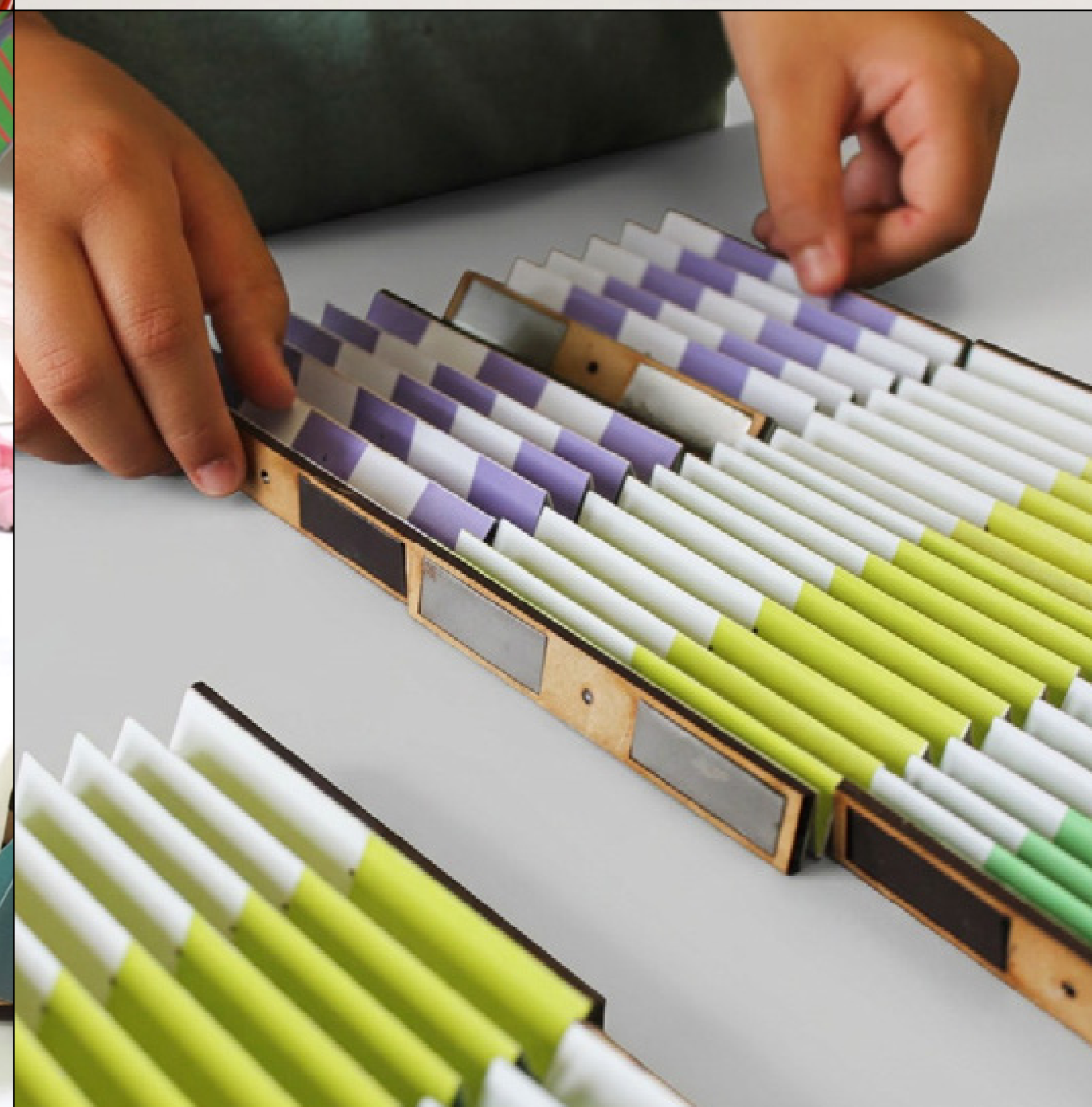
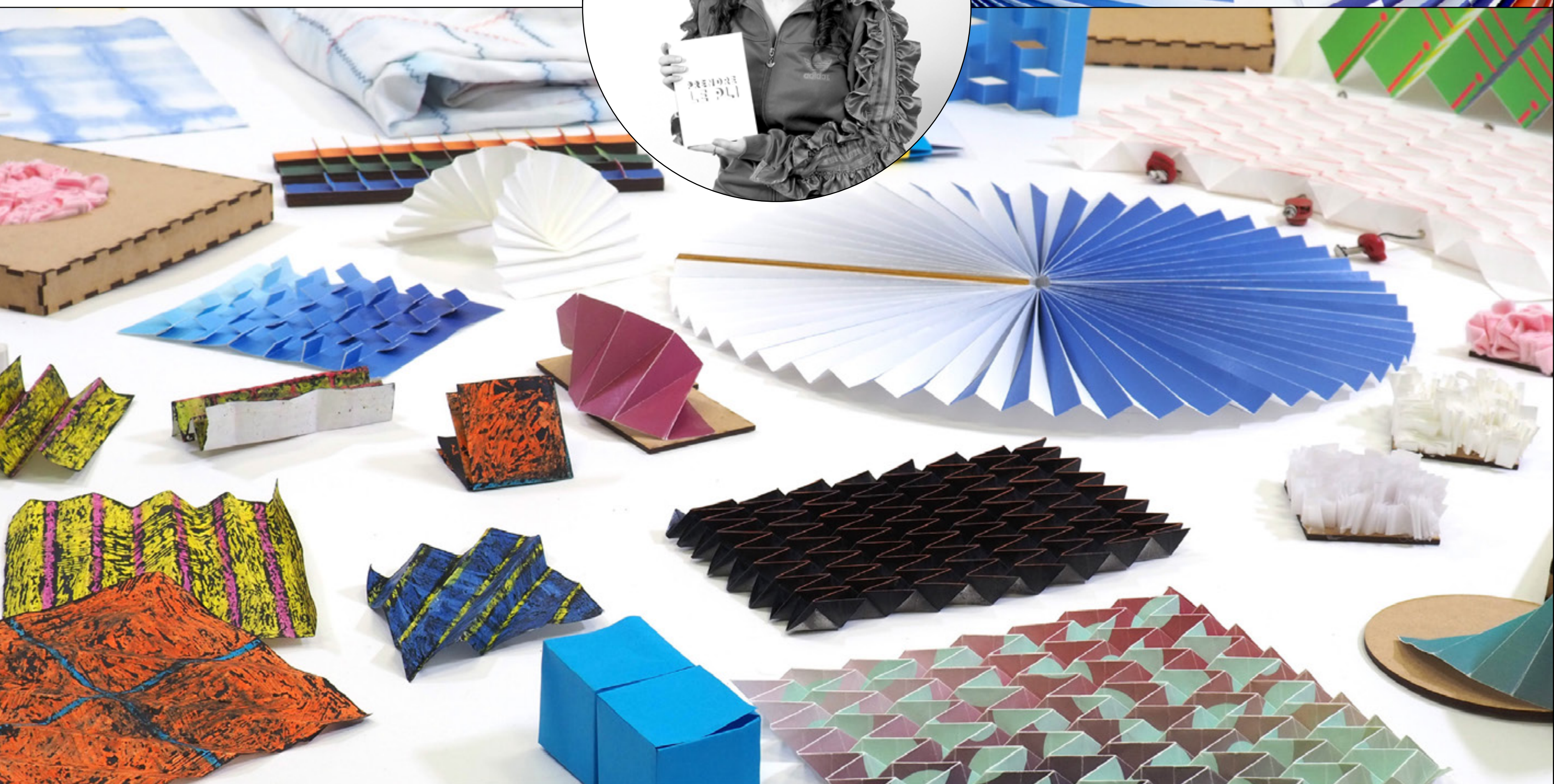


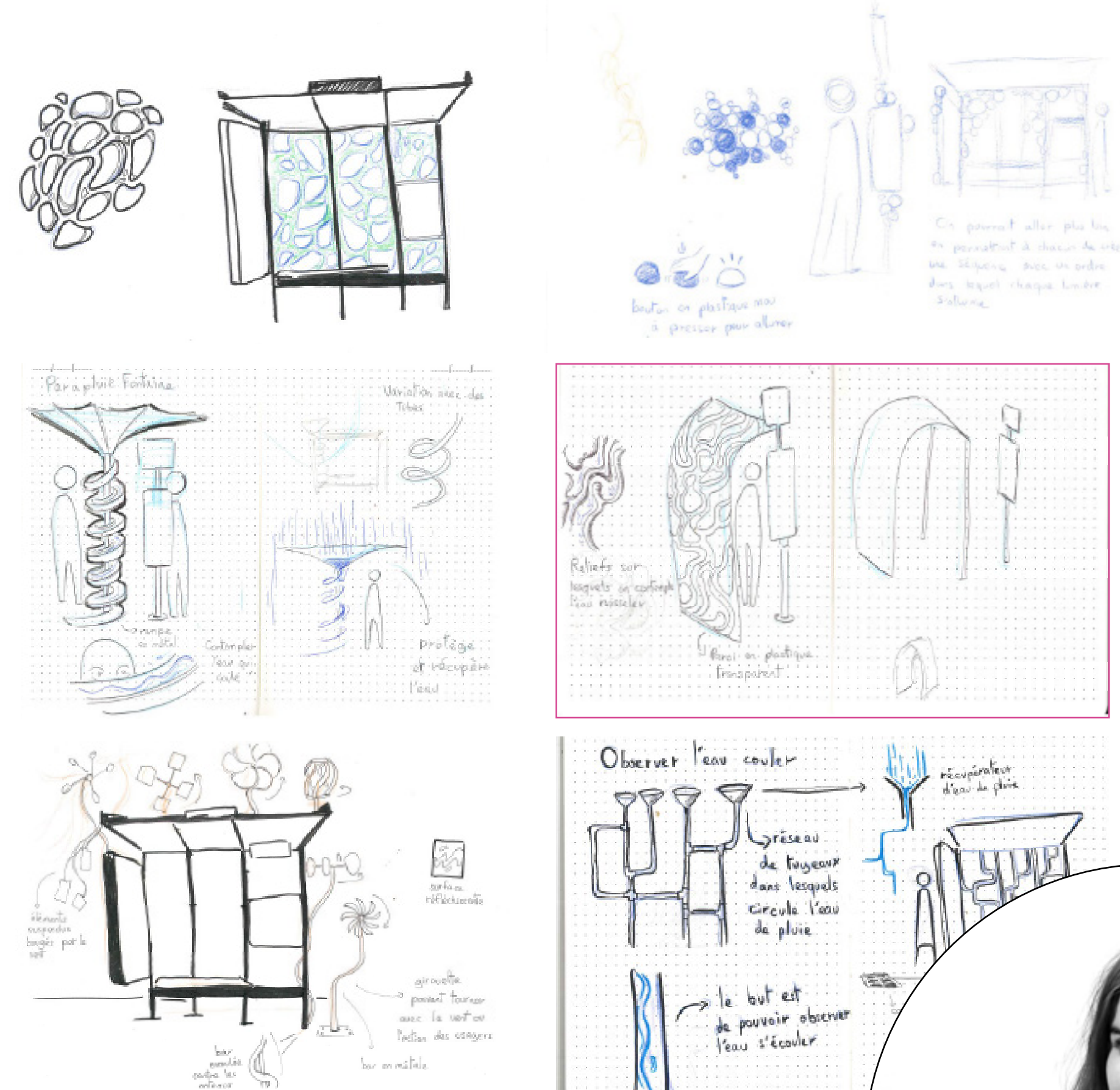
Sophia Jaffré explore la manière dont le design d'objet peut se mettre au service du dialogue entre végétal et social. Ancré dans le territoire brestois et sa végétalisation, le projet qui en découle est pensé comme un dispositif de sensibilisation au cœur de la ville. « Ouvrir l'œil » est un parcours ludique invitant les habitants à porter un regard attentif sur la végétation qui les entoure. Les plantes sont repérées grâce à des disques conçus en papier recyclé fabriqué à la main, teinté au curcuma, et protégé par une couche de cire d'abeille. Ce dispositif vise à sensibiliser les passants au vivant et à renforcer leur lien avec l'environnement urbain.



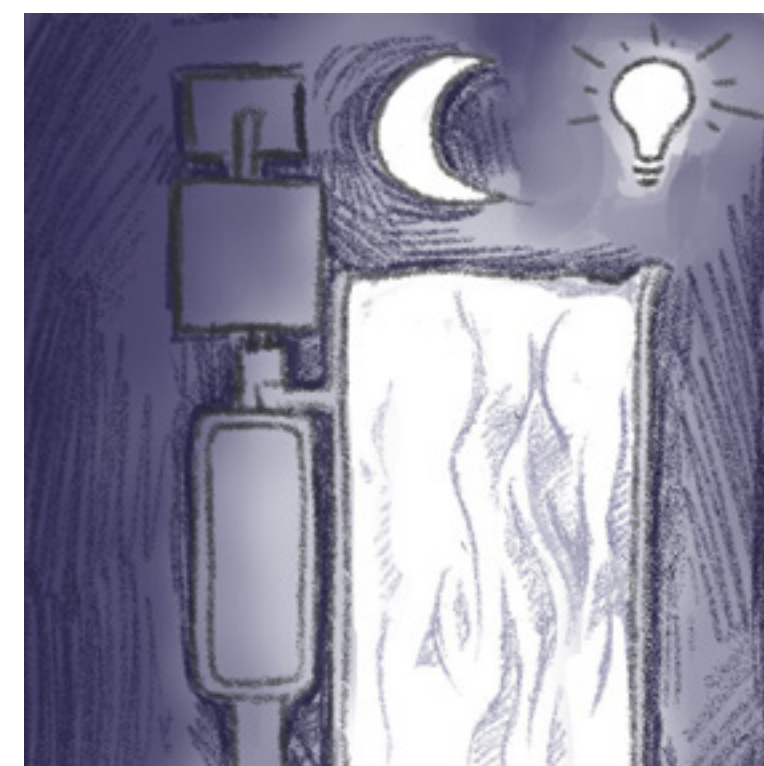
Salomé Lardez s'est demandée comment le pli peut-il devenir un outil pédagogique pour favoriser l'apprentissage par la manipulation.

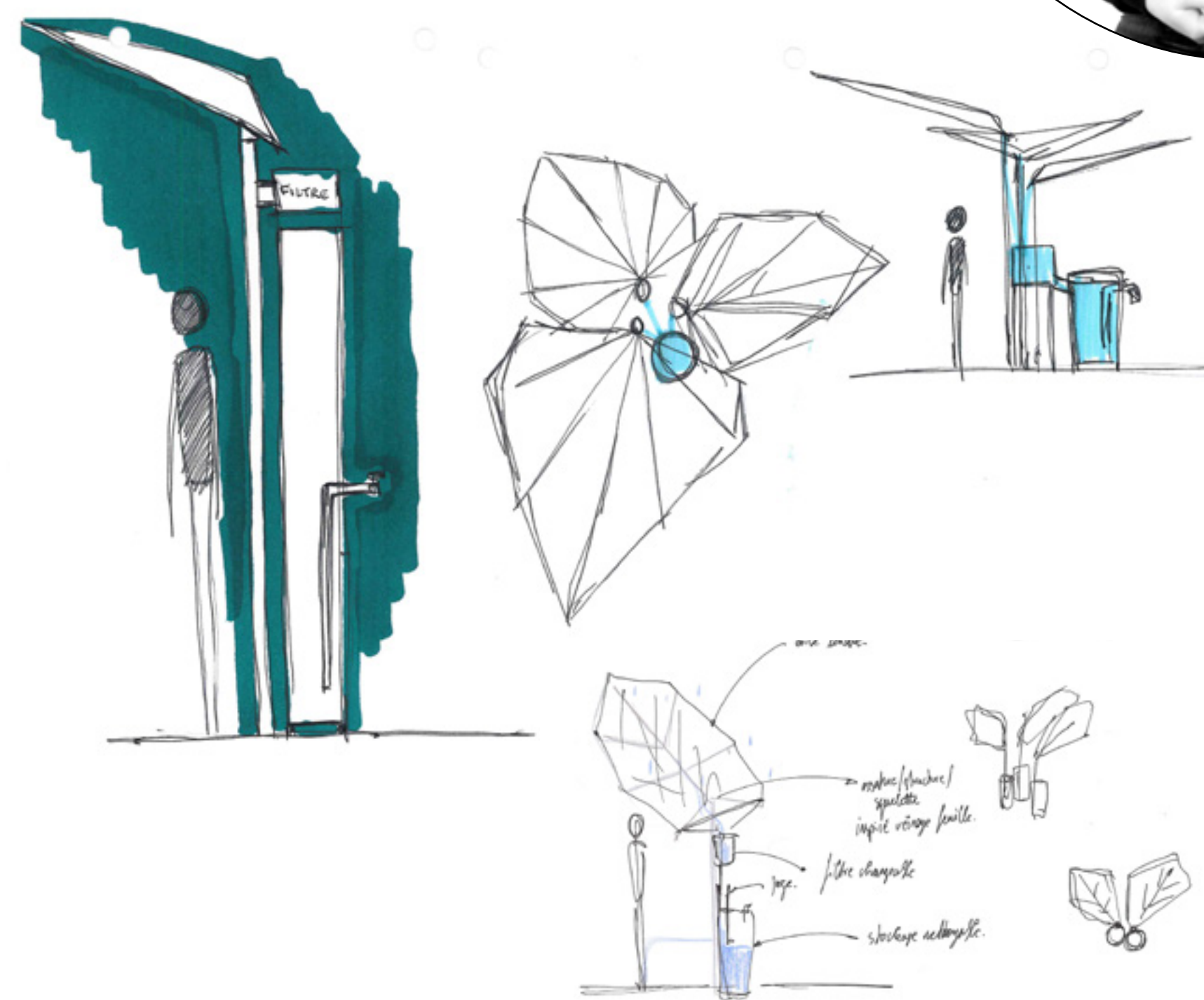
Avec les éventails qu'elle a conçus pour apprendre les fractions et des réglettes pour aborder les notions d'addition et de soustraction, elle a pu tester ses expérimentations auprès d'enfants afin de valider sa démarche. Son projet « Mille et un plis » se présente sous la forme d'une série d'éventails représentant les différentes fractions, afin de rendre cette notion plus concrète et accessible aux élèves de cycle 2. Ainsi, les enfants peuvent visualiser les parts qui composent une fraction et les comparer facilement, aussi bien sous une forme linéaire que circulaire.





Anaëlle Le Bezvoët a décidé de travailler sur l'amélioration de l'expérience d'attente du bus dans la ville de Brest. Elle a voulu explorer des solutions pour permettre aux usagers de trouver une alternative au portable, pour se distraire tout en apportant de la poésie dans l'environnement urbain. Elle a développé de petits abris à greffer sur la structure des poteaux d'arrêts de bus existants, sous la forme de plaques transparentes courbées, avec des sillons dans lesquels l'eau viendrait ruisseler par temps de pluie. Le dispositif s'éclaire la nuit quand la présence d'un utilisateur est détectée. Son objet « Affluence » a pour ambition d'inviter à la contemplation tout en remplissant des fonctions pratiques.

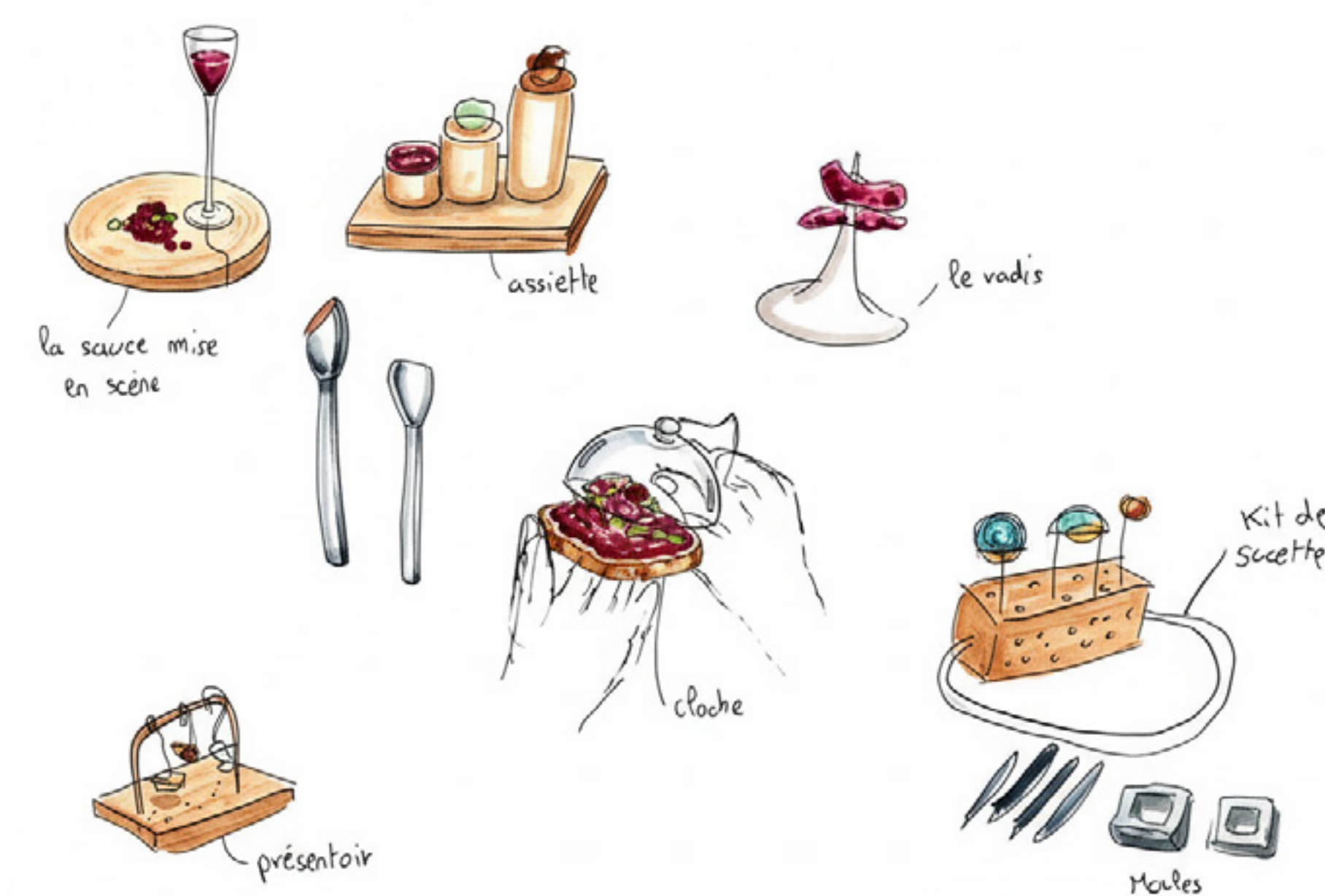




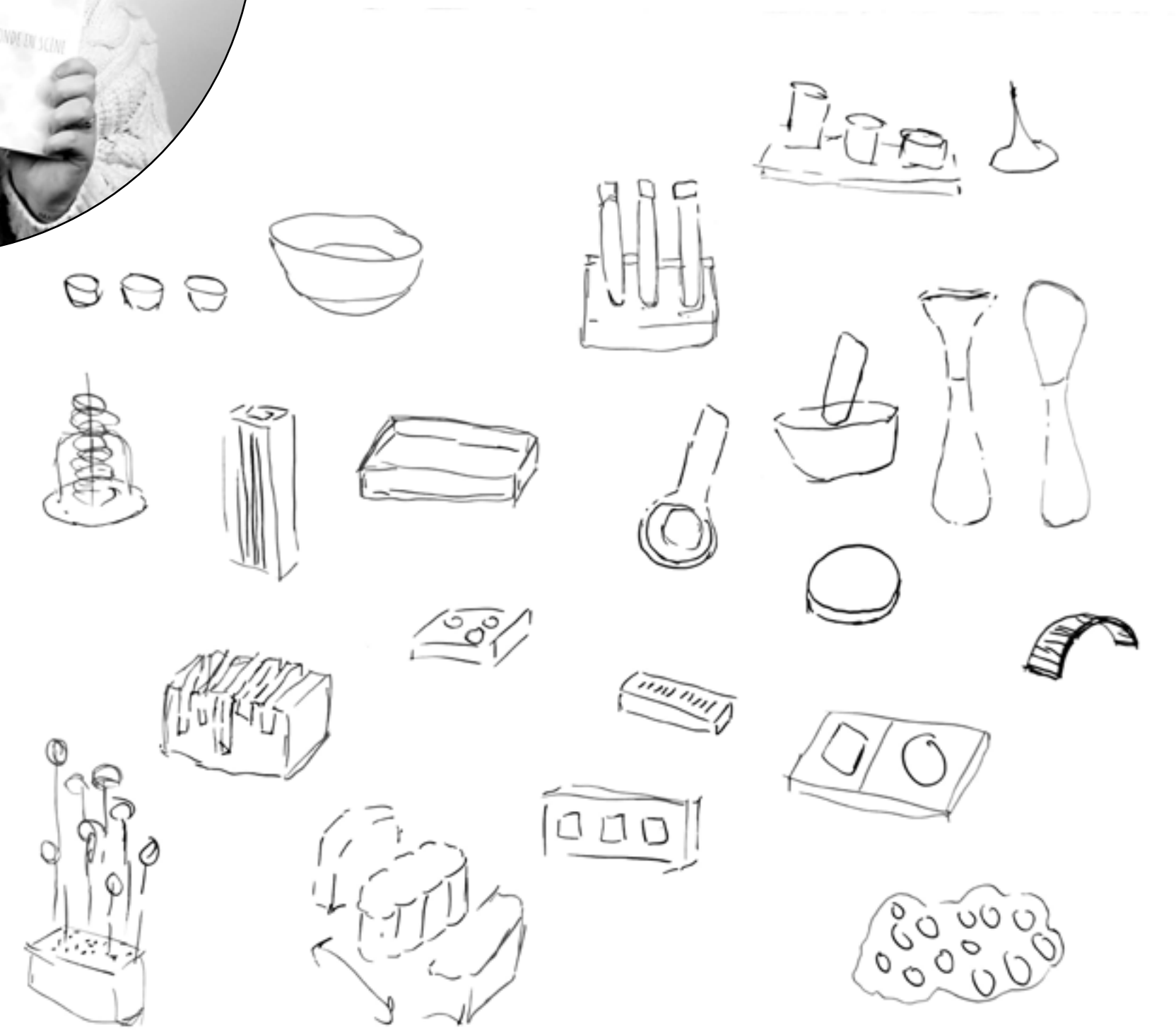
Maude Lénét souhaite démocratiser l'accès à l'eau dans l'espace public. Elle a conçu un dispositif de récupération des eaux de pluie, pensé comme une

rencontre entre nature, usage et sensibilisation. Il transforme la pluie en une ressource visible et valorisée au sein de l'espace public. Son projet invite à porter un nouveau regard sur l'eau en rendant son parcours perceptible. Il cherche à créer un lien plus direct entre les usagers et cette ressource essentielle. Plus qu'un simple objet fonctionnel, « eau » est une proposition qui encourage une gestion plus consciente de l'eau et participe à la réflexion sur les enjeux environnementaux contemporains.

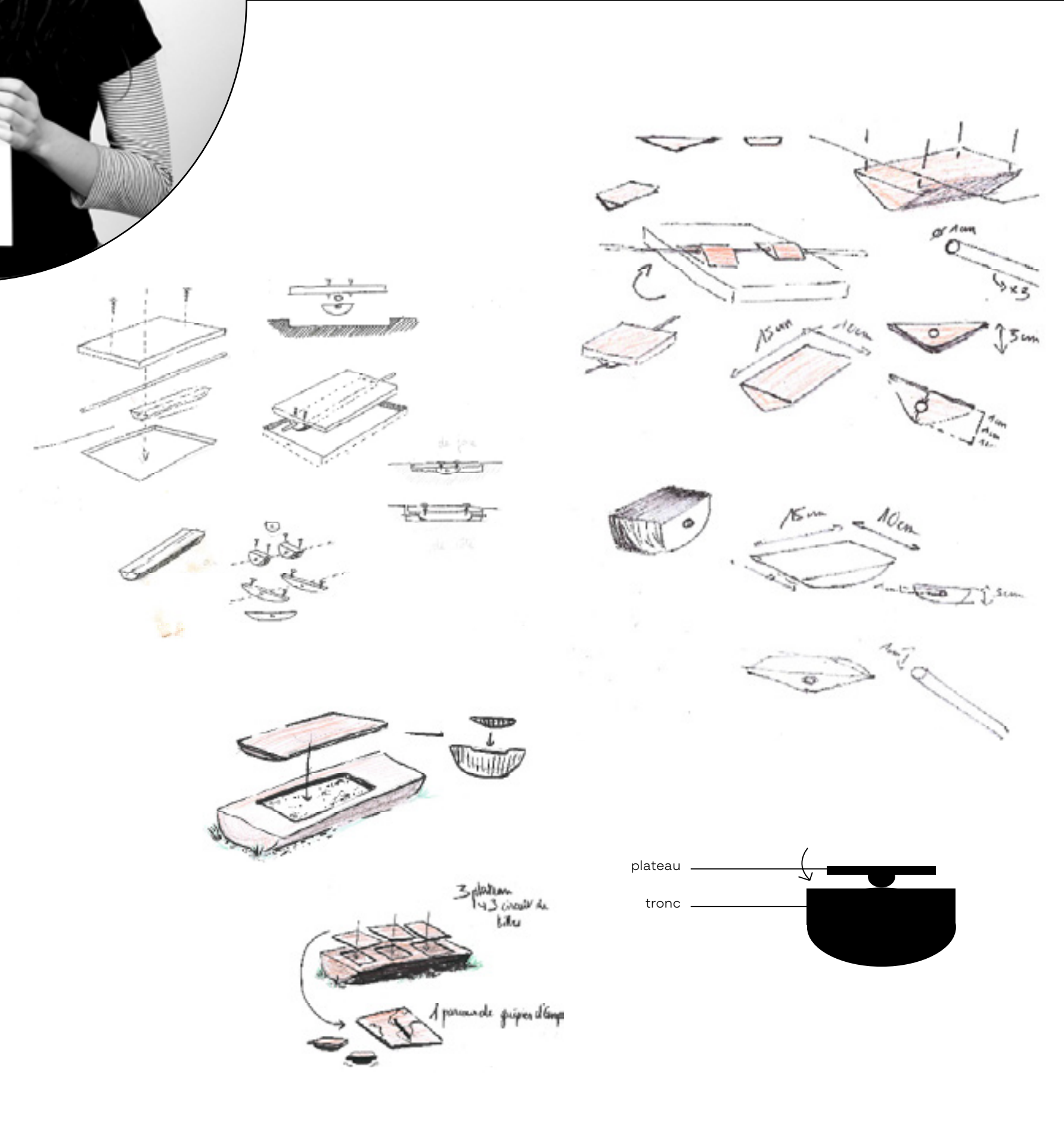
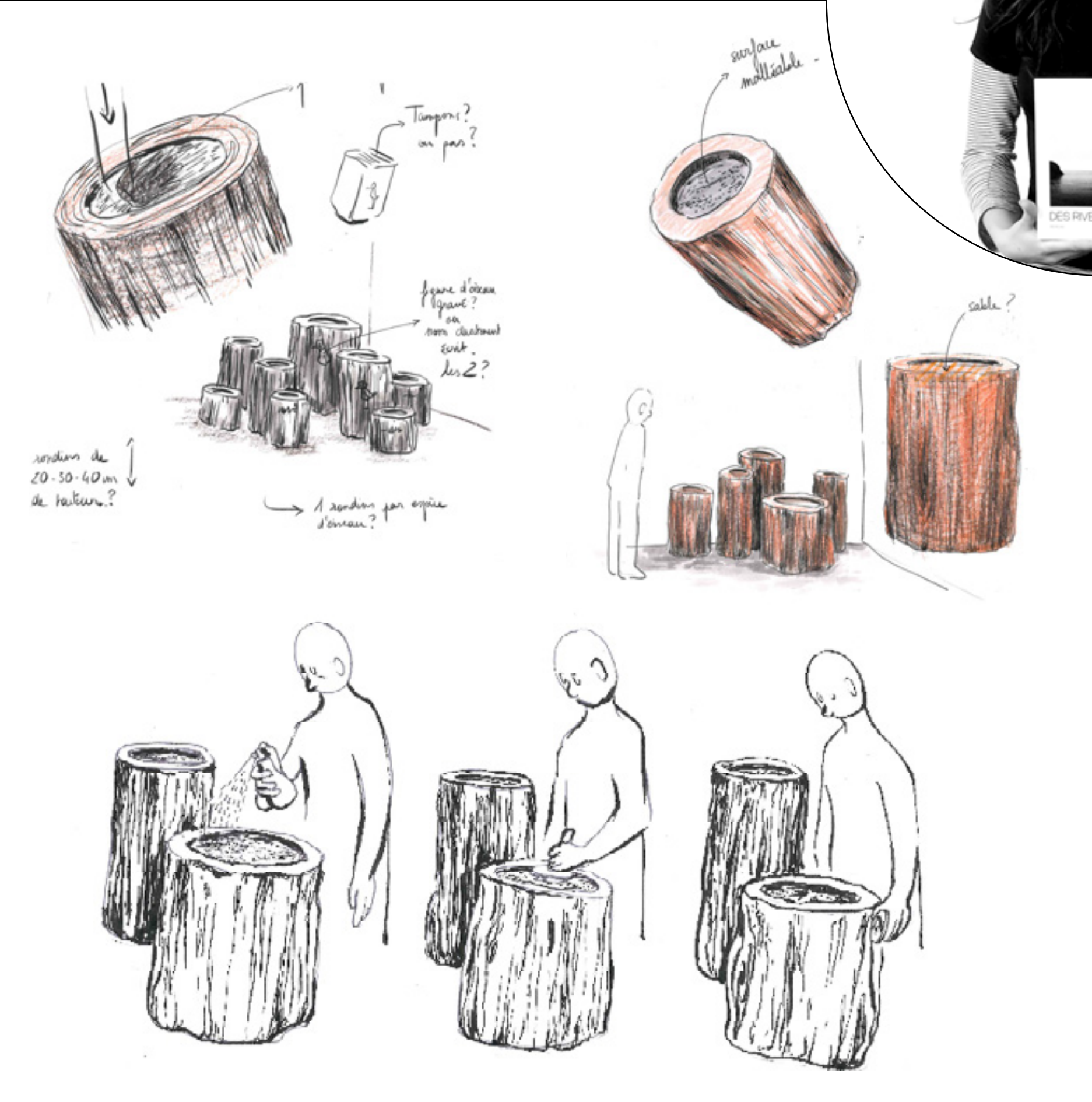
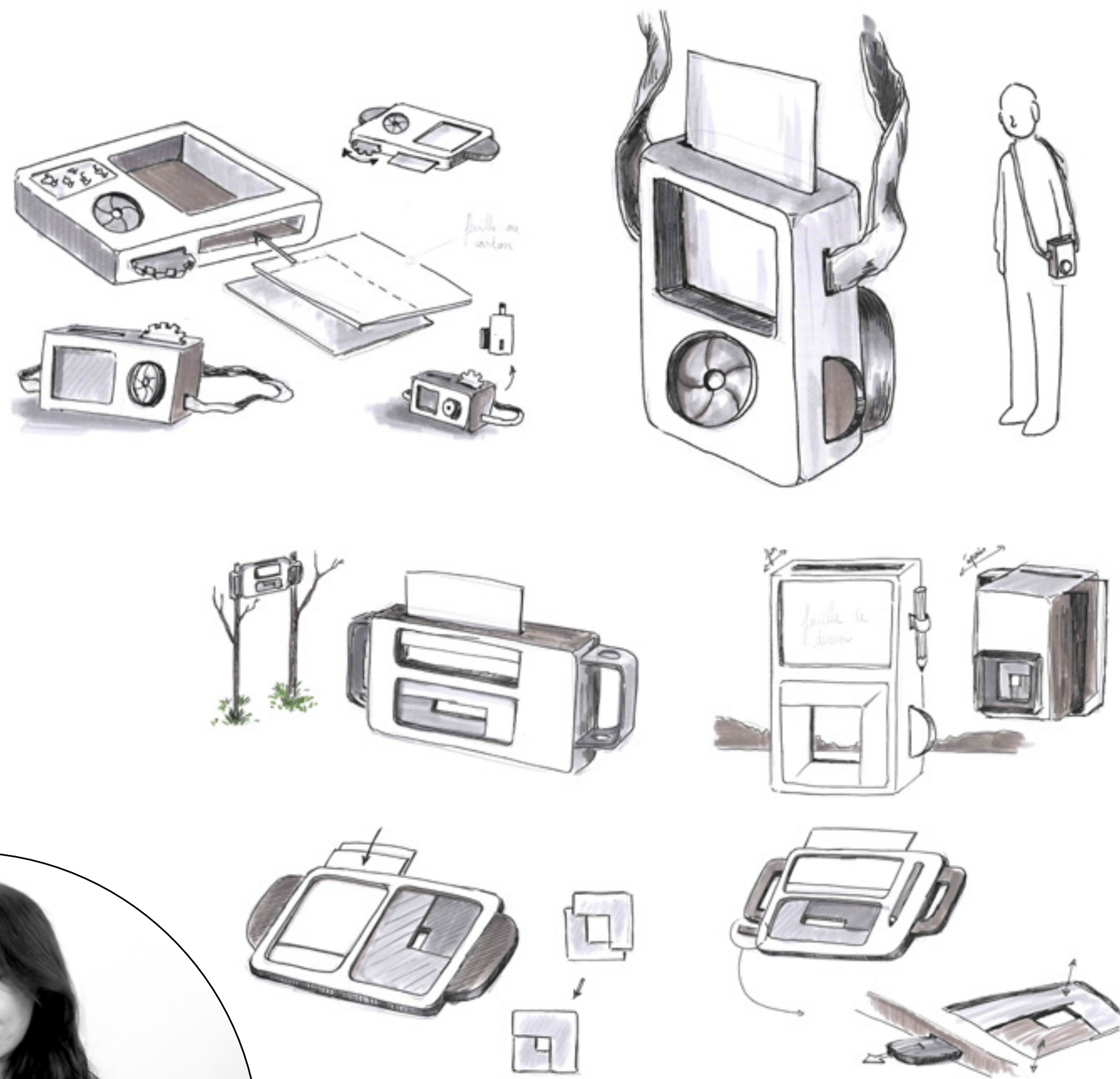


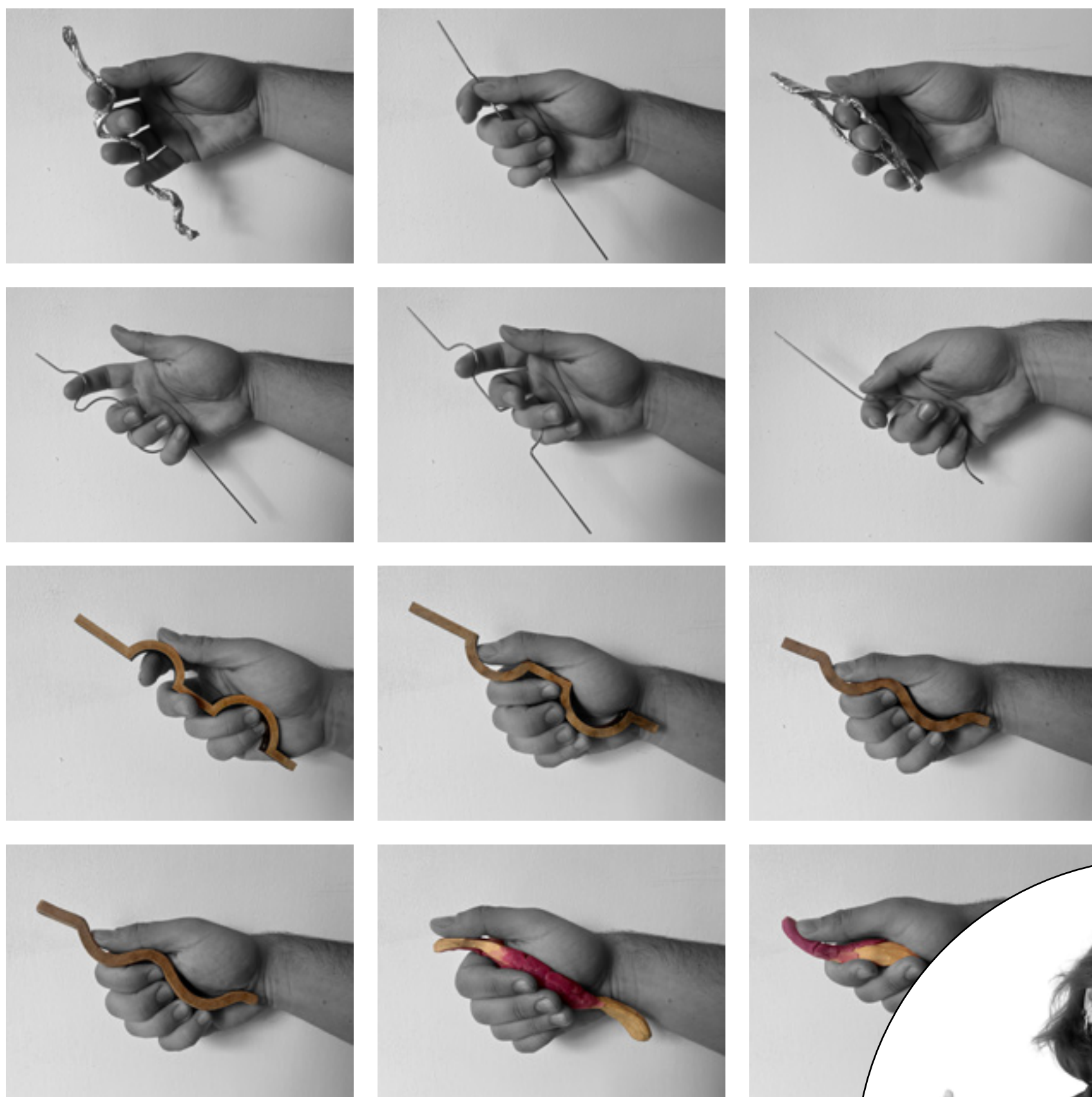


Le design culinaire peut-il faire spectacle ? Le projet d'Emeline Micouin invite à redécouvrir le plaisir de manger en transformant chaque repas en expérience sensorielle. Il propose de goûter autrement, d'éveiller la curiosité et de prendre du plaisir à la préparation, à la présentation et à la dégustation. Après avoir expérimenté différents aliments, elle a choisi le radis comme terrain d'exploration pour concrétiser ses idées. Son projet « le goût du spectacle » redonne vie à cet aliment banal du quotidien en créant une nouvelle expérience. Le plateau de dégustation et les accessoires qu'elle a dessinés permettent de mettre en scène le radis et de rendre sa dégustation extraordinaire.



Pour son projet de diplôme, Maya Perennec a choisi d'explorer le thème du littoral. Le design, traditionnellement centré sur les besoins humains, peut ici agir comme un levier d'action inspiré des systèmes naturels. Il peut sensibiliser, protéger et favoriser la coexistence entre l'Homme et son environnement. Son projet intervient autour de la préservation d'une biodiversité côtière et propose de réinventer notre relation avec le littoral. Maya est rentrée en contact avec la Communauté de Communes du Pays Bigouden Sud, afin de réaliser un ensemble d'objets de médiation autour de la biodiversité. Ces installations ont été réalisées et prennent place sur un parcours « Art et Nature » à Audierne.





Ce projet mené par Enora Sourdin explore un design qui intègre la différence sans la rendre visible, à travers les gestes du repas, où les difficultés de préhension des couverts influencent autant leur usage que le regard social. En collaboration avec l'association CMT France (Charcot-Marie-Tooth), sa démarche a débuté par un mémoire sur le design inclusif. Une phase d'expérimentations lui a permis de tester des hypothèses d'usage, suivies d'un travail de croquis et maquettes pour faire émerger des formes adaptées. Le résultat « Prao » est une gamme de couverts pensés pour tous, où les contraintes de certains deviennent un moteur de conception universelle. Concevoir non pas pour corriger, mais pour inclure.





Partant d'une réflexion sur le confort à travers le corps, ses gestes quotidiens et ses transformations, Margaux Victor en est arrivée à concevoir des objets de cuisine qui s'adaptent à la croissance des enfants entre 2 et 8 ans, tout en favorisant leur autonomie progressive. Son service «Mino » est composé d'un set de trois couverts (couteau, fourchette, cuillère), d'une planche de découpe en hêtre et d'un étui de transport en lin. Avec leur manche amovible en bois de hêtre tourné, les couverts permettent aux plus jeunes enfants de les utiliser comme des prolongements de leurs doigts, pour apprendre à les manipuler dès leur plus jeune âge. Vers leurs 5 ans, l'ajout des manches les amène à poursuivre leur utilisation comme des grands.

