



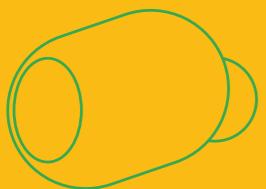
DOS  
SIER  
D'ART  
APPLI  
QUÉ



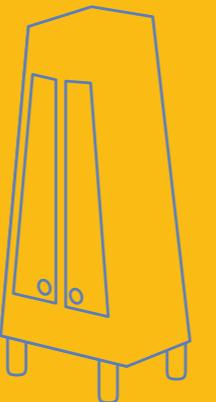
MATHYS HYMON

TERM BAC PRO 2021

# LE DESIGN D'OBJET



J'ai choisi comme thème le design d'objet car aucun des autres thèmes ne m'était parlant et que j'aime beaucoup créer ou imaginer des choses offrant un avantage à l'humain, qu'il soit pratique, essentiel, divertissant etc.



J'ai donc sauté sur l'occasion pour créer un objet qui m'intéresse beaucoup car aussi étrange que cela puisse paraître, j'ai une fascination pour le transhumanisme, l'amélioration physique de l'Homme par la technologie, thème que j'ai trouvé parfaitement en accord au sujet de la greffe et du design d'objet.

Et étant en filière graphique je me suis mis sur un logiciel informatique étant donné que je juge que c'est la technique la plus adapté à ma formation, au sujet des nouvelles technologies et celle que je maîtrise le mieux, ce dossier sera donc réalisé sur Illustrator et InDesign.



# MES INFLUENCES



❤️ Apple airpods MAX



❤️ human headphones



❤️ Samsung Galaxy Buds

## GRAPHIQUES

Sur l'aspect graphique je suis parti sur un genre du design que j'adore qui est le minimalisme, l'aspect futuriste, la sobriété et enfin la connectique, en me basant à la fois sur les galaxy buds de chez samsung qui ont la particularité d'avoir une led rgb permettant de voir l'état, les Human headphones qui sont des écouteurs recouvrant toute l'oreille et allant même jusqu'à traduire en direct les conversations avec une option de réduction de bruit ambiant ou encore les airpods MAX de chez Apple que j'admire pour leur sobriété et la qualité des matériaux.

Pour mes influences au niveau technique, je me suis inspiré d'objets que je juge révolutionnaires comme les google glass (concept) ou encore Neuralink qui d'après moi sont des projets d'avenir très prometteurs, ou encore d'objets que je possède ou ai déjà possédé comme l'oculus Rift de facebook qui se trouve être un casque de réalité virtuelle qui m'a permis de redécouvrir les jeux sous une forme plus immersive que jamais alors que nous étions tous forcés à rester chez nous.

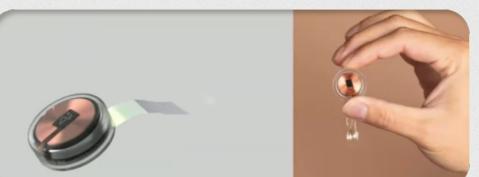
## TECHNIQUES



❤️ Oculus Rift



❤️ Google glass



❤️ Neuralink

# PROBLÉMATIQUE

C'est donc à partir de ça que m'est venu l'idée de créer un appareil ayant la capacité de servir de relais entre les connexions nerveuses et le cerveau afin d'analyser les données nerveuses avant qu'elles n'atteignent celui-ci, les interpréter et les modifier.

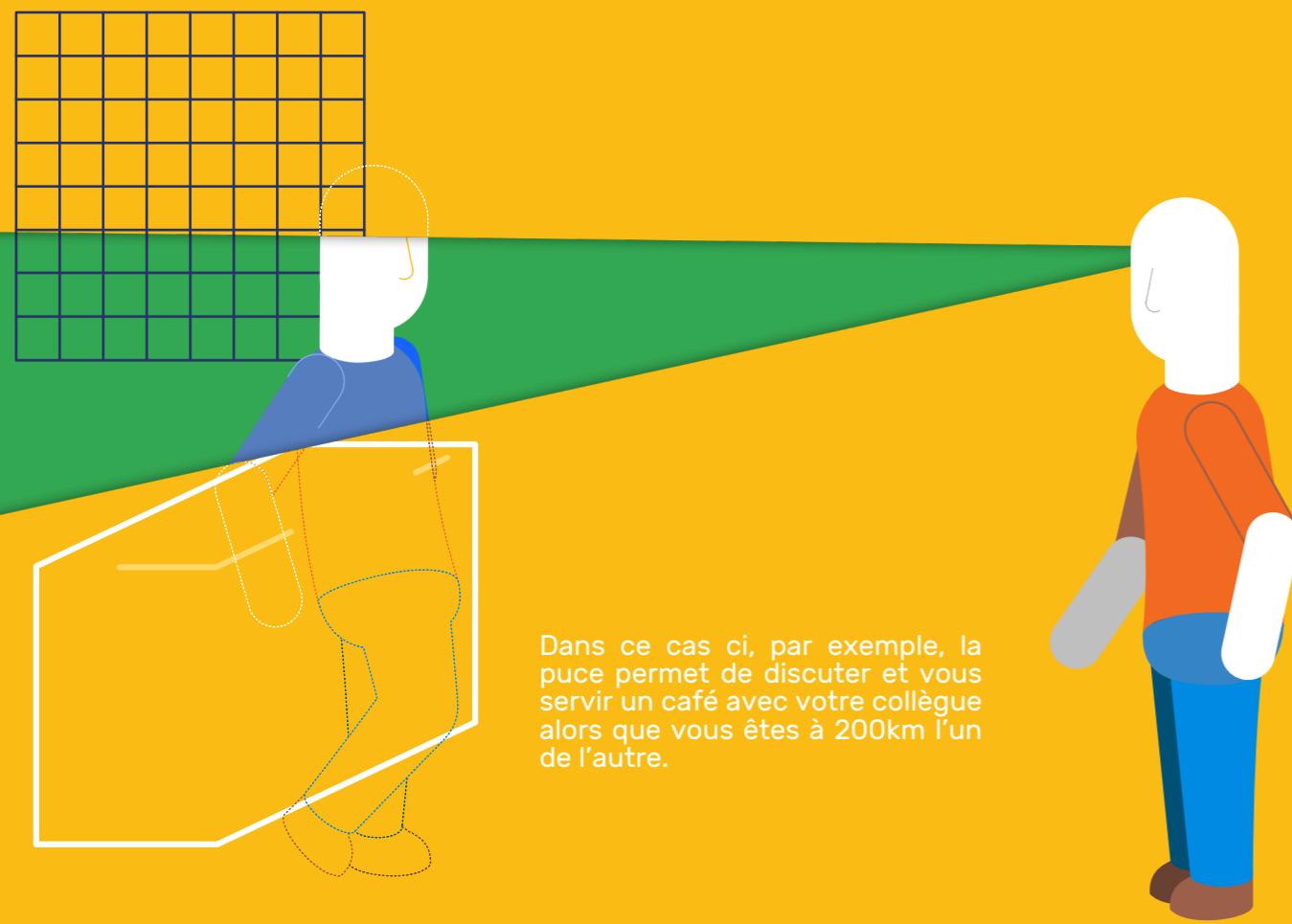
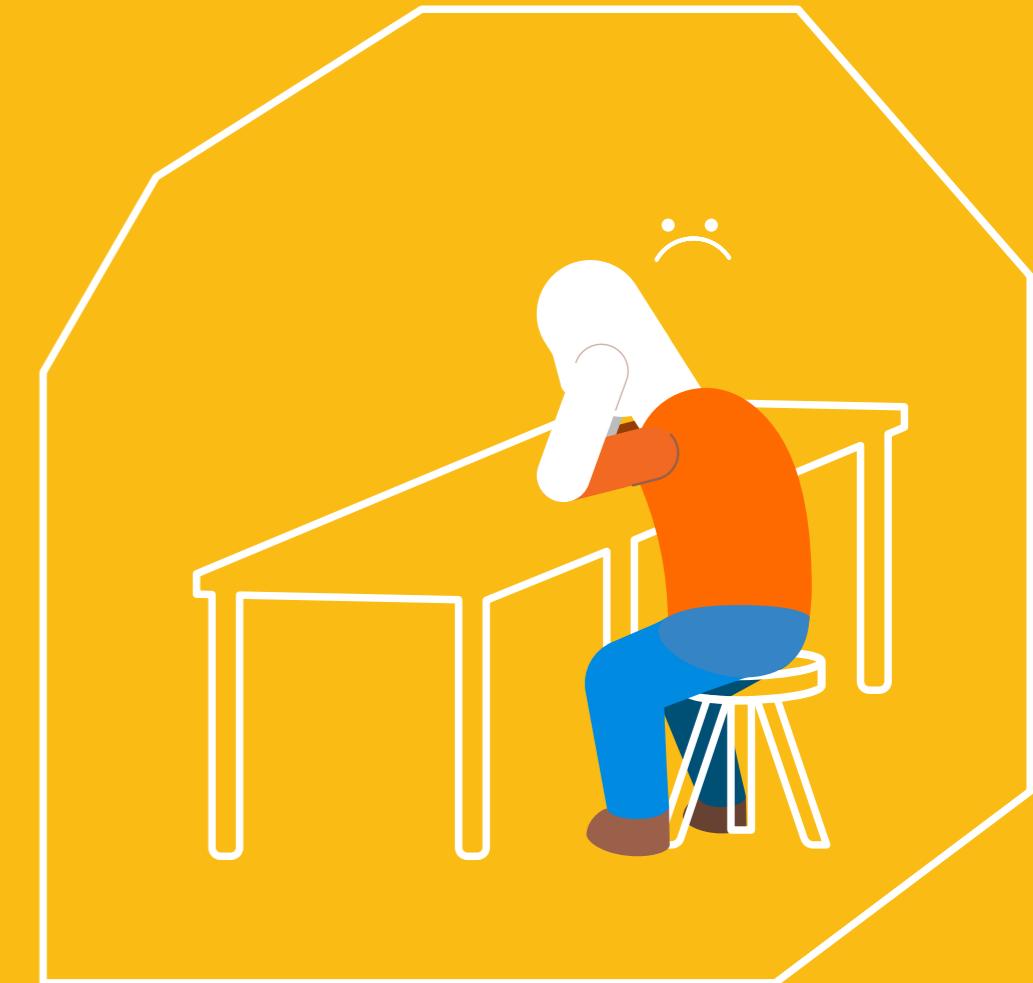
Une fois cela fait, on devrait être en capacité de faire des appels visio en réalité augmentée, de supprimer la douleur en cas de brûlure, ou même de simuler à notre cerveau que l'on est aux îles Maurice.

Dans ce cas ci, par exemple, la puce permet de discuter et vous servir un café avec votre collègue alors que vous êtes à 200km l'un de l'autre.

La problématique est simple, avec la pandémie et le confinement, la plupart des activités que ce soit professionnelles ou de loisirs se font de chez nous depuis environ un an.

La plupart des gens se retrouvent donc enfermés dans des appartements pour les moins chanceux et dans des maisons pour ceux qui ont eu le temps ou en possédait une.

Mais dans les deux cas, le confinement et cette privation de liberté a eu des conséquences lourdes sur les gens, que ce soit des dépressions, de la démotivation, de l'énerverment, etc. Ce bouleversement brutal de la vie a eu un impact non négligeable sur la manière de se comporter, de travailler et de vivre.

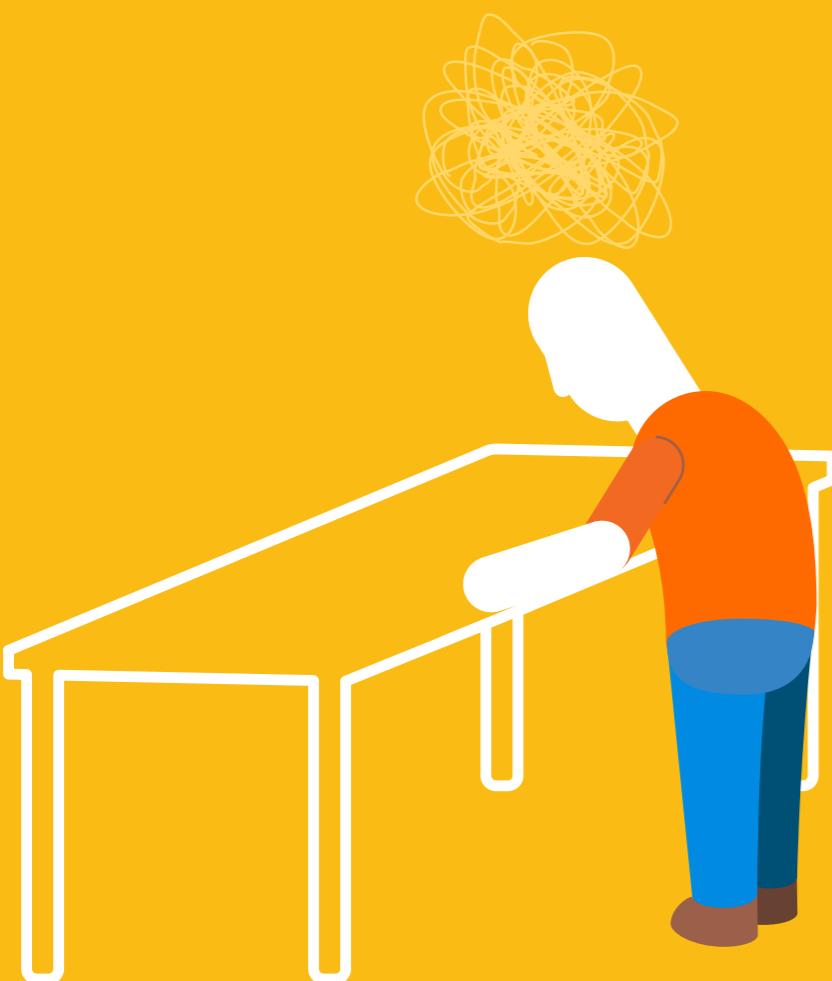


# RECHERCHES

Je me suis donc lancé dans une recherche de logo permettant une déclinaison afin de pouvoir créer non pas 1 mais plusieurs produits avec moins d'options mais qui seraient donc plus accessibles financièrement.



Après avoir réalisé 3 propositions toutes basées sur la même idée, j'ai gardé la 1ère qui me semblait plus organique et logique, l'objectif était de créer un logo qui pouvait représenter par ses formes l'aspect humain mais aussi technologique et par les couleurs montrer avec le rouge la tête, le jaune le corps, le bleu les bras et le vert les jambes.



J'ai donc gardé ce logo que j'appliquerai sur tous mes essais de créations.



Pour le logo, je me suis inspiré du logo du Google assistant pour rester dans cet air de modernité car je trouve que pour cela, Google est à la pointe.

La boule rouge représentant la tête, la boule bleu les bras, je n'en ai cependant mis qu'un pour créer une asymétrie, la boule jaune, elle, représente le corps et la verte représente les jambes.

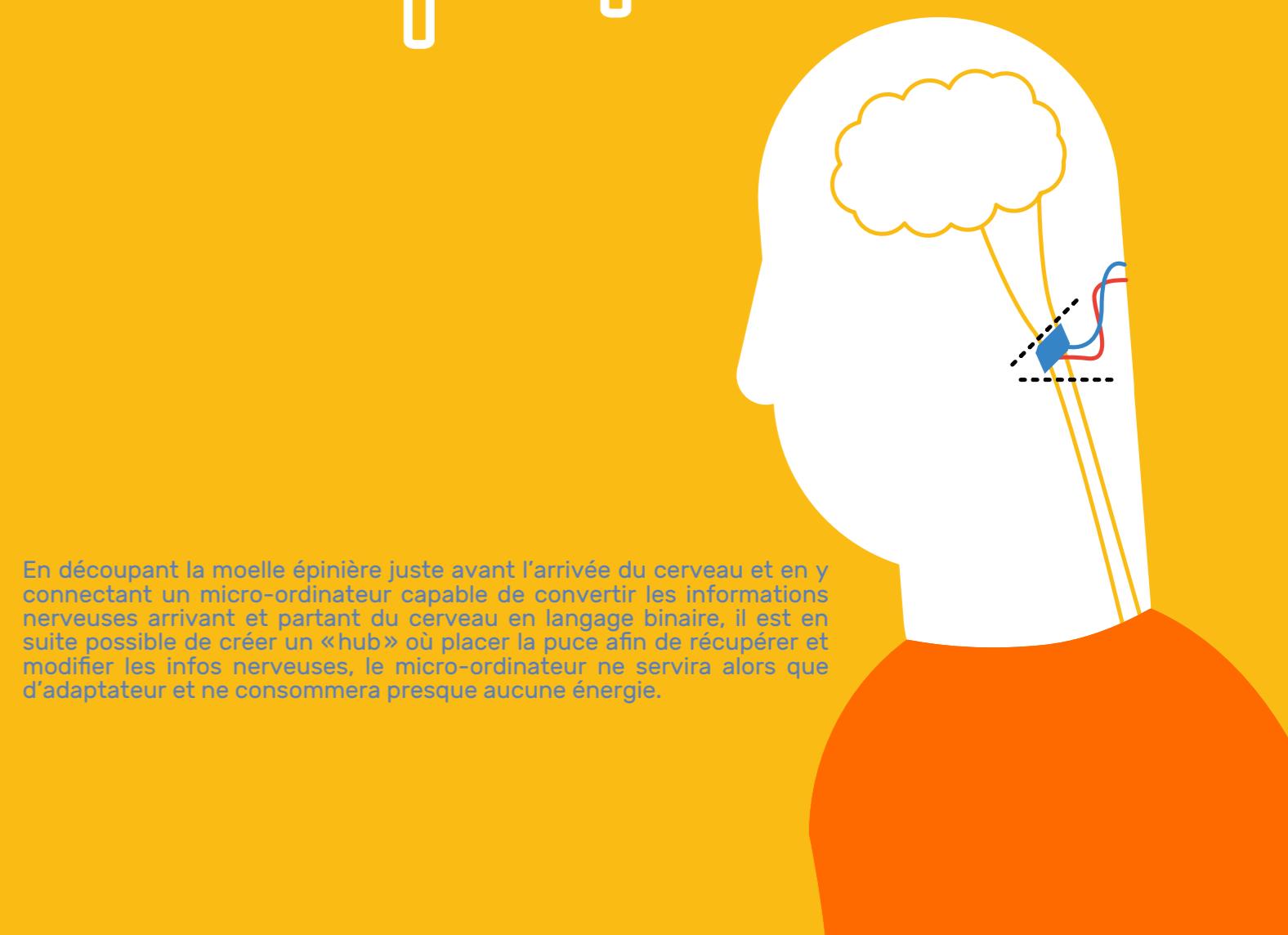
Si j'ai créé un logo comme cela c'est pour pouvoir le décliner sur des produits avec qu'une seule utilité, par exemple une puce ayant pour «seul» utilité de modifier/redonner la vue sera rouge avec la boule rouge en blanc pour identifier la gamme de produits au premier coup d'œil.

Pour la réalisation, il me fallait voir où se situait tout influx nerveux, j'ai donc fait des recherches et me suis rendu compte qu'en installant un relais au niveau de la moelle épinière, on pourrait récupérer 99% des informations nerveuses qui sont envoyées et reçues, il suffisait donc d'y placer le relais pour pouvoir intercepter et modifier les informations.

Il ne me suffit plus qu'à trouver une solution pour créer un ordinateur interchangeable et adaptable à tous les budgets.

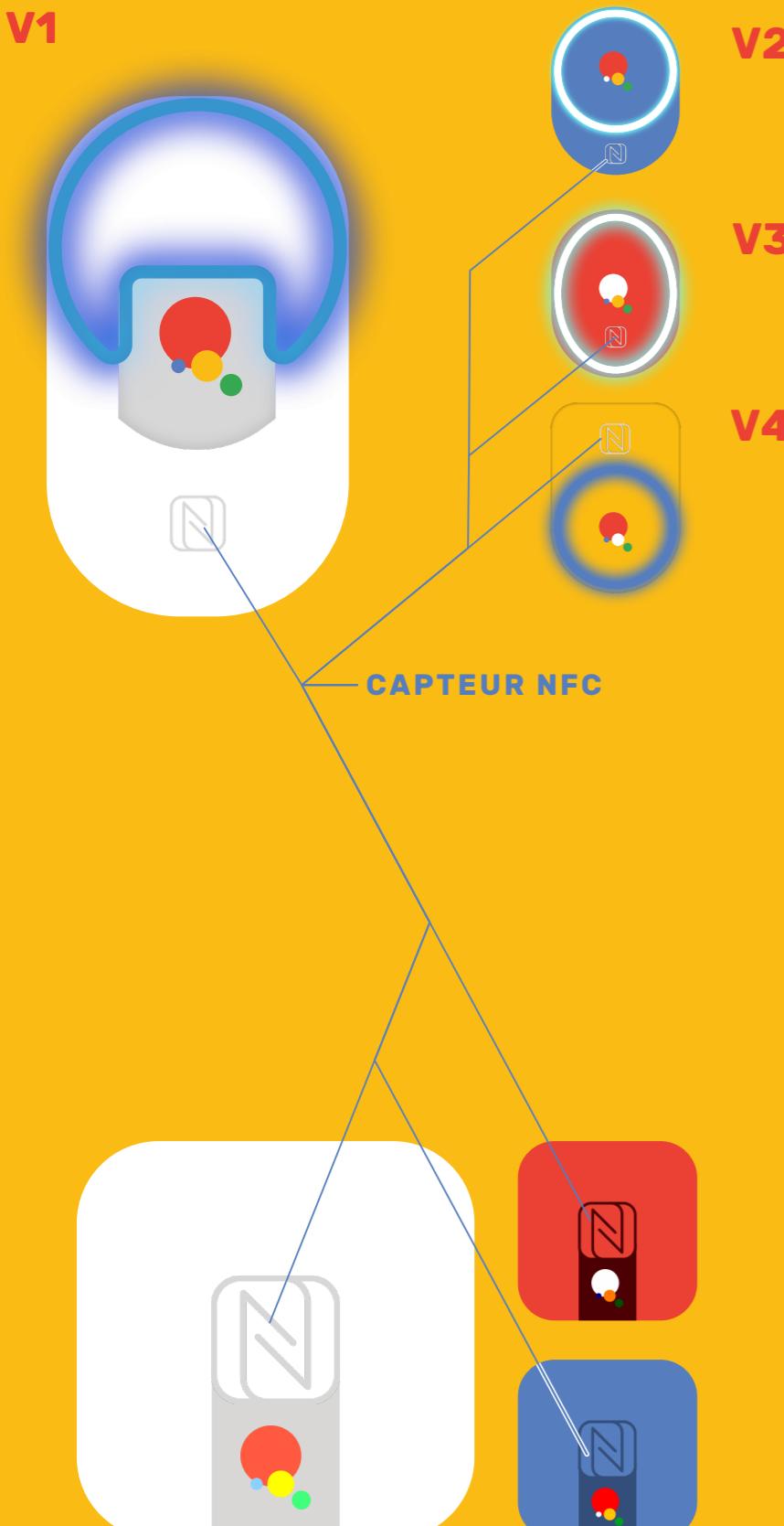


Grâce à cette connexion au système nerveux, la puce n'aura besoin d'absolument aucune alimentation ou batterie car elle sera capable de fonctionner avec le courant électrique humain dégagé par les nerfs. Elle sera donc aussi en capacité d'informer une personne de son temps d'énergie restant, le temps perdu par telle ou telle action, et l'heure exacte à laquelle se coucher ou se lever pour une santé optimale.



En découpant la moelle épinière juste avant l'arrivée du cerveau et en y connectant un micro-ordinateur capable de convertir les informations nerveuses arrivant et partant du cerveau en langage binaire, il est ensuite possible de créer un «hub» où placer la puce afin de récupérer et modifier les infos nerveuses, le micro-ordinateur ne servira alors que d'adaptateur et ne consommera presque aucune énergie.

# RECHERCHES



## LA PUCE

La puce est un appareil bien plus puissant que le hub, il est équipé d'un Qualcomm Snapdragon 875 G (une puce initialement pour téléphone) 16Go de RAM afin de calculer extrêmement vite et n'avoir aucune latence.

Pour ce qui est du stockage, la puce utilise directement votre matière grise afin d'avoir un espace partagé avec vous et infini pour sauvegarder des informations.

## LE HUB

Le hub se fixe à l'arrière du crane sous la peau et permet de créer une connectivité entre le module et le système nerveux.

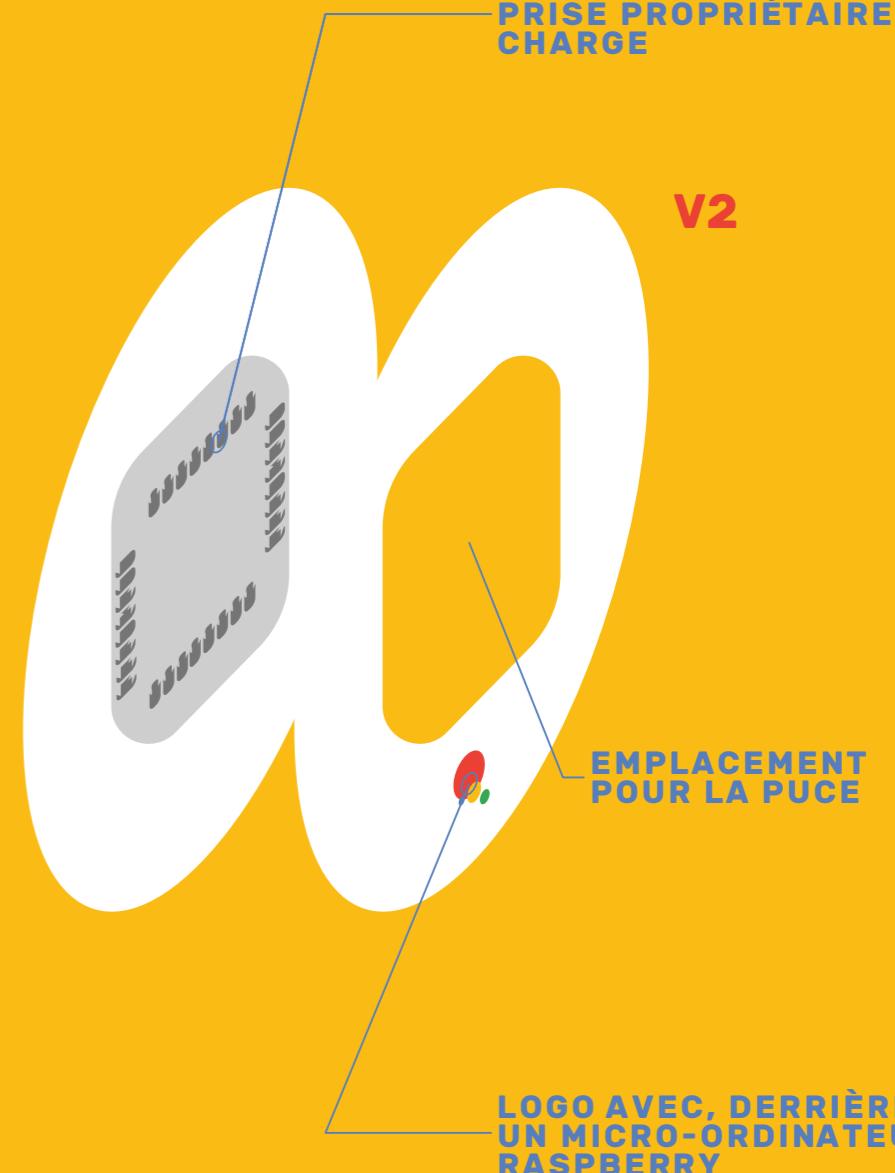
V1



PRISE USB-C  
MICRO-ORDINATEUR RASPBERRY

PRISE PROPRIÉTAIRE DE CHARGE

V2



LOGO AVEC, DERRIÈRE,  
UN MICRO-ORDINATEUR  
RASPBERRY



# RÉSULTAT FINAL

MAQUETTE

## LE HUB



### PORT USB TYPE-C

Il assure une connectivité entre les différents produits ainsi que des produits qui ne seraient pas de la marque originale, ce qui est pratique pour l'ouverture du marché. De plus le TYPE-C offre un taux de transfert de données super rapide et performant.

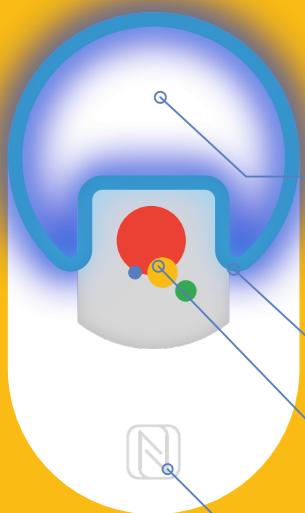
### ORDINATEUR RASPBERRY

Un micro-ordinateur ayant une faible consommation électrique, peu coûteux et ayant pour mission de réceptionner ou renvoyer les informations nerveuses et les convertir en temps réel en binaire.

### DÉCLINAISONS

Finalement, les autres versions que je trouvais presque aussi intéressantes m'ont servi de déclinaisons pour les différentes gammes d'un même produit.

## LA PUCE



### CARTE SIM

Carte sim intégrée afin d'avoir une connexion 3, 4 ou 5g constante pour une recherche optimale.

### BANDEAU LED

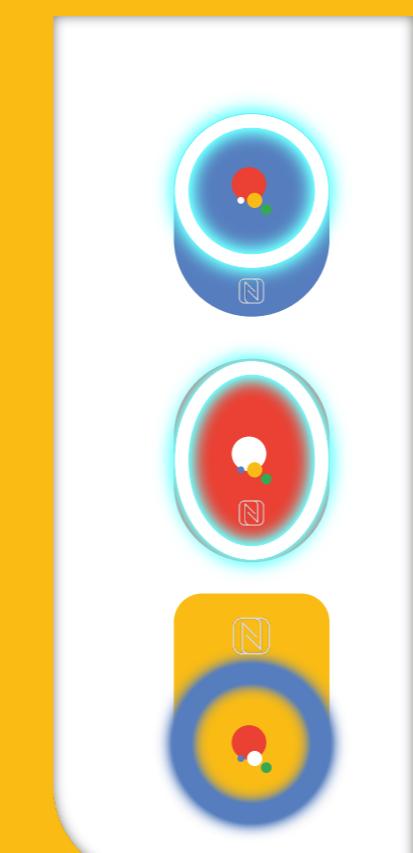
Ce contour RGB permet d'identifier en un coup d'œil si le module est connecté ou non, fait une mise à jour, etc.

### LOGO

Logo placé au centre afin de toujours indiquer la gamme du produit. La couleur jouant aussi un rôle là-dedans.

### EMPLACEMENT NFC

Afin d'avoir un retour de la santé de la personne en temps réel, un emplacement NFC réservé aux médecins et personnes certifiées se trouve au dos de l'appareil afin de retrouver toutes les caractéristiques sur l'application.



### HUB

Le HUB est placé sous la peau afin de ne pas déranger l'utilisateur et de rester au plus près du système nerveux.



### LA PUCE

La puce est placée en surface afin de permettre aux médecins d'y accéder rapidement ou d'en interchanger facilement, elle reste cependant verrouillée pour que personne ne la retire de force.

### REFORCEMENT LOMBAIRE

Petite infrastructure en plastique flexible placée sous la peau permettant de soutenir et d'aider le corps dans des tâches difficiles. C'est un exemple parmi tant d'autres d'améliorations corporelles possibles à travers la puce.

