

République Tunisienne  
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Ecole Supérieure des Sciences et Technologies du Design



## **Rapport de Stage**

En vue de l'obtention de la

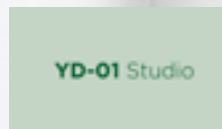
## **Licence Fondamentale en Design Produit**

Présenté et soutenu par :

**Salma Essid**

Organisme du stage :

**YD-01 Studio**



Encadreur pédagogique :  
Monsieur Issam Noomen

Encadreur professionnel :  
Monsieur Youssef Mechmech

2019 - 2020

A black and white photograph of a neon sign. The sign is made of glass tubes with white neon gas, forming the words "experience", "what better", and "feels like" in three lines. The sign is mounted on a dark, textured wall. The lighting is dramatic, with the sign being the primary light source, creating a strong contrast with the dark background. The text is in a clean, sans-serif font.

experience  
what better  
feels like

*Figure 1*

*Photo de Drew Beamer*

# Remerciements

Je souhaite par le biais de ce rapport, exprimer mes vifs remerciements à toute personne qui a cru en moi et qui a contribué de près ou de loin à l'élaboration de cet humble travail.

Dans un premier temps, je tiens à remercier vivement tous mes professeurs de m'avoir offert la possibilité d'acquérir une expérience académique enrichissante, spécialement Madame Aicha Ben Salah, Madame Meriem Khadhar, Madame Emna Moussa et Madame Hend Kallel qui de par leurs conseils et leurs encadrements m'ont été d'une précieuse aide tout au long de mon parcours.

Par ailleurs je voudrais remercier Monsieur Isaam Noomen mon encadreur pédagogique pour son soutien et sa compréhension.

Je tiens à remercier vivement YD.01 de m'avoir offert la possibilité d'acquérir une expérience professionnelle très enrichissante, plus spécifiquement Monsieur Youssef Mechmech mon maître de stage qui a été réceptif tout au long de ce stage.

D'autre part j'adresse mes sincères remerciements à l'ESSTED qui m'a permis de me découvrir et d'apprendre davantage sur la vie et surtout de m'avoir donné la chance d'arriver au point où je suis.

Enfin, mes remerciements s'adressent à mes grands-parents, mes parents, mes sœurs, mes cousines et mes amis pour leur soutien et leurs encouragements, et surtout pour leur complicité, leur amour.

# S o m m a i r e

Remerciement

Introduction.....2

## - 1 : L'organisme et le cadre du stage

1. *Présentation de la Startup*.....3

2. *L'organigramme des postes occupés*.....4

## - 2 : Projet 1 : ARC

### 1. La conception

1.1. *Élaboration du cahier des charges* .....5

1.2. *Étude conceptuelle et présentation de la démarche et de la méthode de conception*..6

1.3. *Idéation et développement des pistes selon les retours*.....10

### 2. La réalisation

2.1. *Développement de la proposition retenue*.....12

2.2 *Etude de faisabilité et fiche technique*.....13

## - 3 : Projet 2 : Poignée de porte

### 1. La conception

1.1. *Élaboration du cahier des charges*.....15

1.2. *Étude conceptuelle et présentation de la démarche et de la méthode de conception*.17

1.3. *Idéation et développement des pistes de recherche* .....19

### 2. La réalisation

2.1. *Développement de la proposition retenue*.....20

2.2 *Etude de faisabilité et fiche technique*.....21

## - 4 : Difficultés rencontrées et enseignements tirés .....23

Conclusion.....24

Bibliographie.....25

Listes des figures.....26



*Figure 2*  
*Photo de Matt Ridley*

# Introduction

*« Un jour on dira que c'était dur mais on a réussi » <sup>1</sup>*

Cette citation rode dans ma tête dès mon premier jour de stage, depuis la fermeture des établissements pour cause de coronavirus. Les journées à préparer les cours à distance semblaient interminables, des visioconférences sur Google Classroom, sur Zoom ou même sur Discord ne pouvaient nullement remplacer le vrai contact humain.

Trois mois, où la terre fut immobilisée, trois milliard de personnes ou plus ont été empêchées de sortir de chez elles. Le confinement est un moment historique qui d'une certaine manière, a vu le monde s'arrêter. Perdus, fatigués, et angoissés ont été des humeurs partagées par plusieurs d'entre nous, mais le temps est venu comme le disent certains pour une transformation plus radicale de la société à l'heure de l'anthropocène.

C'est là, que je me suis retrouvée, et je me suis dit qu'il fallait voir les choses sous un autre angle, et de saisir tout ce temps libre pour me lancer dans un nouveau chapitre.

Le 21 Avril, j'ai commencé à effectuer un stage en ligne au sein de YD01. Au cours de ce stage, j'ai pu vivre et découvrir de nouvelles facettes de l'apprentissage numérique. Plus largement, ce stage a été l'opportunité pour moi d'appréhender ce que pouvait vivre un designer en freelance, et de stimuler mon imagination par tout ce qui avait autour de moi.

Au-delà d'enrichir mes connaissances, ce stage m'a permis de comprendre dans quelle mesure le métier de designer est si indispensable et important. Au département design produit, ma tâche a consisté essentiellement à dessiner et à imaginer de nouvelles formes d'objets se référant au secteur de l'équipement informatique et audiovisuel et au secteur de poignée de porte et de poignée de meuble.

Mon maître de stage étant chef de projet, j'ai pu apprendre dans d'excellentes conditions comment gérer un projet et respecter les deadlines dans un temps difficile tel que le notre.

Ce stage a donc été une opportunité pour moi de percevoir comment une nouvelle startup dans un secteur du design mobilier peut travailler en tout indépendance et être polyvalente.

L'élaboration de ce rapport a pour principale source les différents enseignements tirés de la pratique journalière des tâches auxquelles j'étais affectée. Enfin, les nombreux entretiens que j'ai pu avoir avec le client et qui m'ont permis de donner une cohérence à ce rapport.

## -1 : L'ORGANISME ET LE CADRE DU STAGE :

### 1. Présentation de la Startup :



Figure 3

Photo de Fab Lentz

En Tunisie, toute société commerciale, constituée conformément à la législation en vigueur, ayant obtenu le label Startup conformément aux conditions prévues par la loi N°2018-20 du 17 avril 2018 relative aux Startups est considérée comme étant une startup. Cette dernière a pour objectif de mettre en place un cadre incitatif pour la création et le développement de Startups basées, notamment, sur la créativité, l'innovation et l'utilisation des nouvelles technologies et réalisant une forte valeur ajoutée et une compétitivité aux niveaux national et international.



Figure 4

Icone de Adiba Taj

Partant de ce point le design produit s'appuie principalement sur l'usage des objets pour innover vers des solutions visant à améliorer la qualité de vie des gens. Alliant esthétique et fonction, ses créations doivent être à la fois adaptées au savoir-faire et à l'image de marque de l'entreprise, mais également correspondre aux attentes des utilisateurs finaux, pour leur apporter de meilleures solutions au quotidien.

Le design produit en Tunisie est une discipline peu connue et peu utilisée. On retrouve généralement des grandes entreprises de mobilier, des agences de communication ou même des cabinets d'architecture d'intérieure qui ont recours à la conception de produit mais toutes ces entités sont dépourvues des vrais compétences d'un designer produit, outre la maîtrise du dessin, de la maquette 3d, des logiciels de CAO/PAO, et de la créativité, le designer produit fait preuve d'empathie, de curiosité, il imagine les scénarios d'utilisation, il est doté d'une très bonne capacité de formalisation, pour permettre d'illustrer ses propos et formaliser des solutions, il a aussi de très bonnes connaissances en sciences humaines et comportementales, et une très bonne culture générale, pour donner du sens et du réalisme à ses créations, tant au niveau esthétique que fonctionnel, et pour finir une bonne communication, pour travailler en collaboration avec les ingénieurs et les marqueteurs mais également avec tous les corps de métiers impliqués et pouvoir manager des équipes pluridisciplinaires.

C'est ce que détient YD01 comme principal objectif, faire connaître la culture de l'objet design, tout en étant une startup polyvalente, jouant sur la conception et la mise en valeur des produits pour différents secteurs : mobilié, industriel, artistique...

## 2. L'organigramme des postes occupés



*Figure 5*  
*Logo de YD-01 Studio*

YD-01, autrefois nommé « la flemme » est un studio de design global. Créé en 2020 suite à l'association des deux frères Mechmech Med Ali et Youssef.

Youssef est un designer produit, formé à Tunis à l'ESSTED puis à ENSAAMA, à Paris. Dès sa sortie d'école en 2017, il est devenu designer indépendant et a collaboré en tant que Retail Designer avec le groupe INTERPARFUMS pour ces marques de parfums (Montblanc, Boucheron, Van Cleef and Arpels, Lanvin, Coach, Jimmy Choo ... etc) pour lequel il dessine jusqu'à aujourd'hui des meubles de présentation de parfums dans des aéroports ou des centres commerciaux dans le monde entier. En 2018, il crée avec le designer Jean Baptiste Lortion une agence de design globale entre Tunis et Paris ce qui lui a permis d'élargir son champ en créant du mobilier sur mesure pour une galerie d'art à Roubaix, redessiner un café à Tunis ou encore dessiner un bar à lunettes pour la marque Emmanuelle Khan.

Il fait notamment du conseil et de la stratégie de design entre autres pour JSH, une agence de production et marketing allemande basée à Hambourg.

Après ce parcours enrichissant le retour vers le pays sonne comme une évidence pour Youssef et il décide de s'associer avec son frère Mohamed Ali, Ingénieur de formation et initié au pilotage de projets. Ensemble, ils créent YD-01, un studio de design, conseils et stratégies à Tunis.

À travers ce studio, Mohamed Ali et Youssef comptent apporter leur expertise et leur influence dans le but d'aider à la création et le développement du design tunisien et surtout le design méditerranéen en Tunisie. YD-01 dessine et édite des objets, crée des stratégies de développement pour des entreprises, s'occupe de la direction artistique de leurs projets, mais aussi organise des conférences et workshops pour les jeunes étudiants designers.



## - 2 : PROJET 1 : ARC

### 1. La conception :

#### 1.1. Elaboration d'un cahier des charges

##### Concept :

Le premier projet consiste à créer des accessoires et des supports bureautiques pour équipement informatique et audiovisuel.

Idéalement emboîtable pour facilement les transporter ou les ranger sur le bureau.

Chaque objet doit être à la fois indépendant et complémentaire avec le reste de la gamme.

Quelques objets peuvent devenir des périphériques qui se branchent à un ou plusieurs supports principaux (exemple : support smartphone)

##### Matériaux et techniques industrielles :

Tôle & découpe, poinçonnage et pliage  
(d'autres matériaux peuvent être utilisés pour mettre en avant le matériau principal ou pour être utilisé en second plan).

##### Volet esthétique :

Création d'une harmonie visuelle et technique entre les différents supports.

Jouer sur l'épaisseur de la ligne, utilisation du plein et du vide.



Figure 7  
Photo de Gabriel Beaudry



Figure 6  
Photo de Bernard Hermant

## 1.2. Etude conceptuelle et présentation de la démarche et de la méthode de conception

### AXE 01 :

Avoir un seul support utilisable pour un support ordinateur portable à part entière et aussi une partie de la structure pour le support ordinateur.  
Le but est l'uniformisation de l'objet ce qui va permettre la simplification de la fabrication mais en même temps une harmonisation cohérente.

### MOOBBORD

### AXE 02 :

Avoir une forme bien précise pour chaque objet mais tous les objets doivent être liés esthétiquement ou formellement (les mêmes lignes courbe, les mêmes proportions, les mêmes couleurs ou avec une composition complémentaire de couleur) mais aussi avec une liaison fonctionnelle (un seul et même passage de câble qui les lie, ou un espace de rangement commun pour les documents) une fois ensemble ils deviennent un seul et même objet.

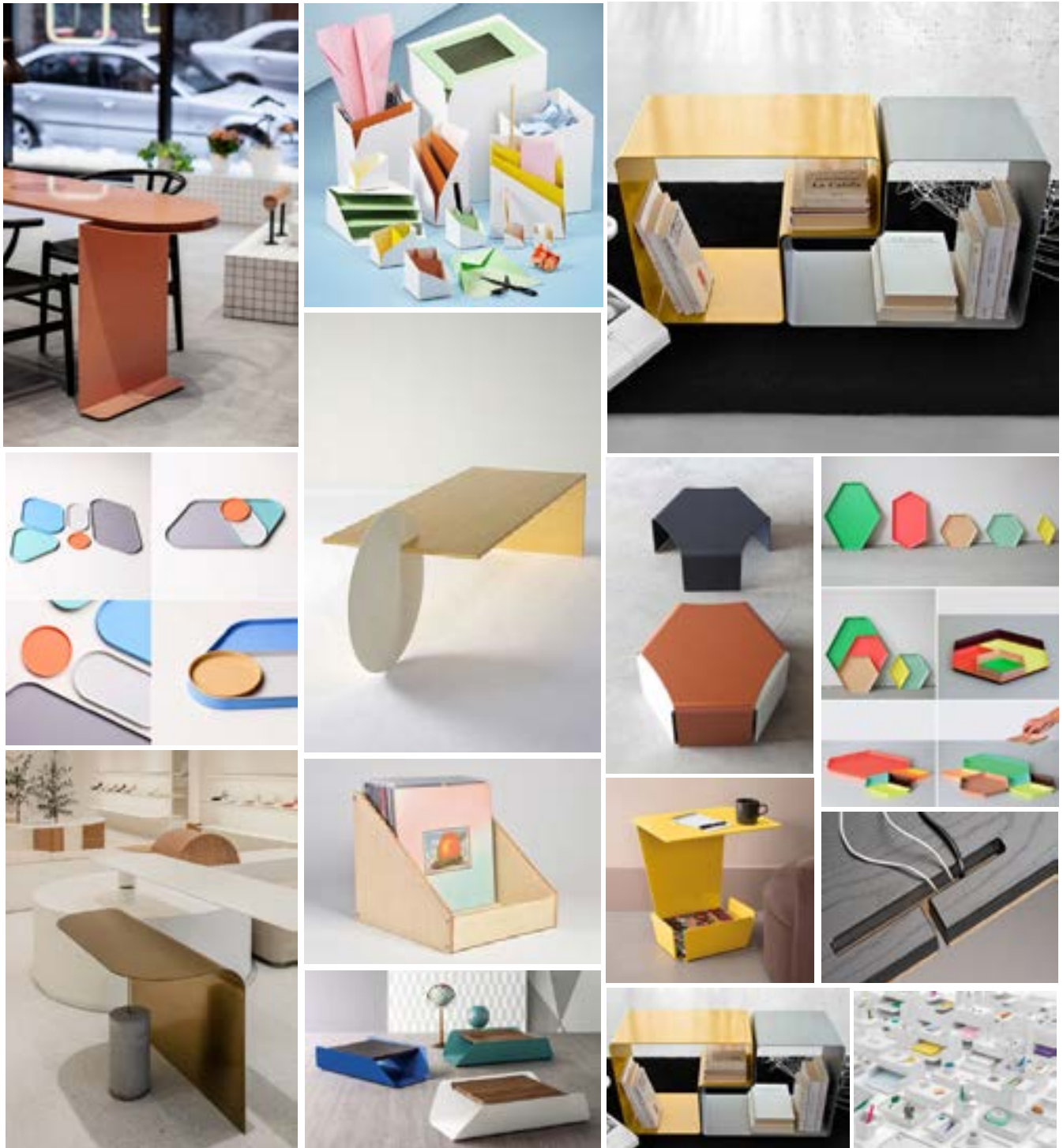


Figure 8

Photo de Pinterest : objets en acier 6

Le projet ARC consiste à créer une gamme complète d'accessoires de bureau, en se basant sur un des deux axes, et d'élaborer une harmonisation entre les différents supports.

### Etape 1 :

La première étape consistait à faire un état des lieux sur le thème et de voir ce qui existe déjà sur le marché, puis de faire un listing des différents besoins fonctionnels et de réaliser des croquis et des recherches formelles exprimant les intentions esthétiques du client.

### Objets se rapprochant du secteur :

#### Secteur :

#### Equipement informatique et audiovisuel

- Porte Stylo
- Porte Post-it
- Porte Trombone
- Porte Carte
- Porte Goblet
- Support pour Livre
- Support Casque audio
- Support Clavier
- Support Souris
- Support Ecran moniteur
- Support PC
- Support Baffle
- Support Téléphone portable
- Support Tablette
- Support Lampe
- Plateau Vide poche



Figure 9

[https://www.google.com/search?q=support+pc+curve&sxsr=AleK-k02rO2AKQeQ\\_XT-WbnPFDZxtUwkuiA:1593368465675&-source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiD-JGLkKX-qAhXGD5oKHQwWA04Q\\_AUoAXoECAsQAw&biw=1536&bih=722](https://www.google.com/search?q=support+pc+curve&sxsr=AleK-k02rO2AKQeQ_XT-WbnPFDZxtUwkuiA:1593368465675&-source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiD-JGLkKX-qAhXGD5oKHQwWA04Q_AUoAXoECAsQAw&biw=1536&bih=722)

### Listing des besoins fonctionnels :

- Soulever et Incliner le PC
- Passage des cables
- Accessibilité et visibilité des supports
- Une facilité à manipuler et à tenir la tôle
- Harmonisation des formes, couleurs...
- Ergonomie des formes

Figure 10

[https://www.google.com/search?q=support+pc+curve&sxsr=AleK-k02rO2AKQeQ\\_XT-WbnPFDZxtUwkuiA:1593368465675&-source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiD-JGLkKX-qAhXGD5oKHQwWA04Q\\_AUoAXoECAsQAw&biw=1536&bih=722](https://www.google.com/search?q=support+pc+curve&sxsr=AleK-k02rO2AKQeQ_XT-WbnPFDZxtUwkuiA:1593368465675&-source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiD-JGLkKX-qAhXGD5oKHQwWA04Q_AUoAXoECAsQAw&biw=1536&bih=722)





## Etape 2 :

### Recherches formelles :

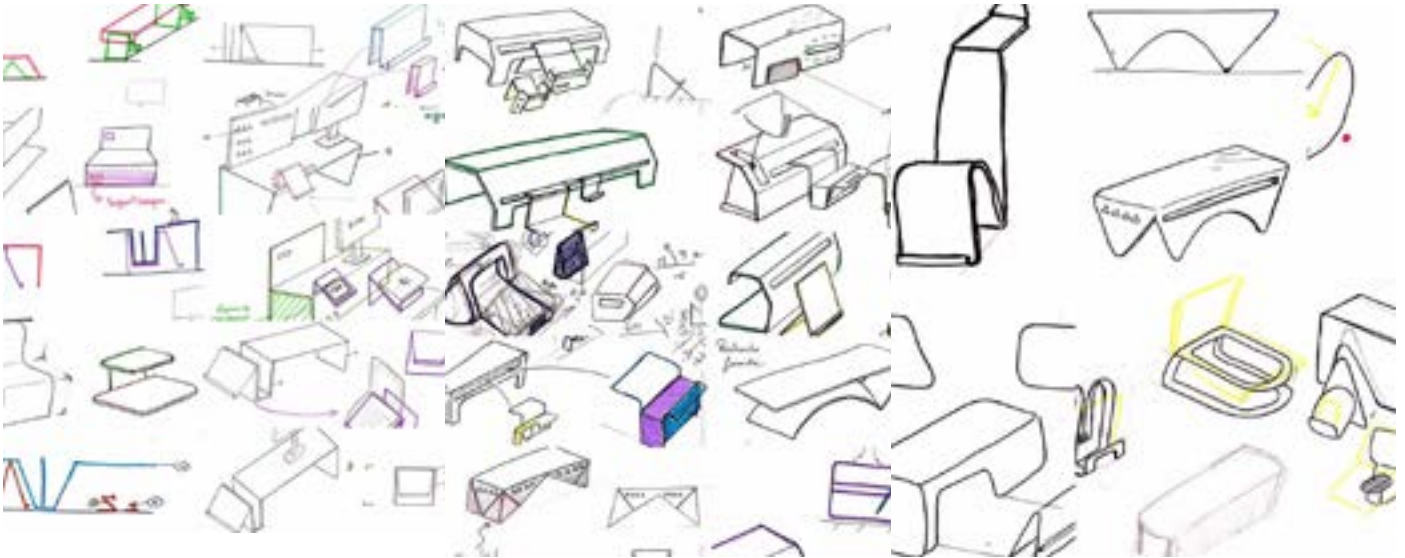


Figure 11 Recherche graphique personnelle

Nous avons fait une petite réunion avec le commanditaire afin de nous faire part des critères et de son choix concernant les formes et les couleurs

En premier lieu, j'ai opté pour des formes de support minimaliste étant donné que notre client veut donner une image de marque assez originale et unique afin de se différencier des autres marques qui existent sur le marché.

### Proposition 1 :

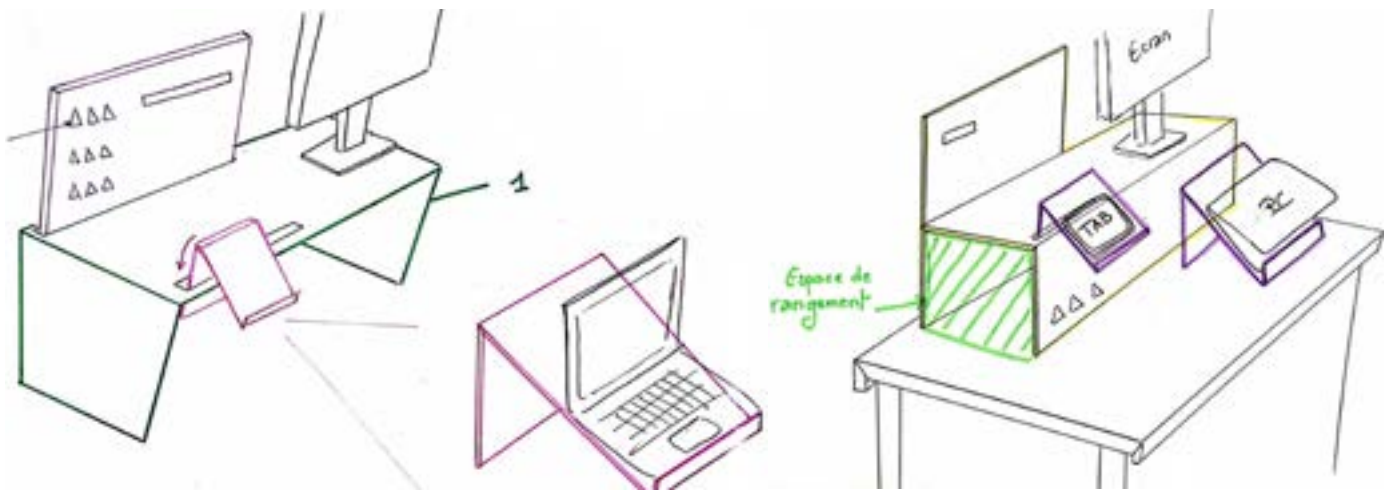


Figure 12 Recherche graphique personnelle



Dans ma première proposition, j'ai décidé de créer un nouveau axe, que j'ai nommé axe 3, qui permet de regrouper tous les éléments dans un seul grand support.

## Proposition 2 :

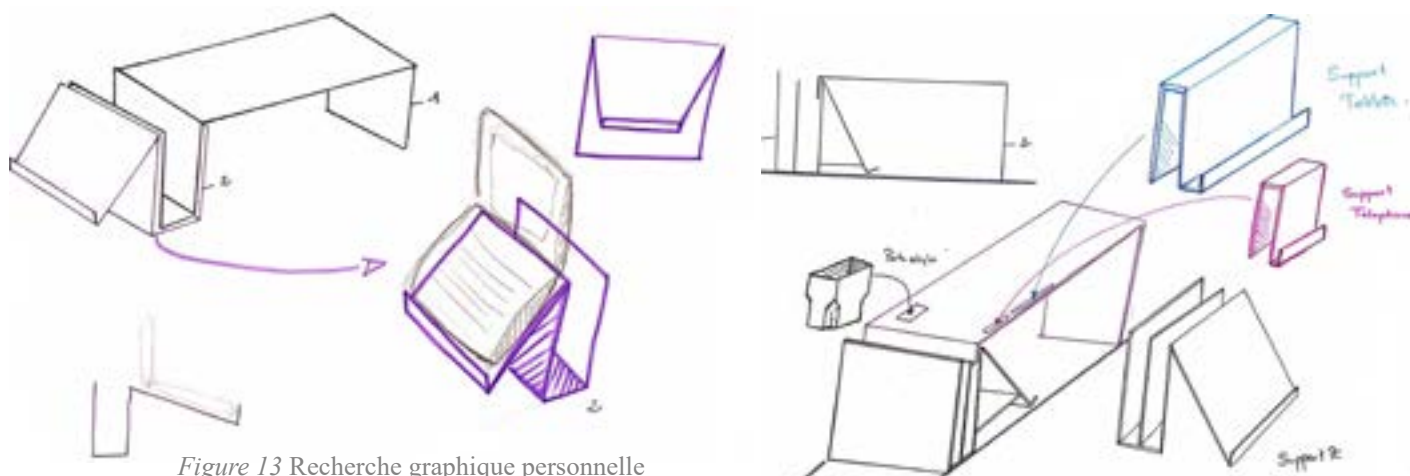


Figure 13 Recherche graphique personnelle

Dans ma deuxième proposition, je me suis focalisée sur le fait d'associer les supports et créer une harmonie visuelle. Pour cela, j'ai eu recours à la même pièce, qui sert à la fois de support PC et pied de support moniteur.

Les différents supports peuvent se brancher l'un sur l'autre afin d'assurer un espace de travail spacieux et bien rangé.

## Proposition 3:

Après plusieurs réunions avec le client, notre ligne directrice est devenue plus claire. Dans ma troisième proposition, j'ai opté pour une forme en Z, qui permet d'une part, de créer un accord entre les différents supports et d'autre part, de positionner le support PC et le support Téléphone l'un à côté de l'autre comme nous l'a demandé le client.

La forme en Z du support moniteur, permet un rangement pratique et ergonomique des différents supports.

Pour cela, j'ai eu recours à différents moyens de représentation que le dessin à main levée, telle que la création de forme graphique vectorielle afin d'assurer une forme exécutable industriellement.

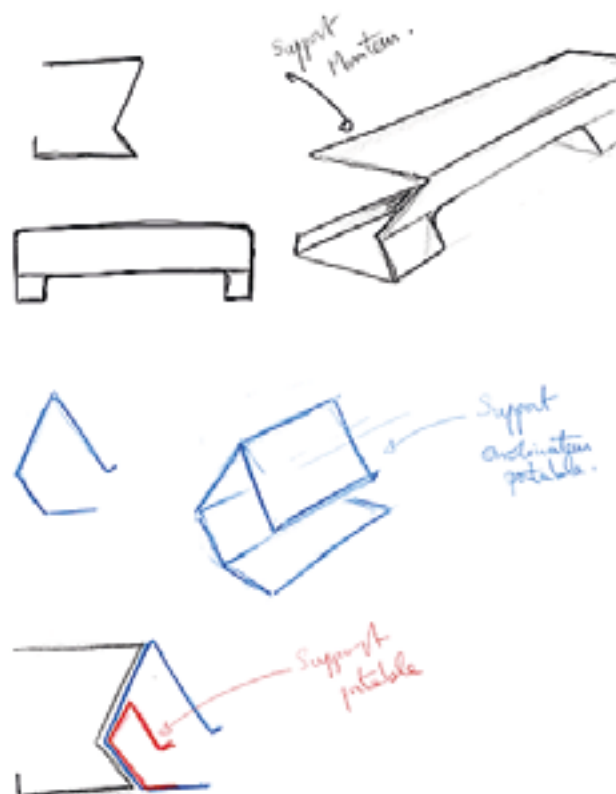
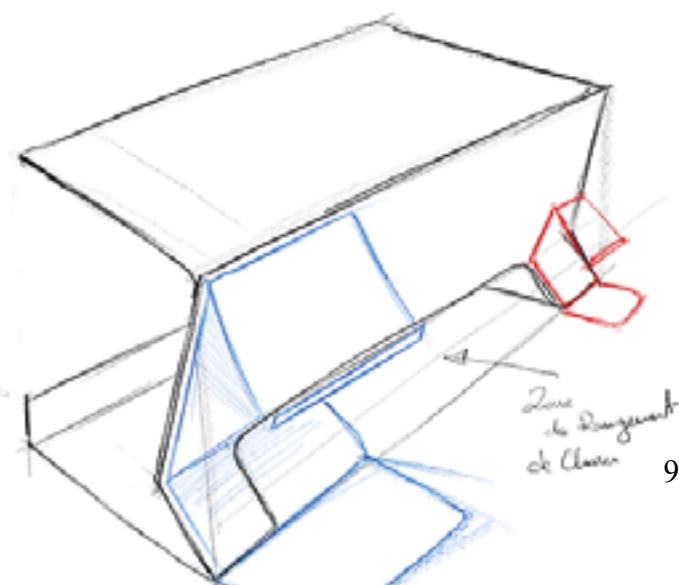
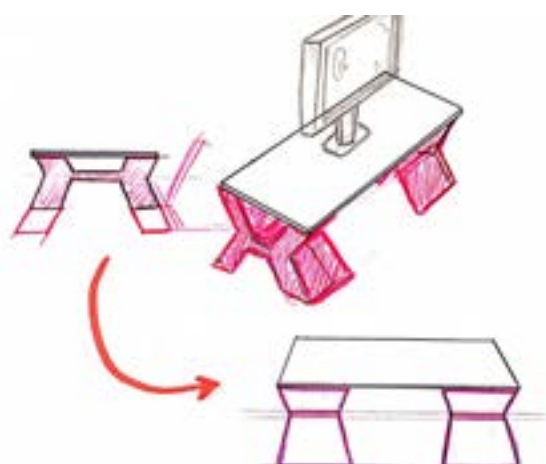


Figure 14 Recherche graphique personnelle



### 1.3. Idéation et développement des pistes de recherche

Après des recherches approfondies après le retour du commanditaire, j'ai poussé encore plus mes créations du côté formel et technique, en faisant des maquettes en papier afin de connaître les contraintes du pliage, tout en corrigeant parallèlement mes recherches techniques.

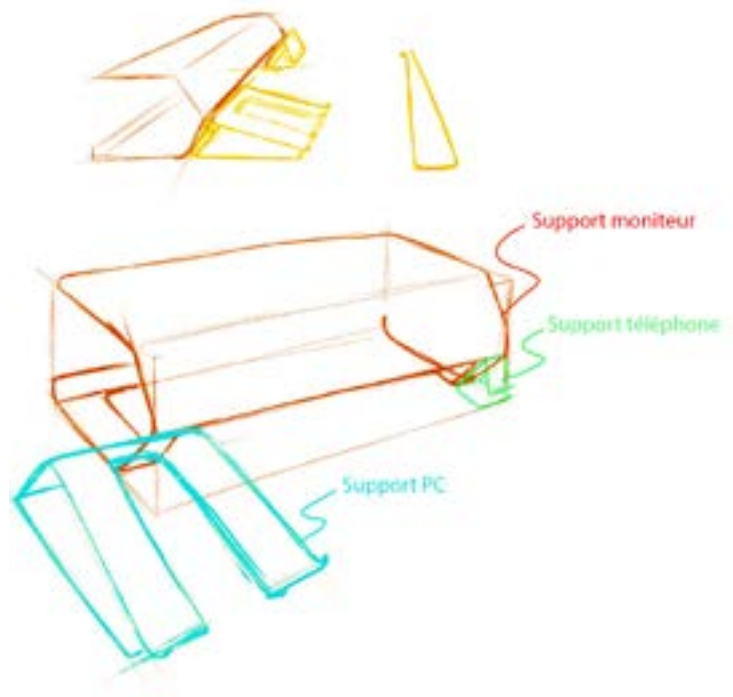


Figure 15 Recherche graphique personnelle

A travers la ligne directrice exposée par le client, j'ai pu prendre du recul pour pouvoir créer des idées qui coordinent avec ce qui nous est demandé. La phase de maquette m'a aidé à générer des formes faisables industriellement. J'ai pu concrétiser mes idées et les rendre plus claires. Après plusieurs réunions avec le client et correction de la forme choisie, mon équipe et moi, sommes focalisés sur une seule forme pour pouvoir la décliner en un produit final.

Ci dessus, la forme choisie à développer. Le client a trouvé cette proposition assez convaincante et peu être réalisée.

Mais il fallait se pencher encore plus dans les détails. Dès lors, on s'est focalisé sur cette forme primaire afin d'en générer une descendance plus convaincante et plus travaillée.

Après un travail acharné, on est arrivé à engendrer des supports qui sont dotés d'une identité visuelle harmonieuse et qui répondent aux attentes du client. Ainsi, il fallait se focaliser sur l'ergonomie et les bonnes mesures entre les différents supports.

Par conséquent, une modélisation en 3D était nécessaire afin de pouvoir se projeter et avoir une visualisation claire des différents supports.

Modifier, changer et adapter ont été notre mode d'emploi pendant cette phase.

On a pu à chaque fois, améliorer les supports de sorte que le produit final soit unique, et qui se distingue des autres produits présents sur le marché.

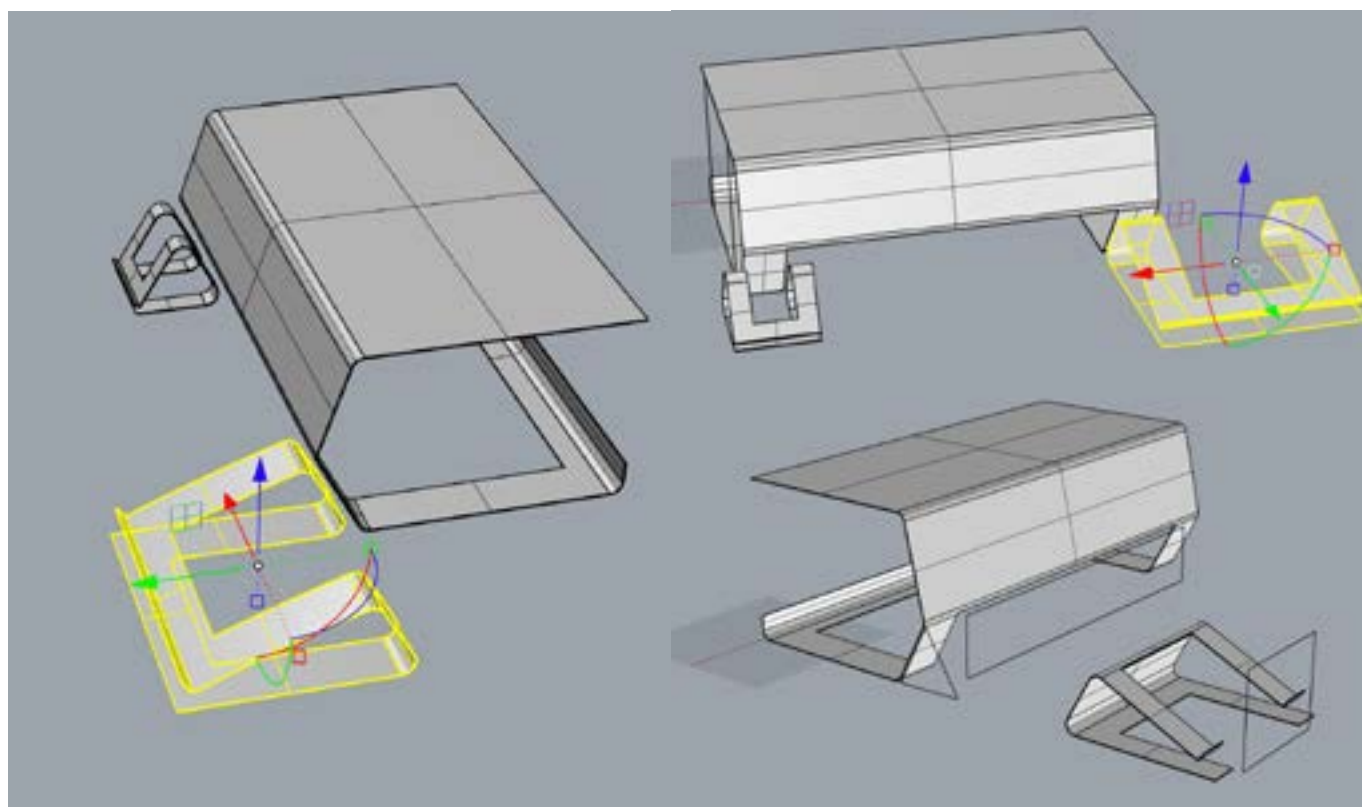


Figure 16  
Rendu modélisation 3d

Dans cette représentation en 3D, on retrouve 3 supports :

- Un support moniteur
- Un support PC
- Un support téléphone

Ces derniers sont réfléchis avec des normes ergonomiques qui favorisent le confort et le bien-être de l'utilisateur et s'adaptent à ses besoins pour pouvoir travailler sereinement.



## Etape 3 :

### 2. La Réalisation :

#### 2.1. Développement de la proposition retenue



Figure 17 Rendu modélisation 3d

Il faut dire qu'il y a plusieurs personnes qui ont tendance à passer de plus en plus de temps assis devant leur bureau. Ce dernier est le véritable poste de pilotage, un espace bien délimité qui peut rapidement manquer de place et affecter votre confort et votre efficacité. Dès lors, une mauvaise posture, un mobilier non adapté ou encore des équipements obsolètes engendrent rapidement une sensation d'inconfort et influent sur la santé.

Pourtant, il suffit parfois de peu de choses pour améliorer l'ergonomie du poste de travail !

Pour optimiser votre espace de travail et profiter de toute sa surface, peu importe la façon dont vous souhaitez les disposer, il existe de nombreuses solutions pour vos moniteurs, pc professionnel mais aussi pour vos téléphones.

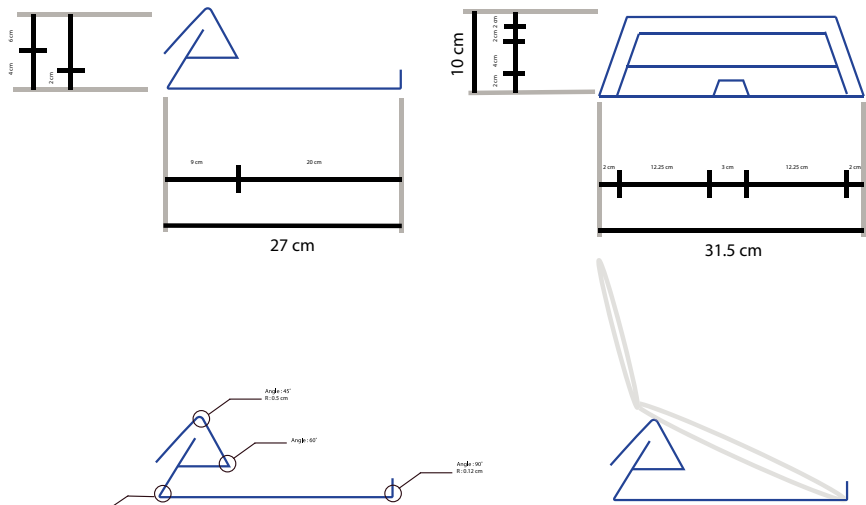
Les supports dessinés par YD01 sont dotés d'un design breveté, et idéal. Ils s'adaptent facilement à différentes organisations de votre bureau. Ils proposent une structure en tôle pliée, robuste et une conception à la fois moderne et épurée.

Pratique, on peut ranger le support PC- et le support téléphone derrière le support moniteur, afin de créer un espace de travail plus dégagé.

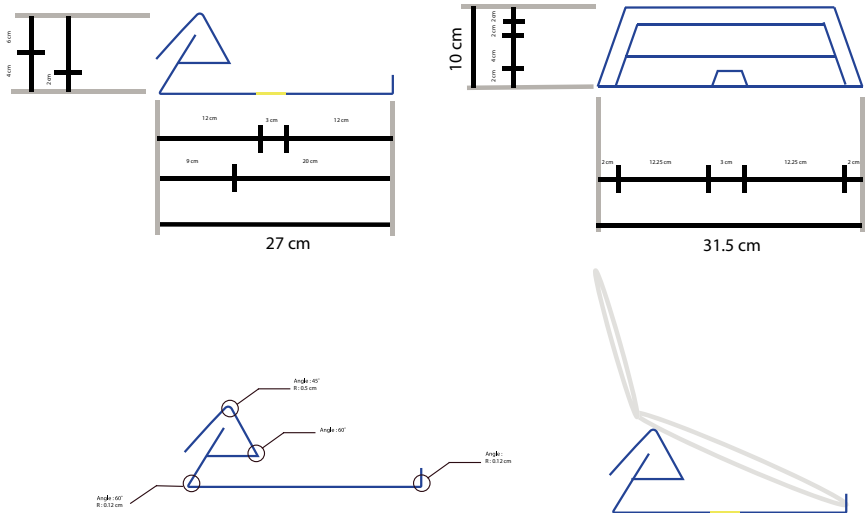


# Support PC

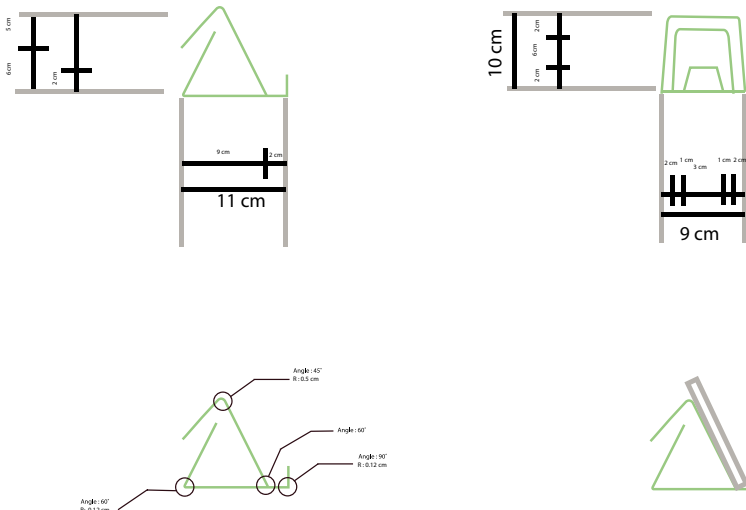
Option 1



Option 2  
Système d'accrochage  
au support moniteur

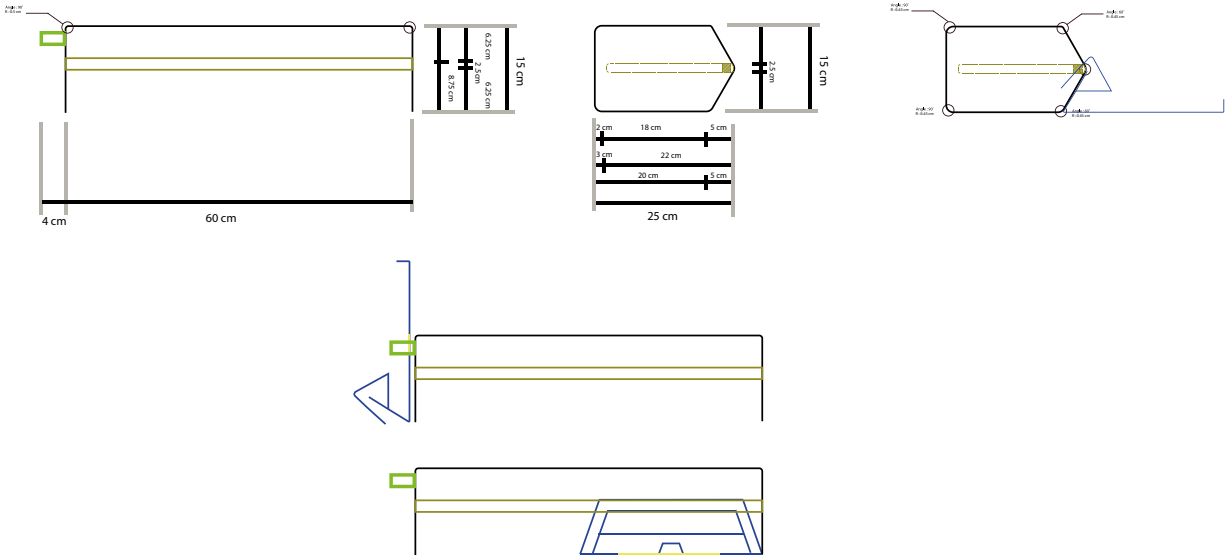


# Support téléphone

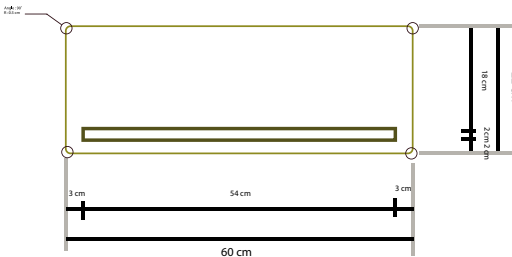


# Support Moniteur

Option 1

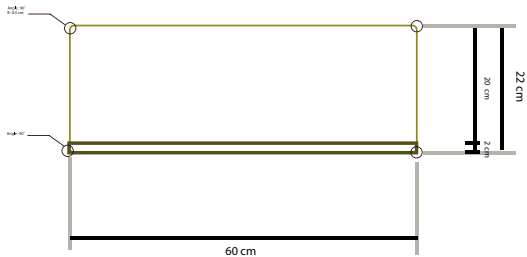


Proposition 1 : Plateau - Etagère



Vue de dessus

Proposition 2 : Plateau - Etagère

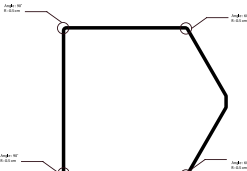
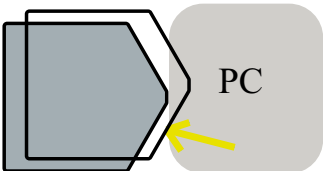
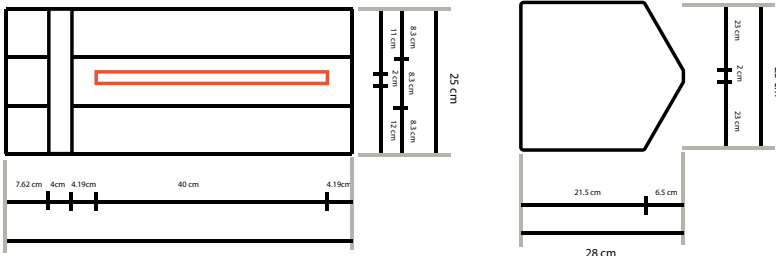


Vue de dessus

## Matériaux :

- Proposition 1 : En Tôle
- Proposition 2 : En Bois

Option 2



## 1. La conception :

### 1.1. Elaboration d'un cahier des charges

« Si elle s'en va, moi je reste une poignée sans porte. »

Erri De luca <sup>2</sup>

S'offrant docilement à nos mains, la poignée de porte est un objet qui joue un rôle primordial dans l'architecture. Il n'en demeure pas moins que cette dernière est un instrument dissimulé dans un espace. c'est pour cela que YD-01 a choisi de se focaliser sur cet objet afin de l'enjoliver et le rendre perceptible au regard des utilisateurs.

#### Concept :

La poignée de porte est le premier objet qu'on touche ou qu'on regarde quand on va entrer dans une pièce et pourtant il fait partie des objets d'intérieur invisibles qu'on achète pour sa fonctionnalité élémentaire.

Notre but n'est pas de réinventer l'objet, sa fonctionnalité ou notre façon d'interagir avec, mais plutôt de le rendre visible, de lui créer une identité et un caractère.

Grâce à cet objet on peut rajouter une touche supplémentaire esthétique dans les intérieurs des clients.

Pour ce projet nous allons créer une collection de poignées d'intérieur (porte, placard, dressing ...etc.)

Les objets doivent devenir des éléments de décoration à part entière, et pour ça nous devons travailler les formes, la finition (les matériaux, les couleurs... etc.)

#### Matériaux et techniques industrielles :

Laiton, Acier inoxydable, Acier Brossé, Aluminium (composition avec d'autres matériaux est possible (tissus, cuir, bois ... etc)).

#### Ligne artistique :

Création de forme libre qui casse les codes des poignées mais s'imprègne des codes et des tendances de l'architecture d'intérieur.



Figure 18

Photo de Tude Jonsson Stangel



Figure 19

Photo de <http://www.bonnemazou-cam-bus.fr/figure> 20 : <https://www.pinterest.fr/pin/75618259367109531>

## 1.2. Etude conceptuelle et présentation de la démarche et de la méthode de conception

### Etape 1 :

*Objets se rapprochant du secteur :*

**Secteur :**

**Poignée de porte - Poignée de meuble**

Porte intérieure :

- Poignée de porte double
- Poignée de porte de dressing
- Poignée de porte coulissante

Porte extérieure

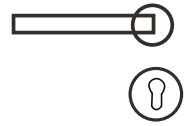
Poignée de meuble :

- Poignée pour étagère

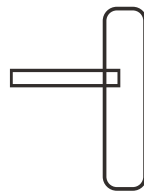
*Type de poignée de porte :*



*Sur plaque avec clé*



*Sur rosace avec clé*



*Sur plaque*



*Sur rosace*

*Réalisation de croquis et recherches formelles :*

On a puisé nos sources en des formes souples et épurées, afin de créer une famille de poignées de portes plus remarquables, qui s'inclut dans un concept modulaire de serrurerie fine.

Considérant ces dernières comme des bijoux, notre ligne directrice a été de s'inspirer des boucles d'oreille dans le but de générer des formes fines et simples.

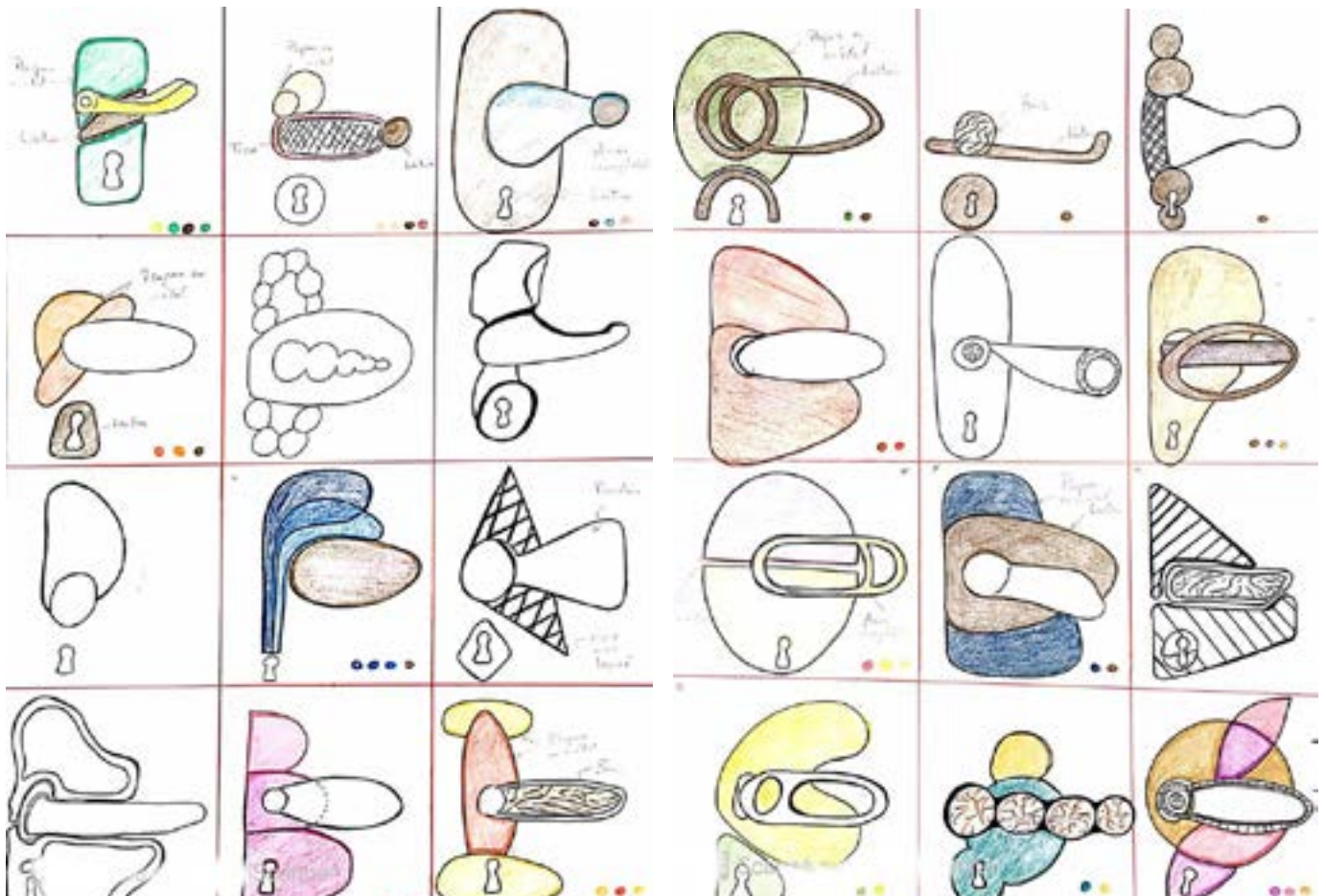


Figure 20 Recherche graphique personnelle

### *Listing des besoins fonctionnels :*

Objets de décoration :

- Travailler les formes, la finition, les matériaux, les couleurs.
- S'inspirer des codes et des tendances actuelles.
- Ergonomie de la poignée.
- Harmonie ( formes - couleurs - détails...).
- Créer une poignée de porte qui s'impose dans notre intérieur.

### *Inspiration :*



Figure 21



### 1.3. Idéation et développement des pistes selon les retours

#### Etape 2 :

Après le retour du client, on a continué à développer nos recherches formelles dans une seule direction choisie.

Dès lors, nos recherches ont commencé à conduire à des formes réalisables, et bien réfléchies.

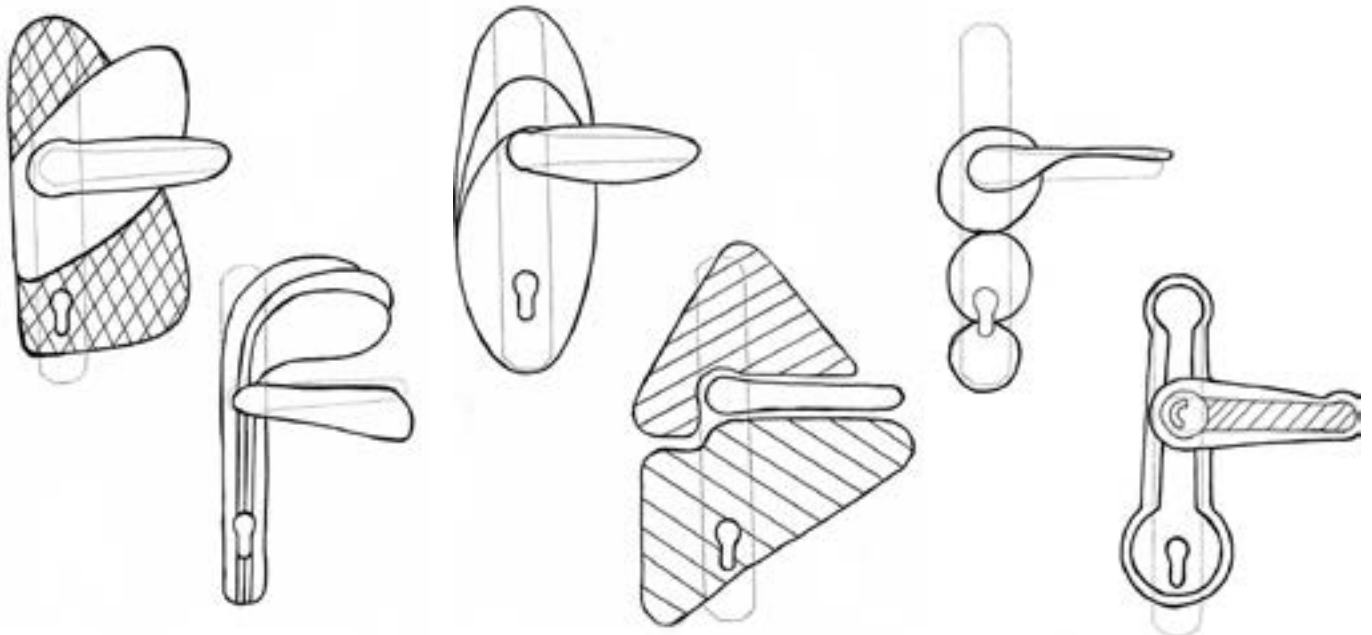


Figure 22 Recherche graphique personnelle

Cette étape nous a permis de dégager des détails artistiques, tels que le choix de la poignée et le choix de la plaque.

Ainsi, on a pu passer au développement numérique, de manière à pouvoir diversifier et créer une lignée de poignées.



Figure 23 Recherche graphique personnelle

Patient, élaboré, précis, souple, prémédité, la ligne utilisée inclut tout ces adjectifs et nous renseigne sur la profondeur des formes. Elle intègre ou tente d'intégrer toute une série de notions sensibles relatives à la forme représentée : rythmes, lumières, pesanteurs, poids, matières, troisième dimension...

Dans le même temps, cette proposition de gabari intègre forme et format support dans une combinatoire indispensable à la relation poétique.

Ces deux formes ont été choisies afin d'en dégager des familles de poignées.

Le but est d'avoir une combinaison harmonieuse entre les différentes poignées, et d'essayer de créer plusieurs assemblages.

## Etape 3 :

### 2. La Réalisation :

#### 2.1. Développement de la proposition retenue

En cette étape, on a commencé à travailler les proportions sur Ai afin d'avoir des dessins justes et correctes industriellement.

Ci dessous, on retrouve un document qui présente 3 familles de poignées de porte, cela nous a permis de tracer notre ligne directrice et à avoir une base solide pour en dégager plus de recommandations.

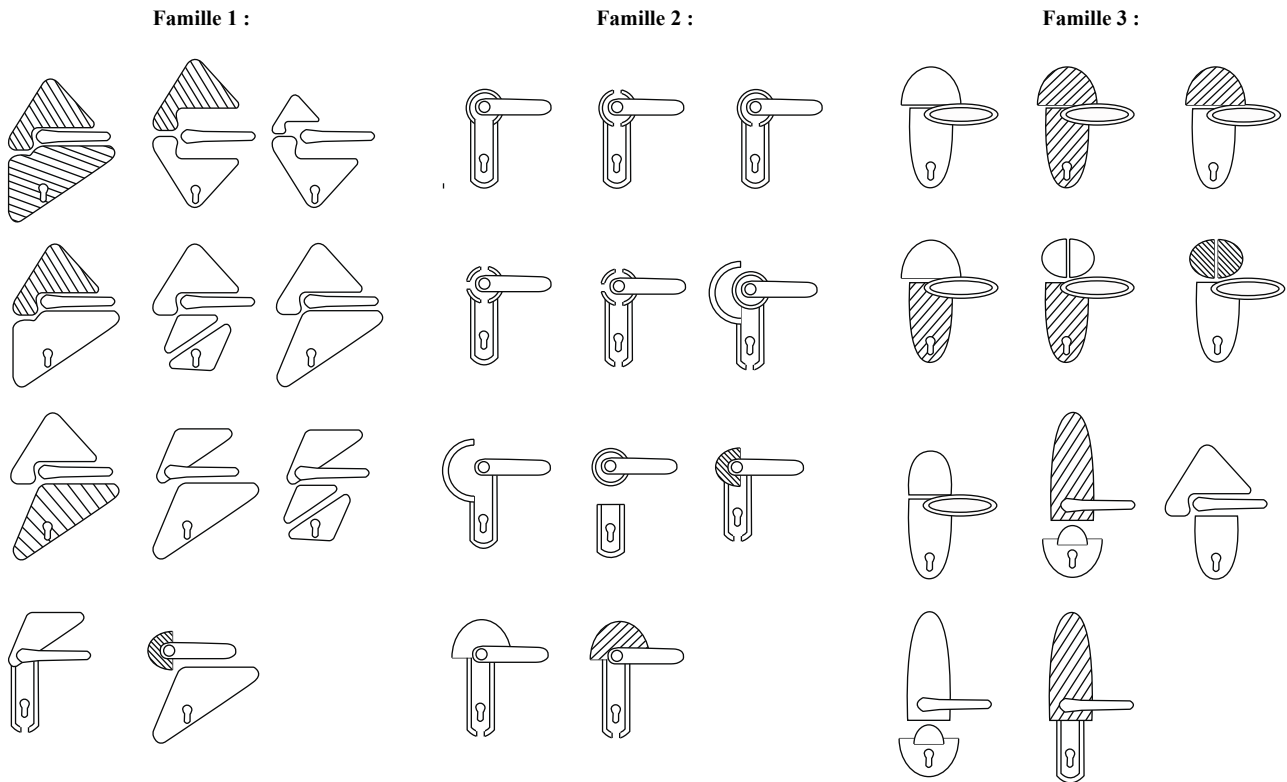
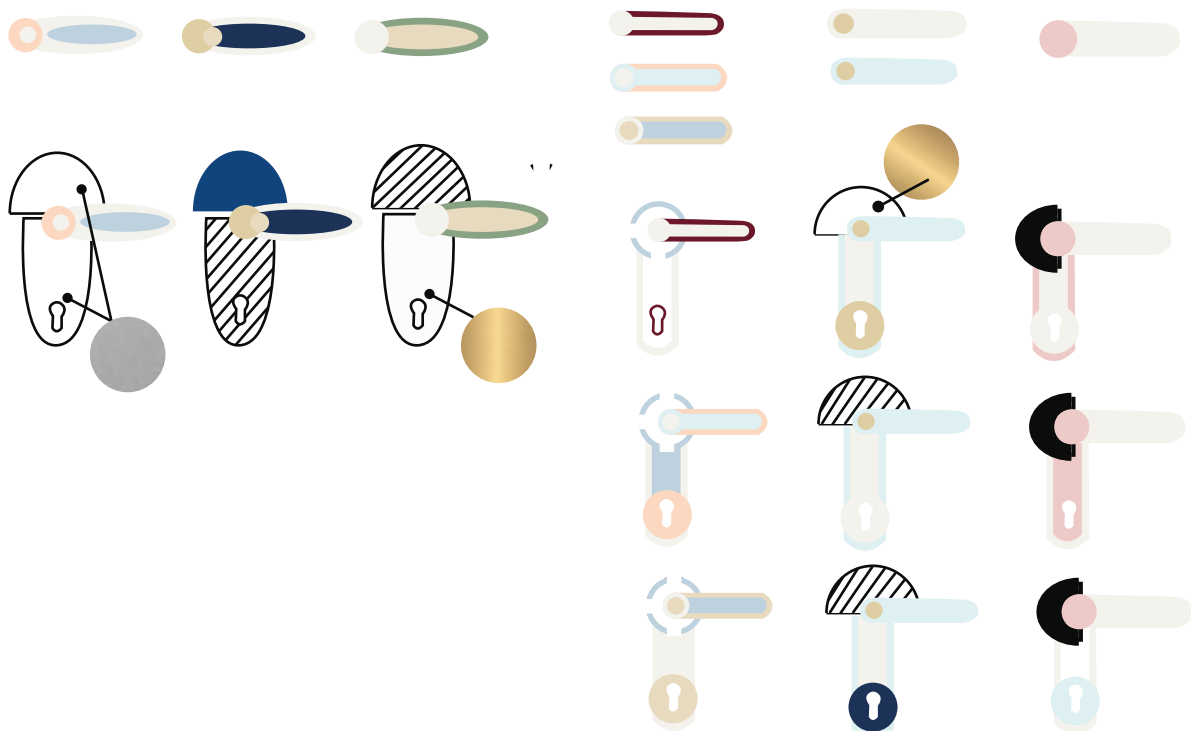


Figure 24 Recherche graphique personnelle

A travers ce document, on a pu déployer de nouvelles pistes et combiner les familles entre elles afin d'avoir des descendance plus variées. Dès lors, on a commencé à poser quelques choix de matériaux et de couleurs.





## 2.2. Etude de faisabilité et fiche technique

### Proposition de couleur :

« La couleur est par excellence la partie de l'art qui détient le don magique. Alors que le sujet, la forme, la ligne s'adressent d'abord à la pensée, la couleur n'a aucun sens pour l'intelligence, mais elle a tous les pouvoirs sur la sensibilité, elle remue des sentiments. »

Eugène Delacroix <sup>3</sup>

Ces propos résument parfaitement le rôle de la couleur dans la conception d'un produit. Elle précise un climat affectif, indispensable à la compréhension complète d'un message.

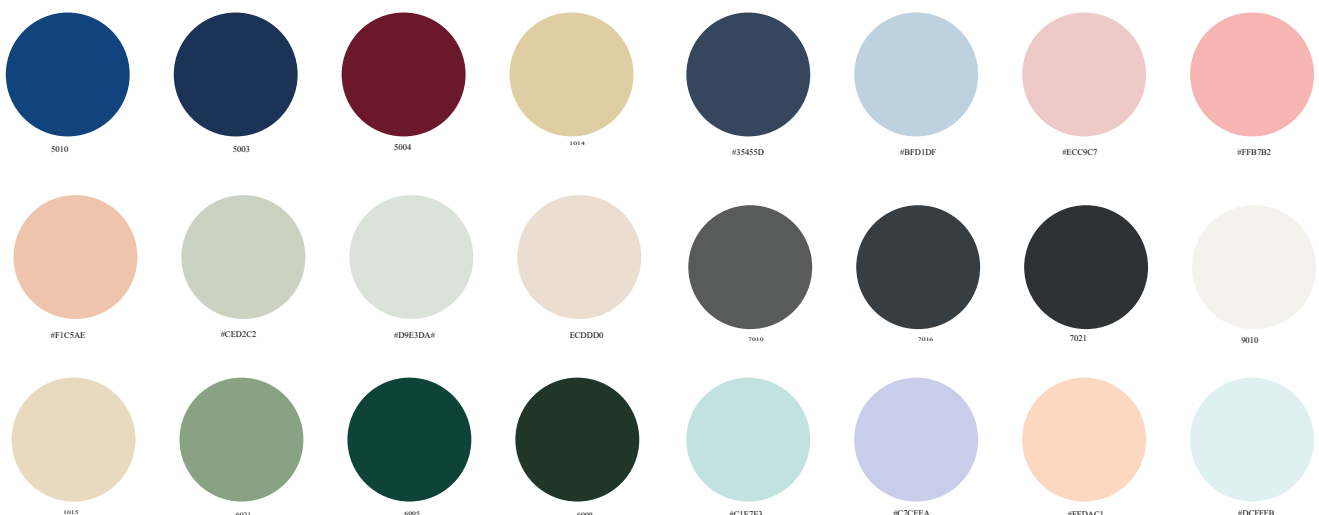
Prenons en compte que ce projet a pour but principal d'enjoliver la poignée de porte et de travailler les détails esthétiques de cette dernière, le choix de la couleur demeure une étape fondamentale et essentielle dans ce projet.

Ainsi, on a collecté des références de couleurs particulièrement attirantes et peuvent être mélangées avec des matériaux comme l'acier ou le laiton.

Preposant une panoplie de couleur chaude et froide.

Mon objectif était de permettre au client de se projeter et d'avoir un choix assez divers.

Loin des contraintes techniques, la couleur peut être peinte sans aucun problème sur la surface de la poignée de porte.



### Proposition des matériaux :



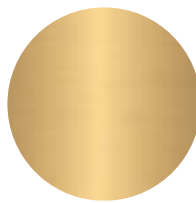
Bois clair



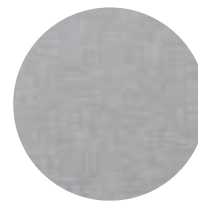
Bois foncé



Laiton poli



Laiton naturel



Acier brossé

Le choix d'un matériau se fait sur un compromis entre ses propriétés, et les contraintes qu'il doit satisfaire.

Plusieurs sollicitations sont prises en compte :

- Les sollicitations mécaniques : les contraintes extérieures, la pression, les vibrations et les chocs.
- Les sollicitations thermiques : la dilatation, la conduction de chaleur, les changements de phases et parfois la fusion ou l'évaporation.
- Les sollicitations physiques : comportement électromagnétique (comportement magnétique, conduction électrique), mais aussi à l'effet des rayonnements.

Les sollicitations chimiques : comportement à la corrosion, la réactivité chimique, sans oublier le devenir du matériau abandonné dans l'environnement.

Ses matériaux sont principalement destinés à un usage intérieur.

En effet, Le pin ( bois clair), le noyer (bois foncé) sont sensibles aux variations de températures et à l'humidité. Tous deux bénéficient d'une bonne élasticité, et ils sont pratiques pour la conception de revêtement ou de mobilier.

Le laiton brut est légèrement adouci. Il est volontairement laissé naturel, sans vernis protecteur, il va prendre une patine au fil du temps et de son utilisation. Il s'agit d'un matériau vivant qui n'a reçu aucune finition ni traitement de protection. Le laiton s'oxyde et vieillit avec le temps soit avec grâce, soit tacheté en s'obscurcissant joliment. Tandis que le laiton poli est moins brillant, il garde le même charme que ce dernier.

### Proposition des graphismes :

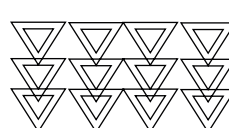
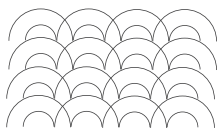
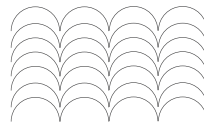
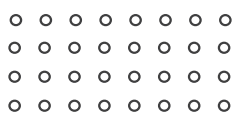
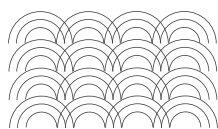


Figure 25 Recherche graphique personnelle

De même pour le choix des graphismes, on a proposé des graphismes assez simples et épurés.

Jouant sur la juxtaposition et la répétition, on a pu dessiner des formes qui peuvent être réalisées industriellement.

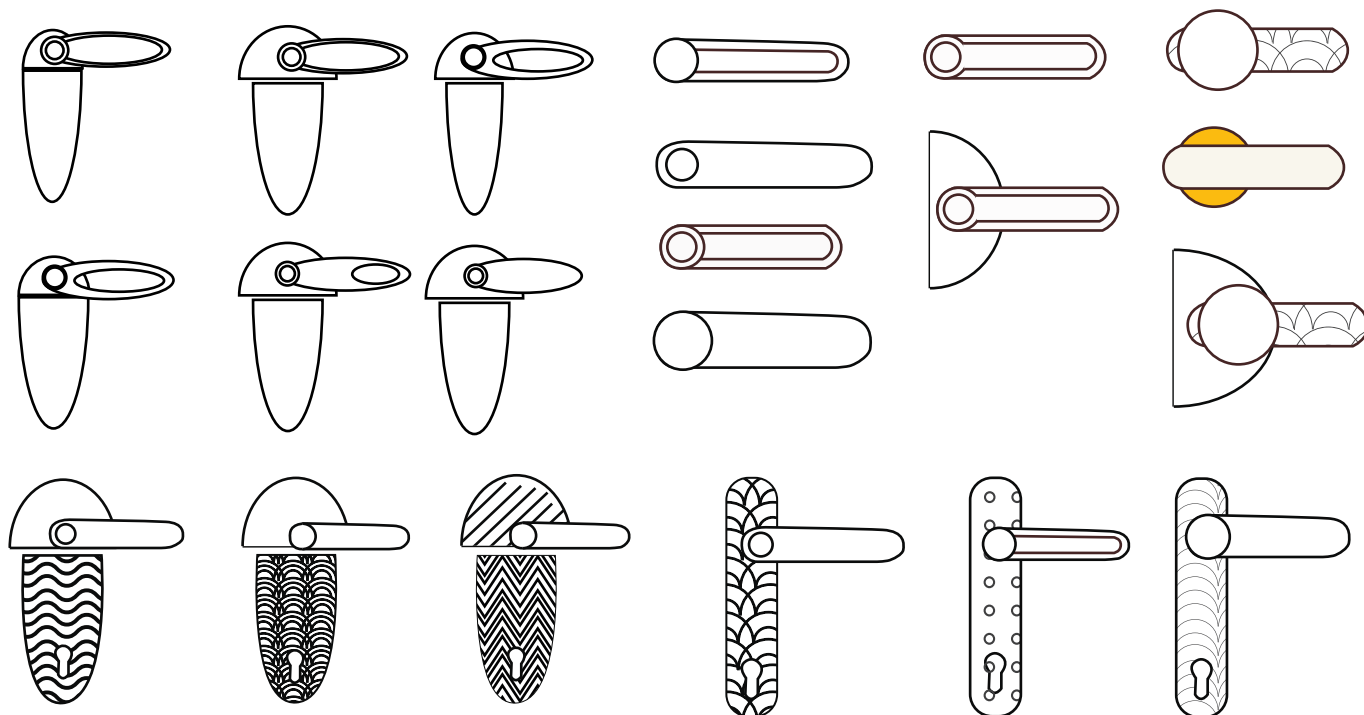


Figure 26 Recherche graphique personnelle

Ci dessus, les dernières propositions faites pour ce projet, combinant forme et graphisme, on a pu créer des formes originales et authentiques.

Malheureusement, ce projet n'a pas pu touché à sa fin comme nous le souhaitions, puisque la durée de notre stage s'était écoulée, mais reste que notre avancement a été d'une aide précieuse pour l'ensemble de l'équipe.

#### - 4 : DIFFICULTÉS RENCONTRÉES ET ENSEIGNEMENTS TIRÉS

*« La créativité c'est percer le banal pour trouver le merveilleux. »*

BILL MOYERS. <sup>4</sup>

Au sein de ce stage, j'ai pu vivre une nouvelle expérience professionnelle très enrichissante. Le confinement a été pour moi, une opportunité de réaliser des objectifs. J'ai pu avoir la possibilité de me focaliser sur des éléments plus stratégiques à court, moyen et long terme. J'avais tout ce dont j'avais besoin pour réaliser un excellent stage. Le plus grand défi était de conserver une motivation permanente. La créativité n'était pas mise de côté, loin de là, mais il s'agit de prendre du recul afin de renforcer ma vision pour mon avenir et plus spécifiquement pour mon stage. Certes, j'ai rencontré pas mal de difficultés, nul ne peut nier qu'un designer est plus à l'aise quand il est proche de la matière, mais cela ne m'a pas empêché d'avancer et d'en découvrir davantage sur le métier complexe d'un designer.

Dans cette période particulière, nos habitudes sont chamboulées, et c'est là que vient la nécessité de repenser son propre quotidien, voire même notre perception des choses. Isaac Newton s'est montré d'une productivité impressionnante pendant une épidémie de peste.

Pourquoi pas moi aussi?

A travers ce stage, j'ai pu apprendre à penser et à être créative tout en restant chez moi. J'ai considéré le confinement comme un stimulant de créativité. De là j'ai pu commencer à m'accomplir, à me ressourcer et prendre du plaisir dans une production personnelle et originale.

*« Faites confiance à cette petite voix dans votre tête qui dit « ne serait-ce pas intéressant si... » ; Et ensuite, faites-le. »*

DUANE MICHALS. <sup>5</sup>

# Conclusion

*« Une expérience professionnellement riche, qui complète ma formation. » <sup>6</sup>*

Cette phrase a émané de moi, lors de mon dernier jour de stage.

Effectivement, au sein de ce stage on a vécu des jours difficiles, des jours où on se sentait perdus par ce qui nous est arrivé. Mais à l'image de cette année, et de ce qui donnait à la vie toute sa valeur, c'est que rien ne dure éternellement, toute chose a une fin et c'est ce qui rend la vie précieuse. Si j'en parle dans ses quelques lignes, c'est pour rappeler que le temps est cher, et avoir du temps est une chance qu'il faut saisir pleinement.

Dans ce stage, j'ai appris à être patiente et à oeuvrer sans relâche de manière à oublier le fardeau dans lequel nous vivons et de me concentrer sur mon projet.

J'ai pu découvrir de nouvelles facettes en moi, j'ai pu forger mon caractère, mais surtout j'ai su détourner cette situation afin d'en tirer profit.

Ce rapport est le fruit d'un mois de travail créatif et riche, j'ai eu le privilège d'appliquer mes connaissances et d'affronter la vie professionnelle et de connaître de merveilleuses personnes.

Je peux conclure que ce stage a été bénéfique sur plusieurs niveaux, surtout en ce qui concerne ma tentative d'adaptabilité avec le milieu professionnel du travail en télécommunication et aussi par mon endurance à achever une année en beauté.

## **Bibliographie**

- 1- <https://www.facebook.com/503165019802131/posts/763370807114883/>- Citation Sandrine.
- 2- Citation de Erri De Luca, écrivain, journaliste engagé, poète et traducteur italien contemporain.
- 3-Citation de Eugène Delacroix, peintre français né le 26 avril 1798 à Charenton-Saint-Maurice et mort le 13 août 1863 à Paris.
- 4- Citation de Billy Don Moyers, journaliste et commentateur politique américain.
- 5- Citation de Duane Michals, photographe américain.
- 6- Cette phrase a émané de moi, lors de mon dernier jour de stage.

# Liste des figures

Figure 1 : Photo de Drew Beamer

Figure 2 : Photo de Matt Ridley

Figure 3 : Photo de Fab Lentz

Figure 4 : Icône de Adiba Taj

Figure 5 : Logo de YD-01 Studio

Figure 6 : Photo de Bernard Hermant

Figure 7 : Photo de Gabriel Beaudry

Figure 8 : Photo de Pinterest : objets en acier

Figure 9 : [https://www.google.com/search?q=support+pc+curve&sxsrf=ALeK-k02rO2AKQeQ\\_XT-WbnPFDZxtUwkuiA:1593368465675&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiD-JGLkKXqAhXGD5oKHQwWA04Q\\_AUoAXoECAsQAw&biw=1536&bih=722](https://www.google.com/search?q=support+pc+curve&sxsrf=ALeK-k02rO2AKQeQ_XT-WbnPFDZxtUwkuiA:1593368465675&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiD-JGLkKXqAhXGD5oKHQwWA04Q_AUoAXoECAsQAw&biw=1536&bih=722)

Figure 10 : [https://www.google.com/search?q=support+pc+curve&sxsrf=ALeK-k02rO2AKQeQ\\_XT-WbnPFDZxtUwkuiA:1593368465675&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiD-JGLkKXqAhXGD5oKHQwWA04Q\\_AUoAXoECAsQAw&biw=1536&bih=722](https://www.google.com/search?q=support+pc+curve&sxsrf=ALeK-k02rO2AKQeQ_XT-WbnPFDZxtUwkuiA:1593368465675&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiD-JGLkKXqAhXGD5oKHQwWA04Q_AUoAXoECAsQAw&biw=1536&bih=722)

Figure 11 : Recherche graphique personnelle

Figure 12 : Recherche graphique personnelle

Figure 13 : Recherche graphique personnelle

Figure 14 : Recherche graphique personnelle

Figure 15 : Recherche graphique personnelle

Figure 16 : Rendu modélisation 3d

Figure 17 : Rendu modélisation 3d

Figure 18 : Photo de Trude Jonsson Stangel

Figure 19 : <http://www.bonnemazou-cambus.fr/> Figure 20 : <https://www.pinterest.fr/pin/756182593671095316/>

Figure 20 : Recherche graphique personnelle

Figure 21 : <https://design-milk.com/>

Figure 22 : Recherche graphique personnelle

Figure 23 : Recherche graphique personnelle

Figure 24 : Recherche graphique personnelle

Figure 25 : Recherche graphique personnelle

Figure 26 : Recherche graphique personnelle

**Merci.**