

# Proposition de projet

---

Par la classe de  
BUT MMI

Notre projet consiste à créer un évènement d'initiation au STREET ART pour créer une œuvre collective interactive de manière participative en intégrant les outils numériques qui contribueront à l'interaction dynamique.



# SOMMAIRE

- Introduction
- Notre équipe
- Contexte et Objectifs
- Thématique de l'oeuvre
- Déroulement de la journée
- Moyens et ressources
- Résultats et attendus
- Bénéfices pédagogiques
- Conclusion

# Introduction

À l'ère du numérique, le téléphone mobile s'impose dans la vie des étudiants, brouillant parfois la frontière entre virtuel et réel. Ce projet d'initiation au street art les invite à questionner cette dépendance à travers une œuvre collective.

Pour les accompagner, Pockpainter (Julien Girondin), artiste guadeloupéen reconnu pour ses graffitis et son travail mêlant design et création numérique, apportera son expertise. Ensemble, ils créeront une fresque marquante sur le thème « Virtuel vs Réel », tout en partageant un moment créatif et fédérateur avec la communauté universitaire.



# Notre équipe



Daryl Flagie

Sahilie Lorange

Camille Auguste



Vaina Charabie

Vanessa Claire

Sabrina Martin

Joshua Gustave



Keldy Victor-Raphael

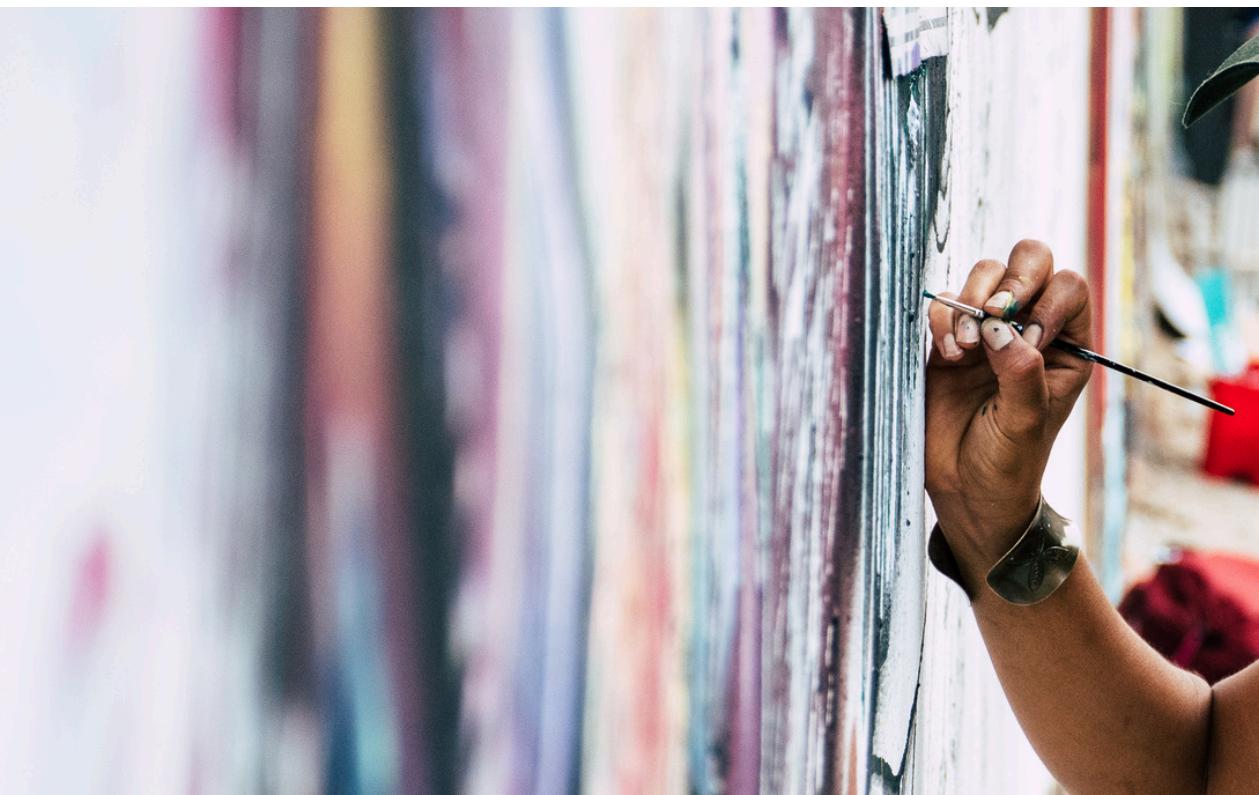
Willem Douglas

# Contexte et Objectifs

Dans un monde où le virtuel dépasse souvent le réel, l'IUT Camp Jacob propose une réflexion créative sur l'usage du téléphone portable. Ce projet mobilisera des étudiants qui, le temps d'une journée, deviendront artistes et médiateurs du message : « Virtuel vs Réel ».

L'événement valorise les talents étudiants à travers le street art tout en abordant un sujet de société essentiel et actuel.

- Sensibiliser les étudiants à leur usage du téléphone mobile et aux conséquences d'une sur-connexion.
- Encourager l'expression artistique par l'usage des outils numériques et des techniques de street art.
- Créer une dynamique participative entre les étudiants et l'ensemble de la communauté universitaire.
- Laisser une trace durable sur le campus, par la réalisation d'une œuvre collective.
- Développer les compétences collaboratives des étudiants à travers la gestion d'un projet artistique de A à Z.



# Thématique de l'oeuvre

🎨 Thème : « Virtuel vs Réel : Le téléphone mobile, un outil ou une dépendance ? »

Cette thématique mettra en lumière l'opposition entre :

- La connexion permanente des étudiants à un univers digital.
- Et la nécessité de se reconnecter au réel, aux autres et à l'environnement.

L'œuvre collective représentera ces deux mondes, à travers un graphisme qui pourrait symboliser la dualité entre monde virtuel (pixelisé, numérique, déshumanisé) et monde réel (couleurs vives, échanges humains, nature).

L'objectif est de provoquer un déclic visuel et émotionnel, autant pour les créateurs que pour les spectateurs.





# MOYENS & BUDGETS

## Moyens budgétaire

Scénario 1	Scénario 2	Autres
Prestation de l'artiste (voir Devis)	Intervention Atelier (voir Devis)	Collation + Petit dej
2 852 €	2 510 €	150 €

## Moyens humains

- Équipe street art : Application des visuels sur le support, ajout de peinture, pochoirs et textures artistiques.
- Équipe communication & médiation : Animation auprès de la communauté universitaire, prise de photos/vidéos, gestion des réseaux sociaux.

## Moyens matériels

- Matériel artistique : Peintures en spray, pochoirs, marqueurs, colle forte, papiers d'impression pour les collages.
- Support final : Une grande plaque de contreplaqué blanc ou bâche plastique (permettant une exposition durable sur le campus).

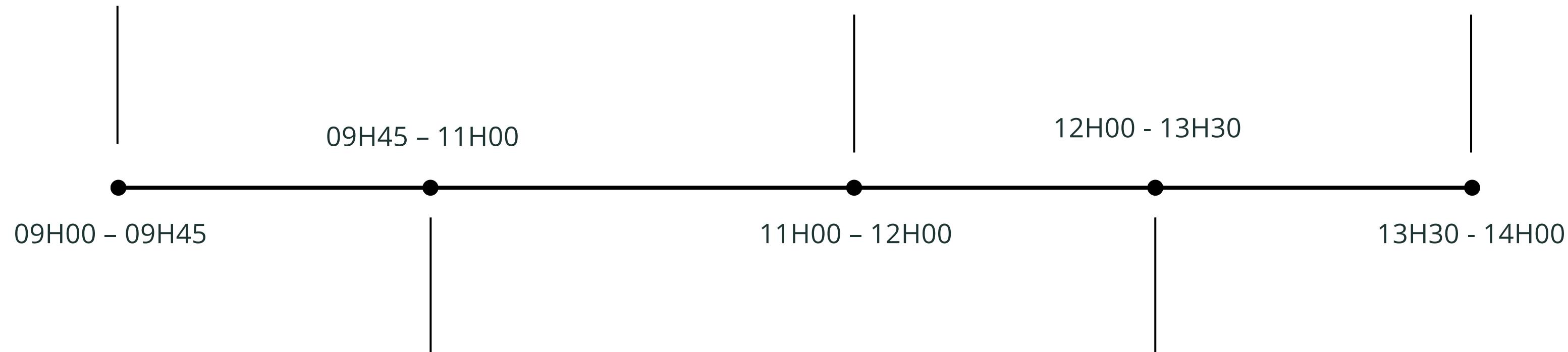


# Déroulement de la journée

Accueil : Réception des participants, présentation du projet et des équipes, rappel du planning de la matinée

Atelier d'initiation au street art : Techniques de base (pochoirs, collages, bombes, layering) + présentation de l'artiste.

Clôture : Prise de photos, vidéos du projet.

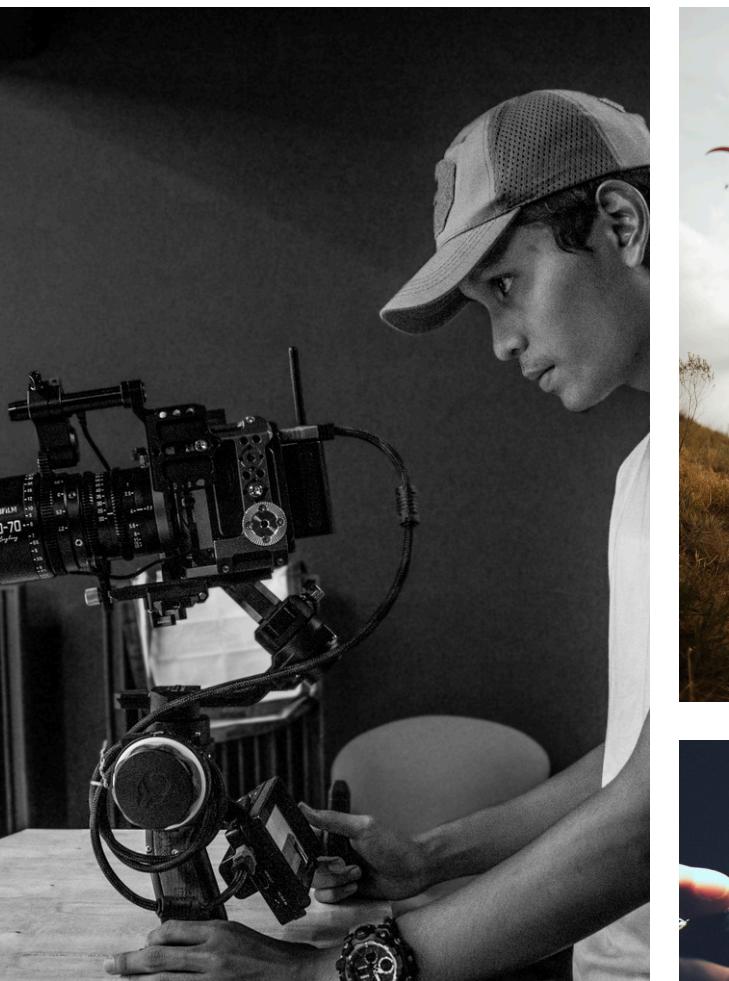


Brainstorming thématique : Débat autour du sujet « virtuel vs réel ».

Présentation publique : Lancement de l'œuvre aux étudiants et personnel du campus, échanges et sensibilisation

# RÉSULTATS ATTENDUS

- Une œuvre collective forte et symbolique, illustrant la thématique « Virtuel vs Réel ».
- Une expérience artistique et pédagogique unique pour les 18 étudiants participants.
- Une mobilisation réussie de la communauté universitaire autour d'une réflexion critique sur l'usage du mobile.
- Une trace durable et visuelle qui valorisera l'IUT Camp Jacob.
- Une valorisation des compétences (artistiques, numériques et organisationnelles) pour les étudiants impliqués.



# BÉNÉFICES PÉDAGOGIQUES

Ce projet offre un véritable bénéfice pédagogique en permettant aux étudiants de développer leur esprit critique, leur créativité, et leurs compétences en travail d'équipe. Il les initie à la gestion de projet, à l'usage d'outils numériques et à une expression artistique engagée, tout en les sensibilisant à un enjeu actuel : la place du téléphone mobile dans leur quotidien.

## **SAE 2.01 - les usages des outils numériques**

Classe entière : 10h00

Groupe TD : 16h00

TOTAL : 26h00

## **SAE 2.01 - Role**

Consiste à explorer les usages des outils numériques à travers l'art graphique comme de street-art pour s'interroger sur les usages du téléphone mobile virtuel vs réel.





# Conclusion

Ce projet va au-delà d'une simple initiation artistique : il est un véritable outil de réflexion et de cohésion. Il offre aux étudiants l'opportunité de porter un regard neuf sur leurs pratiques numériques, tout en créant une œuvre collective qui restera gravée sur le campus.

# Merci

Votre engagement et votre générosité sont vraiment appréciés. Merci encore pour tout votre temps.

---

Par la classe de BUT MMII