



Rapport d'activité

2007

designers interactifs
supporting interaction designers and promoting design benefits

- 04** Faits marquants pour *designers interactifs* en 2007

- 05** Pourquoi une association professionnelle ?

- 06** Les membres en 2007

- 10** Un programme de 7 missions

- 27** Partenariats

- 28** Retombées médiatiques et rapport d'audience du site Web

- 29** Situation financière et administrative

- 31** Ambitions pour 2008

- 34** Besoins humains et financiers de l'association en 2008

- 35** Contacts et connexion

Faits marquants pour *designers interactifs* en 2007

Dates-clés

octobre

2006

Fondation de l'association par Benoît Drouillat, Guillaume Brachon, Jérôme de Vries, Dominique Playoust, Jean-Charles Baudot, Peter Gabor, Jean-François Dubos, et Charles Lacorne.

janvier

2007

Les 8 fondateurs présentent le projet de l'association à 60 professionnels chez Parsons Paris

mars

2007

Etienne Mineur et Sacha Gattino inaugurent un cycle de 12 conférences consacré au design interactif

avril

2007

Publication du premier livre blanc de l'association sur la publicité interactive

2007 a marqué la première année d'activité de l'association, la définition de son organisation, de son contenu, et le développement de son réseau. 2007 a ainsi permis de mettre en évidence le besoin des professionnels individuels – qu'ils soient indépendants, en agence, ou chez l'annonceur – de s'informer et de partager, voire de se former autour des disciplines en définition que fédère le design interactif. L'association a acquis au cours de l'année ses premiers soutiens avec l'adhésion de plusieurs écoles de design (Parsons Paris, Strate Collège) et d'importants éditeurs comme Microsoft et Adobe. *designers interactifs* a initié des échanges très prometteurs avec des organisations professionnelles issues de la sphère du design, à travers l'Agence pour la Promotion de la Création Industrielle (APCI), l'Alliance Française des Designers (AFD) et la Fondation Internet Nouvelle Génération (FING).

En 2007, *designers interactifs* a organisé un cycle de conférences et de workshops thématiques qui ont rassemblé entre 25 et 150 invités. Leur objectif était de sensibiliser les designers, les agences et les annonceurs à la culture du design interactif, à ses méthodologies. A travers deux livres blancs, l'association s'est positionnée sur des problématiques d'actualité.



Pourquoi une association professionnelle ?

Quatre raisons ont incité les 8 fondateurs de **designers interactifs** à unir leurs efforts pour mieux définir et organiser les métiers réunis sous la discipline du design interactif. Le 18 janvier 2007, ils ont présenté chez Parsons Paris devant 60 professionnels les enjeux de ce projet, et ses principales missions pour les 4 années à venir.

Un nuage de métiers, des définitions à inventer

Une diversité de nouveaux métiers a profondément remodelé la sphère du design, depuis la fin des années 1990 et l'avènement des médias numériques. Ces nouveaux métiers à la terminologie et aux définitions floues, fluctuantes en fonction du contexte culturel et géographique sont laissés, de par leur nature profondément évolutive, sans définition satisfaisante. Pour retirer les bénéfices de la pratique du design numérique, la compréhension et le suivi de ces métiers à travers un observatoire est indispensable.

Une organisation pour fédérer les designers interactifs français

À la différence des États-Unis, du Canada, du Royaume-Uni ou du Japon, aucune organisation structurée n'est en mesure en France de fédérer ces professionnels souvent autodidactes, parfois formés dans des écoles

multimédias ou d'Arts Appliqués. Que cela soit à travers l'AIGA, l'Interaction Design Association, l'Information Architecture Institute, ou le Design Council, l'extraordinaire vivacité des initiatives nées dans les pays anglo-saxons souligne le besoin urgent de positionner les designers interactifs français dans l'échiquier international.

L'ébauche d'un réseau

L'ambition de **designers interactifs** est de constituer un réseau du design numérique français puis européen. Comme leurs homologues américains et anglais – en particulier – les designers numériques français doivent s'organiser pour disposer de moyens de promotion de leur discipline, à travers ses bénéfices et son éthique.

Des indicateurs à créer pour expliquer la profession

Enfin, le design interactif manque en France d'indicateurs qualitatifs et quantitatifs pour mieux comprendre et expliquer ses métiers. Il s'agit non seulement de recenser les professionnels, mais de formaliser des repères pour baliser les pratiques et les conditions d'exercice des métiers. Ce témoignage est crucial pour aller vers la reconnaissance d'un statut de designer, ambition partagée avec l'Alliance Française des Designers (AFD).

Dates-clés

juin
2007

L'association compte 100 membres

septembre
2007

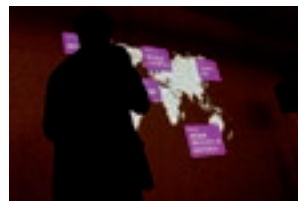
Publication du second livre blanc de l'association sur l'expérience des marques dans Second Life

octobre
2007

Lancement de Pecha Kucha Paris, à l'ENSCI

décembre
2007

Finalisation de 10 fiches métiers par un groupe de travail dirigé par Benoît Drouillat



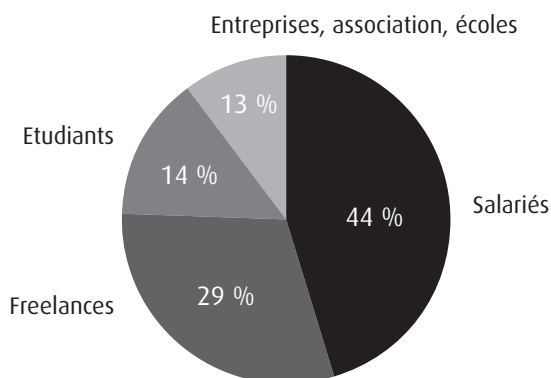
Les membres en 2007

130
membres
19 métiers
représentés

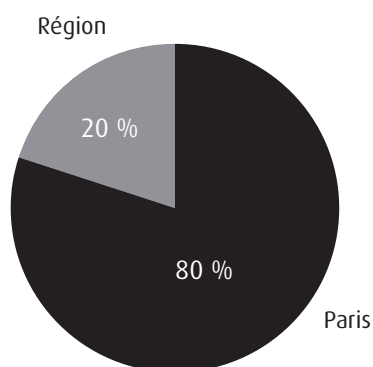
designers interactifs s'adresse aux professionnels indépendants ou salariés, aux étudiants, aux agences, et aux entreprises commanditaires de projets. L'initiative concerne non seulement les designers, mais aussi toutes les parties-prenantes du processus de création d'un projet : consultants marketing, chefs de projet, développeurs, décideurs etc. Par cette vision intégratrice, l'association a la conviction de pouvoir mieux servir la promotion de la discipline, de ses métiers et des talents individuels.

Les activités de l'association ont attiré en 2007 un nombre croissant d'annonceurs et de professionnels indépendants et salariés. Avec les agences Duke, Attoma Design, Groupe Reflect, Tequila Rapido et l'ONISEP – organisme public – **designers interactifs** a initié des échanges fructueux dans l'élaboration de son cycle de conférences et ses publications.

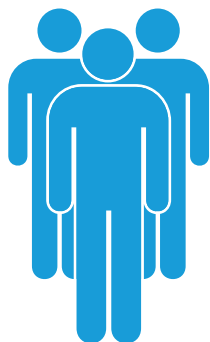
Par ailleurs, les annonceurs ont exprimé une forte demande pour diffuser via le site Web leurs offres d'emploi, accéder aux publications et aux conférences de l'association, voire bénéficier de sessions privées sur des problématiques spécifiques qu'ils rencontrent tels que les métiers ou la veille design. Ce potentiel permet d'anticiper pour 2008 et 2009 une forte implication des annonceurs dans ses activités.



Répartition des membres de l'association selon leur statut

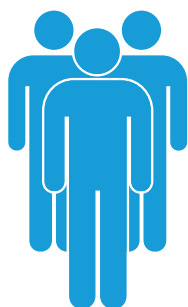


Répartition géographique des membres de l'association



directeurs
artistiques

15 %



designers
d'interface

14 %



directeurs de
création

12 %



architectes de
l'information/
ergonomes

12 %



designers/
développeurs
Flash

8 %



directeurs
généraux

6 %



développeurs
Web

6 %



chefs de projet

5 %



consultants
marketing

5 %



webmasters

4 %



designers
d'interaction

3 %



planneurs
stratégiques

2 %



motion
designers

2 %



designers
sonores

2 %



autres

4 %

Répartition des membres de l'association par métiers

Les membres en 2007

Témoignages de membres

« *designers interactifs* a organisé tout au long de l'année de nombreuses manifestations qui m'ont permis de faire la connaissance des gens ayant des compétences complémentaires aux miennes, d'élargir ma connaissance du domaine et de réveiller ma curiosité pour continuer à approfondir ma recherche en la matière.

Ces rencontres m'ont également apporté du travail et je collabore actuellement régulièrement avec des entreprises avec qui j'ai été mis en relation par des membres de l'association.

Dans un métier comme le notre, où tout est à construire, il est vital de se tenir au courant des nouvelles tendances et de constamment échanger avec d'autres personnes du métier afin de s'inspirer réciproquement pour toujours aller plus loin dans l'exploration du design interactif. »

Trần Nguyen Ngoc, développeur Flash

« La volonté de l'association de rassembler et de soutenir les designers, dont la richesse et la diversité du parcours ne colle pas toujours avec la culture du recrutement en France, a tout de suite attiré mon attention.

Ayant une double formation en Design Multimédia et Design Industriel, j'ai pu entrer en contact avec des professionnels et des recruteurs intéressés par mon profil pluridisciplinaire.

Finalement, j'ai décroché un poste via le site et ne manque jamais une occasion de venir échanger avec d'autres designers lors des rencontres. »

Laurent Périé, intégrateur multimédia

« Freelance en tant que designer sonore depuis 18 mois après une expérience de deux ans dans un grand groupe, j'ai compris que *designers interactifs* pouvait m'apporter beaucoup en termes de réseau. De conférence en rencontres, j'ai appris, partagé avec de nombreux membres, créé des liens qui ont abouti à de nouvelles collaborations. Un exemple : lors de la dernière réunion de networking j'ai rencontré un directeur artistique avec lequel j'ai travaillé ensuite sur le design sonore du site français d'un grand constructeur de motos japonais. »

Xavier Collet, designer sonore



Photo : Peter Gabor

09

➤ Rapport d'activité 2007

Un programme de 7 missions

A travers un programme de 7 missions sur quatre années (2007 - 2011), **designers interactifs** se propose de définir et de structurer les métiers du design numérique, en France et en Europe. Elle s'est fixée pour ambition de devenir la plus importante association professionnelle dédiée au design numérique au terme de son programme.

mission n°1

Définir et organiser les métiers

La définition des métiers, avec l'élaboration de 10 fiches métiers en anglais et en français, a débuté dès novembre 2006. Ce travail de fond, qui a nécessité 3 workshops et mobilisé plusieurs dizaines de contributeurs, aboutit début 2008 à la publication du premier livre blanc dédié aux métiers du design numérique. Il est relayé par des interviews vidéos réalisées à l'aide d'Adobe, en cours d'élaboration.

Les supports des conférences 2007 sont accessibles dans Basecamp

Cycle de conférences

1^{er} mars
2007

Parsons Paris

(Une) histoire du design interactif I (1^{ère} partie), le métier de designer sonore (2^e partie)

Etienne Mineur, directeur artistique du studio Incandescence, et Sacha Gattino, designer sonore, ont animé devant 90 invités, le 1^{er} mars 2007, une conférence sur l'histoire du design interactif et une conférence dédiée au design sonore.

La conférence a été podcastée par Jean-Charles Baudot, vice-président fondateur, et photographiée par Peter Gabor, vice-président fondateur.

Sacha Gattino,
designer sonore
Photo : Peter Gabor



Les futurs défis à relever par les designers

5 avril

2007

Parsons Paris

Frédéric Cavazza, consultant e-marketing et utilisabilité, et Anuhi Lou, designer en ergonomie visuelle, ont offert une vision prospective du design interactif et de ses pratiques, dans une conférence qui a rassemblé 90 invités.

Frédéric Cavazza a retracé un panorama du web d'hier au web d'aujourd'hui. Il a décrypté l'essentiel des innovations présentes et à venir en termes d'interfaces. En évoquant les sites e-commerce, les terminaux mobiles, les univers virtuels, il a proposé un ensemble de prédictions sur les pratiques du design interactif. Anuhi Lou a abordé quant à lui ces défis sous le prisme de l'intelligence visuelle, d'exemples de workshops, et de projets concrets qu'il avait récemment menés. A partir d'un état des lieux sur le management des ressources créatives, il a proposé une « classification et signalétique » des designers. Il a cherché enfin à mettre en évidence les nouvelles « émergences » liées aux métiers créatifs, leurs mutations, « les métiers de transitions, les nouveaux leviers, les nouvelles citoyennetés... ».



à gauche, **Frédéric Cavazza**

à droite, **Anuhi Lou**

en bas, les invités

Photos : Peter Gabor



Un programme de 7 missions

21 juin

2007

MIX07, Cirque d'Hiver, Paris

L'évolution des métiers du design interactif

A l'occasion de MIX07, une conférence annuelle sur les tendances du Web, Microsoft France a invité **designers interactifs** à aborder l'évolution des métiers du design interactif, devant une centaine d'invités. Aux côtés de Jean-Louis Fréchin de l'ENSCI, et de la SSII Steria, Benoît Drouillat, président fondateur de **designers interactifs** a pris la parole pour partager une vision évolutionniste des nouveaux métiers.

« Dans cette mini-théorie de l'évolution des métiers, différents prismes éclairent les mutations, recombinaisons d'ADN ou extinctions auxquelles les designers interactifs sont soumis. L'apparition de nouvelles espèces peut être observée à travers l'évolution des interfaces, des usages, des technologies, ou le renouvellement des métaphores. »

Benoît Drouillat



(Une) histoire du design interactif II

Le 19 septembre 2007, Etienne Mineur, directeur artistique et co-fondateur d'Incandescence, a retracé pour 150 invités un historique des étapes marquantes du design interactif. Il s'est concentré sur la France et l'Europe, sans oublier le Japon et les États-Unis, acteurs phares des grandes avancées dans ce domaine.

Etienne Mineur a mis en évidence la multiplicité des supports numériques interactifs : sites Internet, applications pour téléphone portable, interfaces de logiciel, bornes interactives, interfaces de télévision interactive, signalétique interactive, jeux vidéos... Ces vastes domaines d'application continueront de se développer au cours des années à venir.

« Le design graphique interactif se situe à la croisée de différents domaines, comme l'informatique, l'ergonomie, le graphisme, la typographie, le design sonore, l'animation et la vidéo (l'audiovisuel). Afin de relater cette histoire récente (peu connue, même des graphistes travaillant dans ce domaine), il faut croiser un grand nombre d'informations et d'étapes clés dans des domaines très variés. » **Etienne Mineur**

Designer d'interface : une profession en pleine expansion

Aux côtés de Brigitte Borja De Mozota, Giuseppe Attoma (Attoma), Nicolas Borgis (Microsoft), et Eric Seuillet (La fabrique du futur), Jérôme de Vries, trésorier de de **designers interactifs** et fondateur du studio de design Les Anges Urbains, a participé à une table ronde intitulée "Designer d'interface : une profession en pleine expansion" où il a présenté l'évolution des métiers du design interactif.

19 septembre

2007

Espace Conférence Microsoft,
Paris



Etienne Mineur

directeur artistique interactif

Photo : Peter Gabor

25 octobre

2007

Dans le cadre du
Paris Innovation Tour
Cité des Sciences
et de l'Industrie, Paris XX^e

Un programme de 7 missions

22 novembre
2007

Dans le cadre du 3^e Carrefour des possibles en Limousin, en partenariat avec la FING et le Pôle e-design, Limoges

Design d'interaction, inventer les services et les usages de demain

Jérôme de Vries, co-fondateur et trésorier, a présenté en avant-première, le 22 novembre 2007, aux côtés de l'entreprise Legrand et d'Attoma Design, la fiche métier consacrée au design d'interaction. Il a détaillé une définition de la discipline du design d'interaction en s'étayant sur des exemples de la vie quotidienne, puis répondu aux questions du public.



Jérôme de Vries

Trésorier fondateur de l'association

Photo : Peter Gabor

Cycle de
workshops
consacrés à la
définition des
métiers



14 juin
2007

Café Dune, Paris X^e

Les conditions d'exercice des métiers du design interactif en France

A l'occasion d'un bilan informel des actions menées par le Bureau au premier semestre 2007, Benoît Drouillat a présenté les résultats de la première étude sur les conditions d'exercice des métiers du design interactif en France, ainsi que le travail de remontées d'information effectué sur les 10 fiches métiers en cours d'élaboration. La synthèse des résultats de l'étude est disponible dans l'extranet Basecamp.

Les nouveaux métiers du design interactif

Dans l'objectif de l'élaboration de 10 fiches métiers, Anuhi Lou a animé un workshop réunissant 25 personnes, membres et non-membres, le 12 juillet 2007. A l'issue des échanges, Peter Gabor, vice-président fondateur, a photographié les idées consignées sur des boards de post-it et les a partagés sur Flickr. Christian Egéa, membre de l'association et designer d'information, a intégré le compte-rendu du workshop dans les pages Wiki de chaque fiche métier en cours d'élaboration.

➤ www.flickr.com/photos/designersinteractifs/sets/72157600938856173/

12 juillet

2007

Café Dune, Paris X^e

10 métiers du design interactif à définir (1)

Afin de diversifier les remontées d'information et de vérifier la pertinence du contenu des fiches métiers, un workshop s'est tenu le 30 août 2007 au Café Dune. Benoît Drouillat a animé le workshop en rappelant l'état d'avancement du projet ainsi que les différentes formes de sa publication (livre-blanc, interviews vidéo, version interactive). A l'issue de la soirée, un compte-rendu des échanges a été intégré directement dans les fiches métiers, sur le wiki.

30 août

2007

Café Dune, Paris X^e

10 métiers du design interactif à définir (2)

Réunissant une quinzaine de membres, ce workshop constituait un point d'avancement dans l'élaboration des fiches métiers, afin de mobiliser les contributeurs et parrains. Il a en outre permis de confirmer les choix de rédaction en chef des fiches métiers, ainsi que différentes évolutions de leur structure interne.

19 novembre

2007

Le Séraphin, Paris XI^e

10 métiers du design interactif à définir (3)

Les contributeurs des fiches métiers se sont réunis pour alimenter, échanger et débattre autour des 10 fiches métiers. Ils ont évalué ensemble le travail à effectuer pour compléter les références bibliographiques, sites Web de référence, personnalités. Au terme du workshop, chaque contributeur a travaillé dans l'extranet Basecamp.

10 décembre

2007

Le Séraphin, Paris XI^e

15

➤ Rapport d'activité 2007

Un programme de 7 missions

mission n°2

Constituer un réseau régional, national et international de designers

Faciliter la mise en relation des designers entre eux

L'association oeuvre à chacun de ses événements parisiens, conférences ou workshops, pour permettre à ses membres de se rencontrer et d'échanger. Ces événements ont déjà donné lieu à des dizaines de collaborations entre des designers indépendants et des agences. 2007 a permis de mettre en oeuvre les premiers partenariats, en particulier à Nantes avec l'Ecole de Design et à Limoges, avec le Pôle e-design, dans l'optique de proposer aux designers établis en région des rencontres régulières. Parallèlement, **designers interactifs** a testé depuis le début de 2007 un job-board qui a permis de mettre en relation gratuitement une centaine d'entreprises et des designers, via la publication de 126 annonces. Son évolution, à travers un système d'annonces d'emploi payantes, va devenir une source de financement pour l'association et permettre la facilitation du recrutement dans une conjoncture de pénurie des compétences.

Soirée de networking

22 juin

2007

Loft Lechapelais, Paris XVII^e

Networking interactif pour célébrer le 100^e membre de l'association

En marge des soirées Pecha Kucha et des conférences, **designers interactifs** a proposé de fêter l'arrivée du 100^e membre lors d'une soirée de networking au Loft Lechapelais. 120 personnes ont pris part à ce cocktail qui a permis aux membres de l'association, souvent venus de province, de se rencontrer. La soirée a été photographiée par Peter Gabor et les photos partagées sur Flickr.

Les invités de la soirée

Networking interactif

Photo : Peter Gabor



Représentation de l'association aux principaux événements professionnels

Fabienne Guibé représente *designers interactifs* dans les salons importants (Flash Festival, Salon du e-commerce; IP convergences, remise des Etoiles du Design par l'APCI, Les Apéros du jeudi, Apple Expo, le Web 3.0, Paris Innovation Tours avec la tenue d'un stand *designers interactifs*) et les cycles de conférences dédiées au champ de l'innovation et du numérique (les matinées d'Influencia avec Michel Sabiner de Sony, la journée de l'Utilisabilité, conférence sur le marché indien, Entretiens du nouveau monde industriel). Cette représentation permet à l'association de développer son réseau et d'établir des contacts dans le cadre de ses activités. L'activité de réseautage fait l'objet d'une base de donnée dans l'application en ligne Highrise qui centralise les contacts du réseau. L'association entretient également une liste de conférenciers et d'intervenants potentiels pour les différents formats de ses événements. L'association relaie auprès de ses membres des invitations à des événements (25 ans de l'ENSCI, Journée Mondiale de l'Utilisabilité, Mike Chambers chez Adobe...)



Ning, le réseau social de l'association

Début 2007, *designers interactifs* a mis en place un réseau social interne, en attendant le développement d'une nouvelle version de son site Web.
interactiondesigners.ning.com



A gauche : Marie Alhomme (freelance), Benoît Drouillat (président de l'association), et Arnaud Voulot (consultant, SQLI Agency)

A droite : Caroline Noble (ONISEP) et Fabienne Schouler (directrice artistique, Orange)

Photos : Peter Gabor



Un programme de 7 missions

mission n°3

Promouvoir les jeunes talents et les designers confirmés

Pecha Kucha : un format de présentation novateur

Tous les deux mois **designers interactifs** organise **Pecha Kucha Paris** (www.pecha-kucha.org/cities/paris). Depuis sa création, l'événement a permis de mettre en lumière les travaux de 27 designers pluridisciplinaires lors de deux soirées, accueillant à chaque fois 150 invités.

En mai 2007, Benoît Drouillat, Guillaume Brachon et Dominique Playoust ont rencontré Adam Greenfield, architecte de l'information, auteur et co-fondateur du site *Boxes and Arrows*. Soulignant la nécessité de trouver des formats innovants pour promouvoir le travail des designers, et le rôle essentiel joué par un réseau international, Adam Greenfield a encouragé l'association à se porter candidat pour l'organisation de soirées Pecha Kucha à Paris.

Mark Dytham et Astrid Klein, deux architectes basés à Tokyo, ont transformé en 2003 PowerPoint en une forme d'art et un sport de compétition. Leur concept, Pecha Kucha, qui signifie en japonais « le bruit de la conversation », est fondé sur une règle simple : 20 images présentées pendant 20 secondes chacune. Cet événement, qui permet aux designers de se rencontrer, de réseauter et de présenter leur travail en public, est présent à travers 80 villes dans le monde. Pecha Kucha est ouvert aux graphistes, aux designers industriels, aux architectes, aux stylistes, aux designers numériques, aux game designers, aux artistes, aux étudiants d'écoles d'art ou à quiconque souhaite partager sa vision créatrice.

designers interactifs a choisi de s'investir dans l'organisation de cet événement novateur pour encourager une approche pluridisciplinaire et décloisonnée

Camille Baudelaire et
Jérémy Harper
Photo :
Jean-Baptiste Isambert



Pecha Kucha

PARIS

des métiers du design.

Pecha Kucha Paris Vol.1

Pecha Kucha Paris Vol.1 a eu lieu le 4 octobre 2007, hébergé par L'Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI). Ce premier Volume a rassemblé 16 designers multi-disciplinaires autour du thème du design d'interaction. La chaîne France 24 a réalisé un reportage sur les designers et dans le public.

- Kika (illustratrice)
- Andrew Witt (architecte)
- Aude Guyot et Adrien Demay (designers d'interaction)
- Stéphane Gallieni (Second Life Architect)
- Edouard Wautier (designer d'interaction)
- Adrien Demay et Damien Roffat (designers d'interaction)
- Laurent Herbet (designer d'interaction)
- Mohammed Bensalah (designer produit)
- KurtzMedia (motion designer)
- Louis Dupont (réalisateur)
- David Gauquelin (designer d'interaction)
- Olivier Paradeise (designer d'interaction)
- Aïssa Logerot (designer d'interaction)
- Valérie Naintre de la Chapelle (designer d'interaction)

Pecha Kucha Paris Vol.2

Le second volume de Pecha Kucha a permis de promouvoir 12 designers d'une grande complémentarité : photographie, design graphique, typographie, art urbain, design interactif, et motion design ont illustré l'inspiration de la soirée. Jean-Baptiste Isambert a photographié l'événement et Microsoft a offert à l'association les videocasts des interventions, qu'elle a mis en ligne sur son site et sur celui du magazine Pulse Art.

- Brigitte Mantel (responsable des tendances, Getty Images)
- Marine Chavet (graphiste)
- Marc Fouchard (motion designer)
- Franz Hoffman et Marc Escher, FONTSELF (designers)
- Aurore Lameyre & Vincent de Hoÿm (graphistes)
- Camille Baudelaire et Jérémie Harper (graphistes)
- Eric Maréchal (photographe)
- Frédéric Bernier / Studio Kumorfos (designer interactif)
- Michèle Maurin (photographe)
- Caroline Sehi, Nikau (graphiste)
- Trafik (collectif de designers)
- Alexandre Very (directeur artistique)

4 octobre

2007

Ecole National Supérieure de
Création Industrielle (ENSCI),
Paris XII^e

13 décembre

2007

Espace Conférence Microsoft,
Paris VII^e



En haut : Brigitte Mantel

En bas : Eric Maréchal

Photos :

Jean-Baptiste Isambert

Un programme de 7 missions

mission n°4

Partager les bonnes pratiques et développer la collaboration entre les métiers

designers interactifs souhaite identifier, formaliser et partager les bonnes pratiques qui permettent aux designers d'utiliser les méthodes les plus adaptées sur chaque projet.

Bibliothèque de livrables collaborative

L'association a initié un projet permettant de mettre à disposition de ses membres une sélection de modèles de livrables, partagée au sein de l'extranet Basecamp.

Cycle de workshops consacrés à la méthodologie

Tout au long de l'année 2007, les efforts se sont concentrés sur les objectifs fondamentaux de définition des métiers du design interactif et le partage de bonnes pratiques sur la méthodologie. Le format du workshop a ainsi permis de susciter un échange d'idées de grande qualité, très réactif, pour une logistique d'organisation légère, ainsi que la possibilité pour les membres de se rencontrer directement.

8 février

2007

Au Bon Pêcheur,
Paris 1^{er}

Communautés créatives en ligne

Ce workshop inaugural, organisé dans un bar du quartier des Halles à Paris, a rassemblé une vingtaine de membres et non-membres. Dans l'objectif de la refonte du site web de l'association, Benoît Drouillat a présenté un benchmark

Les invités de la soirée
Networking interactif
Photo : Peter Gabor



des principales communautés créatives en ligne. Chaque participant a réagi en émettant des pistes de réflexion sur la création d'un annuaire en ligne pour l'association et la création d'un espace de partage collaboratif. Le compte-rendu de la soirée a été synthétisé et rendu accessible dans l'extranet Basecamp.

Les outils de conception pour la pratique de l'architecture de l'information

Eric Di Pol, chef de projet dans une agence interactive, Nurun, et membre de **designers interactifs**, a animé un workshop sur le thème "méthodes et outils de conception pour le web", en lien étroit avec l'architecture de l'information. Le workshop s'est adressé aux designers qui souhaitaient découvrir/améliorer et/ou partager sur les pratiques de la conception. Il a suscité de nombreux échanges parmi les 30 participants sur les outils de conception et permis de mettre au jour la grande diversité de pratiques des designers. Les diapositives de la présentation d'Eric di Pol sont en accès réservé aux membres au sein de l'extranet Basecamp.

30 octobre

2007

Café Dune,
Paris X^e

Les méthodes agiles et le design d'interaction

La présentation de Thomas Lissajoux, consultant indépendant et membre de l'association, a permis de dresser une synthèse des méthodes et pratiques agiles appliquées aux projets de design interactif. Elle s'adressait à toutes les parties prenantes d'un tel projet. Une trentaine de participants ont engagé un débat autour des problématiques suivantes :

- la place du design d'interaction au sein de projets plus vastes,
- la collaboration au sein des équipes et avec le client,
- les rapports entre expérience utilisateur et feedback,
- la relation entre livrables et valeur produit.

"Un cahier des charges respecté mais un client pas 100% convaincu... La motivation et la créativité engluées dans le ventre mou des projets qui s'allongent... Un marché, des besoins, des technologies, des usages en évolution constante..." Voilà quelques-uns des problèmes que cherchent à résoudre les méthodes agiles par une approche basée sur la collaboration et des livraisons rapides et régulières au client.

4 décembre

2007

Café Dune,
Paris X^e

Un programme de 7 missions

mission
n°5

Promouvoir le design interactif à travers ses bénéfices

2 Livres blancs

mars

2007

23 pages

PDF

designers interactifs a publié deux livres blancs en 2007 pour expliquer et promouvoir la publicité interactive et les univers virtuels. Ils sont accessibles dans l'extranet Basecamp.

Les logiques participatives et collaboratives dans la publicité interactive

Travail de recherche mené initialement à l'Université de Limoges par Benoît Drouillat pour un colloque, sous le titre « Les logiques participatives et collaboratives dans la publicité interactive » est le premier livre blanc de l'association. Son objectif est de présenter les formats innovants de la publicité interactive (et donc pas uniquement en ligne), à travers des analyses et de nombreuses illustrations concrètes de campagnes.

Il fera également l'objet d'une prochaine publication dans les actes du colloque sur les pratiques culturelles qui s'est tenu en octobre 2006 à l'Université de Limoges.

octobre

2007

39 pages

PDF

Expériences de marques dans Second Life

A la suite de son intervention lors d'un séminaire sur les univers virtuels, organisé par Frédéric Cavazza en septembre dernier, Benoît Drouillat a synthétisé dans un livre blanc destiné trois mois de recherches sur l'expérience et l'identité des marques dans Second Life. Ce travail permet de dresser un premier bilan des dix-huit mois écoulés pendant lesquels les marques ont expérimenté la plateforme et mis en place de nouveaux modèles de relations avec leurs consommateurs.

En observant les marques immergées dans la culture de Second Life et leurs motivations, l'auteur a appréhendé l'univers virtuel non pas comme un support publicitaire supplémentaire, mais comme une pratique permettant de renouveler fondamentalement l'expérience sociale des marques. Le livre blanc détaille plus précisément la représentation des marques dans Second Life et la façon dont les résidents interagissent avec les contenus et les expériences qui leur sont proposés.

Tirer parti des technologies du web 2.0 pour développer de vraies applications multi plateformes

31 janvier
2007

Dans le cadre de la 1^{ère} édition
du salon Business Online,
Paris XVI^e

L'objectif de cette table ronde était de débattre sur les tendances design du web 2.0 aux côtés de la société Clever Age et d'Adobe. L'intervention de Jérôme de Vries a ainsi questionné 5 problématiques ayant trait au Web 2.0, aux enjeux et aux limites des interfaces riches, aux outils et aux nouveaux modes de collaboration entre les designers et les développeurs.

Les tendances de la publicité interactive

7 mars
2007

Dans le cadre du salon ad:tech
Palais des Congrès, Paris XVI^e

Ad:Tech France a invité **designers interactifs** à présenter un tour d'horizon des campagnes qui sont au cœur des nouveaux usages et qui renouvellent la façon d'appréhender la publicité interactive, devant une centaine de personnes. Parallèlement aux conférences, le salon a permis à l'association de rencontrer les représentants de différentes organisations professionnelles telles que l'IAB.

Virtual Paris 2007

25 septembre
2007

Séminaire sur les univers
virtuels organisé par Frédéric
Cavazza à l'Alcazar, Paris VI^e

A l'initiative de Frédéric Cavazza, **designers interactifs** est intervenue lors d'un séminaire exceptionnel sur les univers virtuels, auquel participaient une trentaine de personnes, agences et annonceurs. Le thème choisi par Benoît Drouillat était "Expériences de marques dans Second Life". Ce séminaire a permis à l'association d'étendre son réseau parmi les professionnels français travaillant autour des univers virtuels et de publier un livre blanc de référence sur la problématique.

« S'il existe une cartographie à jour des initiatives de marques dans Second Life, il est difficile d'énoncer la typologie des expériences et des interactions possibles. Dans quelle mesure le virtual branding offre-t-il une forme de dialogue plus engageante entre les annonceurs et les résidents ? Quelles sont les bonnes pratiques pour transposer l'identité d'une marque dans Second Life ? » **Benoît Drouillat**

Un programme de 7 missions

8 novembre 2007

Dans le cadre de la Journée
Mondiale de l'Utilisabilité,
Espace Conférence Microsoft,
Paris VII^e

10 enjeux d'utilisabilité pour les interfaces sociales

La Journée Mondiale de l'Utilisabilité est une journée de présentation des disciplines et des métiers de l'utilisabilité. Cette journée est organisée autour de nombreux événements dans une quarantaine de pays : World Usability Day. Frédéric Cavazza, son organisateur en France, a tenu à inviter **designers interactifs** à prendre part à cet événement qui permet de rassembler la profession et des annonceurs. Guillaume Brachon, secrétaire général et co-fondateur, a proposé de mettre en lumière 10 enjeux d'utilisabilité pour les "interfaces sociales" dans une intervention de 30 minutes, puis a répondu aux questions du public.

22 novembre 2007

Organisé par
designers interactifs
En partenariat avec Adobe, Duke
et Ergolab.Net, chez Adobe,
Paris XVI^e

Processus de création et expériences de la publicité interactive

Dans le cadre de cette conférence thématique sur la publicité interactive, l'association a bénéficié de l'appui de deux acteurs reconnus du design interactif, Aurélie de Villeneuve, directrice de création de l'agence Duke, et Amélie Boucher d'Ergolab.Net (ergonome), ainsi que d'Adobe. L'objectif était de mieux faire comprendre le rôle joué par chacun des différents métiers dans un projet de campagne, ainsi que la valeur ajoutée du design et ses enjeux ergonomiques.

A travers une sélection de réalisations de l'agence, Aurélie de Villeneuve a abordé le processus de création d'une campagne en ligne, ses contraintes et le rapport des designers aux outils de production. Puis, Amélie Boucher, consultante en ergonomie et fondatrice d'Ergolab.net, a mis en perspective la publicité interactive et l'ergonomie. Enfin, Benoît Drouillat, président fondateur de l'association, a conclu la conférence sur un panorama des évolutions récentes de la création publicitaire interactive.

A cette occasion, Adobe a permis de diffuser aux 140 invités le livre blanc consacré au sujet que l'association avait édité au printemps.



Amélie Boucher (Ergolab.Net)

Photo : Peter Gabor

Un programme de 7 missions

mission n°6

Fournir des indicateurs sur les métiers du design interactif en France

2 indicateurs

Deux indicateurs concernant les conditions d'exercice des métiers du design interactif ont été initiés. Le premier, consacré aux designers salariés, a été publié en septembre 2007 et a recueilli 1018 réponses qui ont permis d'établir un panorama des designers par expertise, rémunération, âge etc. Le second, dédié aux designers indépendants, a déjà recueilli 520 réponses et va paraître à la fin du premier semestre 2008. L'accès à ces indicateurs se trouve dans l'extranet Basecamp.

mission n°7

Débattre et définir l'éthique des métiers du design interactif

Cette mission permettra à partir de fin 2008 de lancer la discussion sur les engagements concrets des designers numériques pour la société et l'environnement, mais aussi de baliser des pratiques comme les compétitions, ou la mention des crédits.

Partenariats

En 2007, *designers interactifs* a initié trois types de partenariats qui ont permis de faciliter ses activités et d'accélérer son développement : des partenariats liés aux événements (Microsoft France, Adobe France, Parsons Paris, Café Dune, ENS-CI), à la formation (ENSCI, Parsons Paris, Strate Collège, Vocation Graphique...), et éditoriaux (Newsletter MSN, Tribune dans CB News, Microsoft France, PulsArt)

designers interactifs est à la recherche permanente de nouveaux lieux d'accueil pour ses événements à Paris et en région, semblables aux lieux qui l'ont accueillie en 2007 et en 2008 : Parsons Paris, le Dune Café, la Cantine, l'Espace Echangeur, l'Ecole Vocation Graphique, l'Ecole de Design de Nantes, Strate Collège, le Centre Georges Pompidou...

En 2008, l'association cherche à développer les partenariats suivants :

- partenariats technologiques dans le cadre de la refonte de son site Web
- partenariats médias pour assurer le relai de ses événements, de ses publications et de ses prises de position à travers des tribunes
- partenariats événementiels pour offrir des conférences de haut-niveau à ses membres, à travers la venue de designers internationaux
- partenariats sur la formation pour encourager les designers à développer de nouvelles expertises ou à les approfondir

Pour toute information sur les partenariats :

Fabienne Guibé

Responsable de la coordination

fg@designersinteractifs.org

01 42 40 24 81

Retombées médiatiques et rapport d'audience du site Web

98 918
visites

sur designersinteractifs.org en
2007

Source : Google Analytics

La présence discrète de *designers interactifs* dans la presse écrite professionnelle a permis en 2007 de se concentrer sur l'élaboration d'axes de communication autour des métiers et de la communauté créative, ainsi que la constitution d'un fichier presse très ciblé. En 2008, l'association va soumettre des tribunes à une sélection de titres papier et en ligne et promouvoir plus largement ses publications.

63 567
visiteurs
uniques

Source : Google Analytics

A titre indicatif, le blog de l'association est classé au 92 012 rang sur Technorati et dispose d'une autorité de 77. Cet indicateur témoigne de la reprise régulière de son actualité dans la blogosphère francophone.

En octobre 2007, Benoît Drouillat, président de *designers interactifs*, a accordé un long entretien filmé au portail Dream Orange, sur les définitions du design interactif et l'association.

[www.dreamorange.fr/?title=benoit_drouillat&p=Portal/
document&jDocumentOid=519](http://www.dreamorange.fr/?title=benoit_drouillat&p=Portal/document&jDocumentOid=519)

193 851
pages vues

Source : Google Analytics

En novembre 2006, *CB Web* a proposé à *designers interactifs* une tribune, intitulée "La création au générique", dans laquelle Benoît Drouillat abordait la problématique de la reconnaissance des métiers du design interactif.

1 800
inscrits actifs à
la newsletter

Source : Zookoda

L'association dispose d'une présence dans les principaux réseaux sociaux :

- MySpace (Pecha Kucha) : www.myspace.com/pechakuchaparis
- Facebook : www.facebook.com/group.php?gid=7067536323
- LinkedIn : www.linkedin.com/in/designersinteractifs
- ComputerLove : www.cpluv.com/designersinteractifs
- Coroflot : www.coroflot.com/designersinteractifs
- Naymz : www.naymz.com/search/designers/interactifs/663780
- Ziki : www.ziki.com/en/companies/designersinteractifs
- Ning : interactiondesigners.ning.com/

et les plateformes de partage collaboratif :

- YouTube : www.youtube.com/profile?user=designersinteractifs
- DailyMotion : www.dailymotion.com/designersinteractifs
- Del.icio.us : del.icio.us/designersinteractifs
- Flickr : www.flickr.com/photos/designersinteractifs

Administration - coordination

Dans un souci de rationalisation, Fabienne Guibé, collaboratrice de Jérôme de Vries au sein du studio Les Anges Urbains, a assuré, depuis septembre 2007, à mi-temps certaines tâches ne pouvant être assumées par les membres du bureau du fait de leur statut salarié. Il s'agit en particulier : de la permanence téléphonique aux membres et de la réponse aux e-mails, de l'enregistrement des adhésions, du suivi quotidien du réseau relationnel de l'association, de la prospection de nouveaux lieux d'accueil pour les événements, de la tenue des comptes, de la facturation, et de la préparation logistique des événements en amont et pendant.



Fabienne Guibé,
responsable de la
coordination

Photo : Peter Gabor

Demandes de subvention

Début 2008, l'association adressera à la Mairie de Paris une demande de subvention pour le financement de l'emploi de Fabienne Guibé, responsable de la coordination. Auprès de l'Etat et de la région, elle dressera un dossier pour le soutien du développement du nouveau site Web.

Temps investi par les bénévoles

Durant l'année 2007, le Bureau de l'association, constitué de trois fondateurs – Benoît Drouillat, Jérôme de Vries et Guillaume Brachon – a investi l'équivalent de 39h par semaine pour organiser les événements, élaborer les publications, rencontrer les partenaires et remplir les obligations administratives de l'association. Plusieurs membres de l'association ont également, sur la base du bénévolat, contribué à ses activités en 2007 :

- › Traductions, par Christian Egéa
- › Brochure, par Eve Vitré et Benoît Drouillat
- › design de badges et d'animations, Eve Vitré
- › Conception et création des e-mailing, par Guillaume Brachon et Benoît Drouillat
- › Webmastering du site, par Guillaume Brachon
- › Animation éditoriale du site, par Benoît Drouillat
- › Design de l'identité visuelle, par Peter Gabor et Benoît Drouillat
- › Photographies des événements et retouches, par Peter Gabor, Jean-Baptiste Isambert et Jérôme de Vries
- › Conception et design du nouveau site, par Benoît Drouillat, Anuhi Lou, et Guillaume Brachon

Situation financière et administrative



Jérôme de Vries, trésorier et
co-fondateur de l'association

Photo : Peter Gabor

Rapport financier

L'intégralité des recettes de l'association a été apportée en 2007 par l'adhésion de ses membres. Le compte de l'association est, au 31 décembre 2007, bénéficiaire de 1 869,17 Euros.

A noter, Paypal a prélevé sur le montant d'adhésion une commission de 3,4% plus 0,25 Euros pour les paiements par carte bancaire effectués en utilisant son service.

Recettes	Montants en Euros
Adhésions réglées par chèque	9 235
Adhésions réglées en ligne par Paypal	2 551,06
Adhésions réglées par virement	2 480
Total	14 266,06

Dépenses	Montants en Euros
Frais bancaires	55,85
Achat d'un micro amplifié	690
Frais d'impression (brochure, cartes de visite, badges)	4 415,93
Frais d'avocat	717,60
Organisation des workshops, des conférences et de la soirée de Networking	2 921,57
Achat de prestations freelance (Pierre Magnol)	434,92
Notes de frais diverses	429,72
Salaires (septembre et octobre 2007)	2 737
Total	12 396,89

Ambitions pour 2008

Le bureau de l'association propose que l'année 2008 constitue un premier pas vers la localisation et l'internationalisation, le développement de sa communauté créative et la construction d'une crédibilité médiatique pour relayer ses messages clés.

Networking et promotion des designers

5 volumes de Pecha Kucha auront lieu en février, avril, juin, septembre, et novembre 2008. Pour favoriser le networking entre les membres de **designers interactifs**, une soirée est prévue au second semestre 2008.

Dans le cadre du partenariat avec Adobe France, l'accès à un studio vidéo va permettre de réaliser des interviews de designers interactifs. Ce contenu est destiné à enrichir la définition des métiers pour la version interactive du livre blanc à paraître.

Enfin, designersinteractifs.org va évoluer vers un annuaire recensant les membres, pour encourager le networking à travers différents usages, mais aussi les commanditaires de projet à puiser leur ressources parmi les membres de l'association.



Workshops

L'esprit informel des workshops mensuels est devenu une signature reconnue, et leur format de restitution sera mis gratuitement à disposition pour les membres de l'association, sous la forme de guides méthodologiques, au format PDF.



Conférences

Le programme de conférence évolue en 2008 dans sa forme et sa périodicité. Jusqu'ici libres d'accès et gratuites – pour permettre à l'association de se faire connaître – les conférences évoluent vers l'accès payant pour les non-membres à compter de janvier 2008. Cette nouvelle stratégie va permettre d'engendrer des revenus afin de financer la venue de personnalités. L'association propose ainsi une tribune à des personnalités internationales, sur un rythme trimestriel, en poursuivant ses partenariats avec Microsoft et Adobe, mais également en recherchant des lieux d'accueil alternatifs pour ces conférences.



Parmi les personnalités invitées : John Maeda, Bob Greenberg, Adam Greenfield, Luke Wroblewski, Bill Buxton, Jenifer Tidwel, Robert Reinman, Mike Kuniavsky, Peter Merholz, Garrett Dimon, Peter Morville, Louis Rosenfeld, Alan Cooper, Gillian Crampton-Smith, Nico Macdonald...

FICHE MÉTIER

interaction designer



«To deliver both power and pleasure to users, interaction designers think first conceptually, then in terms of behavior, and last in terms of interfaces — Alan Cooper

Alan Cooper, an advocate of experience design, runs a design company and writes books about how to make software user interfaces more usable. Working closely with a cross-functional team to assess product requirements, the Interaction Designer creates user interface models, user tasks and interaction flows, screen designs, user interface construction details that promote ease of use and optimize the user experience, for mobile devices, web sites, applications, devices and services. The Interaction Designer is responsible for the behavioral aspects of the product: how does the product behave in time. He organizes these design details into a complete user interface design specification that will be used as a blueprint for development. He works closely with user research team members to better understand the user, test the usability of features and conceptual designs. He has practical experience employing user centered design methods.

01
Fiches métiers

Publications

Début 2008, l'association va publier un livre blanc important sur 10 métiers du design interactif, fruit du travail d'une année, de trois workshops et de dizaines de contributions spontanées. Ce livre blanc, disponible dans un premier temps au format PDF, est imprimé aux frais de l'association et offert à chacun des membres. Dès le second semestre, l'association va entreprendre une mise à jour avec au moins 2 nouvelles fiches métiers. Le pendant interactif des fiches métiers est en cours d'élaboration et va engager des moyens financiers importants.

En avril 2008, Benoît Drouillat, président de l'association, et Nicole Pignier, membre d'honneur, partageront dans le cadre de l'association leur second ouvrage, Sociale Experience du webdesign, à paraître chez Dunod. Cette publication, bien qu'étant le fruit d'initiatives individuelles, s'inscrit dans les objectifs de l'association et va permettre d'assurer en région le programme des conférences, ainsi que d'asseoir la visibilité et la crédibilité de l'association.

La publication des indicateurs des métiers du design interactif se poursuit, vraisemblablement sous la forme d'un rapport PDF et/ou interactif et va permettre pour la première fois de montrer l'évolution des conditions d'exercice des métiers, entre deux périodes, 2007 et 2008.

Système d'information

Dès janvier 2007 les premières briques du système d'information de l'association ont été mises en place, notamment pour automatiser le processus d'adhésion. L'évolution du système d'adhésion n'a pas permis de capitaliser sur cette solution et la base des membres a été migrée dans le logiciel Ciel pour faciliter l'établissement de la comptabilité; elle est gérée et animée par Fabienne Guibé.

L'association utilise différentes applications en ligne pour assurer le suivi et la gestion des projets. Basecamp est une solution d'extranet sécurisé payante qui permet de centraliser le suivi des projets et de faciliter les échanges de fichiers avec les membres et les partenaires. Cette solution a montré son efficacité pour le travail collaboratif, en particulier sur l'élaboration des fiches métiers. Les archives de l'association y sont déposées systématiquement.



Formassembly a permis de générer les formulaires de sondage et d'inscription à tous les événements et d'en recueillir les données. Bien que son utilisation soit très satisfaisante, l'association va unifier davantage son système d'information et utiliser une solution globale. Le constat est le même pour Zookoda, qui a permis d'envoyer gratuitement des dizaines d'e-mailing afin de promouvoir les événements et les publications; l'application centralise l'abonnement à la newsletter.

L'objectif en 2008 est d'asseoir le système d'information sur des solutions libres et capitalisables, dans lesquelles les flux de données seront facilités et sécurisés. La progression de ce chantier est conditionnée à l'aide bénévole d'un chef de projet.

Site Web

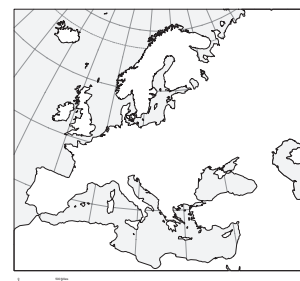
Depuis l'été 2007, avec l'aide d'Anuhi Lou, une nouvelle version du site est en cours de conception, qui intégrera mieux la diversité de ressources, la présentation des événements, et surtout un annuaire des membres en accès réservé. Son design est finalisé. Ce site va proposer des usages permettant à l'association et à ses membres de faciliter leur promotion et le partage collaboratif de ressources. En particulier, il devrait permettre d'automatiser progressivement le processus d'adhésion, l'adhésion aux événements, l'accès réservé aux publications, et de développer une communauté en ligne autour des métiers.

Pour son développement technique, différentes solutions sont à l'étude et l'association est ouverte à des partenariats lui permettant de financer ce projet.



Initiatives locales et internationales

L'association a prévu d'organiser en 2008 une série de 9 rencontres et conférences dans les villes suivantes : Lille, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon, Genève, et Bruxelles. Pour compléter cet ambitieux volet régional, elle entreprend de tisser un réseau du design interactif à travers 5 capitales européennes : Londres, Berlin, Madrid, Rome et Amsterdam. Ces contacts pourront éventuellement déboucher sur des rencontres physiques avec des reportages.



L'association soutient par ailleurs les initiatives du Pôle e-design de Limoges, qui a organisé des conférences et des rencontres assurant la promotion de la discipline et des métiers. Des partenariats avec d'autres régions sont à l'étude.

Besoins humains et financiers de l'association en 2008

Besoins humains

Afin de pérenniser la structure et de la professionnaliser, les besoins humains de l'association sont les suivants pour 2008 :

- › Un développeur Web (projet de développement du site Web; maintenance; évolutions + développement du système d'information) ; 3 à 5 jours/mois
- › Un traducteur (publications diffusées sur le Web et à l'international); ponctuellement ; 2 jours/mois
- › Un documentaliste/chef de projet éditorial (veille et préparation des conférences auxquelles l'association est conviée sur la base d'une fois par mois; animation éditoriale du site avec les comptes-rendus des événements et la couverture de l'actualité de l'association et de la discipline) ; 10 jours/mois
- › Un graphiste web/print pour l'élaboration des supports de publication, de promotion et d'invitation, photographe et/ou filmer les événements; ponctuellement ; 3 jours/mois
- › Un chargé des relations presse et publiques (préparation et diffusion des communiqués de presse, réponse aux e-mails, maintenance de la base relationnelle de l'association) ; 5 jours/mois
- › 12 intervenants pour les workshops mensuels; ponctuellement
- › Un chef de projet événementiel pour l'organisation de Pecha Kucha Paris (sur une base bimestrielle) et la préparation de la logistique des conférences (sur une base trimestrielle) ; 8 jours/mois

Besoins financiers

Les besoins financiers de l'association pour 2008 sont les suivants :

- › Financement du salaire de Fabienne Guibé, responsable de la coordination à mi-temps (gestion des adhésions, de la facturation, des invitations aux événements, suivi administratif)
- › Financement de l'achat de prestations à des freelances
- › Financement du développement du système d'information et du site web
- › Financement de l'impression des publications (livres blancs, guides méthodologiques)
- › Financement des voyages et des frais de déplacement liés aux conférences (en région et en Europe)

Contacts et connexion

Fabienne Guibé

Responsable de la coordination

fg@designersinteractifs.org

01 42 40 24 81

Benoît Drouillat

Président fondateur

bd@designersinteractifs.org

Guillaume Brachon

Secrétaire général fondateur

gb@designersinteractifs.org

Jérôme de Vries

Trésorier fondateur

jdv@designersinteractifs.org

www.designersinteractifs.org

Siège social

14 rue de Provence

75009 Paris

France



Retrouvez toutes les ressources dans l'extranet Basecamp
<https://designersinteractifs.grouphub.com>

