

CURRICULUM VITAE

Asma MANAI

06-08-1994

+216 26 06 93 87

asma.manai.sticode@essted.uma.tn



DOCTORANTE EN RECHERCHE EN DESIGN
à l'École Supérieure des Sciences et Technologies du Design

1. Formation

2012-2013 : Baccalauréat Sciences Expérimentales avec mention bien, lycée Sadiki, Tunis.

2013-2014 : 1^{ère} année licence fondamentale tronc commun à l'ESSTED

2014-2015 : 2^{ème} année licence fondamentale Design Espace à l'ESSTED

2015-2016 : 3^{ème} année licence fondamentale Design Espace à l'ESSTED

2016-2018 : Master de Recherche en Design avec mention bien, option : Design Espace à l'ESSTED

2018-2021: Doctorante en recherche en design à l'ESSTED (en cours)

2. Compétences en langues

Langue	Oral	Ecrit
Arabe	Très bien	Très bien
Français	Très bien	Très bien
Anglais	Très bien	Très bien
Allemand	Moyen	Moyen

3. Outils informatiques

- Traitement de textes : word, power point et publisher
- Traitement d'images : photoshop et illustrator

- Conception: Autocad (2d et 3d) et 3ds max, Chief Architect

4. Projets réalisés en classe (pendant la licence)

- Conception d'un manga café selon le concept "rigide mais fluide"
- Conception d'un appartement pour couple selon le concept "craquelures"
- Conception d'un stand pour la foire des livres selon le thème " livres d'horreur et parcours animé"
- Repenser le container: restaurant nomade
- Conception d'une cuisine selon le concept "black and white"
- Conception d'un foyer universitaire selon le concept "puzzle"

5. Expérience professionnelle

- 01/02/2016 au 01/04/2016 : stage de fin d'étude effectué au bureau A.U.D.D (architecture urbanisme design décoration) avec l'architecte Naim Belguith

Travaux réalisés pendant le stage:

- conception d'une boutique de sport (plans d'aménagement + plans techniques + conception 3D)
- conception d'un restaurant de style industriel (plan d'aménagement + conception 3D)
- conception d'une cafétéria (plan d'aménagement + plans techniques + conception 3D)
- 01/06/2016 au 01/08/2016 concepteur a Star Cuisine Ariana
- Été 2015 : enseignante en français et en anglais dans un jardin d'enfant (saisonnier)
- août 2018- février 2018: assistante administrative à Home School Tunisia, coach en anglais parlé
- Eté 2019: responsable ressources humaines dans le centre d'appel Conaect (saisonnier)
- Consultante en game design avec la start-up Historio
- 2019/2021: enseignante vacataire à l'Académie d'Art de Carthage

Matières enseignées:

- Dessin Technique: projection orthogonale de volumes simples/ complexes + perspectives (cavalière, frontale, oblique)
- Histoire de l'art: Styles architecturaux à travers les périodes historiques clés, vers la naissance du design
- Esthétique du design: évolution de la notion du "Beau" à travers quelques styles artistiques
- Mobilier Contemporain: étude théorique du mobilier contemporain à travers des oeuvres design clés
- Maquette: réalisation des maquette de projets architecturaux, de design d'intérieur et de scénographie
- Signes visuels et Codes conventionnels: analyse des supports publicitaires à travers le signe visuel

6. Travaux de recherche en design

- Espace littéraire et Design narratif : vers une approche interculturelle (2016/2017)

Sous le thème de "design et interculturalité", nous avons essayé de penser l'interculturalité exprimée par l'espace à travers un corpus de notre choix. Nous avons essayé de penser l'espace littéraire interculturel, en l'occurrence la médiathèque de l'Institut Français de Tunis, afin de repenser l'approche spatiale via les méthodes du design narratif. Ceci en ayant comme objectif l'avènement d'une expérience émotionnelle dans ce dit espace, favorisant l'interculturalité.

Cette recherche s'inscrit au cours du séminaire méthodologique de recherche durant la première année en master de recherche en design, option: design espace.

Ce travail était sous la direction de Mme Imen Ben Youssef Zorgati et Mr Anis Semlali, se compose de trois parties et faisant 120 pages.

- Réalité augmentée et expérience immersive dans le Game Design : vers une nouvelle appréhension du vécu spatial (2017/2018)

Il s'agit du mémoire de master, portant sur l'espace virtuel au sein des jeux vidéo et l'étude de son impact sur l'utilisateur-gamer. Cette recherche visait à démontrer l'impact de la spatialité virtuelle sur l'appréhension de l'espace en design, en explorant

l'influence de l'approche participative en Game Design. Nous avons pris comme corpus les jeux vidéo de type horreur, en prenant "The Evil Within" comme cas d'étude.

Ce mémoire est l'aboutissement du master de recherche en design, sous la direction de Mme Alia Kallel Zahaf, se compose de trois parties et faisant 156 pages.

- La spatialité virtuelle entre expérience vidéoludique et adaptation cinématographique (2019, en cours)

Il s'agit du sujet de la thèse en doctorat toujours en cours, entamé 2018/2019. Cette recherche a pour sujet l'étude de l'espace virtuel au sein du jeu vidéo et de le comparer à l'espace virtuel dans le film d'adaptation cinématographique du dit jeu. Nous nous interrogeons sur les différences entre ces deux spatialités, en démontrant les transformations opérés lors de l'adaptation cinématographique d'un jeu vidéo et en s'interrogeant sur le degré d'impact de ces deux espaces virtuels sur l'utilisateur.

- articles et communications:

*Manai. A. (2019). Le temps de la réception du jeu vidéo : un entre-deux temporel entre réalité et virtualité. Dans *Actes du Colloque de l'UIK : Les Temps de la Création*. Editions Université Ibn Khaldoun.

*Manai. A. (2020, 11-13 décembre). *Le game design et la narration : le jeu vidéo, nouveau médium de l'art visuel* [communication orale]. 8ème session de l'E-Colloque International de l'AIRPC, Tradition et innovation dans les arts visuels, Tunisie.

*Manai. A. (2021, 16-19 juin). Le virtuel vidéoludique à l'épreuve du « réel » et de l'irréel [communication orale]. 8ème Symposium Scientifique pluridisciplinaire de l'Université de la Manouba, Réel, Imaginaire et Virtuel, Tunisie.

*Manai. A. (2021). *Cohabiter avec « l'ennemi » : le profil du Survival Horror, environnement virtuel sociétal* [en cours de publication]. *Temporalités et Sociétés* (1).

*Manai. A. (2021). *Layers of Fear, entre l'image-art et l'espace-art : vers une fiction narrative d'une œuvre picturale vidéoludique* [en cours de publication]. دراسات فنية.

7. Activités universitaires et associatives

- Participation à l'organisation de la deuxième édition des RAID
- Participation au workshop "repenser mon école" et "nouvelle façade de mon école"
- Ancien membre de la JET (japanese events in Tunisia) et de la TAG (tunisian association of gamers)

8. Divers

- Lecture
- Rédaction d'articles, de romans et de pièces de théâtre
- Jeux vidéo et lecture de Manga
- joueuse active de "Dungeons & Dragons"