

2022 - ...

Senior Product Designer & Creative Lead

Newton & Motion Composites

- Idéation, conception, stylisme et design industriel, accessoires pour fauteuils roulants.

2019 - 2022

Designer senior

Newton (Motion Composites)

- Idéation, conception, stylisme et design industriel, accessoires pour fauteuils roulants.

2013 - 2019

Designer

Motion Composites

- Idéation, conception, stylisme et design industriel, fauteuils roulants et accessoires pour fauteuils roulants.
- Prix de design Red DOT 2017 et 2019

2000 - 2012

Designer en chef

Vélos Opus

- Idéation, conception et stylisme de vélos (Route, Montagne, Urbains, Enfants)
- Conception de présentoirs
- Stylisme de vêtements
- Conception de pièces et d'accessoires Ora (Opus Race Accessories)
- Conception de sacs et d'accessoires Urbanista

Directeur artistique

Marketing & communications

Idéation, graphisme, rédaction, direction photo et photo.

- Conception de sites internet (versions 2001 à 2012)
- Conception et rédaction des blogues Opus et Urbanista
- Conception et montage de clips vidéos
- Direction artistique et réalisation de catalogues
- Conception et réalisation d'annonces magazines
- Conception et réalisation de bannières de kiosques

1997 - 1999

Designer consultant

Projet Hélios

Hélicoptère à propulsion humaine en collaboration avec l'ETS, Bombardier-Canadair, Bell Hélicoptères

1999 - 2007

Graphiste-concepteur pigiste

graphisme en domaine musical

Audiogram

BMG

- Pochette de disques
- Communiqués
- Affiches

1998 - 1999

Graphiste-concepteur

Opscom

Recherche et développement en multimédia
Conception d'identifications visuelles pour un système de guide électronique portatif par géolocalisation «Citigo»

1995 - 2012

Designer en chef

Outdoor Gear Canada

Recherche et développement

- Design industriel (gammes de vélos)
- Design d'intérieur (kiosques d'expositions)
- Design de mode (vêtements de sport)
- Design graphique (catalogues, bannières, annonces et sites internet)

1995 - 1999

Designer

Oakley Canada

- Présentoirs pour lunettes de soleil
- Meubles de réception et de présentation

1995 - 1996

Designer consultant

Projet Omer II, III

Sous-marin à propulsion humaine en collaboration avec l'ETS, Bombardier-Canadair

- Record du monde de vitesse

1994 - 1997

Designer

Projet Mutin

Véhicule tri-roues
Athena Automobiles

1990 - 1993

Designer

Projet Omer I

Sous-marin à propulsion humaine en collaboration avec l'ETS, Bombardier-Canadair

- Prix de design
- Prix d'innovation de l'académie de F.A.U.
- Prix international (innovation)

1991 - 1993

Directeur artistique

Téquila Communication

(anciennement Le groupe Hugron et Ass.)

1989 - 1990

Directeur de création

Conceptcom Inc.

1986 - 1988

Graphiste-concepteur

étudiant

Hermès Communication

(anciennement Publi-Cité)
Genève (Suisse)

DIPLÔME

Haute École d'Art et de Design
de Genève (HEAD)

FORMATIONS

- Publicité
- Design
- Graphisme
- Imprimerie
- Packaging
- Photographie
- Sérigraphie
- Typographie
- Infographie

Mac 2D

- Photoshop
- Illustrator
- InDesign

PC 3D

- SolidWorks

ALEC STEPHANI

DESIGNER PRODUITS INDUSTRIEL SENIOR & LEADER CRÉATIF

MOTION COMPOSITES

Mon rôle chez Motion Composite en tant que leader créatif et designer senior est d'insuffler la direction stylistique aux produits que nous concevons et produisons. Que ce soit d'un ensemble de pièces comme un fauteuil roulant, ou des accessoires, j'essaie de garder en tête et partager la vision d'ensemble de la marque tout en me concentrant sur les détails les plus discrets, voire même subliminaux tels que les textures, les courbes et les couleurs. L'ergonomie et l'intuitivité d'utilisation sont aussi un paramètre extrêmement important lors de la conception pour le genre de produits que nous faisons. Penser à l'utilisateur avant tout, c'est ce qui permet de bien concevoir des produits.

Avec mes formations commerciale et design, je fais le lien entre le R&D et le marketing. Ainsi, lorsque l'on développe un objet, je pense le plus possible avec l'esprit de l'utilisateur. Évidemment, il était plus facile de se projeter en tant qu'utilisateur lorsque je concevais des vélos. Le défi ici est d'autant plus exigeant que la mission est plus forte : améliorer la vie des gens.

C'est pourquoi je mets à contribution toutes mes diverses expériences et formations dans un seul but : créer les meilleurs produits possibles.

J'ai participé à la conception du fauteuil rigide en carbon APEX qui s'est mérité un prix Red DOT 2017.



reddot design award
winner 2017



Nous avons également actualisé un autre modèle, pliant cette fois, le VELOCE, avec les mêmes caractéristiques que l'APEX, qui s'est aussi vu décerner un prix Red DOT 2019.



reddot design award
winner 2019

Je conçois aussi des kiosques pour l'international



IDÉATION & CONCEPTION

Pour l'idéation et la conception, je passe du dessin manuel à la modélisation 3D (SolidWorks). Mon défi quotidien est de visualiser par ces moyens les idées. Et il est important de ne jamais s'arrêter à une bonne idée. Il y en a tellement d'autres à explorer!



APEX

DÉFIS

Réaliser le premier fauteuil rigide de Motion Composites qui, jusqu'alors ne fabriquait que des fauteuils pliants.

Intégrer une conception de cadre monocoque en carbone (ce qui est la marque de commerce de l'entreprise) pour créer l'un des fauteuils rigides les plus légers au monde.

Mon défi était de créer avec mes collègues une ligne stylistique cohérente dans chacune des pièces afin que le fauteuil acquière dans son ensemble une signature unique et reconnaissable, à l'instar des marques automobiles de renom tel que Porsche ou Audi, en utilisant le principe de la forme de base qui régit le vocabulaire stylistique.

Que ce soit des potences de roues avant, du cadre, des supports de roues arrière ou du style du dossier, chaque ligne doit interagir dans un vocabulaire stylistique commun.

CONTRAINTES

Adapter nos connaissances de l'utilisateur de fauteuil pliant à l'utilisateur plus actif d'un fauteuil rigide. Alléger au maximum le fauteuil tout en lui offrant des systèmes d'ajustements précis, ce qui ajoute des pièces et des contraintes structurelles. Il en va aussi de la durabilité et de la fiabilité du produit à long terme.

SOLUTIONS

Nous avons gardé la philosophie de produit de la marque qui est de toujours pouvoir s'adapter à l'utilisateur en créant un fauteuil roulant rigide mais aussi complètement ajustable car chaque utilisateur a sa propre morphologie et ses propres besoins.

Comme le fauteuil d'un utilisateur actif subit plus de stress et de coups qu'un fauteuil ordinaire, il était primordial de concevoir des solutions de protection du cadre en carbone. Les éléments protecteurs servent aussi de signature stylistique. Ils sont remplaçables ce qui procure au fauteuil une possibilité de rafraîchissement de look. Ces protecteurs sont disponibles en plusieurs couleurs permettant à l'utilisateur de changer l'aspect de son fauteuil à sa guise.

Les fauteuils de cette gamme ne sont pas peints. Le carbone y est donc apparent. Ainsi par le simple ajout de touches de couleur des protecteurs et des cerceaux de propulsion, on peut changer radicalement le style du fauteuil.



OPUS

OGC m'a proposé de développer des gammes de vélos de route, de montagne, d'enfants et de ville.

Je me suis particulièrement intéressé par la suite au vélo urbain, y voyant un potentiel marketing différent, plus axé sur la culture urbaine.

C'est devenu une mission : un vélo de plus c'est une voiture de moins sur la route. Contribuer à l'alternative de transport, à la santé des gens était gratifiant et me motivait à créer des objets de passion.

Avec ce projet, j'ai pu mettre mes différentes formations en oeuvres, que ce soit du design, du graphisme ou du marketing.

De l'idéation à la mise en marché, c'est le projet le plus complet auquel j'ai pu contribuer.



Pour OPUS, j'étais également responsable de la conception et la réalisation des catalogues, des annonces magazine et du site internet, de 2011 à 2012.



Catalogue Opus (de 2011 à 2012)
Direction photo
Graphisme et montage



Opus Urbanista - Jura
Cadre aluminium 6061 T6
Géométrie de vélo de montagne (all road)
Frein à disque mécanique avant (Tektro)
Frein tambour arrière (Shimano)
7 vitesses internes au moyeu (Shimano)
Pneus larges à haute pression (100 psi)

OPUS URBANISTA

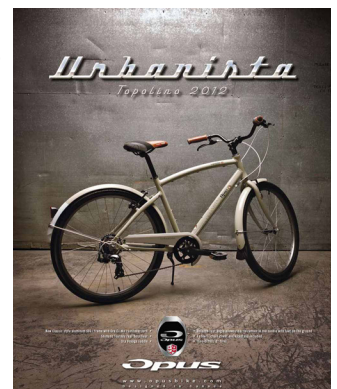
DÉFIS

Il est facile de concevoir des vélos haut de gamme avec les meilleures composantes possibles et les meilleurs matériaux. Le résultat sera performant, ultra-léger et surtout... cher!

Il est également paradoxal de créer des vélos ultraperformants pour des gens en forme et des vélos lourds, pas cher, pour des personnes qui sont moins ou pas en forme.

Dans le milieu du vélo urbain, la plupart des modèles sont des vélos hybrides. Ces derniers ne sont ni bons à rouler en chemin ni bons sur la rue. Pour être robustes, ils sont lourds et disgracieux.

Le défi principal pour la gamme de vélos urbains nommée **Urbanista**, était de concevoir des vélos beaucoup plus légers et performants que la concurrence tout en respectant un prix très abordable.



Opus Urbanista - Nuovella
Cadre aluminium 6061 T6
Géométrie de vélo de ville
Frein tambour mécanique avant (Shimano)
Frein tambour arrière (Shimano)
7 vitesses internes au moyeu (Shimano)

CONTRAINTES

Il y a beaucoup de joueurs dans le domaine du vélo et depuis ces dernières décennies, inspiré par les mouvements européens, le vélo urbain a pris une plus grande place en Amérique du nord. Il était donc important d'intégrer une saveur européenne au style de cette gamme.

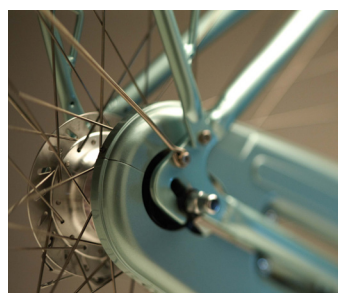
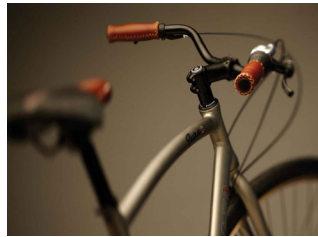
Toutefois, contrairement aux européens qui considèrent le vélo comme un vrai moyen de transport, le nord-américain n'est pas prêt à investir pour un vélo urbain. Il faut donc garder un prix bas. La conception et la fabrication du cadre doit être simple et efficace sans être ennuyant et ordinaire. Le défi était de créer des formes élégantes avec le moins de procédés de manufacture possible.

SOLUTIONS

J'ai choisi des tubes ovales qui donnent une impression visuelle plus massive et solide que des petits tubes ronds et qui répondent parfaitement aux contraintes structurelles. Les ceintrages doux ajoutent à l'élégance.

Pour alléger le cadre, nous avons utilisé de l'aluminium 6061 T6 et non du chromoly qu'on retrouve généralement pour ce type de vélo. Nous les avons doté de composantes techniquement avancées et quand même abordables.

J'ai opté pour un style élégant, haut de gamme et surtout attirant et attachant pour que l'utilisateur ait naturellement le réflexe de prendre soin de sa monture. Ainsi par des choix esthétiques qui agissent sur l'esprit par le subliminal, on accentue la durabilité de l'objet. C'est ici que mes formations marketing et design se combinent pour le bien du produit final.

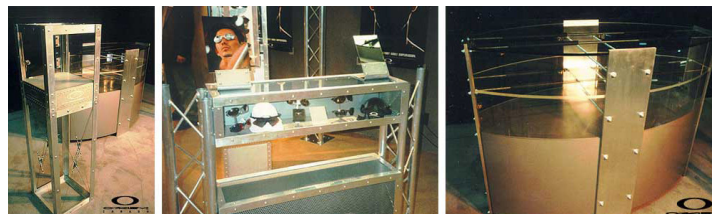
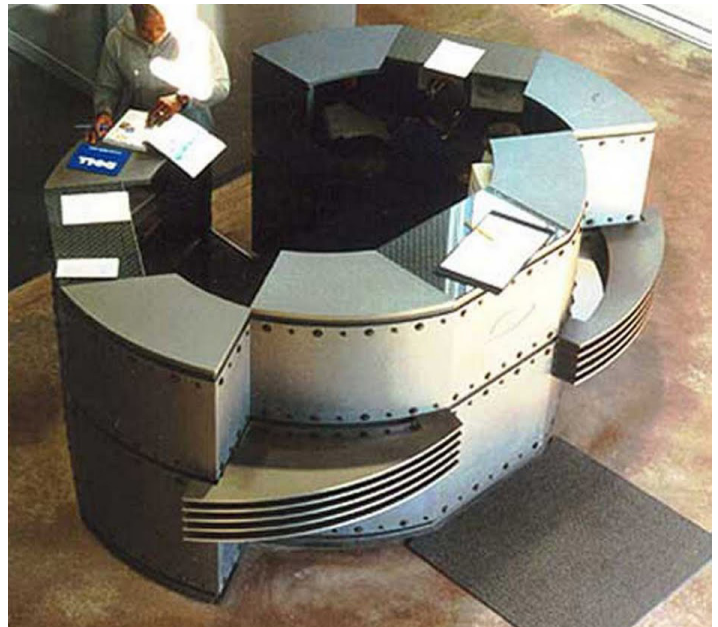


OGC

Chez OGC, je concevais des accessoires pour le vélo (pompes, selles, etc.) et des vêtements de vélo. J'étais également designer graphique (catalogues, annonces, bannières) et designer d'intérieur (kiosque de salon)



Salon du vélo, Montréal
Conception des modules, bannières



OAKLEY

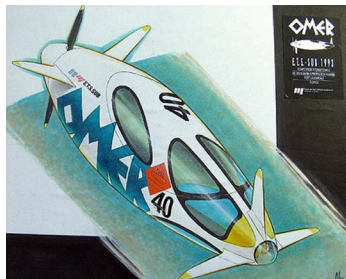
Pour OAKLEY, j'ai conçu des présentoirs de magasins et le meuble principal de réception de leur bureau à Montréal.



Omer 1 aux essais en mer à Fort Lauderdale

SOUS-MARIN OMER 1, 2 & 3

C'est Éric Deschamps (ingénieur mécanique) qui m'a convaincu de partir ce projet fou. Nous l'avons amené à l'École de Technologie Supérieure pour en faire un projet étudiant. Omer est depuis un projet phare de l'école et détient le record du monde de vitesse depuis plus de vingt ans dans le cadre de compétitions internationales.



Le plus rapide du monde

Omer 5 a été utilisé en compétition jusqu'en 2007. La vitesse la plus rapide que ce sous-marin a atteinte fut 8.035 nœuds (14.88 km/h). Ce chrono a été enregistré à Bethesda, MD lors de la 9th International Submarine Race en 2007. Cette vitesse reste jusqu'à aujourd'hui le record du monde absolu à battre.

source : club OMER ETS

Prix pour sous-marin OMER Record du monde de vitesse

- Prix de design
- Prix d'innovation de l'académie de F.A.U.
- Prix international (innovation)

DÉFIS

Créer le sous-marin à propulsion humaine le plus rapide au monde dans le cadre d'une compétition internationale en collaboration avec l'ETS, Bombardier-Canadair

CONTRAINTES

Faire entrer un pilote et un pédaleur dans une forme hydrodynamique minimale et optimale pour la puissance transmise à l'hélice.

Suivre les contraintes de sécurité de la compétition (Système de bouée d'urgence, système d'éjection des plongeurs)



SOLUTIONS

Création de la meilleure forme hydrodynamique (tests à plusieurs échelles)

La grande solution vient de la création d'une hélice à pas variable, contrôlée par ordinateur analysant le flux hydraulique laminaire.

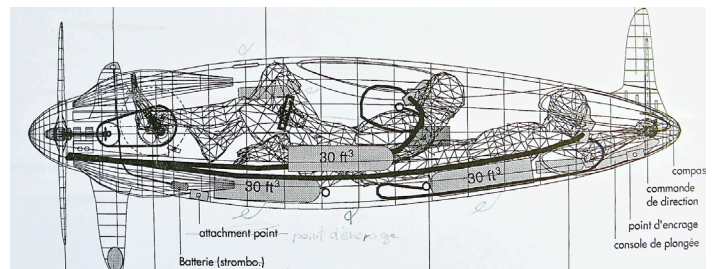
MA CONTRIBUTION

Avoir apporté avec Éric Deschamps ce projet à l'ÉTS.

Créer un style unique pour se faire remarquer! (C'est une compétition et chaque élément compte!)

Optimisation du vitrage par des lignes organiques pour garder la résistance structurelle.

Avoir fait la plus niaiseuse faute d'orthographe pour le nom....

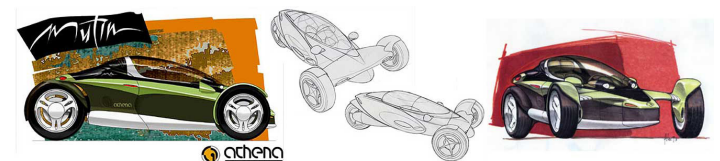


RÉSULTAT

C'est encore aujourd'hui le projet étudiant phare de l'ÉTS et les sous-marins les plus rapides au monde dans presque toutes les catégories.

- Monoplace à hélice
- Monoplace sans hélice
- Biplace à hélice
- Biplace sans hélice
- 33 ans d'existence (1990)
- 12 sous-marins
- 8 Records mondiaux

Club OMER ÉTS est l'équipe à battre!



ATHENA AUTOMOBILES

MUTIN

Idéation pour un véhicule tri-roues 4 saisons. Projet abandonné.



Alec STEPHANI

CONCEPTEUR-RÉALISATEUR

(514) 806-4265

alec5.stephani@gmail.com

alec5.com

<p>2020</p> <p>Réalisation</p> <p>Pilote série web AMÉNAGER Co-production UrbArt et Quartier de l'innovation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réalisation et direction photo 	<p>2016 - 2018</p> <p>Idéateur-concepteur, rédacteur</p> <p>UrbArt® Culture urbaine et mouvement slow - le site</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conception et réalisation du site • Rédaction d'articles et de chroniques <p>www.urbart.ca</p>	<p>2011</p> <p>Chroniqueur invité</p> <p>Magazine VéloMag «Tranche de vie» vélo, art et culture</p>
<p>2020</p> <p>Narration</p> <p>Pilote série web AMÉNAGER Co-production UrbArt et Quartier de l'innovation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Textes et narration 	<p>2015 - 2016</p> <p>Idéateur-concepteur, producteur</p> <p>UrbArt® Culture urbaine et mouvement slow - la série</p> <p>Animé par Jay Du Temple Émission TV, saison 1, saison 2 MAtv - Prototype5 / Toast</p> <p>4 nominations aux prix Gémeaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meilleur magazine culturel 2018 • Meilleur magazine culturel 2017 • Meilleur composante numérique (le site) 2018 • Meilleur thème musical toutes catégories 2017 	<p>2007 - 2011</p> <p>Idéateur-concepteur, rédacteur</p> <p>Blogue-magazine Opus pour la marque de vélos Opus (désactivé)</p> <p>2012 - ...</p> <p>Performances Électro-Acrylique Performances musico-picturales interactives avec Frédéric Laurier (Pfreud) et Fred Trétout</p> <p>2019 - Lancement ICI Radio-Canada Ottawa - Excentricité de la Cité</p> <p>2017 - Symposium iX, Satosphère, SAT</p> <p>2017 - 15e de Culture Montréal</p> <p>2017 - Performances, Satosphère, SAT</p> <p>2017 - Résidence, Satosphère, SAT</p> <p>2016 - Journée de la Culture, Galerie ArtGang</p> <p>2016 - Présentation Composite #6, Ubisoft</p> <p>2015 - AIM Festival</p> <p>2015 - Arsenal Montréal</p> <p>2014 - EM 15, Elektra-Mutek, MAC (Musée d'Art Contemporains)</p> <p>2014 - 15x15 Mutek, Nuit blanche, Montréal en lumière</p> <p>2013 - Eastern Bloc</p>
<p>2020</p> <p>Composition musicale</p> <p>Pilote série web AMÉNAGER Co-production UrbArt et Quartier de l'innovation</p> <p>http://soundcloud.com/alec-stephani</p>	<p>2012 - 2015</p> <p>Idéateur-concepteur, rédacteur</p> <p>Blogue-magazine UrbArt®</p> <p>(renaissance du blogue-magazine Urbanista débuté en 2008)</p>	<p>2002 - ...</p> <p>Écriture</p> <p>Romans :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le futur simple - Métal - Le pinceau d'ocre - La dernière note - Félix L'Heureux (roman jeunesse)
<p>2018</p> <p>Scénariste</p> <p>Écriture scénario</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptation scénaristique (long métrage) du roman «Métal» 	<p>2012 - 2013</p> <p>Chroniqueur invité</p> <p>Magazine Lambert «Sur2euxRoues» vélo, art et culture</p>	
<p>2017</p> <p>Composition musicale</p> <p>Thème de la série UrbArt® Nominaton aux prix Gémeaux pour : Meilleur thème musical toutes catégories</p> <p>http://soundcloud.com/alec-stephani</p>	<p>2008 - 2012</p> <p>Idéateur-concepteur, rédacteur</p> <p>Blogue-magazine Urbanista pour la gamme de vélos Urbanista d'Opus (désactivé)</p>	
<p>2017</p> <p>Artiste en résidence</p> <p>Société des Arts Technologiques [SAT]</p> <p>mars - avril Adaptation du concept Électro-Arcylique pour le dôme de la SAT</p>		





SÉRIE URBART

Parce qu'on se déplace à un autre rythme, on voit les choses autrement.

www.urbart.ca

UrbArt est issu d'un long processus. C'est lorsque je dessinais la gamme de vélos urbains Urbanista pour Opus, que j'ai voulu expliquer les concepts derrière chaque modèle mais en m'éloignant du côté technique et commercial de la chose. Ce qui m'intéressait était l'aspect culturel du vélo.

Pour ce faire, j'avais créé un blog-magazine, Urbanista, qui m'a poussé à parler de culture urbaine. J'y incluais des chroniques, des articles et des entrevues de photographes, d'artistes, de créatifs vivant leur ville à vélo.

Ayant quitté Opus, j'ai voulu en faire un magazine papier, puis numérique. Mais c'est en l'adaptant pour la télévision que UrbArt est né.

UrbArt a été en nomination aux prix Géméaux de l'Académie Canadienne du Cinéma et de la Télévision.



SÉRIE AMÉNAGER

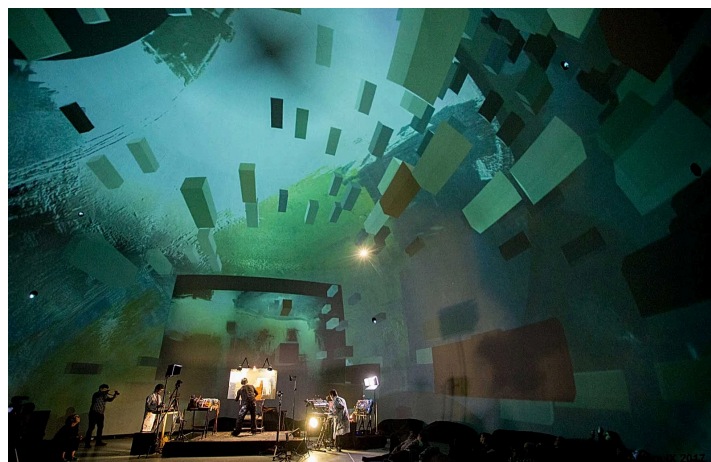
Se réappropriation des lieux

www.urbart.ca/amenager

AMÉNAGER est une série documentaire qui explore la mutation urbaine de l'un des districts techno-culturels internationaux de créativité multimédia qu'est le Quartier de l'innovation de Montréal, à travers les spectaculaires métamorphoses de lieux emblématiques ainsi qu'avec les acteurs de cette mutation (architectes, entrepreneurs, créatifs et artistes).

Le Quartier de l'innovation est une véritable ruche de recherche et de créativité. On y rencontre des gens passionnés qui y ont mis en place des incubateurs-accelérateurs, des startups originales et innovantes, des écoles de créativité, des studios de post-production cinématographique et des centres d'art et de culture.

La série web Aménager, c'est un regard différent sur des aspects moins connus de ce secteur de la ville qu'est le Quartier de l'innovation de Montréal.



PROJET ÉLECTRO-ACRYLIQUE

Observation de la rencontre et de l'interaction possible entre le «Hi-tech» et le «Low-tech».

www.electro-acrylique.ca

Électro-Acrylique, ce sont des performances immersives électro-acoustiques alliant art visuel organique et numérique avec captation et création sonore en temps réel. Osmose artistique complète, œuvres synergiques se forgeant par l'interaction de trois médiums inter-reliés physiquement par des capteurs et des récepteurs.

Le «Hi-tech» est ici évidemment représenté par l'électro-acoustique. Le «Low-tech», ce sont les pinceaux et la toile de lin.

Cette performance tente de démontrer que non seulement ces deux univers peuvent co-exister, mais ils peuvent se fondre en un mouvement enrichi de l'un et de l'autre en se décloisonnant mutuellement par cette interrelation physique et créative.

La toile est un instrument.

À l'endos de la toile se trouvent des capteurs, des micros. C'est la plateforme réactive, le «Board». Le peintre crée une œuvre. Se faisant, les micros captent le passage du pinceau sur la toile et les vibrations du canevas selon l'intensité de la pulsion créative. Les premiers sons ainsi générés sont récupérés par le musicien qui les module, les transforme et les organise en séquences afin de former une trame sonore de fond qui lui servira à son tour de canevas virtuel pour créer une œuvre musicale. En réciprocité, la composition musicale va directement influencer la composition picturale. Il se crée alors une sorte d'effet rétroactif de Larsen (feedback). On ne sait plus qui influence qui. Les deux œuvres se bâtissent par rapport à l'autre pour n'en former qu'une le temps de la performance.

On tente ainsi de créer une osmose parfaite entre les deux arts et les deux artistes. L'un n'est plus seulement musicien, puisqu'il influence directement le geste du peintre. L'autre n'est plus seulement peintre, puisqu'il génère des sons et des séquences.

Designer visuel

Fondamentalement, la démarche du designer visuel est la même que celle du designer sonore.

Ce premier capte l'ensemble de la toile optiquement et peut ainsi isoler les taches et formes de peinture à sa guise. À l'instar du designer sonore qui modifie les sons de frottements et de coups sur la toile en des sons harmoniques, le designer visuel transforme les taches de couleur en autant de formes bi-dimensionnelles ou tri-dimensionnelles qu'il projette dans l'espace, soit sur un écran plat, soit sur des formes structurelles (mapping), soit dans un dôme immersif.