

DE DESIGN DE TROYES

ÉCOLE SUPÉRIEURE





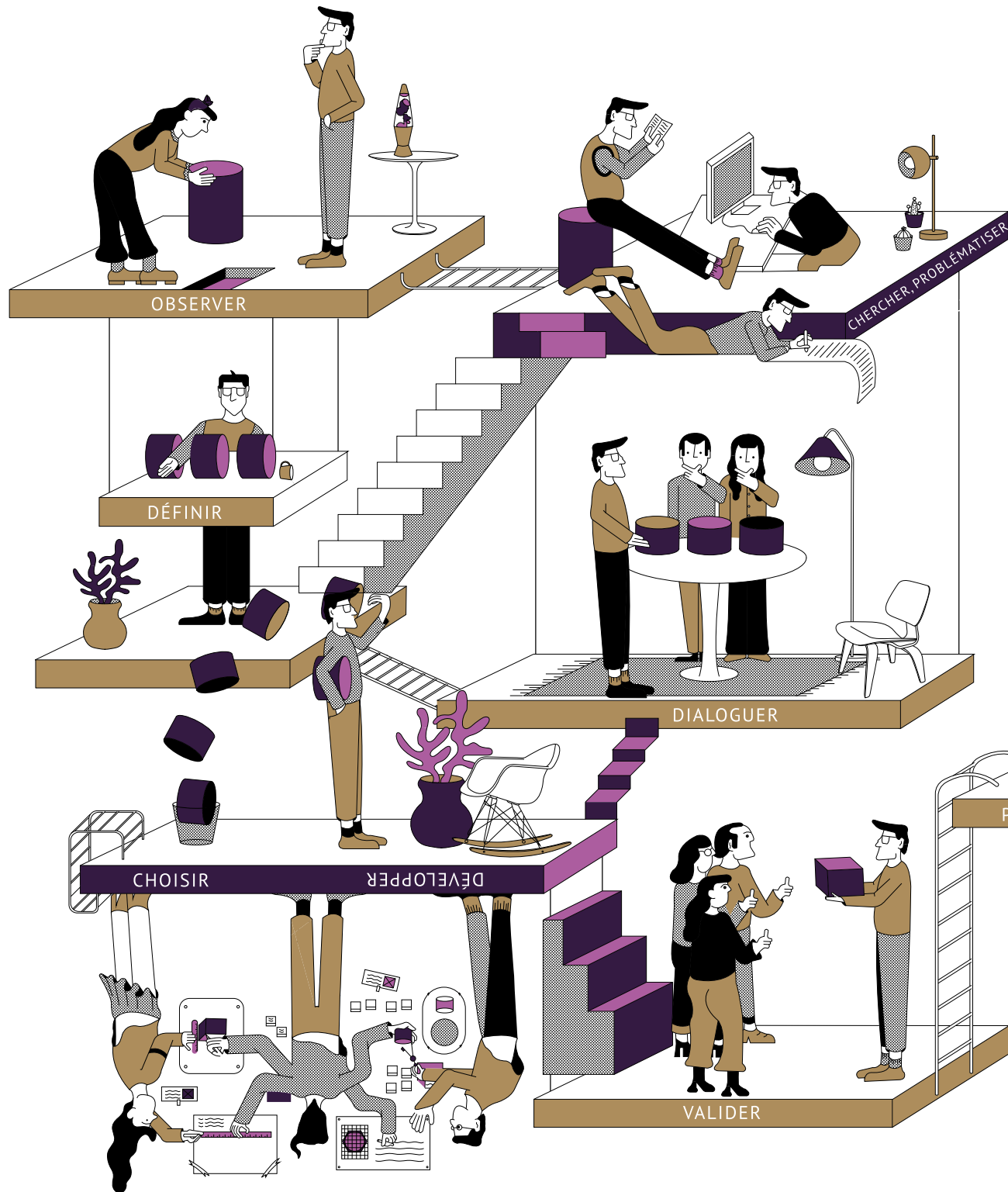
## LE DESIGN QUOTIDIEN

NOUS SOMMES

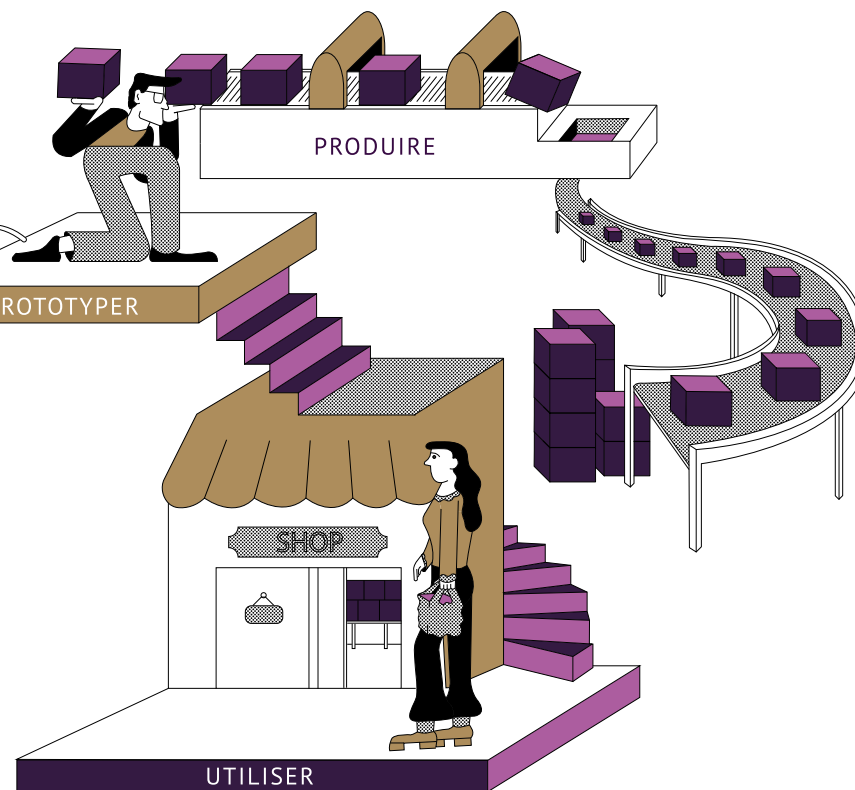


### LE DESIGN COMME PAIN QUOTIDIEN

Cette formule exprime notre souci d'un design qui se consomme à la fois de manière usuelle et vitale. Un design qui envahit au quotidien les recoins de l'entreprise et plus largement de notre société. Une pratique qui sans devenir banale se doit d'être régulièrement diffusée. Chaque jour, tous les jours... Un exercice salutaire.



# LE PROCESSUS DESIGN





## L'EXPÉRIENCE

### NOUS SOMMES

L'école forme ses étudiants aux métiers du design grâce à une **pédagogie transversale** axée sur **4 domaines** que sont le **design produit, le design espace, la communication visuelle et la stratégie design.**

Nous inspirant de nos expériences, nous plaçons la **relation entreprises/designers au centre de notre pédagogie.** **Expérimentation, exigence, professionnalisme et proximité** sont les principes essentiels qui guident la construction de notre approche, et qui permettent de faire éclore la personnalité des étudiants et leur singularité. Ainsi, le projet de l'école s'appuie sur des niveaux de compétences et des étapes dans la formation du designer que l'étudiant devra franchir, grâce à une communauté d'apprentissages qui favorise **le travail en équipe et l'esprit d'initiative.** Entouré d'un panel d'enseignants, chercheurs et praticiens, chaque étudiant, tout au long de ses projets et de sa formation, va bénéficier d'expertises présentes en entreprise.

### LA CULTURE DE PROJET

Le **projet de design est au cœur de la pédagogie** de l'école. Ces phases de conception et de prototypage en atelier amènent l'étudiant vers une **pratique professionnelle** teintée des expériences vécues entre projets d'école et projets d'entreprises. De la méthodologie au management de projet, il s'agit d'exercer une réflexion sur les hommes et leurs usages, la faisabilité et la viabilité dans un contexte de commande. Mobiliser les connaissances acquises dans les modules de cours de culture et de technique, **expérimenter encore et encore, rencontrer rapidement et à répétition l'échec, pour réussir.**

## NOTRE ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

**Thomas Angioni** *Designer*  
**Jacopo Bargellini** *Architecte, consultant en management du design*  
**Grégoire Belot** *Designer graphique*  
**Clément Benhamou** *Consultant en développement stratégique du design*  
**Karima Bidar** *Designer graphique*  
**Boris Bouland** *Consultant en project management*  
**Jean-Philippe Bresson** *Juriste spécialisé en droit de la propriété intellectuelle*  
**Didier Calcei** *Enseignant chercheur en innovation*  
**Élise Caron** *Designer*  
**Noémie Carvalho** *Céramiste*  
**Laurent Corio** *Designer*  
**Earlwyn Covington** *Théoricien d'art contemporain et du design*  
**Cécile Dachary** *Designer, plasticienne*  
**Julien De Freyman** *Enseignant chercheur en innovation*  
**Sylvain De Rozevire** *Designer*  
**Fabrice Del Rio Ruiz** *Graphiste*  
**Mathieu Dewavrin** *Ingénieur informatique*  
**Antoine Dierstein** *Architecte*  
**Mathilde Erard** *Illustratrice, graphiste*  
**Julie Facq** *Céramiste*  
**Justine Farkas Van Der Schueren** *Directrice artistique, graphiste*  
**Éric Fournel** *Graphiste, responsable du CAC de Troyes*  
**Olivier Frajman** *Photographe*

**Alfred Hébert** *Illustrateur, graphiste*  
**Xavier Hollebecq** *Éclairagiste, plasticien*  
**Clothilde Honnet** *Architecte d'intérieur*  
**Marine Hunot** *Designer*  
**Armelle Kerlidou** *Architecte*  
**Fabien Kirschner** *Designer*  
**Éloïse Le Gallo** *Plasticienne*  
**Pascal Lemaître** *Graphiste, webdesigner*  
**Jules Lévasseur** *Designer, plasticien*  
**Frédéric Linard** *Menuisier, responsable de l'atelier maquette*  
**Léo Locurcio** *Ingénieur informatique, vidéaste*  
**Yann Lovato** *Illustrateur*  
**Vianney Meurville** *Vidéaste*  
**Vincent Odon** *Plasticien*  
**Thibault Patte** *Designer*  
**Alice Peinado** *Anthropologue, consultante en design management*  
**Victor Petit** *Enseignant chercheur en philosophie environnementale*  
**Thomas Petrignet** *Designer graphique*  
**Jean-Michel Pouzin** *Enseignant en philosophie*  
**Augustin Prudhomme** *Ébéniste*  
**Yorik Régnier** *Designer*  
**Julien Robert** *Designer*  
**Jean-Sébastien Rousseau** *Chef d'entreprise*  
**Michaël Rousseau** *Architecte*  
**Alexis Roy** *Responsable innovation*  
**Nathalie Savary** *Architecte*  
**Nicolas Thiébaud-Pikor** *Graphiste*

# LA SYNERGIE

NOUS SOMMES



**Le design tel que nous le concevons n'existe que s'il s'agit d'une démarche globale et transversale.**

L'approche créative des étudiants est enrichie par de multiples pistes de développement. Sur le marché de la création, où il est indispensable d'**afficher une différence**, celle que nous souhaitons apporter aux étudiants est l'**adaptabilité**. Une fois en poste, ils devront collaborer avec des compétences variées, développer des projets et être opérationnels, en agence, en entreprise ou en free-

lance ; les notions d'ouverture, de pluridisciplinarité et de transversalité que nous leur transmettons prennent alors tout leur sens. L'école développe des partenariats entre écoles, et des projets pluridisciplinaires (managers, designers et ingénieurs) pour permettre aux étudiants designers d'acquérir des **compétences complémentaires**, et pour ouvrir des **passerelles entre des disciplines** qui ne devraient pas exister les unes sans les autres.

*« Le designer, qui crée majoritairement au sein d'une équipe pluridisciplinaire, fonctionne comme un coordinateur. Ainsi, les enjeux du marché, de la finance ou encore du marketing doivent faire partie de sa culture et de son vocabulaire. »*

**Thibault Patte**  
Designer

## DES SYNERGIES INNOVANTES

Rattachée à **Y SCHOOLS**, membre de la Conférence des Grandes Écoles (CGE), l'École Supérieure de Design de Troyes bénéficie d'un **écosystème d'enseignement riche** par la multiplicité des formations proposées. Une véritable valeur ajoutée pour les étudiants qui, issus d'horizons et parcours différents, sont amenés à travailler en groupe, à partager, à échanger par le biais d'enseignements communs ou dans le cadre de projets transversaux. Ils apprennent à comprendre le vocabulaire et la manière de penser de l'autre, à s'inspirer de ses qualités ; ils apprennent que l'autre est indispensable.

## PARTENARIATS ACADÉMIQUES

**Avec l'ESTP** qui a ouvert un campus à Troyes. Le partenariat permet aux étudiants ingénieurs de venir suivre soit :

- des cours à la carte dans le cadre d'une initiation au design ;
- un semestre complet dans le cadre d'une option ;
- le 2<sup>nd</sup> cycle du Bac+5 Designer Concepteur de projet en double diplôme.

**Avec le Programme Grande École de SCBS**, la business school de Y SCHOOLS dans le cadre de la filière « Design Management ».

**Avec le MSc Innovation, Création et Entrepreneuriat de SCBS.**

**Avec le Programme TEMA de NEOMA Business School** qui offre à ses étudiants l'opportunité de suivre un semestre placé sous le signe du design et de la créativité.

**Avec Le Cours Florent**, qui via des professeurs d'art dramatique et des artistes professionnels dispenseront à nos étudiants, des cours sur-mesure basés sur la prise de parole en public.

Ces partenariats apportent une légitimité aux axes pédagogiques choisis par notre école, et lui permettent de renforcer son positionnement auprès des entreprises. Le monde professionnel a besoin de designers disposant d'une formation pluridisciplinaire et plus poussée en gestion de projet. Et cette alliance du design et du management est très bien accueillie par les entreprises, qui ont compris qu'elles avaient besoin de tous les profils pour fonctionner efficacement, et notamment pour innover.



## L'INNOVATION

### NOUS SOMMES

Le design est un facteur de croissance pour l'entreprise. Elle a besoin de pensées complémentaires et transversales pour exister, se différencier, se développer, créer, innover, enrichir son offre et donc accroître sa compétitivité. **Le design est incontestablement une source de création de valeurs, un levier pour l'entreprise.**

Il existe de nombreuses formations en design qui apportent savoir-faire techniques et culturels. Mais dans **la mission du designer** toujours plus vaste, il lui manque une culture au sens large, de l'entreprise et de ses métiers, qui lui permette d'agir en tant qu'**acteur clé et légitime au sein d'un projet**. En effet, les implications d'un designer sont multiples et complexes. Il se retrouve au cœur de systèmes et d'organisations difficiles à comprendre et en évolution permanente.

Au fil des années, les entreprises ont été placées au centre du processus pédagogique, d'autant plus que le design n'est pas une discipline universitaire mais repose sur des cours appliqués.

**Notre démarche est donc celle de la recherche exploratoire : travail sur des concepts, défrichage, identification de nouvelles pistes.** Les cours magistraux sont réduits au maximum et l'apprentissage est centré autour de projets qui engagent designers et entreprises. L'école diffuse ainsi **une culture design dans les entreprises** en démontrant de nouvelles approches en rupture avec les codes et les logiques établis, et ouvrant de nouveaux champs des possibles. Ces cas réels ont permis de proposer une pédagogie d'apprentissages dynamiques et professionnels, et d'offrir des enseignements en totale adéquation avec les pratiques métiers.



Projet Tractel  
Émilie Patinote

## QUELQUES EXEMPLES DE PROJETS

- AGENDIZE** *Design UX et UI du calendrier numérique*
- ALLIBERT** *Une baignoire pour tous, design industriel et usage*
- ARCELOR MITTAL** *Étude de packaging*
- ARTS ET FORGES** *Gamme de mobilier de jardin & stratégie de marque*
- AXE ENVIRONNEMENT** *Design produit industriel*
- CITELUM GROUPE EDF** *Identité graphique pour valoriser la créativité de l'entreprise*
- CYCLEUROPE** *Développement de la marque de vélo électrique Gitane*
- GRAVOTECH** *Conception d'une typographie destinée à l'impression 3D*
- HÔPITAUX CHAMPAGNE SUD** *Développement d'un système d'assistance aux soins/Care design*
- LA MEILLEURE CRÈME DU MONDE** *Packaging & identité visuelle d'une ligne de cosmétique*
- LE COQ SPORTIF** *Le corner, ligne sport*
- MC ARTHUR GLEN** *Aménagement d'espace & réflexion sur l'accueil client*
- NORELEM** *Création d'un FabLab et stratégie d'implantation et de développement*
- PETIT BATEAU** *Aménagement laboratoire de fabrication et showroom*
- SCHIEVER** *Le supermarché & le vivant*
- SIMMONS** *Le lit anti-ondes*
- STAGE ENTERTAINEMENT** *Aménagement du studio de répétition du Théâtre Mogador*
- TRACTEL** *Stratégie d'innovation & design produit*
- TRECA** *Lit : haut de gamme & savoir-faire*
- TROYES HABITAT** *Système d'aménagement de duplex*
- VEDETTES DE PARIS** *Identité visuelle de l'entreprise*



## LE LIEU

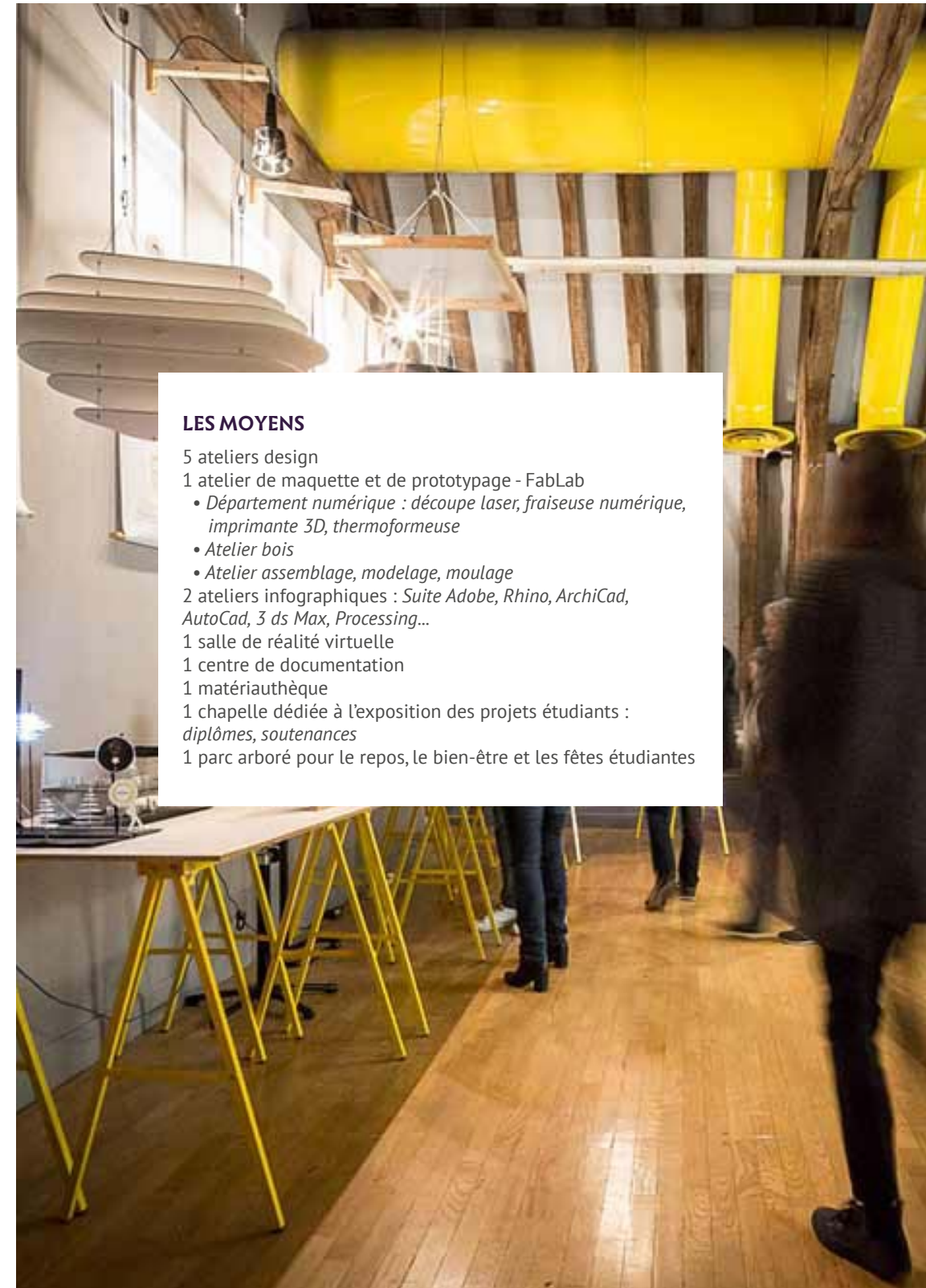
## NOUS SOMMES



C'est au sein de l'ancienne abbaye Saint-Martin-ès-Aires, datant du XVII<sup>e</sup> siècle, toute proche du centre-ville et du campus universitaire que se situe l'École Supérieure de Design de Troyes.

Plus de **2 000 m<sup>2</sup> d'espaces de travail et de vie** implantés sur un parc arboré de 7 000 m<sup>2</sup>, entourent un magnifique cloître de pierres blanches et une chapelle du XIX<sup>e</sup> siècle pour l'exposition temporaire des travaux étudiants.

**Un lieu idéal pour stimuler la créativité des designers en devenir.**



### LES MOYENS

5 ateliers design

1 atelier de maquette et de prototypage - FabLab

- *Département numérique : découpe laser, fraiseuse numérique, imprimante 3D, thermoformeuse*

- *Atelier bois*

- *Atelier assemblage, modelage, moulage*

2 ateliers infographiques : *Suite Adobe, Rhino, ArchiCad, AutoCad, 3 ds Max, Processing...*

1 salle de réalité virtuelle

1 centre de documentation

1 matériauthèque

1 chapelle dédiée à l'exposition des projets étudiants : *diplômes, soutenances*

1 parc arboré pour le repos, le bien-être et les fêtes étudiantes

## LE VOYAGE

### NOUS SOMMES

Le séjour à l'international est obligatoire dans les études de second cycle. Grâce au réseau de l'école, les étudiants peuvent étudier un semestre dans l'une des **15 universités partenaires** de leur choix. Un atout complémentaire pour leur projet et leur carrière, qui offre ouverture d'esprit, **nouvelles méthodes d'apprentissage, perfectionnement de la langue et confrontation à de nouvelles cultures.**

Une parenthèse de 4 à 6 mois pour apprendre et vivre le design autrement, sortir de sa zone de confort, et découvrir d'autres horizons.

L'école utilise le système des crédits européens pour valider les cursus suivis à l'étranger.

**Allemagne**  
Hochschule Ravensburg  
Weingarten

**Argentine**  
Universidad de Palermo  
Facultad de Diseño y  
Comunicación  
Buenos Aires

**Brésil**  
Pontificia Universidade  
Católica - Departamento de  
Artes e Design  
Rio de Janeiro

**Canada**  
Université de Montréal,  
Faculté de l'aménagement  
Montréal

Université du Québec  
en Outaouais  
Gatineau

**Chili**  
Pontificia Universidad Católica  
Valparaíso

**Corée du Sud**  
EWha Womans University  
Séoul

**Finlande**  
Lapland University,  
Faculty of Arts & Design  
Rovaniemi



« J'ai toujours voulu découvrir l'Amérique latine alors l'Argentine était la destination parfaite ! L'université proposait des cours très spécifiques comme le design d'espaces gastronomiques, de vitrines, style et image... Des disciplines qui collaient parfaitement au profil de designer d'espace commercial que je souhaite avoir et qui venaient compléter le côté global des cours à Troyes. De plus, les Argentins sont très chaleureux et leur histoire, leur culture, la grande diversité des paysages, leur gastronomie ont fait de ce semestre une expérience exceptionnelle ! »

**Annie Trem**  
Universidad de Palermo  
Buenos Aires, Argentine

**Inde**  
Srishti School of Arts,  
Design and Technology  
Bangalore

**Italie**  
Politecnico di Torino  
Turin

**Malaisie**  
University Malaysia  
(UNIMAS), Faculty of Applied  
& Creative Arts  
Sarawak

**Mexique**  
Universidad Jesuita (ITESO),  
Carreras de Diseño  
Guadalajara

**Pays-Bas**  
Windesheim University  
of Applied Sciences  
Zwolle

**Pérou**  
Universidad ESAN  
Lima

**Russie**  
State University of Industrial  
Technologies & Design  
Saint-Petersbourg

**Taiwan**  
National University of  
Science and Technology  
Yunlin



**Membre associé de l'association CUMULUS depuis 2014**  
Association mondiale d'établissements d'enseignement supérieur en art, design et média.

**Bourse Erasmus+ :** pour les étudiants partant en Europe parmi l'une des universités dotées d'un contrat Erasmus+. Bourse sur la durée des séjours universitaires, de 150 € à 300 €/mois selon la destination et l'allocation annuelle.  
Voir détails sur [www.erasmusplus.fr](http://www.erasmusplus.fr)



# LE MÉTIER

NOUS SOMMES



## LES MÉTIERS ET CARRIÈRES

Le designer en entreprise ou en agence occupe un poste qui conjugue autonomie de la démarche créative et responsabilité partagée au sein d'une équipe pluridisciplinaire de conception et de production.

Illustrateur  
Designer packaging  
Infographiste

Web designer  
Directeur artistique digital  
Intégrateur HTML/CSS

Designer de mobilier  
Designer produit  
Designer industriel

Designer d'espaces publics  
Retail Designer  
Designer d'environnement

Directeur du design en agence  
Directeur artistique junior  
Directeur du design en entreprise

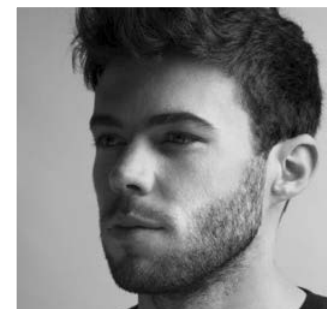
## INSERTION PROFESSIONNELLE

88% de nos diplômés sont en poste moins de 6 mois après l'obtention du diplôme bac+5 (enquête 2018)

- Intégré dans une entreprise (50%)
- Dans une agence (29%)
- Exerçant en freelance (21%)

« Après avoir travaillé 3 ans auprès du designer Pierre Gonalons, j'ai aujourd'hui intégré l'équipe de Mathieu Lehanneur. Je travaille sur du mobilier très haut de gamme réalisé avec les meilleurs artisans, et contextualisé dans les plus belles expositions comme à la villa Vigie de Monaco ou à l'exposition annuelle AD Intérieurs à Paris. Le processus de travail est simple, Mathieu apporte une idée, un dessin. Nous échangeons, j'interprète et redessine puis modélise le projet en 3D. Nous développons ensuite le projet en collaboration avec un artisan.

Mon choix de travailler aux côtés de designers reconnus tels que Pierre ou Mathieu, me permet de travailler sur des projets hors du commun et d'apprendre sans cesse. Souvent stressant mais tout à fait excitant ! »



**Gilles Neveu**  
Promotion 2013  
Studio Mathieu Lehanneur

## SE PROFESSIONNALISER PAR LES STAGES ET L'ALTERNANCE

Ce sont des périodes d'initiation aux conditions réelles de l'exercice d'un métier, qui permettent aux étudiants de s'intégrer dans des entreprises, au sein d'équipes pluridisciplinaires, dans un cadre alliant rythme et discipline, pour se confronter aux réalités et enjeux du marché. Ces **10 mois de stages sont des étapes clés qui jalonnent les 5 années du cursus**, et sont obligatoires en années 1, 3 et 5. De plus, il est désormais possible de suivre la dernière année du cursus en alternance avec l'entreprise partenaire du projet de diplôme.

## ENCOURAGER L'ENTREPRENEURIAT

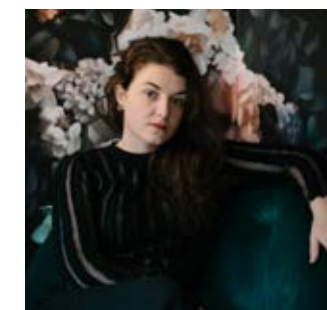
Les étudiants peuvent bénéficier de toute l'expertise du réseau de la Technopole de l'Aube en Champagne, dans un environnement favorisant le développement et la réalisation de leur projet. Ils ont la possibilité de valider leur stage de fin d'études, au sein du **YEC (incubateur étudiant)** et de prolonger le projet de diplôme dans une démarche entrepreneuriale.

[www.young-entrepreneur-center.fr](http://www.young-entrepreneur-center.fr)

« Je suis créatrice/conceptrice pour ma propre marque de souliers que je réalise de A à Z. En parallèle, je suis également freelance pour d'autres marques de souliers, pour lesquelles je peux être amenée à créer de nouveaux modèles. J'ai toujours eu une passion pour ce produit si riche et complexe mais également pour les textures et la beauté du geste artisanal. Cette passion a guidé mes rencontres, mes choix de formations et de

stages pendant mes études. Grâce à ces différentes expériences, j'ai pu construire un parcours atypique qui fait aujourd'hui la particularité et la richesse de mon profil professionnel ; j'ai ainsi pu réaliser un rêve : celui de vivre de ma passion. »

**Marie Weber**  
Promotion 2012  
Société Marie Weber



NOUS SOMMES

## L'ESPACE



Projet Le Coq Sportif - Océane Marchand



Projet Théâtre Mogador  
Camille Le Mesre de Pas & Pauline Dubois

« Avec mon frère et un ami, nous avons créé notre entreprise Studio Baru en 2011, devenue Sarl en 2015. Partis au départ sur la création de meubles et petits objets, nos champs d'actions ont rapidement évolués avec les demandes des clients. De l'accompagnement design sur la création de produits à l'architecture d'intérieur, en passant par le dessin de maisons ou l'élaboration de chartes graphiques, nous sommes aujourd'hui une agence orientée design global avec des projets clés en main. La polyvalence est notre quotidien, nous fabriquons 90 % de nos créations dans notre atelier, pour des produits et une conception entièrement maîtrisés et 100 % français. Je souhaite à tous de vivre une aventure aussi intense que la passion qui nous anime. »

**Yoann Jeanmougin**  
Promotion 2011  
Directeur artistique - Designer  
Fondateur de Baru Design



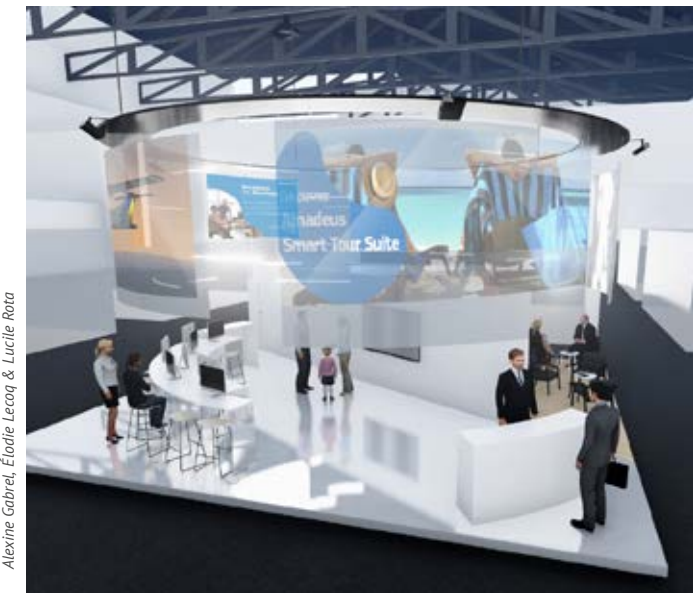
### CRÉER DES ESPACES DE VIE

Le design espace est une activité de conception d'espaces de vie et de travail pour des entreprises, des particuliers, des administrations, en accordant une place essentielle aux usages et aux usagers. **De la scénographie au merchandising, de la conception de mobilier à la muséographie, de l'intervention sur sites urbains ou naturels à l'architecture intérieure**, les designers d'espace conjuguent et mettent en œuvre les volumes, les formes, l'éclairage naturel et artificiel, les couleurs, les matières et les flux...

### CE QUE VOUS ALLEZ ÉTUDIER

Atelier volume  
Espace & Contexte  
Dessin technique  
Volume & Ergonomie  
Modélisation espace

Retail & Design commercial  
Matériaux & mise en œuvre  
Matière, installation  
& prototype



Projet Amadeus  
Alexine Gabrel, Elodie Lecoq & Lucile Rota



NOUS SOMMES

## LE PRODUIT



Projet Treca - Mayeul Morand-Monteil



Charlyne Fernandes

« Notre studio de design existe depuis 5 ans maintenant, spécialisé dans le mobilier et plus largement l'habitat. Nous imaginons et dessinons des meubles, des objets, des luminaires pour le compte de grandes maisons d'édition (Cinna, Roche Bobois, Matière grise...), avec lesquelles nous avons une envie particulière de collaborer. Nous concevons chaque projet à 2. Après un vrai temps de décryptage, nous présentons un produit ou une gamme qui doit capter l'attention de l'éditeur, tout en collant à son image et à sa clientèle. Nos prochains défis ? Devenir nous-mêmes éditeurs de mobilier et d'objets ! Être directeurs artistiques, lancer des collaborations avec d'autres designers, créer des collections d'objets qui durent dans le temps et traversent les époques et les modes. »

**Thomas Angioni et Adrien Louvry**  
Promotion 2012  
Studio Louvry & Angioni



## CONCEVOIR LES OBJETS DU QUOTIDIEN

Le design produit est une activité de conception qui s'applique aux objets d'aujourd'hui et de demain, en intégrant des solutions ergonomiques, fonctionnelles, innovantes et communicantes.

**De l'électroménager à l'automobile, du mobilier au packaging, de l'équipement de la maison au mobilier urbain,** le designer produit peut inscrire son activité dans l'ensemble des secteurs d'activités. Les objets qu'il conçoit peuvent être fabriqués industriellement, en grande série ou artisanalement.

## CE QUE VOUS ALLEZ ÉTUDIER

Produit & Usage  
Atelier volume  
Modélisation 3D  
Dessin technique  
Volume & Ergonomie  
Modélisation produit  
Bois

Textile  
Matériaux composites  
Moulage & moulage  
Design domestique  
Process industriel  
Dessins, maquette & prototypes



Projet Cycleurope - Félix Rouquet

# NOUS SOMMES LA

## COMMUNICATION VISUELLE



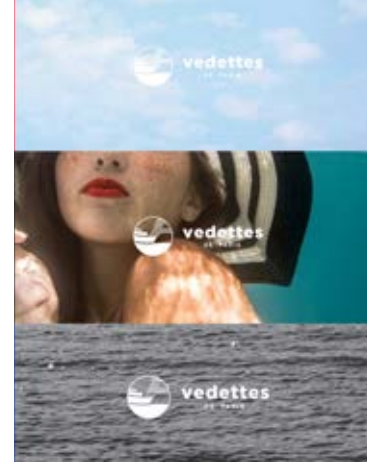
**RECUEIL  
D'EXPRESSIONS  
FRANÇAISES  
ILLUSTRÉES.**



Du pain sur la planche.



Léo Guerder



Projet Vedettes de Paris - Hugo Jacquier

« J'ai commencé par un stage de graphisme il y a 5 ans et je suis désormais chef du pôle motion design et directeur artistique. Une grande partie de mon travail consiste à m'assurer que la DA des créations et des contenus publiés restent en phase avec l'ADN de la marque. Je manage une équipe de 5 personnes et je travaille au contact des différents chefs de projet, participe aux briefs, phases de réflexion etc. Konbini diffuse ses contenus en majorité sur les réseaux sociaux, nous devons être en permanence à jour pour réussir à produire un contenu pertinent, efficace. C'est un challenge qui demande du recul à chaque instant, une certaine rigueur et parfois de la patience. »

**Jordan Beline**

Promotion 2014

Art Director & Head of motion design

Konbini Paris



### DONNER UN SENS À L'IMAGE

La communication visuelle est une activité de conception d'univers graphiques combinant image et texte. Le designer **traduit graphiquement le message que souhaite véhiculer son commanditaire pour des marques, des produits, des services, des administrations, des événements**, etc. Il élabore des supports de communication et son rôle est primordial pour un dispositif de communication efficace.

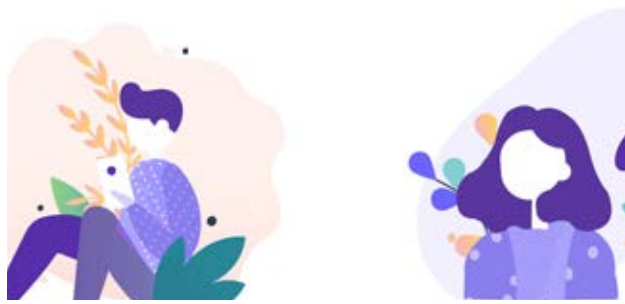
### CE QUE VOUS ALLEZ ÉTUDIER

Image & Identité	Photo
Mise en page & Typographie	Image imprimée
Infographie 2D	Motion Design
Atelier graphisme	Édition
Design du signe & de l'urbain	Dessin & Narration graphique
Modélisation graphique	



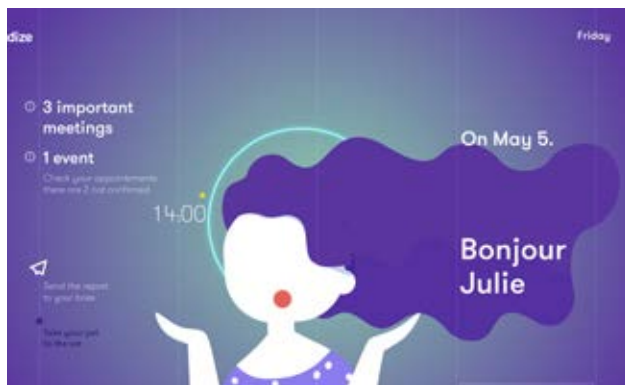
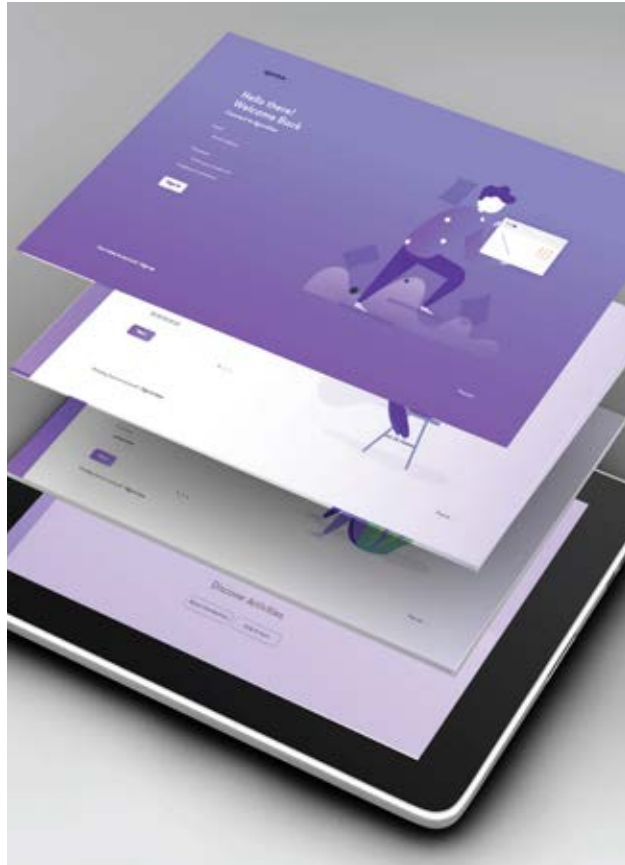
Projet TGI & CDAD - Charlotte Gerbel & Noor Peslages



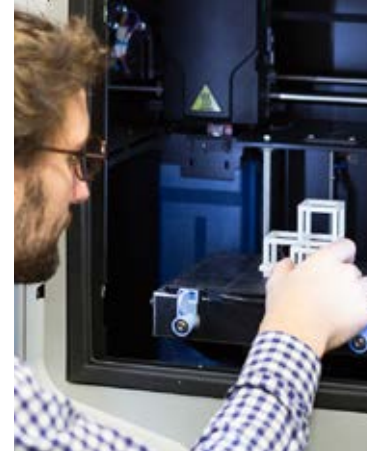


## LE DIGITAL

# NOUS SOMMES



Projet Agendize - Hala Sabagh



« Après mon Bac+5, j'ai intégré un studio de design digital. Chaque projet commence par l'identification du problème ou de la demande. Nous faisons donc entre autres, des interviews avec les utilisateurs, des workshops avec le client et une analyse de l'outil actuel s'il existe. Avec toutes ces données, nous esquissons plusieurs concepts. Puis nous nous concentrons sur un concept que nous détaillons, testons, mettons à jour, jusqu'à aboutir au produit final. Les projets sur lesquels je travaille sont variés (interfaces pour applications mobiles, sites web ou logiciels) pour des clients de différents secteurs (éducation, gouvernement, grandes enseignes, start-up, villes...) Je ne regrette en aucun cas d'avoir choisi cette direction. »

**Camille Mabboux**  
Promotion 2013  
Digital product designer  
architecture & prototype  
Little Miss Robot



## ACCOMPAGNER LES RÉVOLUTIONS TECHNOLOGIQUES

De nombreuses et profondes transformations technologiques modifient non seulement les modèles économiques traditionnels, mais aussi le comportement des individus.

Ce basculement de l'économie dans l'ère numérique modifie de façon irréversible la manière dont les consommateurs et les entreprises communiquent, s'informent, produisent et commercent.

**La révolution des objets connectés et l'émergence commerciale de la réalité virtuelle, et de la réalité augmentée, impactent fortement la pratique des designers.** Les mutations technologiques et les changements d'usages sont les enjeux des futurs professionnels que nous formons.

## CE QUE VOUS ALLEZ ÉTUDIER

Coding & Culture maker  
Maker Camp  
Workshop numérique  
Design génératif  
Design UX & UI  
Modélisation produit

Community Management  
Code & Web design  
Virtual Reality  
Modélisation & Prototypage numérique



## LA STRATÉGIE

### NOUS SOMMES

Le design est un outil de réflexion stratégique. C'est là que réside le véritable enjeu économique. Le designer doit pouvoir apporter à l'entreprise – et donc à l'utilisateur – des hypothèses nouvelles en adéquation avec une identité d'entreprise. La confrontation entreprise/designer peut ouvrir de nombreux champs d'expression et d'innovation, et nous l'initions dans notre pédagogie, grâce aux recherches exploratoires et projets menés en lien étroit avec nos entreprises partenaires.

La société est aujourd'hui en quête de nouveaux modèles et l'industrie est en plein bouleversement. Le designer a un rôle important à jouer pour offrir des solutions innovantes et performantes, au service du développement des entreprises. Pour devenir cet accélérateur de changement, il faut intégrer le designer au niveau stratégique de l'entreprise.

Le parti pris de l'École Supérieure de Design de Troyes est de former des designers spécialisés en **gestion de projet d'entreprise**, et de leur donner les clés pour agir comme un catalyseur au service du design, en intégrant et maîtrisant une prise de décision stratégique. Par l'élargissement de ses connaissances, il va rendre la conversation entre les acteurs d'une équipe pluridisciplinaire, fluide et productive.



Projet Jardin Désiré  
Célia de la Fontaine

## LA MISSION DE L'ÉTUDIANT

Repérer l'essence de l'entreprise, en conserver la singularité et utiliser cette analyse sensible comme base de projection vers des usages nouveaux, qui pourraient s'inscrire dans la dynamique de l'entreprise. Concevoir une problématique de design qui intègre les variables techniques, organisationnelles, économiques, environnementales et sociétales.

Élaborer un cahier des charges en collaboration avec l'entreprise qui lui permettra d'intégrer, d'expérimenter et de valoriser la synergie entre les savoir-faire productifs, les compétences, les idées et de nouveaux marchés potentiels.

*« En tant que dirigeant d'une entreprise familiale, et artisan spécialiste en métallerie et ferronnerie, j'avais depuis longtemps à l'esprit, de créer une marque de mobilier de jardin sans imaginer que ce défi pouvait être relevé par un designer ! J'ai vite compris qu'intégrer un designer à une entreprise artisanale est une réelle plus-value car il apporte un autre regard, de nouveaux outils, des process. Accueillir Célia en projet de diplôme a donc été décisif puisque nous avons pu passer de l'idée à la concrétisation en développant une collection. Un travail en duo entre l'artisan et le designer, que nous entendons bien poursuivre ! »*

**Stéphane Cocquet**  
Dirigeant  
Arts et Forges





# UN PARCOURS

NOUS SOMMES

## BAC +5 / DESIGNER CONCEPTEUR DE PROJET *PRODUIT - ESPACE - COMMUNICATION VISUELLE*

### 1<sup>RE</sup> ANNÉE

Outils fondamentaux du design  
Projets exploratoires  
**Stage de découverte/1 à 2 mois**

### 2<sup>E</sup> ANNÉE

Développement des outils spécifiques design  
Projets prospectifs  
Via 3 disciplines/Produit - Espace - Communication visuelle

### 3<sup>E</sup> ANNÉE

Approfondissement des disciplines  
+ Projet personnel de diplôme  
**Stage/4 à 6 mois en France ou à l'étranger**  
*(sauf pour les admissions parallèles)*

Sortie possible en fin de 1<sup>er</sup> cycle

OBTENTION DU BAC+3  
DESIGNER COMMUNICATION VISUELLE

RNCP  
NIVEAU  
II

CERTIFICAT D'ÉTUDES  
PRODUIT OU ESPACE

de type bachelor européen conditionné  
par l'obtention de 180 crédits ECTS

### 4<sup>E</sup> ANNÉE

Outils stratégiques du design en entreprise  
**+ 1 semestre (4 à 6 mois) d'études à l'étranger**  
*dans l'une de nos 15 universités partenaires*

### 5<sup>E</sup> ANNÉE

Professionnalisation  
*Projet de diplôme en relation avec une entreprise*  
**3 formules au choix**

EN ALTERNANCE  
école/entreprise

EN FORMATION INITIALE  
stage de 5 mois

EN FORMATION INITIALE  
incubation dans le YEC



OBTENTION DU BAC+5  
DESIGNER CONCEPTEUR DE PROJET

*Visé par le Ministère de l'enseignement supérieur,  
de la recherche et de l'innovation*

# LES BIENVENUS !

VOUS ÊTES

VOUS SOUHAITEZ  
NOUS RENCONTRER ?

Retrouvez tous nos événements et leurs dates  
dans l'agenda du site internet :

- Les salons
- Les journées découverte
- Nos portes ouvertes
- Les soirées d'information « Objectif : design »
- Expérience orientation
- Les stages pendant les vacances scolaires

[www.ecolededesign.fr](http://www.ecolededesign.fr)

Et si vous veniez passer une journée à l'école ?

Toute l'année, notre école a le plaisir de vous accueillir au cours d'une journée en immersion. C'est dans la découverte et la convivialité que vous assisterez à des cours accompagné(e) d'étudiants, visiterez l'école, l'atelier maquette, le FabLab et échangerez avec les intervenants !

**Rejoignez-nous !**



« Pendant ma journée d'immersion, le cours de dessin auquel j'ai assisté a été une réelle découverte. La liberté d'imagination et de créativité m'a vraiment séduit. Je conseille cette expérience aux autres car elle m'a personnellement permis d'avoir une vision plus précise de ce que peut être le design. »

**Charly Behr**  
étudiant de 2<sup>e</sup> année



# 2 DIPLÔMES

1 ÉCOLE

## BAC+3 DESIGNER COMMUNICATION VISUELLE GRAPHISME & DIGITAL

## BAC+5 DESIGNER CONCEPTEUR DE PROJET ESPACE – PRODUIT – COMMUNICATION VISUELLE



### 1<sup>RE</sup> ANNÉE

*Éveiller sa curiosité  
et développer son imagination*

Cette 1<sup>re</sup> année couvre une large gamme d'apprentissages techniques et culturels destinée à nourrir la créativité des étudiants.

#### Semestre 1

- Histoire du design
- Méthodologie de créativité
- Design vecteur d'innovation
- Coding et culture maker
- Projet et méthodologie
- Infographie 2D
- Atelier volume
- Atelier dessin
- Mise en page & Typographie
- Parler le design
- Anglais

#### Semestre 2

- Maker Camp
- Culture & Sémiologie du design
- Produit & Usage
- Espace & Contexte
- Projets exploratoires
- Infographie 2D/Niv.2
- Modélisation 3D
- Atelier dessin/Niv.2
- Atelier volume/Niv.2
- Atelier graphisme
- Anglais

#### Stage

- 1 mois minimum

### 2<sup>E</sup> ANNÉE

*Explorer les outils et construire son savoir-faire*

Les étudiants plongent dans l'apprentissage et développent leurs compétences au travers des expériences de projet..

#### Semestre 1

- Penser le design
- Culture & Actualité design
- Design & Market value
- 3 Workshops prospectifs
- Volume & Ergonomie
- Mise en page & Typographie Niv.2
- Photo
- Modélisation 3D/Niv.2
- Concevoir son book
- Dessin technique
- Infographie 2D/Niv.3
- Design UX & UI
- Anglais

#### Semestre 2

- Parler le design/Niv.2
- 2 projets collaboratifs
- Dessin & Narration graphique
- Design génératif
- Anglais

#### + Options personnalisées

### 3<sup>E</sup> ANNÉE

*Dessiner une démarche et s'engager*

Forts d'une expérience professionnelle de 4 mois minimum en stage, les étudiants appréhendent ensemble, sur des cas réels, le travail en équipe pluridisciplinaire et développent leur projet personnel.

#### Semestre 1

- Stage de 4 mois minimum (hors admissions parallèles)

#### Semestre 2

- Penser le design/Niv.2
- Éco Conception
- Développement commercial de projet
- Management du projet personnel
- 2 projets d'entreprises
- Making of design
- Community Management
- Business plan Contest
- Anglais

#### + Options personnalisées

Accessibles après le bac, les trois années du premier cycle permettent l'acquisition de solides bases créatives et techniques, et des compétences mises en pratique dans des projets progressivement à finalité réelle. Chaque étudiant dessine son parcours et son profil de designer en fonction des cours et des projets qu'il choisit à partir de la 2<sup>e</sup> année, mais également au travers des missions de stage qu'il se verra confier. Pour les profils orientés communication visuelle, un parcours dédié en trois ans est possible et certifié par un titre RNCP de niveau II.

### LES OPTIONS PERSONNALISÉES

Basée sur les domaines du design produit, du design espace et de la communication visuelle, notre pédagogie permet à chaque étudiant de constituer, au travers des cours qu'il choisit, le profil de designer qui lui correspond ou de s'ouvrir à de nouvelles compétences qu'il souhaite acquérir. Aussi, dès la 2<sup>e</sup> année du parcours, les étudiants sont amenés à faire le choix de modules électifs et d'ateliers de projets.

#### OPTIONS DE 2<sup>E</sup> ANNÉE

(1 cours à choisir par famille)

##### • Outils numériques

- . Modélisation espace
- . Modélisation produit
- . Modélisation communication graphique

##### • Matières

- . Bois
- . Matériaux composites
- . Textile

##### • Outils techniques

- . Image imprimée
- . Modelage & Moulage

##### • Champs du design

- . Design du signe & de l'urbain
- . Retail & design commercial
- . Design domestique

##### • Communication de projet

- . Motion design
- . Matière, installation & prototype

#### OPTIONS DE 3<sup>E</sup> ANNÉE

(1 cours à choisir par famille)

##### • Outils numériques

- . Modélisation espace
- . Modélisation & prototypage numérique
- . Code & Web Design

##### • Outils techniques

- . Matériaux & mise en œuvre
- . Process industriel
- . Édition

##### • Communication de projet

- . Virtual Reality
- . Dessins, maquettes & prototypes



# 2 DIPLÔMES

## 1 ÉCOLE

Le deuxième cycle amène à la gestion du design au sein des entreprises. Dans la mission du designer toujours plus vaste, le Bac+5 Designer Concepteur de projet apporte une culture au sens large de l'entreprise et de ses métiers, qui permet lui d'agir en tant qu'acteur clé et légitime au sein d'un projet.

### 4<sup>E</sup> ANNÉE

#### Maîtriser le management de projets

Pour débiter le second cycle, l'objectif est la maîtrise du processus de conception et de conduite de projet dans sa totalité. Pendant le 1<sup>er</sup> semestre, le projet est au service de l'enseignement de nouvelles connaissances et compétences, pour former des designers aptes à faire face aux enjeux du métier et aux besoins d'innovation des entreprises. Les cours magistraux sont réduits au maximum.

À travers des workshops et des cas réels, les étudiants sont mis en situation pour un apprentissage dynamique et personnalisé, nourrissant le développement de projet grâce aux expertises.

Ainsi, chaque étudiant peut solliciter tout au long des projets ces compétences fournies par un riche panel d'enseignants, chercheurs et praticiens. Une partie des cours est assurée en anglais.

#### Et découvrir l'international

Le 2<sup>e</sup> semestre est quant à lui consacré à un séjour d'études dans l'une des 14 universités partenaires à l'étranger.

#### Ce que vous allez étudier

- Développement de projet design en entreprise
- Workshops design
- Culture design appliquée au projet design en entreprise
- Marché et stratégie appliqués au projet design en entreprise
- Droit et Finance appliqués au projet design en entreprise
- Design manifesto
- Design & Humanités
- Droit du design
- Innovation Management
- Introduction au design management

### 5<sup>E</sup> ANNÉE

#### Recherche et application stratégique avec l'entreprise

Cette dernière année est un moment privilégié qui précède l'entrée dans la vie professionnelle.

C'est le moment pour l'étudiant de démontrer sa capacité à gérer un projet en autonomie, en déployant l'ensemble des compétences acquises tout au long de sa formation.

Inscrit dans une relation de partenariat avec une entreprise, le projet de diplôme permet de prendre du recul afin d'amorcer une réflexion stratégique et un processus d'innovation. L'étudiant le développe avec une entreprise ou une institution en étroite collaboration avec l'équipe pédagogique de l'École Supérieure de Design de Troyes.

Le projet s'appuie sur une réflexion stratégique globale pouvant intégrer

- L'image de marque, les outils et supports de communication,
- La production, l'optimisation des process, les produits, les gammes
- Les espaces de travail, de commercialisation et de communication
- La conception de services,

de scénarii d'usages, d'interfaces,

- L'optimisation de la politique environnementale de l'entreprise
- L'apport de la créativité dans l'entreprise, le travail collaboratif, la direction artistique.

#### Et expérience professionnelle

- Possibilité d'alternance
- Stage de recherche et application en entreprise recherche appliquée, de 5 mois min
- Incubation dans l'incubateur étudiant

#### Ce que vous allez étudier

- Écrire le projet de diplôme
- Recherche théorique appliquée au projet de diplôme
- Droit et Finance appliqués au projet de diplôme
- Marché et stratégie appliqués au projet de diplôme
- Mise en œuvre de projet design
- Design stratégique
- Workshops design
- Stratégie professionnelle
- Projets collaboratifs
- Projets transdisciplinaire

#### CONDITIONS D'ADMISSION

- 1<sup>re</sup> année : les titulaires du baccalauréat toutes filières (ou équivalent étranger).
- 2<sup>e</sup> année : les étudiants pouvant justifier de la capitalisation de 60 crédits ECTS sur une année.
- 3<sup>e</sup> année : les étudiants titulaires d'un diplôme bac+2 spécialisé (ou équivalent étranger).
- 4<sup>e</sup> année : les étudiants titulaires d'un diplôme bac+3 spécialisé (ou équivalent étranger).
- PGE spécialisation Design Management : les étudiants titulaires d'un diplôme bac+3 (ou équivalent étranger).

#### COMMENT S'INSCRIRE ?

- En 1<sup>re</sup> année: [www.parcoursup.fr](http://www.parcoursup.fr)

#### MODE D'EMPLOI SUR

[www.ecolededesign.fr/admission](http://www.ecolededesign.fr/admission)

- En années 2, 3 et 4, directement sur [www.admission.yschools.fr](http://www.admission.yschools.fr)

**Frais d'inscription :** 50 € pour les étudiants français (25 € pour les boursiers) et 80 € pour les étudiants internationaux.

#### PROCÉDURE D'ADMISSION

- Dossier
- Entretien de motivation avec présentation d'un portfolio

#### FRAIS DE SCOLARITÉ

- Pour les étudiants européens

Année 1 : 5 400 €

Années 2 & 3 : 6 300 €/an

Années 4 & 5 :

Parcours francophone : 7 000€/an

Parcours anglophone : 8 500 €/an

- Pour les étudiants hors Europe

Années 1, 2 et 3 : 6 500 €/an

Années 4 & 5 :

Parcours francophone : 7 500€/an

Parcours anglophone : 8 500 €/an



# NOTES

## VOTRE CONTACT FRANCE

**Élise Mohatta**  
*Chargée de recrutement*

elise.mohatta@yschools.fr  
+33 (0)3 25 71 22 21

## VOTRE CONTACT INTERNATIONAL

**Dounya Gharbage**  
*Responsable promotion recrutement international*

dounya.gharbage@yschools.fr  
+33 (0)3 25 71 22 38

---

## École Supérieure de Design de Troyes

13 boulevard Henri-Barbusse  
BP 40074 – 10901 Troyes Cedex 9 – France

+33 (0)3 25 71 22 22  
design@yschools.fr


[www.ecolededesign.fr](http://www.ecolededesign.fr)





---

 ÉCOLE  
SUPÉRIEURE  
DE DESIGN  
TROYES

 YSCHOOLS