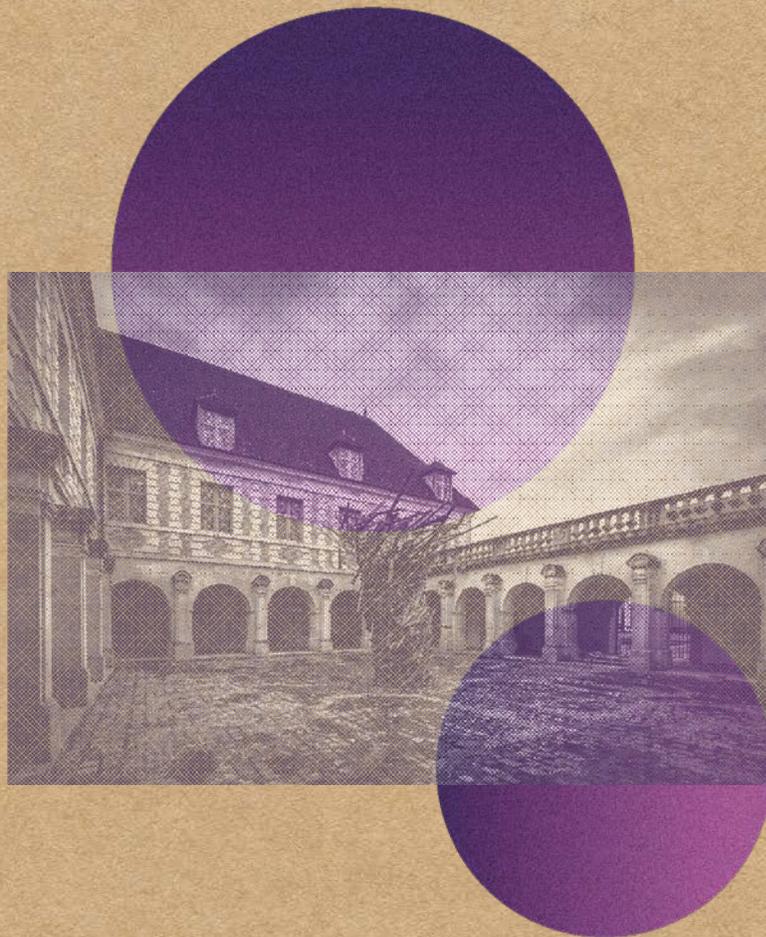


**ÉCOLE SUPÉRIEURE
DE DESIGN DE TROYES**

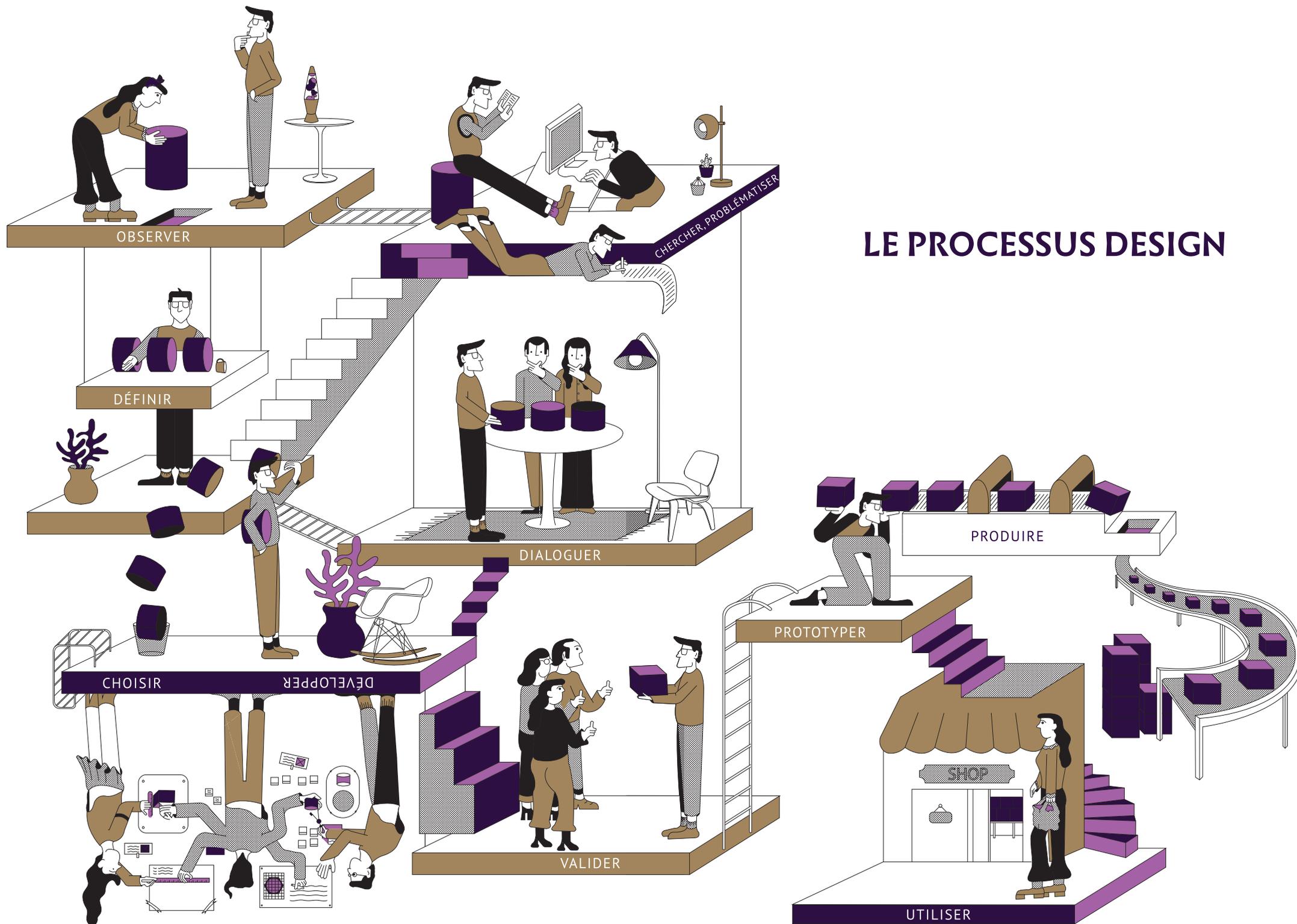




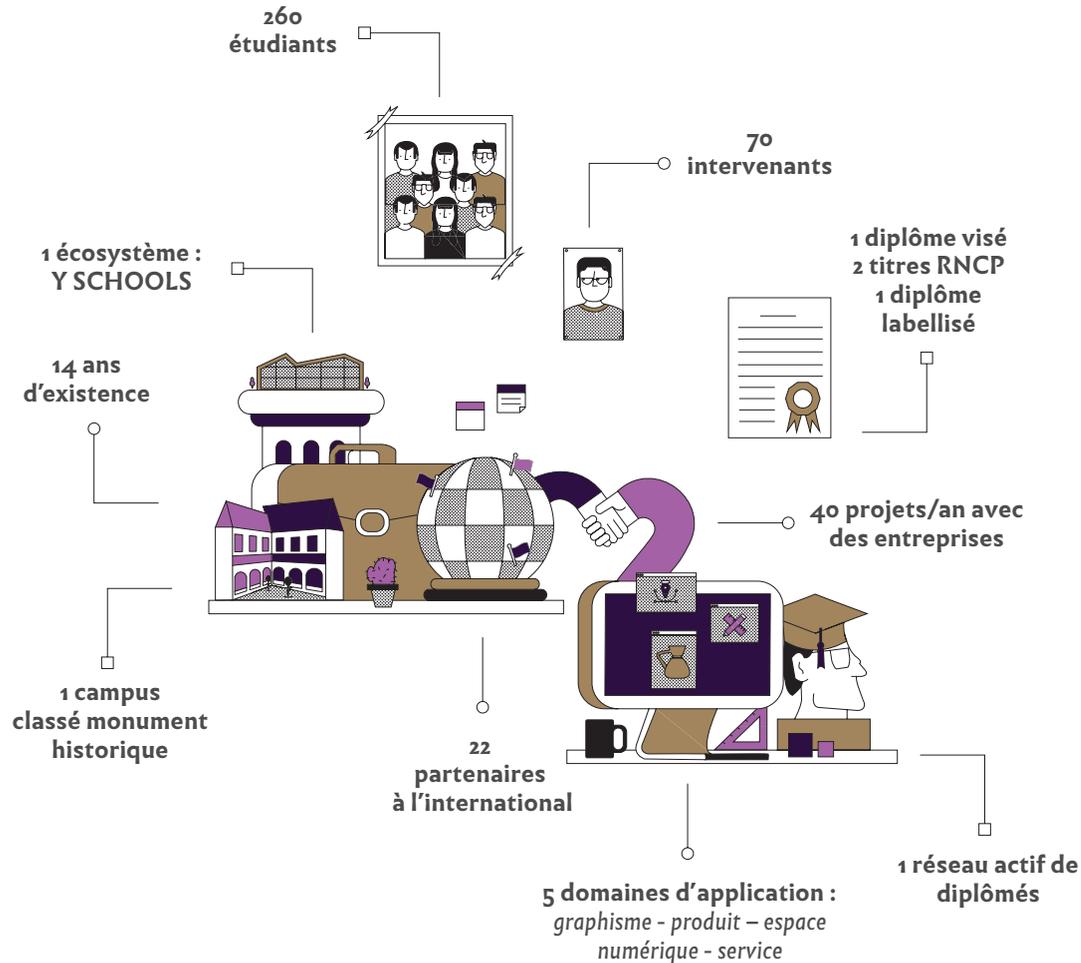
NOTRE MISSION

« Former des designers qui comprennent la société qui les entoure afin d'y contribuer de manière créative et responsable. Via une approche pédagogique transdisciplinaire et centrée sur la gestion de projet, en lien direct avec les entreprises, nous permettons à nos étudiants d'acquérir les compétences et expériences nécessaires à leur succès professionnel et épanouissement personnel dans une société en constante évolution. »

LE PROCESSUS DESIGN



LES CHIFFRES CLÉS



3 DIPLÔMES

1 ÉCOLE

L'École Supérieure de Design délivre trois programmes de formation initiale, diplômant à niveau Bac+1, Bac+3 et Bac+5.

BAC +1 ASSISTANT DESIGNER WEB

Destiné aux bacheliers intéressés par la numérisation de notre société, qui souhaitent en être acteurs rapidement, le bac+1 propose en une année, de se former aux outils et techniques nécessaires à la programmation et au design d'interface.

BAC +3 DESIGNER GRAPHIQUE

Trois années d'études pour permettre aux étudiants de savoir identifier, écouter, analyser et répondre à une problématique en proposant une solution graphique sensible, juste et innovante. Des compétences mises en pratique via des workshops et des projets en collaboration avec des entreprises.

BAC +5 DESIGNER CONCEPTEUR DE PROJET

Un parcours en cinq ans qui offre la possibilité à chaque étudiant de construire son profil singulier de designer via l'ouverture à différents champs du design : produit, espace, graphisme, numérique, service. Un premier cycle permet l'acquisition de solides bases créatives et techniques. Le second cycle est quant à lui basé sur la maîtrise de gestion de projet qui permet au jeune professionnel d'adopter une posture stratégique.

DES DIPLÔMES RECONNUS PAR L'ÉTAT



ASSISTANT DESIGNER WEB

BAC+1

Pour répondre au besoin croissant des entreprises en compétences numériques et pour accompagner les bacheliers en recherche d'une formation courte et professionnalisante, l'école propose un diplôme en une année, axé sur le design web.

CULTURE

- Culture numérique
- Culture graphique
- Expérience utilisateur
- Cybersécurité

OUTILS

- Code (HTML, CSS, Javascript)
- Graphisme (Illustrator, Photoshop)
- Web design
- Anglais

PRATIQUE PROFESSIONNELLE

- Méthodologie & projet web
- Tutorat
- Stage de 3 à 4 mois

BAC+1 ASSISTANT DESIGNER WEB

Labellisé FFS (Formation Supérieure de Spécialisation)
par le ministère de l'Enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation

LABEL
FFS

LES POINTS FORTS

- Une formation **courte et professionnalisante**
- Des **cours de culture** pour être sensibilisé aux enjeux techniques, économiques, commerciaux du design web
- Des **cours techniques** pour se former au design d'interface
- Des **projets** pour mettre en pratique les apprentissages
- Des **rencontres avec des professionnels** pour se rendre compte des réalités du marché et découvrir différents secteurs
- Un **stage** de 3 à 4 mois pour découvrir le monde professionnel, pratiquer un métier, s'intégrer dans une organisation et bénéficier d'un tremplin vers l'emploi

Une année de formation, un métier à la clé !



ZOOM MÉTIER Assistant designer web

À la fois technicien et créatif, l'assistant accompagne le designer web dans la création d'interfaces pour des sites internet et des applications. À mi-chemin entre le graphiste et le développeur, il se doit d'allier ergonomie, spécificités des langages web et design graphique des pages qu'il conçoit. Ses compétences multiples lui permettent d'avoir une vision globale des projets dans lesquels il joue un rôle clé de conseiller en apportant les recommandations nécessaires à la fourniture d'une réponse cohérente à la problématique posée.



DESIGNER GRAPHIQUE

BAC+3

Des cours, workshops et projets collaboratifs associés à des stages en entreprises qui garantissent l'acquisition des compétences, aptitudes et connaissances utiles à l'exercice des métiers du design graphique.

1^{RE} ANNÉE

- Découverte des outils fondamentaux du design
- Projets exploratoires
- Stage de découverte de 1 à 2 mois

2^E ANNÉE

- Développement des outils spécifiques au design graphique
- Projets collaboratifs
- Workshops

3^E ANNÉE

- Stage de 4 à 6 mois en France ou à l'étranger
- Approfondissement des outils spécifiques au design graphique
- Projets collaboratifs
- Projet de diplôme

BAC+3 DESIGNER GRAPHIQUE

RNCP
niveau 6



Poursuite d'études possible :

- en bac+5 Designer concepteur de projet
- en double diplôme à l'École W – Narrative Design, Médias, Com & Fiction

Liste complète des cours sur www.ecolededesign.fr

ZOOM SUR...

le projet de diplôme

Chaque étudiant présente individuellement en fin de 3^e année, un projet personnel en lien avec le parcours suivi. Un projet qui répond à une problématique choisie par l'étudiant et validée par l'équipe pédagogique. Il doit développer un faisceau d'hypothèses et de réponses, en engageant des choix pour les présenter oralement en les argumentant.

Ce projet personnel doit démontrer l'acquisition des compétences techniques et culturelles, la maîtrise d'une méthodologie et leur mise en œuvre, pour répondre à une problématique.

« À un moment de sa vie où l'on doit pouvoir définir qui l'on est, d'où l'on vient, quel designer je souhaite devenir ? J'ai décidé à travers le design graphique, de m'engager dans un projet qui serait le miroir de ma recherche sur ma double-culture franco-camerounaise. »

Son concept : Création d'une micro exposition qui conte l'histoire de la langue du peuple Bamoun, SHU-MOM qui est l'un des 200 dialectes parlé au Cameroun.

Un projet qui mêle recherches ethnographiques, création d'illustrations des signes qui composent l'alphabet et construction de charte graphique.



Projet SHU-MOM - Origins Expo - Noémie Biboué



**LES MÉTIERS
DU DESIGN GRAPHIQUE**

Graphiste, web designer, directeur artistique, designer UX/UI, maquettiste, illustrateur, designer packaging, motion designer, brand designer, infographiste...

Admission post-bac/bac+1/+2 → 3 années d'études → 1 diplôme certifié RNCP

DESIGNER CONCEPTEUR DE PROJET

BAC+5

5 années de formation pour permettre aux étudiants de développer leur singularité, leurs appétences et orientations professionnelles. L'acquisition de connaissances et compétences globales et transversales dans les champs du design produit, espace, graphique, numérique et de service amène les jeunes professionnels à savoir identifier, écouter et analyser une problématique avec une posture favorisant la création de valeur.

1^{RE} ANNÉE

- Découverte des outils fondamentaux du design
- Projets exploratoires
- Stage de découverte de 1 à 2 mois

2^E ANNÉE

- Développement des outils spécifiques design :
Produit – Espace – Graphisme
Numérique – Service
- Projets collaboratifs & Workshops

3^E ANNÉE

- Approfondissement des disciplines & définition de son profil de designer
- Projets collaboratifs
- Stage de 4 à 6 mois en France ou à l'étranger
Sauf pour les admissions parallèles

4^E ANNÉE

PARCOURS DESIGN & STRATÉGIE

- Outils stratégiques du design en entreprise
- Projets collaboratifs & workshops
- 1 semestre d'études à l'étranger

PARCOURS DESIGN & INTELLIGENCE NUMÉRIQUE

- Outils spécifiques du numérique
- Projets collaboratifs & workshops
- 1 semestre d'études à l'étranger

5^E ANNÉE

- Application stratégique du design en entreprise
- Projet stratégique en relation avec une entreprise

→ **Alternance école/entreprise**

- Application numérique via des projets collaboratifs
- Workshops autour de l'utilisation des datas

→ **Alternance école/entreprise**

BAC+5 DESIGNER CONCEPTEUR DE PROJET

RNCP
niveau 7



Liste complète des cours sur www.ecolededesign.fr

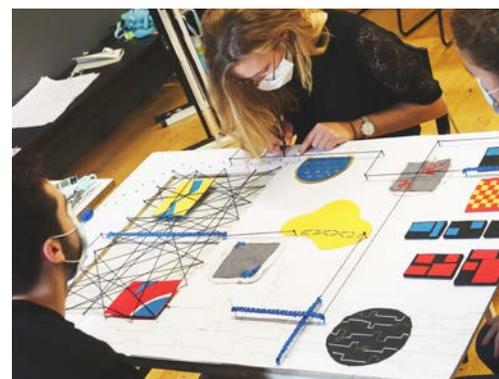
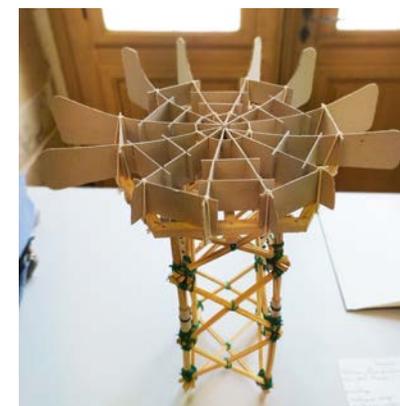
UN PREMIER CYCLE POUR DESSINER SON PROFIL DE DESIGNER

Avec une approche pluridisciplinaire du design, les trois premières années du parcours permettent l'acquisition de solides bases créatives et techniques. Au travers des cours électifs qu'il choisit en 2^e et 3^e année, chaque étudiant s'ouvre ainsi à de nouvelles compétences qu'il souhaite acquérir.

Ces compétences sont mises en pratique dans le cadre de collaborations avec des entreprises et permettent aux étudiants de se confronter à la réalité du marché dès leur deuxième année d'études.

Éveiller sa curiosité et développer son imagination

La 1^{re} année couvre une large gamme d'apprentissages techniques et culturels destinée à nourrir la créativité des étudiants.



Explorer les outils et construire son savoir-faire

En 2^e année, les étudiants plongent dans l'apprentissage et développent leurs compétences au travers de projets.



Dessiner une démarche et s'engager

Forts d'une expérience professionnelle de 4 à 6 mois de stage, les étudiants appréhendent en 3^e année, sur des cas réels, le travail en équipe pluridisciplinaire et développent leur projet personnel de diplôme.

Admission post-bac/bac+1/+2/+3 → 5 années d'études → 1 diplôme visé

DESIGN & STRATÉGIE

PARCOURS

CRÉER DE LA VALEUR PAR LE DESIGN

- Un diplôme visé par l'État
- L'alternance en 5^e année
- Une forte connexion à l'entreprise avec 6 mois de projet stratégique
- Un semestre d'études à l'étranger
- Pluridisciplinaire : produit, graphisme, espace, numérique, service

ZOOM SUR...

le projet stratégique

6 mois de collaboration avec une entreprise où l'étudiant déploie l'ensemble des compétences acquises tout au long de sa formation au service d'un projet. Définition du cahier des charges, identification des acteurs internes à l'entreprise à mobiliser afin d'amener le projet en phase de développement, apport d'une réponse créative, critique et stratégique à la problématique, tels sont les enjeux de cette collaboration entreprise/designer.

« Nous avons confié à des étudiantes, deux projets visant à réduire l'utilisation de nos packagings et un projet de vitrines éco-conçues. On tire un bilan très positif de ces collaborations puisque l'étudiant n'est pas un simple exécutant. Il est capable de poser une problématique, de faire de nombreuses recherches et propositions de design avant de retenir celle dont il va étudier la faisabilité, réaliser le prototype et proposer une solution viable économiquement. »

*Sophie Escario,
Directrice des projets stratégiques chez Petit Bateau*



LES MÉTIERS DU DESIGN GLOBAL

- Web designer - Directeur artistique digital...
- Illustrateur - Designer packaging - Infographiste...
- Designer de mobilier - Designer produit - Designer industriel...
- Designer d'espaces publics - Retail Designer - Designer d'environnement...
- Directeur artistique junior - Directeur du design en agence - Directeur du design en entreprise...

Admission post-bac/bac+1/+2/+3 → 5 années d'études → 1 diplôme visé

DESIGN & INTELLIGENCE NUMÉRIQUE

PARCOURS

CRÉER DES NOUVEAUX USAGES NUMÉRIQUES

- Un diplôme visé par l'État
- L'alternance en 5^e année
- Une pédagogie mixant cours, projets, tutorat, workshops
- Un semestre d'études à l'étranger
- Une approche globale du design numérique

ZOOM SUR...

ce nouveau parcours

Au vu des évolutions sociétales et avancées technologiques, le design se doit de s'acculturer à l'intelligence numérique. Le design génératif, le coding, la culture maker, le design UX/UI, le prototypage, la VR sont autant de cours, ateliers et projets où la compétence numérique est travaillée et développée. Renforcer les compétences numériques avec ce nouveau parcours, c'est offrir aux jeunes designers l'opportunité de créer les nouveaux usages numériques mais avant tout humains.

« J'ai suivi la 5^e année en alternance chez Okénite Animation, un studio de création audiovisuelle & laboratoire de recherche en technologie de l'image. Une année riche en apprentissages pendant laquelle j'ai pu travailler au développement de Globe Viewer, un projet visant à augmenter la capacité d'empathie et de projection des élèves de lycée, par le biais de la réalité virtuelle. Une belle opportunité qui m'a permis d'intégrer le studio en tant que global designer. »

*Guillaume Alexis,
Diplômé du Bac+5 Designer concepteur de projet*



LES MÉTIERS DU DESIGN NUMÉRIQUE

- Chef de projet numérique - Head of design - Lead designer - UX strategist...
- Designer web - UI/UX Designer - Creative developer - Designer & webflow expert...
- Product owner - Digital designer - Interaction designer...
- Motion designer - Game designer - 3D designer...
- Art director - Brand designer...

Admission post-bac/bac+1/+2/+3 → 5 années d'études → 1 diplôme visé

LA SYNERGIE

NOUS SOMMES

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 profils aux compétences variées, développer des projets et être opérationnels, en agence, en entreprise ou en freelance. Les notions d'ouverture, de pluridisciplinarité et de transversalité que nous leur transmettons prennent alors tout leur sens.

L'École Supérieure de Design de Troyes est rattachée à l'écosystème Y SCHOOLS. Il compte une dizaine d'entités en formation initiale et professionnelle telles que SCBS, l'École Supérieure de Tourisme, et des Écoles de la 2^e Chance. + d'infos sur www.yschools.fr

L'école développe des partenariats avec d'autres écoles, des institutions, des entreprises et propose des projets pluridisciplinaires (managers, designers et ingénieurs) qui renforcent les axes pédagogiques que nous avons choisis, et consolident notre positionnement auprès des entreprises.



RÉSEAU ENTREPRISES

40 projets/an menés par des étudiants pour des entreprises : workshops, projets collaboratifs, projets stratégiques...



SYNERGIES INNOVANTES

Des liens étroits avec la Technopôle de l'Aube et le Young Entrepreneur Center, l'incubateur étudiant qui accompagne les étudiants porteurs de projet de création d'entreprise.

PARTENARIATS ACADÉMIQUES



Y SCHOOLS

- Un parcours « Stratégie Design & Management » pour une double compétence manager/designer via le Programme Grande Ecole
- Des projets avec le MSc. Innovation, Creativity & Entrepreneurship



Un semestre axé design et créativité pour une rencontre entre étudiants designers et managers du programme TEMA



- Des cours d'initiation au design
 - Un semestre complet
 - Un Bac+5 pour un double diplôme ingénieur/designer



Un double diplôme « chargé de communication » pour nos étudiants designers graphiques



Des cours sur-mesure basés sur la prise de parole en public



22 universités partenaires à l'étranger

LE LIEU

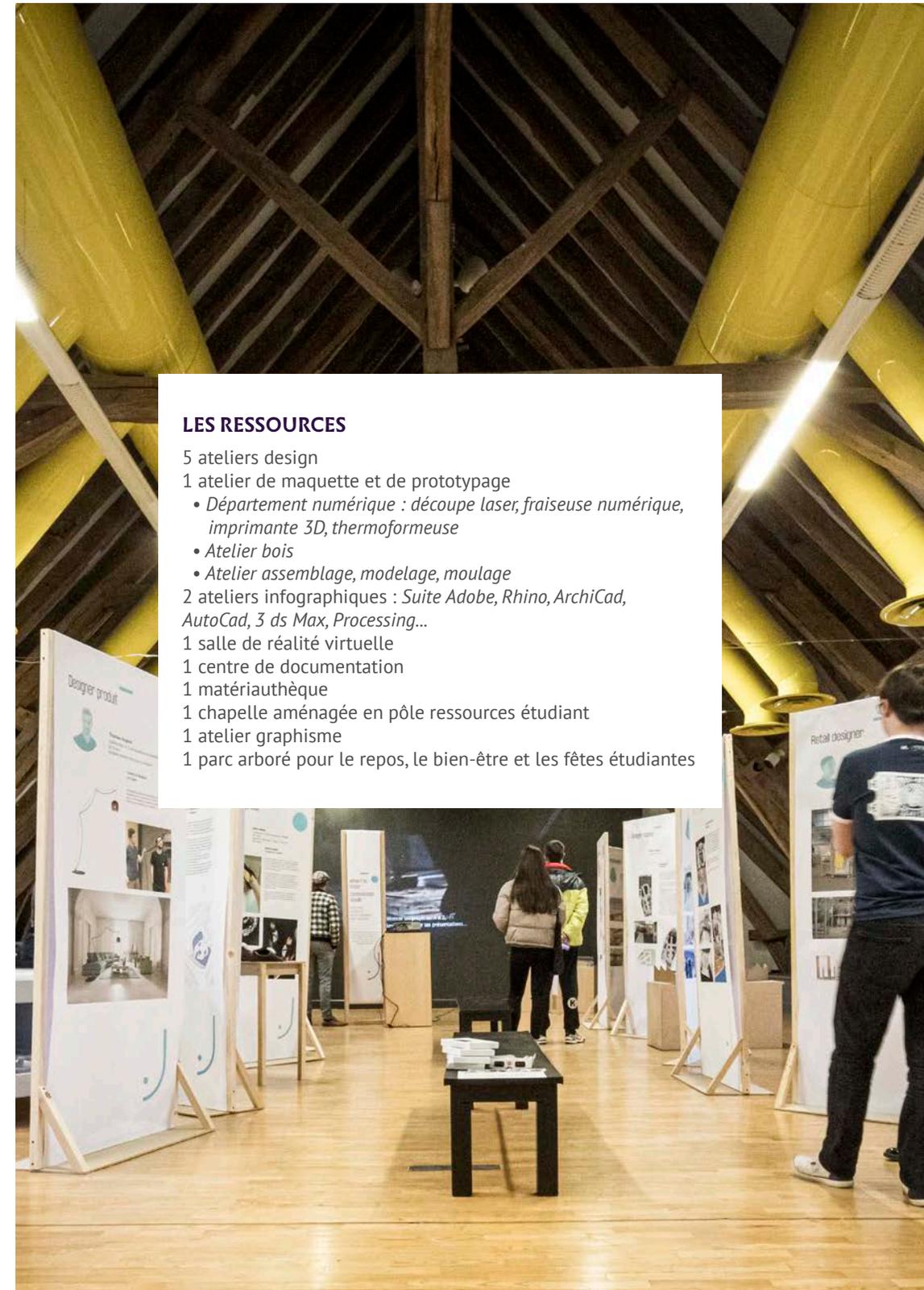
NOUS SOMMES



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

Plus de **2 000 m² d'espaces de travail et de vie** implantés sur un parc arboré de 7 000 m², entourent un magnifique cloître de pierres blanches et une chapelle du XIX^e siècle aménagée en pôle ressources étudiant.

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



LES RESSOURCES

5 ateliers design

1 atelier de maquette et de prototypage

- 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 aménagée en pôle ressources étudiant

1 atelier graphisme

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

L'EXPÉRIENCE

L'école forme ses étudiants aux métiers du design grâce à une pédagogie transversale axée sur les domaines du design produit, espace, graphisme, numérique et service. Réflexion, méthode, expérimentation et professionnalisme sont nos piliers pédagogiques. Ils permettent de faire éclore la personnalité et la singularité de chaque étudiant. Accompagné par des enseignants et des praticiens tout au long de sa formation, l'étudiant travaille en équipe sur de nombreux projets menés avec des entreprises, et développe son esprit critique.

LA CULTURE DE PROJET

Le projet de design est au cœur de la pédagogie de l'école. De la phase d'observation jusqu'au prototypage, l'étudiant enrichit sa pratique professionnelle. Il s'agit d'exercer une réflexion sur les hommes et leurs usages, l'attractivité, la faisabilité et la viabilité dans un contexte de commande. Mobiliser les compétences acquises, expérimenter encore et encore, rencontrer rapidement et à répétition l'échec, jusqu'à réussir.

NOTRE ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE



Designers, architectes, consultant en développement stratégique, plasticiens, graphistes, juriste, journaliste, ingénieur informatique, illustrateurs, directrice artistique, professeur de lettres, consultant en management du design, photographe, facilitateurs graphiques, architecte d'intérieur, menuisier, vidéaste, retail designer, webdesigner, ébéniste, responsable innovation...

L'INNOVATION

NOUS SOMMES

L'entreprise a constamment besoin d'enrichir son offre et d'innover pour exister, se différencier, se développer et accroître sa compétitivité.

En tant qu'outil de réflexion stratégique, le design est une source incontestable de création de valeur pour l'entreprise.

Riche d'une vaste culture incluant savoir-faire techniques et culturels, et également d'une bonne compréhension de l'entreprise et de ses métiers, le designer vient apporter des hypothèses nouvelles.

Cette connexion entreprise/designer peut ainsi ouvrir de nombreux champs d'expression et d'innovation, et permettre au designer de jouer un rôle essentiel au niveau stratégique de l'entreprise en devenant un accélérateur de changement.

Pour répondre à ces enjeux, la démarche pédagogique de l'école repose sur des enseignements fondamentaux mis en pratique lors de projets engageant designers et entreprises. L'école diffuse ainsi une culture design dans les entreprises, proposant de nouvelles approches et ouvrant des perspectives inédites.



Projet Concéntrico
Léo Letouzé
Camille Le Mesre de Pas
Justine Thomas

40 PROJETS/AN AVEC DES ENTREPRISES



Création d'un corner



Packaging & durabilité



Empathie & réalité virtuelle



Stratégie d'innovation & design industriel



Développement d'un vélo électrique Gitane



Stratégie de marque & de mobilier jardin



Design industriel & usage - La baignoire pour tous



Lit haut de gamme & artisanat



Upcycling & espaces de travail



Système d'assistance aux soins - Care design



Identité graphique & signalétique



Création de pop-up stores



Micro architecture et lien social

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 22 universités partenaires de leur choix. Un atout complémentaire pour leur carrière, qui permet ouverture d'esprit, nouvelles méthodes d'apprentissage, perfectionnement de la langue et immersion dans 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 le cursus suivi à l'étranger.

Allemagne
Anhalt
Dessau

Hochschule Ravensburg
Weingarten

Argentine
Universidad de Palermo
Buenos Aires

Autriche
New Design University
Pölsen

Brésil
PUC
Rio de Janeiro

Canada
Université du Québec
en Outaouais
Gatineau

UDEM
Montréal

Corée du Sud
EWA
Séoul

Espagne
EASD Illes Balears
Palma

Finlande
University of Lapland
Rovaniemi

Inde
Srishti School of Arts,
Design and Technology
Bangalore



« La Finlande c'était un peu faire le choix de partir à l'inconnu ! Bien sûr, c'est aussi l'un des berceaux du design, et j'ai vraiment pu constater que c'est un art de vivre et de penser au quotidien chez des Finlandais.

Côté académique, l'approche est drastiquement différente et laisse beaucoup de liberté, tout marche à la confiance, et l'université met à notre disposition beaucoup de matériel et de machines ainsi qu'une immense bibliothèque.

Je suis partie avec Antonin et Enzo de ma promo et nous avons vécu en colocation, c'était vraiment une super expérience sur le plan humain. On a appris à s'adapter au climat, progressé en anglais, découvert une autre façon d'envisager le design, beaucoup voyagé, et créé de belles amitiés. À refaire sans hésiter ! »

Thomas Brousse
Lapland University
Finlande

Italie
Politecnico
Turin

Madagascar
ISCAM
Antananarivo

Malaisie
UNIMAS
Sarawak

Maroc
Art'com
Casablanca

Mexique
ITESO
Guadalajara

Pays-Bas
Windesheim University
of Applied Sciences
Zwolle

Portugal
Universidade de Aveiro
Aveiro

République dominicaine
UNIBE
Saint Domingue

Russie
State University of Industrial
Technologies & Design
Saint-Petersbourg

Taiwan
National University of
Science and Technology
Yunlin

Thaïlande
Chanapatana International
Design Institute
Bangkok



Membre de l'association CUMULUS
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 180 € à 370 €/mois selon la destination et l'allocation annuelle.
Voir détails sur www.erasmusplus.fr

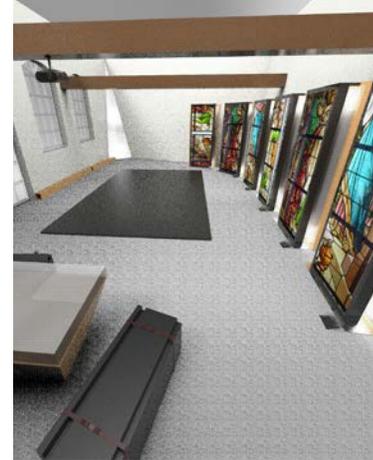


L'ESPACE

NOUS SOMMES



Projet Le Coq Sportif - Océane Marchand



Projet Cité du vitrail

« 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 évolué 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

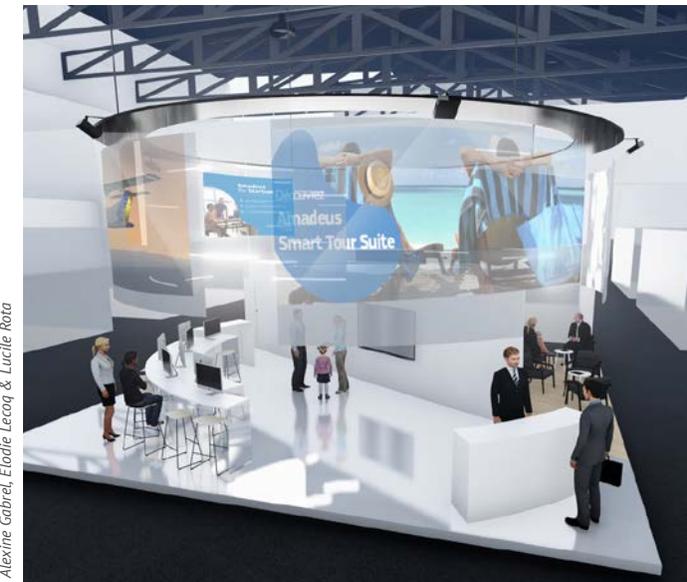


CRÉER DES ESPACES DE VIE

Le design espace est une activité de conception d'espaces de vie et de travail pour des entreprises, des particuliers, des administrations, qui accorde 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 d'intérieur, 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 | Retail & design commercial |
| Espace & Contexte | Prototypage |
| Dessin technique | Scénographie |
| Modélisation espace | |



Projet Amadeus
Alexine Gabriel, Elodie Lecoq & Lucile Rata

NOUS SOMMES

LE PRODUIT



Projet Treca - Mayeul Morand-Monteil



Projet Thanatos
Morane Leuret & Nicolas Curco

« Notre studio de design existe depuis 7 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
Édition d'un objet
Ergonomie & usage
Modélisation produit
Bois
Matériaux souples
Néo-matériaux

Technique de la céramique & modelage
Design domestique
Process industriel
Prototypage & chiffrage
Éco-conception



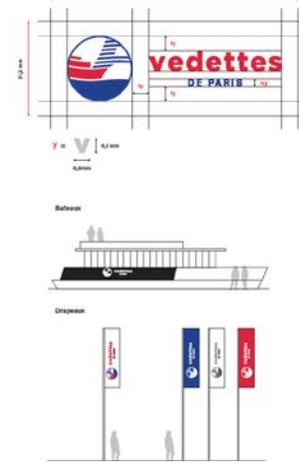
Projet Yunit - Chad Lecassois & Thomas Prugne

NOUS SOMMES

LE GRAPHISME



Projet Pergaphitica – Mondli - Illianah Normand, Louis-Gonzague Deyrieux, Valentin Garnault - Violaine Mouret



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 direction artistique 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

Le design graphique est la 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 | Motion design |
| Mise en page & typographie | Édition print |
| Infographie 2D | Dessin & narration graphique |
| Atelier graphisme | Vidéo & medium de communication |
| Design du signe & de l'urbain | |
| Photo | |

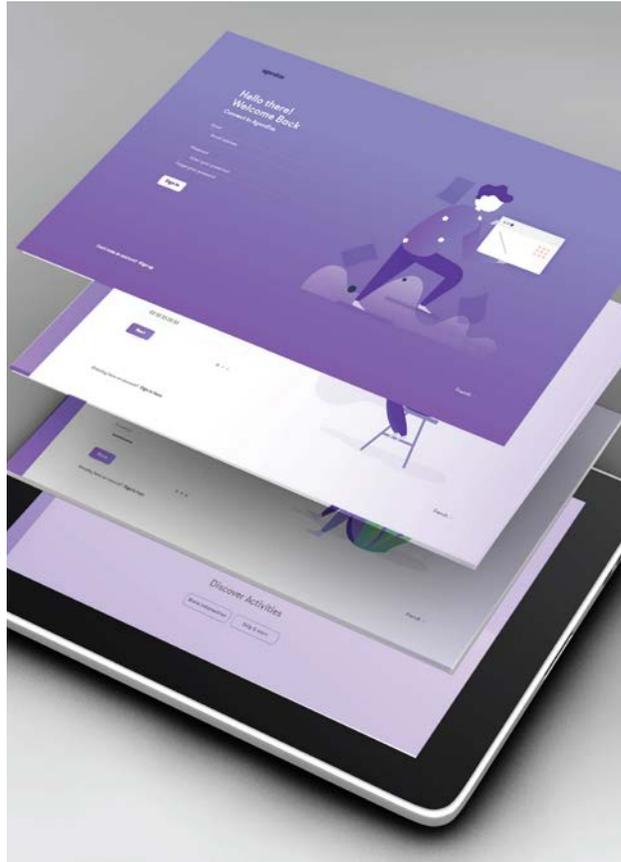


Projet TGI & CDAD - Charlotte Gerbet & Noor Pestlages

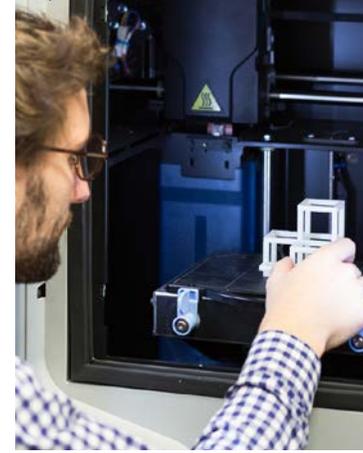


LE NUMÉRIQUE

NOUS SOMMES



Projet Agendize - Halo 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, services publics, grandes enseignes, start-up) 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 (R)ÉVOLUTIONS 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
Workshop numérique
Design génératif
Design UX & UI
Code & Web design

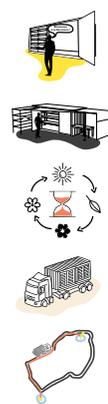
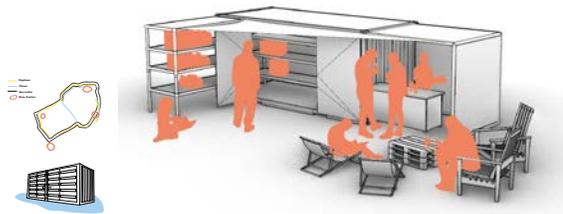
Prototypage VR & AR
Fabrication additive/
soustractive
Outils des ateliers
Édition numérique





LE SERVICE

NOUS SOMMES



A l'hor de l'horizon de la ville de Troyes, la rupture avec la périphérie se fait. Une double route, un accès d'entrée, une zone commerciale en amont des larges parkings "transitaires" isolés.

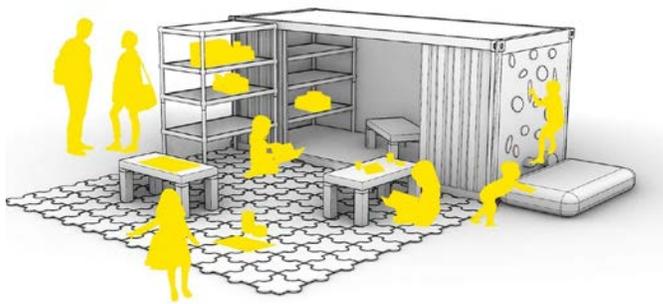
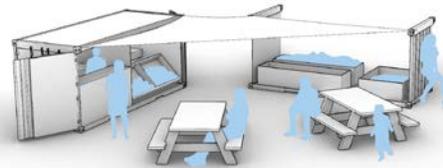
Comment les rendre attractifs ?

LA SERVICERIE est une installation itinérante pensée pour répondre de manière innovante aux besoins de proximité sociale, d'accompagnement et de services de proximité.

Quatre situations pour 4 services : un service habitat qui répond aux besoins de logement social, un service accompagnement pour les personnes âgées et un service social pour répondre au seul objectif.

À chaque changement de service, un changement d'habillage, un changement d'habillage et d'habillage et d'habillage au sein de la SERVICERIE.

Visible socialement, LA SERVICERIE, au point de vue multiple des services, permet un échange de proximité et de lien et un échange avec les habitants de manière de créer les habitats sociaux.



Projet La servicerie - Anthony Bon, Thomas Brousse, Théo Cherreux, Laurine Henry Nourrisson, Juliane Paris et Paul Pereira



PROPOSER UNE EXPÉRIENCE

Le design de service conçoit une expérience pour des usagers. Les enjeux et les échelles peuvent être variés : accompagner un enfant dans son éveil culturel, fluidifier la collaboration entre différents services dans une entreprise, créer du lien social dans un quartier, réduire la consommation d'énergie dans les foyers au niveau national, etc.

Le designer de service va utiliser sa créativité, ses compétences d'observation et d'analyse, ainsi que ses outils de méthode et de formalisation pour proposer des solutions, matérielles ou immatérielles, à la problématique identifiée.

« Je suis cofondateur d'une agence de design de services spécialisée dans la conception participative. Depuis 7 ans, on collabore principalement avec des services publics, des collectivités, des mairies, des ministères, des départements, des régions pour travailler sur des problématiques sociales ; comment mieux habiter, se déplacer, accueillir, transformer des services. Notre expertise repose sur le fait que notre processus de création est centré usagers. Dans le design de service et le design social, encore plus que dans n'importe quel champ du design, notre mission est d'apporter une vision, une culture créative et d'inclure l'utilisateur au cœur du projet, de manière participative. »

CE QUE VOUS ALLEZ ÉTUDIER

Service & expérience
Design d'urgence
Produit & usage
Design graphique

Projet design et innovation
Design domestique
Workshop Expérience

Clément Bonet
Cofondateur d'Étrange Ordinaire,
encadrant du workshop
« Ciment social »



D'ADMISSION

CONDITIONS

CONDITIONS D'ADMISSION

- En 1^{re} année : les titulaires du baccalauréat tout type (ou équivalent étranger).
- En 2^e année : les étudiants pouvant justifier de la capitalisation de 60 crédits ECTS sur une année.
- En 3^e année : les étudiants titulaires d'un diplôme bac+2 spécialisé (ou équivalent étranger).
- En 4^e année : les étudiants titulaires d'un diplôme bac+3 spécialisé (ou équivalent étranger).

COMMENT S'INSCRIRE ?

- En 1^{re} année : www.parcoursup.fr
Mode d'emploi sur www.ecolededesign.fr/admission
- En années 2, 3 et 4, directement sur www.admission.yschools.fr
- Frais d'inscription : 50 € pour les étudiants français (25 € pour les boursiers) et 80 € pour les étudiants internationaux.
- Pour les étudiants hors Europe, candidature via www.apply.schools.fr
Contact et informations via admissionsinternationales@yschools.fr

PROCÉDURE D'ADMISSION

- 1^{re} et 2^e année : dossier + épreuves d'admission
- 3^e et 4^e année : dossier + entretien de motivation avec présentation d'un portfolio

FRAIS DE SCOLARITÉ

- Pour les étudiants européens :

- Bac+1 Assistant designer web : 4 200 €

(dont 4 000 € pris en charge par l'État dans le cadre du label de Formation Supérieure de Spécialisation)

- Bac+3 Designer graphique

Année 1 : 6 000 €

Années 2 & 3 : 6 900 €/an

- Bac+5 Designer concepteur de projet

Année 1 : 6 000 €

Années 2 & 3 : 6 900 €/an

Années 4 & 5 : 7 700 €/an

- Pour les étudiants internationaux :

- Années 1, 2 & 3 : 7 200 €/an

- Années 4 & 5 : 8 250 €/an

VOTRE CONTACT FRANCE

Anna Cissé

Chargée de recrutement

anna.cisse@yschools.fr
+33 (0)3 25 71 22 21

VOTRE CONTACT INTERNATIONAL

Stéphanie Guglielmina

Responsable promotion recrutement international

stephanie.guglielmina@yschools.fr
+ 33 (0)3 87 75 29 06

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

YSCHOOLS



ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR PRIVÉ
D'INTÉRÊT GÉNÉRAL
LDJ DU 22.07.2013



 ÉCOLE
SUPÉRIEURE
DE DESIGN
TROYES

 YSCHOOLS