



L'ÉCOLE DE
DESIGN
Nantes Atlantique

PRÉSENTATION DU PROGRAMME CYCLE MASTER EN APPRENTISSAGE

PROMOTION

2024 / 2026

ANNÉE 4 > 2024 / 2025

ANNÉE 5 > 2025 / 2026





SOMMAIRE

L'ÉCOLE

- Une école connectée au monde professionnel › 4
- L'école et la recherche › 5

LE DIPLÔME DE DESIGN BAC +5

- Le programme d'enseignement › 6-7
- 1^{er} cycle / Architecture Interieure › 8
- 1^{er} cycle / Scénographie › 9
- 1^{er} cycle / Graphisme › 10
- 1^{er} cycle / Motion Design › 11
- 1^{er} cycle / Design Industriel › 12
- 1^{er} cycle / Design Transport › 13
- 1^{er} cycle / Design d'Interfaces › 14
- 1^{er} cycle / Design de Services › 15
- Le cycle master du diplôme de design › 16
- Cycle master / Care Design › 17
- Cycle master / City Design › 18
- Cycle master / Digital Design › 19
- Cycle master / Food Design › 20
- Cycle master / Media Design › 21
- Cycle master / Design et Stratégie de l'Innovation › 22
- Cycle master / Design et Stratégie de l'Innovation en Mondes Immersifs › 23
- Organisation Pédagogique du cycle master › 24-26
- Le diplôme › 27
- Synopsis de la formation › 28
- Contrôle des connaissances cycle master & diplôme › 29

- Un bâtiment d'exception › 30-31
- Informations pratiques › 32
- Services & accompagnement › 33
- Contacts › 34

UNE ÉCOLE CONNECTÉE AU MONDE PROFESSIONNEL

L'école a construit ses formations en forte interaction avec le monde professionnel sous différentes modalités : stages, apprentissage, partenariats entreprises, intervenants professionnels, afin d'assurer l'insertion de ses jeunes diplômés.

Les entreprises travaillent en partenariat avec les étudiants lors de workshops, d'ateliers participatifs et créatifs, d'études prospectives ou encore de projets collaboratifs.

L'École de design Nantes Atlantique et son CFA Design & Innovation accompagnent les entreprises et les collectivités dans leur développement de produits et de services.



L'APPRENTISSAGE

Vecteur de professionnalisation pour les apprentis et de développement pour les entreprises, les formations en apprentissage constituent une filière d'excellence. Le CFA Design et Innovation, créé en 2006, 1^{er} CFA de France dans le domaine de la création, forme 350 apprentis chaque année.

L'apprentissage est la garantie d'acquérir une véritable pratique professionnelle avant l'obtention du diplôme.

Les étudiants ont la possibilité d'effectuer leurs études en apprentissage en :

- › DN MADE Bac +3 à Nantes : 12 mois en 3^e année
- › DN MADE Bac +3 à Laval : 18 mois au 2^e semestre en 2^e année et en 3^e année
- › cycle master du Diplôme de design Bac +5 : 24 mois en 4^e et 5^e années

L'École de design Nantes Atlantique est une pépinière de talents, capables de venir chahuter nos certitudes et enchanter nos collections.

Notre futur s'invente et se dessine en permanence. Imaginer cet avenir n'est pas le fruit du hasard. C'est avant tout une démarche construite, disposant de ses propres méthodologies.



Franck Chérel
Directeur PARADE
GROUPE ERAM



L'ÉCOLE ET LA RECHERCHE

Les Designs Labs, une démarche Recherche Formation Innovation depuis 2008.

› Plateformes expérimentales thématiques en recherche appliquée, les Design Labs de l'école associent recherche en design et enseignement, dans une approche pragmatique, innovante et reliée aux grands enjeux contemporains : évolution des modes de vie et des usages, nouvelles représentations et nouveaux services apportés par le numérique, évolution des villes, vieillissement des populations, nouveaux modèles économiques, questions environnementales...

› Ces laboratoires favorisent l'innovation ouverte et l'expérimentation dans un contexte de partenariats (industriels, collectivités publiques, laboratoires universitaires) et irriguent la pédagogie.

L'école tisse également des relations étroites avec des accélérateurs d'entreprises.

- › Le Village by CA Atlantique Vendée à Nantes
- › Le Laval Virtual Center à Laval.



LE DIPLÔME DE DESIGN BAC +5



Le Diplôme de design Bac +5 de L'École de design Nantes Atlantique est visé par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche et enregistré au RNCP au niveau 7. Il confère le grade de master et se prépare en 5 ans.

Le visa est un gage d'excellence attribué à un nombre restreint d'écoles et témoigne de l'efficacité du modèle pédagogique de l'école et de son haut niveau académique.

L'École de design Nantes Atlantique est la première école de design privée sous contrat avec l'État en France à avoir obtenu l'habilitation à délivrer le grade de master reconnue par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche en 2021. (bulletin officiel du 22 juillet 2021).



Après un Bac +2 en design

Après un Ba

Après un Bac +1 en design

ANNÉE 2	
Semestre 3	Semestre 4
▶ Design d'espace <i>Architecture intérieure ou Scénographie</i>	
▶ Design graphique <i>Graphisme ou Motion Design</i>	
▶ Design produit <i>Design produit industriel ou Design transport</i>	
▶ UX Design <i>Design d'interfaces ou Design de services</i>	

ANNÉE 3	
Semestre 5	Semestre 6
▶ Design d'espace <i>Architecture intérieure ou Scénographie</i>	
▶ Design graphique <i>Graphisme ou Motion Design</i>	
▶ Design produit <i>Design produit industriel ou Design transport</i>	
▶ UX Design <i>Design d'interfaces ou Design de services</i>	

DEVENIR DESIGNER

Face aux enjeux sociétaux, économiques et environnementaux actuels, la créativité constitue un formidable levier de mobilisation collective, d'invention positive et d'innovation responsable. Elle permet de penser un meilleur futur pour une société durable.

Les compétences clé du designer lui confèrent un rôle stratégique au service de l'innovation, et sont reconnues par les entreprises et les organisations.

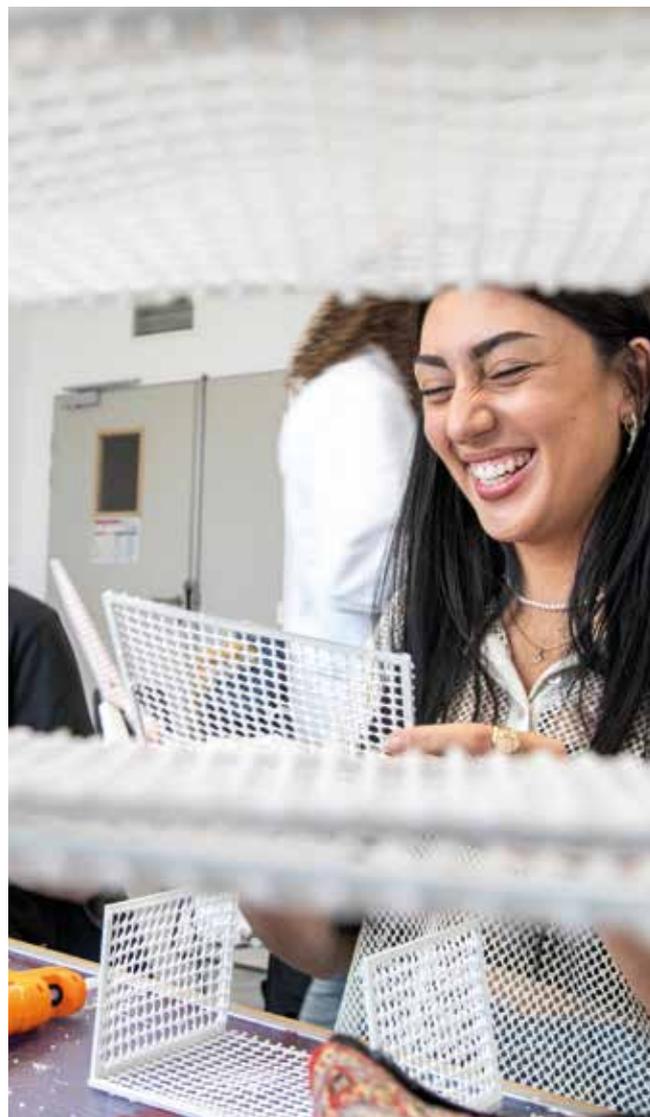
Tous les secteurs d'activité, industries et services, sont concernés par le design.

Les expertises techniques sont variées : produit, transport, architecture intérieure, scénographie, design d'interfaces, design de services, graphisme, motion design et mode.

Contrairement aux idées reçues, le métier de designer est rarement un métier solitaire.

Il peut ainsi travailler :

- › en agence
- › en entreprise au sein d'un service intégré (grande entreprise, PME ou TPE)
- › en indépendant.



Bac +3 en design

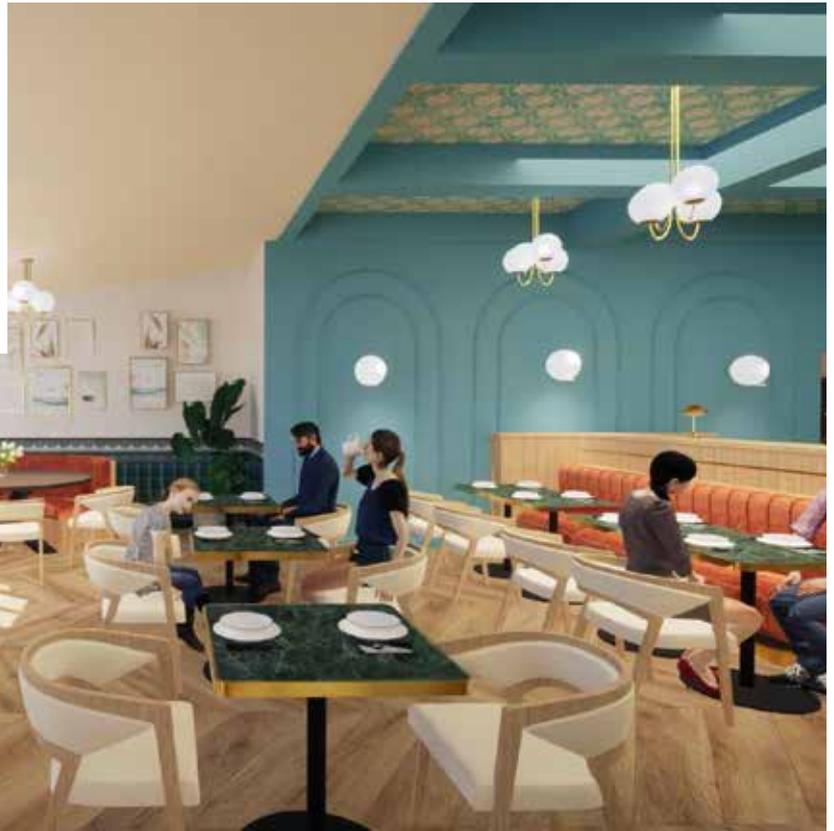
ANNÉE 4		ANNÉE 5	
Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
Care Design, City Design, Digital Design, Food Design ou Media Design <i>en voie scolaire ou en apprentissage › En Français</i>			
Design et stratégie de l'innovation <i>à Nantes, en apprentissage › En Français</i>			
Design et stratégie de l'innovation en mondes immersifs <i>à Laval, en apprentissage › En Français</i>			
International Design Strategy Le Studio France, Brazil Studio, China Studio ou India Studio <i>voie scolaire › En Anglais</i>			
International Design Strategy Le Studio Montréal ou Africa Studio <i>voie scolaire › En Français</i>			

Diplôme de design Bac +5

visé par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche

DESIGN D'ESPACE

ARCHITECTURE INTÉRIEURE



Justine Augereau

L'architecture intérieure est une intervention principalement à l'intérieur d'un cadre bâti, dans lequel l'espace fait l'objet d'un travail de conception sur le plan structurel, ergonomique, esthétique et économique.

Les volumes, les formes, l'éclairage naturel et artificiel, les couleurs, les matières et la circulation sont ainsi mis en œuvre. L'architecture intérieure articule avec cohérence l'activité de l'homme avec ses espaces de vie et de travail en accordant une place essentielle aux usages et aux usagers.

DOMAINES D'APPLICATION

Habitat, espaces de travail, lieux médicaux et sociaux, lieux de restauration, espaces de loisirs et de culture, espaces commerciaux, recherche et prospective, espaces pour personnes à mobilité réduite, rénovation énergétique...

RECONNAISSANCE DU CFAI

Pour prétendre au titre d'architecte d'intérieur, le designer d'espace doit avoir suivi une formation reconnue par la profession, via le CFAI (Conseil Français des Architectes d'Intérieur) notamment. Les étudiants issus du cycle bachelor Architecture intérieure, quel que soit le choix du programme thématique en cycle master du cursus Bac +5, et après l'obtention du diplôme, pourront s'inscrire auprès du CFAI en tant que capacitaires sur titre.

Programme pédagogique Année 2

Volume horaire annuel

865 heures

Modes d'expression (175h)

Culture générale (150h)

Culture technique (285h)

Culture de l'entreprise (40h)

Projets (215h)

Programme pédagogique Année 3

Volume horaire annuel

960 heures

Modes d'expression (145h)

Culture générale (145h)

Culture technique (160h)

Culture de l'entreprise (130h)

Projets (200h)

Stage (180h)

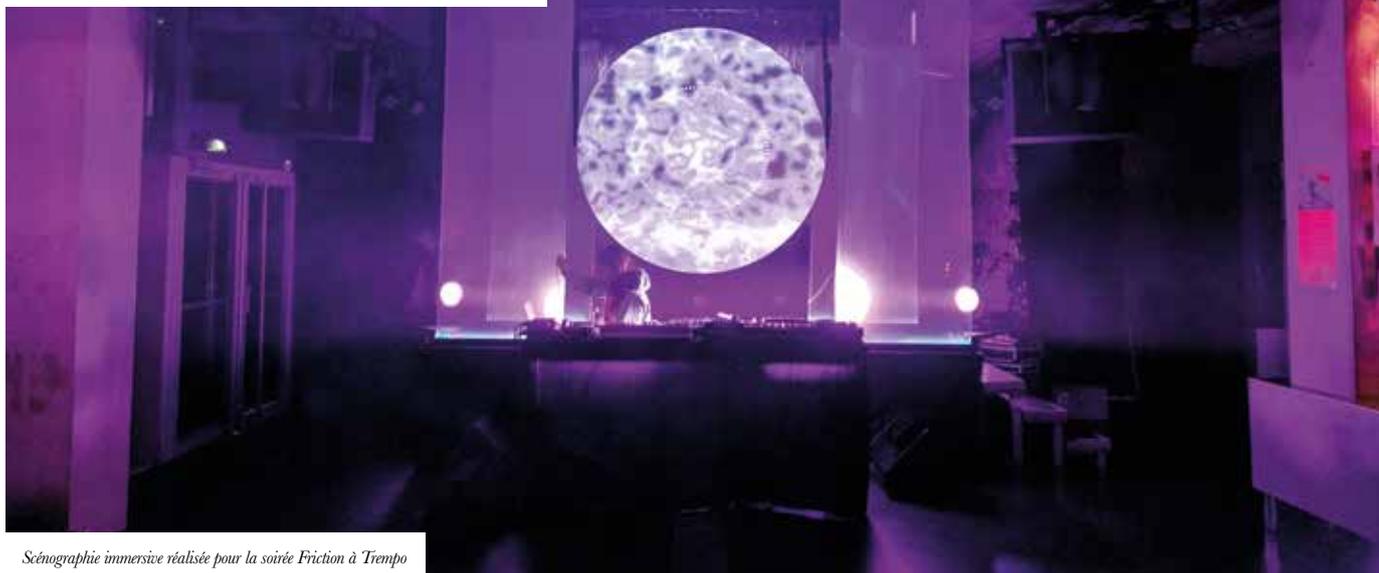
UNE DIMENSION PROFESSIONNELLE

- › Workshops et projets en partenariat avec des entreprises pendant les 2 années
- › Stage obligatoire de 2 à 4 mois en 3^e année (en entreprise ou en agence)

Programme accessible après validation d'un Bac +1 ou Bac +2 en design.
Détails des enseignements : lecolededesign.com

DESIGN D'ESPACE

SCÉNOGRAPHIE



Scénographie immersive réalisée pour la soirée *Friction à Trempo*

La scénographie est une activité de conception qui permet de créer des espaces et des dispositifs éphémères ou pérennes, publics ou privés, mais aussi d'intervenir sur l'environnement (paysage, aménagement urbain etc.).

Que ce soit pour une exposition, un événement culturel ou commercial, la scénographie met en valeur les contenus, intègre les spécificités du lieu, pense les circulations, donne un point de vue, implique le visiteur et crée des atmosphères exaltantes.

Le scénographe fait des choix artistiques et techniques concernant tous les éléments spatiaux et visuels (volumes, couleurs, matières, lumière...) en intégrant les nouvelles technologies audiovisuelles et multimédia.

Il met en forme le lieu de l'action, lui donne sens et qualité expressive en créant une relation entre ce qui est (re)présenté et le public.

Dans cet esprit, le scénographe accorde une place essentielle aux usages et aux usagers.

DOMAINES D'APPLICATION

Architecture éphémère (exposition, show-room, salons, congrès, stand), espaces de loisirs et de culture (théâtre, cinéma, plateaux TV, espace urbain...), événementiel (culturel ou commercial), muséographie, espaces commerciaux...

Programme pédagogique Année 2

Volume horaire annuel

865 heures

Modes d'expression (175h)

Culture générale (150h)

Culture technique (285h)

Culture de l'entreprise (40h)

Projets (215h)

Programme pédagogique Année 3

Volume horaire annuel

960 heures

Modes d'expression (145h)

Culture générale (145h)

Culture technique (160h)

Culture de l'entreprise (130h)

Projets (200h)

Stage (180h)

UNE DIMENSION PROFESSIONNELLE

- › Workshops et projets en partenariat avec des entreprises pendant les 2 années
- › Stage obligatoire de 2 à 4 mois en 3^e année (en entreprise ou en agence)

DESIGN GRAPHIQUE

GRAPHISME



Lilou Bravo, Tëss Lucas et Agathe Roblin



Le design graphique consiste à créer une composition visuelle fixe à base d'images, de textes, de formes et de couleurs pour faire passer un message à l'attention du public. L'objectif est de communiquer en suscitant une émotion particulière afin de répondre à un besoin précis. Le designer graphique peut travailler aussi bien sur support physique que numérique.

En tant que professionnel de la communication par l'image, le designer graphique est avant tout un créateur. Le fruit de son travail est ainsi le vecteur d'une identité visuelle qui doit toucher une cible d'utilisateurs ou de clients. Le designer graphique intervient dans l'élaboration de supports de médiation et de communication variés.

DOMAINES D'APPLICATION

Les imprimés (identité graphique d'une entreprise ou d'un produit, affiches, livres, revues, brochures...), la signalétique, le packaging, les dispositifs de médiations interactives, la datavisualisation, les sites web ou applications...

Programme accessible après validation d'un Bac +1 ou Bac +2 en design.
Détails des enseignements : lecolededesign.com

Programme pédagogique Année 2

Volume horaire annuel

865 heures

Modes d'expression (175h)

Culture générale (150h)

Culture technique (285h)

Culture de l'entreprise (40h)

Projets (215h)

Programme pédagogique Année 3

Volume horaire annuel

960 heures

Modes d'expression (145h)

Culture générale (145h)

Culture technique (160h)

Culture de l'entreprise (130h)

Projets (200h)

Stage (180h)

UNE DIMENSION PROFESSIONNELLE

- › Workshops et projets en partenariat avec des entreprises pendant les 2 années
- › Stage obligatoire de 2 à 4 mois en 3^e année (en entreprise ou en agence)

DESIGN GRAPHIQUE

MOTION DESIGN



Anna Vincensini / Helping Friend

Le motion design recouvre toutes les formes de communication par l'image animée, combinant visuels, textes et sons pour tous types de supports : vidéos pour le web, télévisions, affichages multimédia, applications mobiles...

Le motion designer intervient dans la conception et la réalisation de supports de communication par l'image animée, à la confluence du design graphique, de l'animation et de la production audiovisuelle pour une variété de contextes : affichages multimédia, vidéos pour le web, présentations, habillages, applications interactives...

Les agences de communication généralistes ou spécialisées dans le numérique sont les principaux employeurs, suivies des studios audiovisuels, des services intégrés de communication ou des médias.

DOMAINES D'APPLICATION

Communication, muséographie, médias, cinéma, télévision, vidéo, e-learning...

Programme pédagogique Année 2

Volume horaire annuel
865 heures
Modes d'expression (175h)
Culture générale (150h)
Culture technique (285h)
Culture de l'entreprise (40h)
Projets (215h)

Programme pédagogique Année 3

Volume horaire annuel
960 heures
Modes d'expression (145h)
Culture générale (145h)
Culture technique (160h)
Culture de l'entreprise (130h)
Projets (200h)
Stage (180h)

UNE DIMENSION PROFESSIONNELLE

- › Workshops et projets en partenariat avec des entreprises pendant les 2 années
- › Stage obligatoire de 2 à 4 mois en 3^e année (en entreprise ou en agence)

DESIGN PRODUIT

DESIGN INDUSTRIEL



Margaux Balavoine - Raphaëlle De Carné - Mélina Josié - Alice Rochard / Assise bi-composant

Le design produit est une démarche centrée sur l'utilisateur qui consiste à imaginer, conceptualiser, tester et perfectionner les produits et services de demain. Il implique à la fois un travail de recherche, une démarche stratégique et une réflexion créative et innovante.

Le designer produit prend en compte les évolutions et tendances sociétales, les problématiques industrielles ou artisanales et les enjeux environnementaux pour concevoir et donner du sens aux produits et services de demain.

Le design produit est présent aujourd'hui dans tous les secteurs d'activité de production industrielle et de service, où coexiste une relation entre un objet (produit industriellement ou artisanalement) et un usager.

DOMAINES D'APPLICATION

Emballage, mobilier, transport électroménager, équipements sportifs, outillage, arts de la table, puériculture, santé...

Programme accessible après validation d'un Bac +1 ou Bac +2 en design.
Détails des enseignements : lecolededesign.com

Programme pédagogique Année 2

Volume horaire annuel

865 heures

Modes d'expression (175h)

Culture générale (150h)

Culture technique (285h)

Culture de l'entreprise (40h)

Projets (215h)

Programme pédagogique Année 3

Volume horaire annuel

960 heures

Modes d'expression (145h)

Culture générale (145h)

Culture technique (160h)

Culture de l'entreprise (130h)

Projets (200h)

Stage (180h)

UNE DIMENSION PROFESSIONNELLE

- › Workshops et projets en partenariat avec des entreprises pendant les 2 années
- › Stage obligatoire de 2 à 4 mois en 3^e année (en entreprise ou en agence)

DESIGN PRODUIT

DESIGN TRANSPORT



Yann Hafès, Victor Ledda, Antoine Petiteaux, Matthieu Van Belleghem / Quadricycle électrique d'observation

Le design transport est une activité de conception qui s'applique à l'ensemble des produits manufacturés permettant le transport de personnes ou de marchandises (transport collectif, urbain, nautique, aéronautique, automobile, ...) qu'ils soient fabriqués industriellement en grande série ou artisanalement.

La conception complexe de ces produits permettant la mobilité implique des contraintes spécifiques en matière :

- › d'ergonomie (un véhicule nécessite de prendre en compte la totalité du corps humain) ;
- › de structure (la cinématique d'un véhicule et de son mode de propulsion conduit à une organisation complexe du produit) ;
- › de technologie (les performances mécaniques de ces produits définissent des gammes de matériaux dont la résistance et la mise en œuvre doivent être compatibles avec une fabrication en série et ses contraintes économiques).

Le design transport touche l'ensemble des secteurs d'activités de production industrielle et de service (constructeurs, équipementiers, sociétés de service, laboratoires, centres de recherches).

DOMAINES D'APPLICATION

Transports urbains, aéronautique, nautisme, transport ferroviaire...

Programme pédagogique Année 2

Volume horaire annuel
865 heures
Modes d'expression (175h)
Culture générale (150h)
Culture technique (285h)
Culture de l'entreprise (40h)
Projets (215h)

Programme pédagogique Année 3

Volume horaire annuel
960 heures
Modes d'expression (145h)
Culture générale (145h)
Culture technique (160h)
Culture de l'entreprise (130h)
Projets (200h)
Stage (180h)

UNE DIMENSION PROFESSIONNELLE

- › Workshops et projets en partenariat avec des entreprises pendant les 2 années
- › Stage obligatoire de 2 à 4 mois en 3^e année (en entreprise ou en agence)

UX DESIGN

DESIGN D'INTERFACES



Théo Geïller / Confluence / Application de mise en relation entre professionnels, Alumni et étudiants

Dans la spécialité design d'interface, ce sont les différents types d'interfaces humain machine qui vont être spécifiquement travaillées

- › Les aspects méthodologiques accompagneront la conception d'interfaces numériques qui peuvent être sur écran web ou mobile, mais aussi d'interfaces de véhicules ou dans des environnements immersifs.
- › La pratique de conception d'interface graphique est extrêmement poussée tout au long du parcours, de l'interface 2D à l'interaction dans un environnement 3D en passant par les animations d'interfaces et les interfaces naturelles (vocales, gestuelles).
- › Une mise en pratique à travers des ateliers (Design System, Code créatif), séminaires thématiques (Vidéo-mapping, Datavisualisation) et projets de conception d'interfaces numériques avec des partenaires d'entreprise.

DOMAINES D'APPLICATION

UI Design, Interaction Design, création d'interfaces web et mobile, création d'interfaces de véhicules, création des scénographies interactive et muséographie digitale, concepteur d'interfaces et d'interaction en environnement immersif (Réalité virtuelle, réalité mixte).

Programme pédagogique Année 2

Volume horaire annuel

865 heures

Modes d'expression (175h)

Culture générale (150h)

Culture technique (285h)

Culture de l'entreprise (40h)

Projets (215h)

Programme pédagogique Année 3

Volume horaire annuel

960 heures

Modes d'expression (145h)

Culture générale (145h)

Culture technique (160h)

Culture de l'entreprise (130h)

Projets (200h)

Stage (180h)

UNE DIMENSION PROFESSIONNELLE

- › Workshops et projets en partenariat avec des entreprises pendant les 2 années
- › Stage obligatoire de 2 à 4 mois en 3^e année (en entreprise ou en agence)

UX DESIGN

DESIGN DE SERVICES



Créer et faire évoluer un produit digital qui répondra aux attentes et aux besoins des utilisateurs en conscience des enjeux stratégiques et du marché

- › Des aspects méthodologiques en comprenant les enjeux de la création de service pour les utilisateurs ainsi qu'une dimension stratégique pour les entreprises et les organisations. La dimension économique et entrepreneuriale fait partie des indispensables de cette spécialité.
- › Des aspects techniques, centrés dans un premier temps sur les technologies web puis élargis à la conception de services incluant des objets connectés et du design global.
- › Une mise en pratique à travers des ateliers (No Code, Webmarketing), des séminaires thématiques (Gamification, Smart City) et des projets de conception de services numériques avec des partenaires d'entreprise.

DOMAINES D'APPLICATION

Conception de service numérique innovant, pilotage de projet de création web et mobile, réalisation d'étude utilisateur amont (UX research) d'audit de l'existant ainsi que de tests utilisateurs.

Programme pédagogique Année 2

Volume horaire annuel
865 heures
Modes d'expression (175h)
Culture générale (150h)
Culture technique (285h)
Culture de l'entreprise (40h)
Projets (215h)

Programme pédagogique Année 3

Volume horaire annuel
960 heures
Modes d'expression (145h)
Culture générale (145h)
Culture technique (160h)
Culture de l'entreprise (130h)
Projets (200h)
Stage (180h)

UNE DIMENSION PROFESSIONNELLE

- › Workshops et projets en partenariat avec des entreprises pendant les 2 années
- › Stage obligatoire de 2 à 4 mois en 3^e année (en entreprise ou en agence)

CYCLE MASTER

ANNÉES 4 ET 5 DU DIPLÔME DE DESIGN BAC +5

INTÉGRATION PROFESSIONNELLE DANS LE CADRE DU CONTRAT D'APPRENTISSAGE

Les deux années d'études sont organisées autour de séquences alternées à l'école et en entreprise.

Le rythme global de l'alternance est de 6 à 7 semaines en entreprise et 3 semaines à l'école tout au long du contrat. Un planning est fourni à la demande, et à chaque signature de contrat.

OBJECTIFS

Les apprentis travaillent en qualité de designers juniors et prennent en charge tout ou une partie d'un projet. L'apprenti doit démontrer sa capacité à s'intégrer dans une équipe, à gérer un projet et à développer toutes les séquences du projet pour son bon déroulement.

Il permet à l'apprenti d'articuler l'ensemble de son parcours d'études avec ce qui constitue sa première expérience professionnelle.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES ET LIEUX DE FORMATIONS

La formation se fait en présentiel dans les locaux de L'École de design Nantes Atlantique à Nantes ou à Laval.

Elle se compose d'ateliers et des cours théoriques avec une méthode pédagogique expérientielle. Chaque étudiant a un accompagnement individuel tout au long de son parcours.

CONDITIONS D'ADMISSIONS

Les programmes de cycle master sont ouverts aux étudiants titulaires d'un diplôme de niveau Bac + 3 (bachelor, licence etc.) équivalent au moins à 180 ECTS dans l'un des domaines suivants :

- › design d'espace
- › design produit
- › design graphique
- › design numérique



CARE DESIGN



Mozâik / Eloïse Chatal, Marine Puerta / Améliorer la qualité de vie au travail des radiologues des hôpitaux universitaires publics du Grand Ouest

Poursuivre la maîtrise des outils et des méthodes de conception tout en construisant une expertise spécifique au champs du prendre soin et de l'attention aux autres.

Dans le programme Care Design, les étudiants seront invités à construire une expertise en design des solidarités, en design santé et en design public. Une attention particulière sera donnée à l'intégration des préoccupations environnementales à travers l'éco-conception, le design circulaire et la conception de réponses lowtech.

DOMAINES D'APPLICATION

Design en santé, design des solidarités, design public, innovation participative à la vie publique, innovation sociale par le design, design des réponses aux vulnérabilités, design des capacités, du bien-vieillir, des innovations pédagogiques, d'outil pédago-ludiques, loisirs et sports, éco-conception, design des transitions énergétiques.

APPRENTISSAGE SUR DEUX ANS (24 MOIS)

RYTHME DE LA FORMATION

15 semaines au centre de formation.

L'accès à l'alternance est conditionné par la signature d'un contrat d'apprentissage.

La formation est gratuite pour l'apprenti qui sera rémunéré pendant la durée de son contrat.

ANNÉE 4 : 525 HEURES ENVIRON

Modules de cours et projets en lien avec la thématique du programme.

(Voir synopsis page 23).

ANNÉE 5 : 525 HEURES ENVIRON

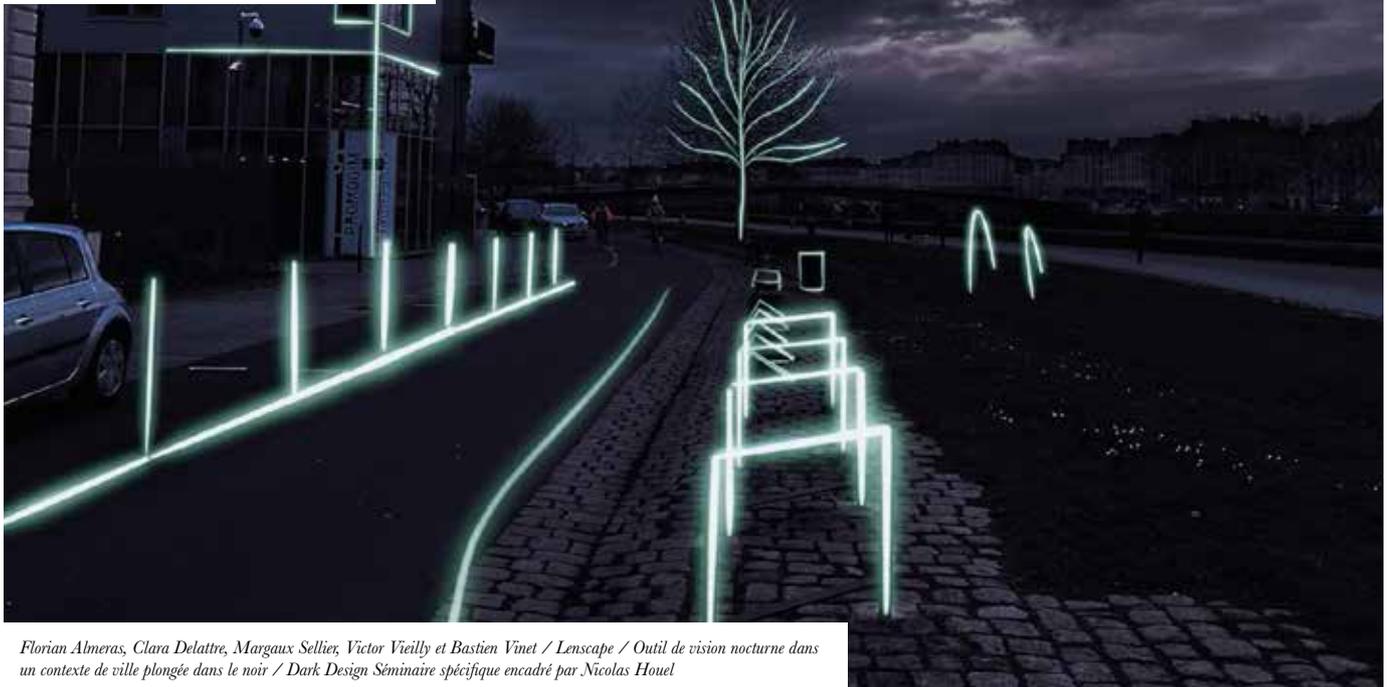
Poursuite et finalisation du projet de fin d'études qui synthétise l'ensemble des compétences professionnelles acquises et rédaction d'un mémoire associé.

(Voir synopsis page 23).

VALIDATION DU DIPLÔME

Contrôle continu et soutenance finale
Score minimum de 800 points au TOEIC.

CITY DESIGN



Florian Almeras, Clara Delattre, Margaux Sellier, Victor Vieilly et Bastien Vinet / Lenscape / Outil de vision nocturne dans un contexte de ville plongée dans le noir / Dark Design Séminaire spécifique encadré par Nicolas Houel

Travailler autour du cadre bâti et des mobilités et mettre ses compétences techniques à profit pour devenir un chef de projet designer.

Le programme City Design aborde l'évolution du cadre bâti et de l'organisation de nos villes. Au sein de ce programme, les étudiants, en équipes pluridisciplinaires s'intéresseront à l'évolution rapide des villes et territoires : nouveaux modes de déplacements, nouveaux produits, nouvelles énergies, ainsi qu'à la notion d'accessibilité et d'éco-conception pour la création d'espaces, de produits et de services durables et innovants, dans tous les domaines d'application.

DOMAINES D'APPLICATION

Mobilier(s) urbain(s) et micro-architectures, scénographies et aménagements d'espaces, transport des biens et des personnes, aménagement d'infrastructures et d'espaces de circulation, services collectifs, smart city.

APPRENTISSAGE SUR DEUX ANS (24 MOIS)

RYTHME DE LA FORMATION

15 semaines au centre de formation.

L'accès à l'alternance est conditionné par la signature d'un contrat d'apprentissage.

La formation est gratuite pour l'apprenti qui sera rémunéré pendant la durée de son contrat.

ANNÉE 4 : 525 HEURES ENVIRON

Modules de cours et projets en lien avec la thématique du programme.

(Voir synopsis page 23).

ANNÉE 5 : 525 HEURES ENVIRON

Poursuite et finalisation du projet de fin d'études qui synthétise l'ensemble des compétences professionnelles acquises et rédaction d'un mémoire associé.

(Voir synopsis page 23).

VALIDATION DU DIPLÔME

Contrôle continu et soutenance finale
Score minimum de 800 points au TOEIC.

DIGITAL DESIGN



Charles Simon / Transphere / Service de communication asynchrone pour favoriser le lien entre l'astronaute et ses proches

Explorer l'impact de l'innovation numérique sur nos expériences de vie et devenir chef de projet designer.

Le programme Digital Design explore les possibilités offertes par l'innovation numérique et son impact sur notre environnement matériel et notre cadre de vie.

Au sein de ce programme l'étudiant designer apporte de nouvelles réponses de design, aux questions soulevées par l'évolution des technologies, et la cohabitation entre l'être humain et la machine en proposant des expériences de qualité.

DOMAINES D'APPLICATION

Applications et services basés sur l'intelligence artificielle (IA), robotique et cobotique, conception de services numériques, applications ludiques, nouvelles modalités d'interaction, systèmes de représentation, environnements immersifs.

APPRENTISSAGE SUR DEUX ANS (24 MOIS)

RYTHME DE LA FORMATION

15 semaines au centre de formation.

L'accès à l'alternance est conditionné par la signature d'un contrat d'apprentissage.

La formation est gratuite pour l'apprenti qui sera rémunéré pendant la durée de son contrat.

ANNÉE 4 : 525 HEURES ENVIRON

Modules de cours et projets en lien avec la thématique du programme.

(Voir synopsis page 23).

ANNÉE 5 : 525 HEURES ENVIRON

Poursuite et finalisation du projet de fin d'études qui synthétise l'ensemble des compétences professionnelles acquises et rédaction d'un mémoire associé.

(Voir synopsis page 23).

VALIDATION DU DIPLÔME

Contrôle continu et soutenance finale
Score minimum de 800 points au TOEIC.

FOOD DESIGN



Arnaud Courvilleau / Le Café du Glandeur / Gamme de produits à base de glands sauvages

Devenir manager du design et de l'innovation pour les produits et services liés au système de l'alimentation.

Le programme Food Design explore les problématiques liées à l'évolution des systèmes alimentaires. Au sein de ce programme l'étudiant designe imagine des expériences globales autour de l'alimentation durable en répondant aux enjeux sociaux et territoriaux : santé, nouveaux modes de consommation, services de production et de distribution, création d'espaces, de produits et de services.

DOMAINES D'APPLICATION

Production : transformation, conditionnement, distribution et transport - Consommation : restauration collective, us-tensiles, santé et services, stratégie de marque et identité, valorisation (bio-matériaux, ressources, déchets).

APPRENTISSAGE SUR DEUX ANS (24 MOIS)

RYTHME DE LA FORMATION

15 semaines au centre de formation.

L'accès à l'alternance est conditionné par la signature d'un contrat d'apprentissage.

La formation est gratuite pour l'apprenti qui sera rémunéré pendant la durée de son contrat.

ANNÉE 4 : 525 HEURES ENVIRON

Modules de cours et projets en lien avec la thématique du programme.

(Voir synopsis page 23).

ANNÉE 5 : 525 HEURES ENVIRON

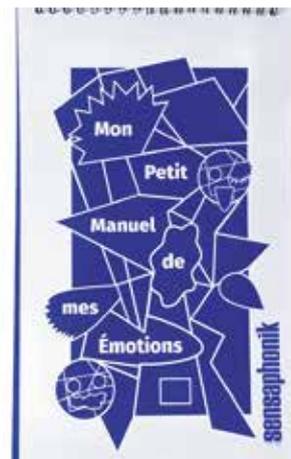
Poursuite et finalisation du projet de fin d'études qui synthétise l'ensemble des compétences professionnelles acquises et rédaction d'un mémoire associé.

(Voir synopsis page 23).

VALIDATION DU DIPLÔME

Contrôle continu et soutenance finale
Score minimum de 800 points au TOEIC.

MEDIA DESIGN



Julie Legal / Sensaphonik / Jeu d'écoute musicale pour libérer les émotions des enfants



Par la collecte de l'information, la narration et la médiation, les designers peuvent accroître la connaissance et l'autonomie de leurs publics.

Le programme Media Design cherche à comprendre où et comment se fabriquent les savoirs, puis à produire des outils et expériences sensibles afin d'en faciliter la transmission. Pour ce faire, il s'associe aux acteurs engagés de l'éducation, des sciences, de l'information, de la culture et de l'art. Il intègre une approche pratique et critique des outils numériques.

DOMAINES D'APPLICATION

Collecte, analyse et valorisation de l'information, sciences collaboratives, dialogue citoyen, médiations et scénographies du savoir, écosystèmes médiatiques, expériences et dispositifs interactifs, écriture et production de contenus...

APPRENTISSAGE SUR DEUX ANS (24 MOIS)

RYTHME DE LA FORMATION

15 semaines au centre de formation.

L'accès à l'alternance est conditionné par la signature d'un contrat d'apprentissage.

La formation est gratuite pour l'apprenti qui sera rémunéré pendant la durée de son contrat.

ANNÉE 4 : 525 HEURES ENVIRON

Modules de cours et projets en lien avec la thématique du programme.

(Voir synopsis page 23).

ANNÉE 5 : 525 HEURES ENVIRON

Poursuite et finalisation du projet de fin d'études qui synthétise l'ensemble des compétences professionnelles acquises et rédaction d'un mémoire associé.

(Voir synopsis page 23).

VALIDATION DU DIPLÔME

Contrôle continu et soutenance finale
Score minimum de 800 points au TOEIC.

DESIGN ET STRATÉGIE DE L'INNOVATION

(APPRENTISSAGE UNIQUEMENT)



Coralie Haegeman / Orbi/ Bureau nomade où l'enfant fait ses devoirs tout en bénéficiant de l'attention de ses parents

Prendre position et agir en tant que designer sur une stratégie d'innovation dans différents contextes de transition.

Le programme Design & Stratégie de l'Innovation explore l'application des méthodes et outils du designer comme moyen de management. La structure de la réflexion du designer en fait un interlocuteur privilégié pour accompagner les entreprises dans leurs différents besoins de transition. L'approche globale d'une problématique et un questionnement qui remettra toujours l'humain au centre des préoccupations, sont les piliers de cette réflexion.

DOMAINES D'APPLICATION

Les champs d'applications sont extrêmement variés avec comme aboutissement tant des projets concrets et matérialisés que des outils de gestion de projets ou des nouveaux services.

APPRENTISSAGE SUR DEUX ANS (24 MOIS)

RYTHME DE LA FORMATION

15 semaines au centre de formation.

L'accès à l'alternance est conditionné par la signature d'un contrat d'apprentissage.

La formation est gratuite pour l'apprenti qui sera rémunéré pendant la durée de son contrat.

ANNÉE 4 : 525 HEURES ENVIRON

Modules de cours et projets en lien avec la thématique du programme.

(Voir synopsis page 23).

ANNÉE 5 : 525 HEURES ENVIRON

Poursuite et finalisation du projet de fin d'études qui synthétise l'ensemble des compétences professionnelles acquises et rédaction d'un mémoire associé.

(Voir synopsis page 23).

VALIDATION DU DIPLÔME

Contrôle continu et soutenance finale
Score minimum de 800 points au TOEIC.

DESIGN ET STRATÉGIE DE L'INNOVATION EN MONDES IMMERSIFS (APPRENTISSAGE UNIQUEMENT)



© Produit par Midjourney, décrit par Rémy Eynard

Dans un contexte technologique en constante évolution le designer doit savoir prendre position et agir en proposant une stratégie d'innovation adaptée à l'entreprise.

Ce programme forme des designers capables de prendre position et d'agir sur une stratégie d'innovation dans différents contextes de transition. **Ce programme est proposé à Laval, au sein du Laval Virtual Center.**

Il propose aux étudiants de prendre du recul sur leur pratique du design afin d'étudier l'apport de leur expertise dans une stratégie d'entreprise et dans le management des équipes.

Considérer le design comme un outil au service de l'entreprise globale et pas uniquement comme une méthodologie de conception. L'approche globale d'une problématique en ne se focalisant pas uniquement sur le résultat final (produit, service, système...) mais également sur la manière dont les équipes vont mener à bien le dit projet.

UNE PÉDAGOGIE À DISTANCE INNOVANTE

Une adaptation de nos méthodes d'enseignement aux nouvelles modalités de travail à distance (télétravail, plateformes collaboratives immersives...) vise à familiariser les futurs professionnels en formation à ces changements importants.

Des séances de regroupement réuniront les étudiants plusieurs fois par an pour des workshops sur des thématiques particulières ou, pour de grands événements professionnels tels que le salon Laval Virtual, moment privilégié d'échange avec les acteurs du domaine des technologies immersives.

APPRENTISSAGE SUR DEUX ANS (24 MOIS)

RYTHME DE LA FORMATION

15 semaines au centre de formation.

L'accès à l'alternance est conditionné par la signature d'un contrat d'apprentissage.

La formation est gratuite pour l'apprenti qui sera rémunéré pendant la durée de son contrat.

ANNÉE 4 : 525 HEURES ENVIRON

Modules de cours et projets en lien avec la thématique du programme.

(Voir synopsis page 23).

ANNÉE 5 : 525 HEURES ENVIRON

Poursuite et finalisation du projet de fin d'études qui synthétise l'ensemble des compétences professionnelles acquises et rédaction d'un mémoire associé.

(Voir synopsis page 23).

VALIDATION DU DIPLÔME

Contrôle continu et soutenance finale

Score minimum de 800 points au TOEIC.

ORGANISATION PÉDAGOGIQUE DU CYCLE MASTER

Le deuxième cycle menant au diplôme de design permet de structurer une démarche de projet à la fois théorique et pratique en collaboration avec des entreprises, des pôles de compétitivité ou des laboratoires de recherche universitaire.

Les étudiants développent en particulier un projet personnel de fin d'études, en lien avec le programme dans lequel ils sont inscrits et adossé à un mémoire.

Un réseau d'experts composé de designers, d'industriels, de chercheurs et de professionnels les guident et les conseillent au cours de ce processus.

Les programmes du cycle Master, établis sur deux ans, sont validés par 60 ECTS par an. Un temps de travail personnel conséquent et croissant est attendu pour chaque module.



ANNÉE 4

SÉMINAIRES ET PROJETS EN LIEN AVEC LA THÉMATIQUE DU PROGRAMME

Au cours de cette année, les étudiants apprennent à gérer des projets de design complexes, à approfondir leur connaissance des aspects économiques, sociaux et culturels du domaine abordé dans leur programme, à construire et appliquer une méthodologie et à soutenir leur projet de fin d'études, dont ils définissent eux-mêmes le sujet. L'enseignement, dispensé sous forme de projets le cas échéant en partenariat avec des industriels, d'ateliers, de cours magistraux, de conférences et de rencontres professionnelles inclut les unités de valeurs obligatoires suivantes :

- Projet design et complexité
- Atelier de définition du projet de fin d'études
- Projet design prospectif
- Séminaire méthodologies
- Séminaire innovation
- Propriété intellectuelle
- Séminaire spécifique à la thématique du programme
- Atelier d'initiation à la recherche
- Professionnalisation / liens avec l'entreprise d'accueil.
- Concours
- Anglais
- Préparation au projet de fin d'études, séminaire complémentaire
- Atelier de préparation au mémoire
- Pôle culture générale : langues

ANNÉE 5

PROJET DE FIN D'ÉTUDES ET MÉMOIRE

Poursuite et finalisation du projet de fin d'études synthétisant l'ensemble des compétences professionnelles acquises. Il peut être mené dans le cadre de collaborations avec une entreprise et/ou des laboratoires de recherche d'une université partenaire. L'encadrement est assuré sous forme d'ateliers de travail sous la direction d'un designer référent, auquel sont associés des intervenants ponctuels. Rédaction d'un mémoire dans la thématique du projet.

- Initiation au droit
- initiation à la gestion
- Atelier projet de fin d'études
- Atelier mémoire
- Professionnalisation
- Concours
- Pôle culture générale : langues

LE PROJET DE FIN D'ÉTUDES ET SON MÉMOIRE

Le projet de fin d'études constitue pour l'étudiant un exercice destiné à démontrer ses capacités :

- à définir et suivre les différents stades de la gestion d'un projet depuis l'élaboration du cahier des charges jusqu'à la réalisation.
- à choisir les outils méthodologiques et techniques adaptés au développement du projet.
- à affirmer un positionnement personnel et une force d'innovation.
- à projeter le thème envisagé sur le terrain professionnel du programme thématique choisi, dans une dimension de réflexion sociale, économique et culturelle.

Le mémoire consiste en un exercice d'aide à la construction du projet de fin d'études par une ouverture vers différents champs de connaissance, un approfondissement du champ d'analyse du projet et une définition éclairée de la problématique traitée. Il doit favoriser une vision curieuse sur le contexte de la thématique envisagée, au travers :

- D'une recherche et d'hypothèses de travail
- D'une analyse des propositions des phases de recherche et d'avant-projets, démontrant la capacité de l'étudiant à la synthèse et à la prise de distance critique.

TUTORAT

Lors du dernier semestre du projet de fin d'études, les étudiants doivent identifier un tuteur dans leur réseau d'experts externes à l'école, garant de la pertinence du sujet.

Le tuteur est un consultant extérieur à l'École parmi le réseau établi par l'étudiant pour son projet. Il est bénévole. Il n'est pas désigné sauf si le sujet du projet le justifie exceptionnellement.

Il est choisi par rapport à une expertise particulière et non par rapport à une vision globale du projet (rôle assuré par les enseignants).

Cette expertise peut être de l'ordre :

- du métier de l'entreprise par rapport à un marché ou des usages
- de la technologie sur laquelle repose une part importante de la pertinence du projet
- des sciences humaines si l'originalité ou la nouveauté d'un positionnement, ou encore d'un mode d'usage en rupture, nécessitent ce type d'expertise.

Son rôle est de conseiller l'étudiant tout au long de son projet sans toutefois lui imposer une direction : l'étudiant reste maître de son positionnement et rédige son propre cahier des charges. Le tuteur ne valide pas forcément les choix faits par l'étudiant. Il s'engage à une certaine disponibilité durant le projet afin d'aider l'étudiant à être pertinent dans le domaine dont il est expert (par quelques rencontres ou par des entretiens téléphoniques, courriels). Il est présent lors de la soutenance finale du projet ou s'engage à communiquer son avis à l'École.

Cet avis est pris en compte par le jury, mais le tuteur ne participe pas à la décision finale d'évaluation.

INTÉGRATION PROFESSIONNELLE DANS LE CADRE DU CONTRAT D'APPRENTISSAGE

Les 2 années d'études sont organisées autour de séquences alternées à l'école et en entreprise.

Le rythme de l'alternance est de 6 à 7 semaines en entreprise et 3 semaines à l'école pour la première année avec un total de 15 semaines de cours. Il est de 6 à 7 semaines en entreprises et 2 à 3 semaines à l'école la deuxième année, pour un total de 13 semaines de cours et 2 semaines juste avant la diplômation de septembre.

Les apprentis travaillent en qualité de designers juniors et prennent en charge tout ou une partie d'un projet. L'apprenti doit démontrer sa capacité à s'intégrer dans une équipe, à gérer un projet et à développer toutes les séquences du projet pour son bon déroulement. Il permet à l'apprenti d'articuler l'ensemble de son parcours d'études avec ce qui constitue sa première expérience professionnelle.



LE DIPLÔME

Le parcours pour l'obtention du diplôme

En dernière année d'études (ou 2^e année de cycle Master), l'étudiant doit réaliser :

- **Un projet de fin d'études et un mémoire associé** évalués par l'équipe pédagogique de l'établissement.
- **Un stage de pré-intégration professionnelle** d'une durée minimum de 16 semaines **ou une période d'alternance pour les apprentis** validé par la soutenance de diplôme.
- **Une soutenance de parcours devant un jury extérieur** au cours de laquelle l'étudiant présente ses aptitudes professionnelles et défend sa projection professionnelle.
- **Valider pôle économique et pôle culture générale en contrôle continu**

Le parcours et la projection professionnelle

L'étudiant présente devant un jury professionnel ses compétences acquises au cours de ses cinq années d'études et d'expériences en entreprise (compétences techniques, méthodologiques et managériales).

Il démontre sa capacité d'expertise dans le cadre du programme thématique choisi. Il défend des capacités d'innovation, d'autonomie, d'ouverture critique et de conviction à défendre un projet professionnel.

Composition du jury pour la soutenance finale

Le jury, placé sous l'autorité du Recteur d'Académie, est composé de trois ou quatre membres extérieurs à l'école : deux designers professionnels, un responsable qualifié représentant le monde de l'entreprise et/ou un représentant institutionnel. Le Président du jury et le Vice-Président sont des professeurs d'université.

Organisation de la soutenance finale

Le candidat dispose de 45 minutes de soutenance, suivi de 15 minutes pour répondre aux questions des membres du jury. Les membres du jury disposent ensuite de 15 minutes pour délibérer. Une réunion d'information de l'ensemble des jurés est faite par la direction des études, elle permet de préciser le déroulement des soutenances, les attendus de l'exercice et les critères d'évaluation.

Ce que le jury évalue

Le jury final évalue l'ensemble du parcours de l'étudiant intégrant notamment les éléments suivants :

- projet professionnel (projection de l'étudiant),
 - bilan de stage ou d'apprentissage,
 - projet de fin d'études.
- et d'autres éléments « optionnels » :
- d'éventuelles activités personnelles extra-scolaires,
 - d'autres projets.

Les mémoires de projet de fin d'études sont mis à la disposition des membres du jury le jour de la soutenance.

Les étudiants laisseront un CV aux membres du jury.

Les critères d'évaluation

Compétences de designer

- aptitude au management de projet
- aptitude à prendre en compte les différentes valeurs constitutives du projet (identité, usage, technique)
- aptitude à utiliser et adapter une méthodologie.
- dimension sensible et créative

Qualité de la soutenance / communication de projet

- qualité des documents et supports de communication,
- capacité à l'oral,
- qualité de la scénographie.

Capacité de projection professionnelle

- capacité à intégrer et synthétiser les acquis au cours des stages, des expériences professionnelles,
- vision de la position du designer par rapport au projet,
- capacité à intégrer le fonctionnement de l'entreprise et le rôle des autres métiers dans le projet.



Le diplôme obtenu est visé par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et reconnu comme un diplôme de niveau 7.



Depuis 2021, le diplôme confère également le grade de master, contrôlé par l'Etat.

SYNOPSIS DE LA FORMATION

120 ECTS (EUROPEAN CREDIT TRANSFER)

	ENSEIGNEMENTS	HEURES TD/TP	HEURES AUTONOMIE ENCADRÉE	HEURES TRAVAIL ÉTUDIANT	TOTAL PAR AN	NOTES	ECTS	COEFF
ANNÉE 4								
37 semaines en entreprise (congés inclus)	› Professionnalisation en entreprise						30	
15 semaines (30 ECTS)	› Propriété intellectuelle	15		5	20	/20	1	1
	› Enseignement des langues	20			20	/20		V/NV
	› Methodologies	28	11	5	44	/20	2	1
	› Innovation	21	8		29	/20	1	1
	› Spécifique thématique	28	8	3	39	/20	1	1
	› Recherche	21	10	6	37	/20	1	1
	› Projet Design et complexité	46	81	16	143	/20	9	3
	› Design Prospectif	24	12	44	80	/20	7	2
	› Atelier PFE	32	32	16	80	/20	7	2
	› Séminaire complémentaire PFE	16	0	16	32		1	V/NV
	› Atelier préparation au mémoire	12,5	25,5		38	/20		1
	› Professionnalisation	30			30			V/NV
› Préparation à un concours			40	40			V/NV	
› Préparation Toeic (selon profils)	4	0	0	4			V/NV	
TOTAL		297,5	227,5	111	636		60	13
TOTAL HEURES <i>présence maximum</i>			525					
ANNÉE 5								
37 semaines en entreprise (congés inclus)	› Pré-intégration professionnelle en entreprise ou en laboratoire de recherche						30	
15 semaines dont 2 semaines en septembre suivant (30 ECTS)	› Gestion	15	1	4	20	/20	1	V/NV
	› Droit	15	1	4	20	/20	1	V/NV
	› Atelier Projet	80	216	99	395	/20	20	3
	› Suivi mémoire	32	113	50	195	/20	7	1
	› Professionnalisation	36	8		44		1	V/NV
	› Préparation Toeic (selon profils)	8			8			V/NV
	› Préparation à un concours			40	40			V/NV
› Pôle culture générale : langues	0					V/NV	0	V/NV
TOTAL		186	339	197	722		60	4
TOTAL HEURES <i>présence maximum</i>			525					

NB : Le volume total d'heures de formation sera précisé dans les contrats d'apprentissage (525 heures environ).
Il peut varier de 10% selon les années, en fonction de la répartition des jours fériés.

CONTRÔLE DES CONNAISSANCES CYCLE MASTER ET DIPLOME

Un contrôle continu assure le suivi pédagogique des étudiants. La présence aux cours, conférences, séances de travail est obligatoire. En plus de la bonne assiduité en entreprise, la bonne tenue du Carnet de Liaison Electronique par l'apprenti(e) (le CApp) et son (sa) maître d'apprentissage, ainsi qu'un rendu régulier des rapports d'activité permettent l'obtention des 30 Crédits ECTS en année 4 : « Professionnalisation en entreprise ». En année 5, cette professionnalisation est validée par la réussite à la soutenance de diplôme.

Contrôle des connaissances en Année 4 du cycle master

La moyenne de l'année est la moyenne des 13 notes ci-dessous :

- | | |
|---|-----|
| • Séminaire Innovation | /20 |
| (une note ou moyenne de notes) | |
| • Séminaire Méthodologies | /20 |
| (une note ou moyenne de notes) | |
| • PFE validation | /20 |
| - coefficient 2 - | |
| (plafonnée à 12/20 si validation obtenue en rattrapage) | |
| • Projet design et complexité phase 1 | /20 |
| • Projet design et complexité phase 2 | /20 |
| • Projet design et complexité phase 3 | /20 |
| • Projet design prospectif | /20 |
| - coefficient 2 - | |
| (une note ou moyenne de 2 notes) | |
| • Propriété intellectuelle | /20 |
| • Séminaire recherche | /20 |
| (une note ou moyenne de notes) | |
| • Séminaire spécifique | /20 |
| (une note ou moyenne de notes) | |
| • Atelier prepa mémoire | /20 |

/ 13 = Moyenne (note sur 20)

Le conseil de classe proposera le redoublement à tout étudiant ayant obtenu une moyenne inférieure à 12/20 ou n'ayant pas validé son sujet de projet de fin d'études ou n'ayant pas validé le pôle culture générale (langue TOEIC) à la date du conseil de classe.

Contrôle des connaissances en Année 5 du cycle master

Pour se présenter devant le jury final, l'étudiant doit avoir obtenu une moyenne égale ou supérieure à 10 au projet de fin d'études (moyenne de 4 notes composée des notes des 3 phases du projet et du mémoire) développé pendant la 5^e année du cycle master, avoir obtenu une moyenne minimale de 10/20 aux examens de droit et gestion, valider le pôle culture générale (progression TOEIC) et valider sa période en entreprise.

Si l'étudiant n'a pas réuni les conditions requises pour se présenter devant le jury final, il devra toutefois poursuivre l'apprentissage jusqu'à la fin de son contrat.

Les modalités de son redoublement (compétences visées, calendrier, apprentissage ou voie scolaire) lui seront notifiées par la direction des études. Le respect de ces modalités et la validation d'un nouveau sujet de fin d'études dans les délais fixés par la direction pédagogique déterminent l'acceptation ou le refus du redoublement.

Si l'étudiant est autorisé à présenter un nouveau projet de fin d'études, il ne pourra le faire que l'année suivante.

S'il a réuni les conditions requises, il pourra alors se présenter devant le jury final organisé pour l'année scolaire en cours.

Le diplôme est décerné par le jury final aux étudiants ayant obtenu

- Une évaluation d'un niveau minimum de 800 points au TOEIC.
- Une note supérieure ou égale à 10 qui se décompose comme suit :
 - . pour 40 %, note attribuée au contrôle continu (projet de fin d'études et mémoire de l'année 2),
 - . pour 60 %, note obtenue à la soutenance finale portant sur le parcours de l'étudiant (projet de fin d'études, stage et tout autre élément au choix de l'étudiant).

En cas d'échec au diplôme, le redoublement de la 5^e année du cycle master peut être demandé par l'étudiant sous réserve de l'accord de la Direction des études et validation de la Direction de l'école (voie scolaire ou apprentissage).

Si l'étudiant n'a pas obtenu le nombre de points suffisant au TOEIC au cours de sa scolarité mais qu'il a obtenu une note supérieure ou égale à 10 au jury final, il ne pourra se voir délivrer son diplôme. Il aura alors 5 ans, jusqu'à la date du dernier jury de soutenance finale de l'année correspondante (novembre) pour obtenir les résultats requis à cet examen. Si l'étudiant n'a pas obtenu les résultats requis dans les délais, il n'aura plus la possibilité de se voir délivrer le diplôme.



UN BÂTIMENT D'EXCEPTION

L'École de design Nantes Atlantique est installée sur l'Île de Nantes au cœur du Quartier de la Création, au sein d'une architecture singulière, lieu de créativité, d'apprentissage et d'ouverture sur le monde.

Un site unique qui offre une **surface de travail de 11 600 m²**. Structuré autour d'une agora, espace de vie central, le bâtiment, qui fait l'objet d'une conception environnementale, est situé en plein cœur d'un éco-système créatif.

De formidables espaces et équipements dédiés à la création et à l'expérimentation :

- › **700 m² d'espaces de fabrication** : ateliers maquettes, céramique résine/moulage, matériaux souples, bois, cabine peinture, espace édition et sérigraphie, découpe laser et imprimantes 3D
- › **Studio média et ateliers numériques** : motion capture, studio son, studio de réalité virtuelle, prise de vue
- › **120 postes informatiques** sous environnements Mac et PC, et des salles équipées d'écrans Cintiq
- › **Un Learning Lab** : espace d'expérimentation et d'innovation pédagogique
- › **Des Design Labs** pour connecter Recherche, Formation et Innovation
- › **Une salle de conférence** (180 places)
- › **Des studios de projet** (de 20 à 40 places)
- › **Des salles de créations plastiques**
- › **Des salles de cours magistraux**



Découvrez L'École de design Nantes Atlantique avec les étudiants



Découvrez les coulisses des ateliers maquettes de l'école avec Suânly Pinson, responsable Atelier Maquette

INFORMATIONS PRATIQUES

ÉTUDIER À NANTES

L'École de design Nantes Atlantique est située au cœur du Quartier de la Création sur l'île de Nantes (61 boulevard de la Prairie au Duc, 44200 Nantes).

Nantes, métropole de l'Ouest de la France, est une ville reconnue pour son dynamisme économique, sa qualité de vie et son effervescence culturelle.

Élue Capitale européenne de l'innovation en 2019, Nantes est la 2^e ville de France pour la création d'emplois et la 1^{re} pour les emplois dans le domaine de l'économie numérique. Elle dispose à ce titre du label French Tech.



Les Machines de l'Île de Nantes

ÉTUDIER À LAVAL

Laval accueille 6000 étudiants et compte une vingtaine d'établissements d'enseignement supérieur. Elle propose une vraie qualité de vie étudiante au cœur d'un environnement technologique porteur. L'ambition du Département de la Mayenne est d'aménager un campus innovant pour accueillir d'ici 2030 10 000 étudiants et alternants sur le territoire lavallois.

Les formations en design immersives proposées par L'École de design Nantes Atlantique auront lieu au sein même du Laval Virtual Center, premier hub international sur la réalité virtuelle et la réalité augmentée.



Le Laval Virtual Center

SE RESTAURER SUR LE CAMPUS

À Nantes, l'école est située à 100 mètres d'un pôle de restauration sociale étudiante géré par le CROUS. Il est aussi possible de se restaurer dans l'un des nombreux points de restauration que comprend le Quartier de la création, comme le Food Hall « Magmaa ». Enfin, la cafétéria des étudiants est équipée de fours micro-ondes et de distributeurs de snacks.

À Laval, le Restaurant Universitaire, l'Aubepin, est situé à 500m du Laval Virtual Center. Des boulangeries et food trucks se trouvent également à proximité immédiate de l'école.

SE LOGER

L'École de design Nantes Atlantique donne accès à la plateforme Studapart qui référence des logements de propriétaires privés, en résidences, ou d'agences immobilières et permet de trouver locations ou colocations à proximité de l'école, à Nantes ou à Laval.

L'École de design Nantes Atlantique étant reconnue par l'État, il est possible de demander une chambre universitaire auprès du CROUS (attribution sur critères sociaux).

CVEC

Collectée par le CROUS, la CVEC est une taxe qui vise à promouvoir l'accueil et le soutien social, la santé, la culture et le sport des étudiants.

Chaque étudiant doit s'acquitter de cette contribution de 100€ (montant 2023-2024) avant de s'inscrire dans son établissement d'enseignement supérieur (les étudiants boursiers en sont exonérés).

SERVICES & ACCOMPAGNEMENT

L'École de design Nantes Atlantique est un établissement unanimement reconnu à la fois pour la qualité de ses formations, la dimension professionnelle de ses enseignements et l'expérience offerte à ses étudiants. Mais rejoindre l'école, c'est aussi l'opportunité de bénéficier d'un certain nombre d'avantages.

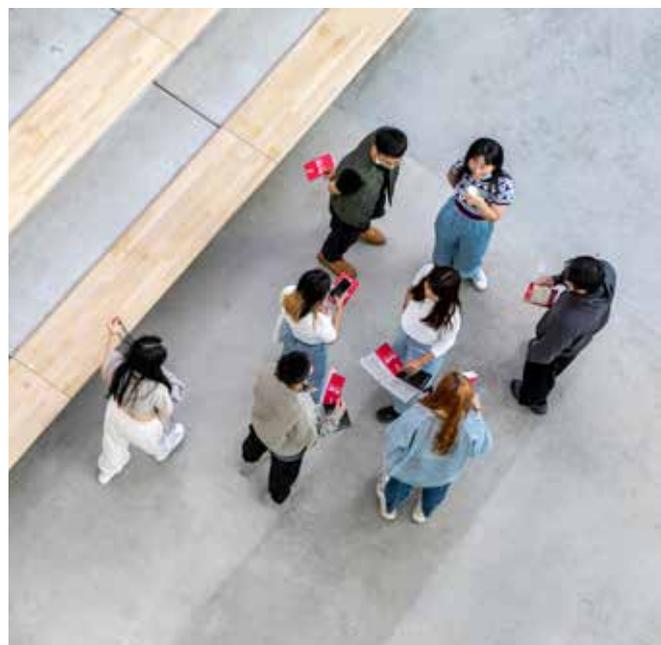
UN ACCÈS À TOUS LES OUTILS DE LA SUITE " CREATIVE CLOUD " ADOBE

La suite Adobe fait partie depuis longtemps des outils de base pour tous les designers. Elle est aujourd'hui offerte en licence individuelle illimitée pour tous les étudiants, pour les cours, les projets et le travail personnel (*Valeur annuelle de la licence : 234€ par an*).

UNE PRÉPARATION EN LIGNE AU PASSAGE DU " TOEIC "

La maîtrise de la langue anglaise est une compétence indispensable du designer, et pouvoir certifier de son niveau acquis est un point de passage obligé pour réussir son diplôme et son insertion professionnelle.

L'école a fait le choix du TOEIC, test souvent exigé à l'embauche dans les grandes entreprises. Pour bien préparer la certification, une licence Global Exam est offerte à tous les étudiants (hors césures, DN MADE 1 & 2, BTMS et licences pro) pour la préparation et le passage d'examens blancs. (*Valeur prix public : 718,80€ par an*).



PRENDRE SOIN DE SA SANTÉ AVEC LE SERVICE DE SANTÉ ÉTUDIANT

Une bonne santé est une condition impérative pour réussir ses études. L'école a mis en place un partenariat avec le service de santé étudiant de l'Université de Nantes afin de donner accès, gratuitement, aux mêmes ressources de santé que les étudiants de l'Université.

Les étudiants bénéficient entre autres de consultations de :

- › médecins généralistes & spécialistes
- › psychologues et psychiatres
- › aménagement de scolarité et examens
- › soins infirmiers.

Ce service est accessible sur prise de rendez-vous en ligne.

www.univ-nantes.fr/vie-de-campus/sante

LA COMMUNAUTÉ DE L'ÉCOLE POUR ACCÉDER À DES OFFRES DE STAGES ET EMPLOI

La communauté des anciens est la première force d'une école : une plateforme communautaire avec un annuaire complet des 7500 membres de la communauté, diplômés de l'école et enseignants est à disposition des étudiants.

Des centaines d'offres de stage, d'alternance et d'emploi régulièrement mises à jour sont également accessibles sur le site. Une opportunité pour développer son réseau professionnel et construire ses premières expériences.

wedesign.lecolededesign.com

CONTACTS

APPRENTISSAGE

Directrice CFA et professionnalisation

Julie Mesmeur
j.mesmeur@lecolededesign.com

Chargées des relations entreprise

Florence Goyat
f.goyat@lecolededesign.com

Ségolène Le Henaff
s.lehenaff@lecolededesign.com

Assistante administrative CFA et accompagnement social Référente handicap

Karine Lorient
k.lorient@lecolededesign.com

Assistante commerciale CFA

Sabrina Bondu
s.bondu@lecolededesign.com

Responsable carrière et alumni

Stéphanie Martin-Petit
s.martin-petit@lecolededesign.com



PÉDAGOGIE

Directeur général adjoint

Stéphane Gouret
s.gouret@lecolededesign.com

Directrice du cycle Master

Nathalie Ciprian
n.ciprian@lecolededesign.com

Assistante de direction cycle master

Marie Ancousture Lavie
m.ancousturelavie@lecolededesign.com

› DESIGN ET STRATÉGIE DE L'INNOVATION

Responsable pédagogique
Marion Moussu
m.moussu@lecolededesign.com

Assistante pédagogique
Emeraude Caillard
e.caillard@lecolededesign.com

› DESIGN ET STRATÉGIE DE L'INNOVATION EN MONDES IMMERSIFS

Responsable pédagogique
Rémy Eynard
r.eynard@lecolededesign.com

› FOOD DESIGN

Responsable pédagogique
Aude Messenger
a.messenger@lecolededesign.com

Assistante pédagogique
Emeraude Caillard
e.caillard@lecolededesign.com

Directrice Design lab
Julia Kunkel
j.kunkel@lecolededesign.com

› CITY DESIGN

Responsable pédagogique
Anaïs Jacquard
a.jacquard@lecolededesign.com

Assistante pédagogique
Kelly Buchet
k.buchet@lecolededesign.com

Directrice Design lab
Sophie Eberhardt
s.eberhardt@lecolededesign.com

› DIGITAL DESIGN

Responsable pédagogique
Arnaud Le Roi
a.leroi@lecolededesign.com

Assistante pédagogique
Anne Lorgeoux
l.collobert@lecolededesign.com

Directrice Design lab
Frédérique Krupa
f.krupa@lecolededesign.com

› CARE DESIGN

Responsable pédagogique
Marine Belluet
m.belluet@lecolededesign.com

Assistante pédagogique
Sophie Guilloux
s.guilloux@lecolededesign.com

Directrice Design lab
Clémence Montagne
c.montagne@lecolededesign.com

› MEDIA DESIGN

Responsable pédagogique
Baptiste Fluzin
b.fluzin@lecolededesign.com

Assistante pédagogique
Astrid Cavaille
a.cavaille@lecolededesign.com

Directeur Design Lab
Karl Pineau
k.pineau@lecolededesign.com

lecolededesign.com



**L'ÉCOLE DE
DESIGN**
Nantes Atlantique