



École supérieure de design

Graphisme

Mode

Produit

Illustration & Bande Dessinée

Espace

Animation

2024-2025

www.ecole-esdac.com



Une école du groupe ACE Éducation

Aix-en-Provence / Annecy / Bordeaux / Chambéry / Clermont-Ferrand / Istres / Lille /

Lyon / Marseille / Montpellier / Nancy / Nice / Paris / Rennes / Strasbourg / Toulouse



L'école des métiers du Design

Au sein de l'ESDAC, école supérieure de design, nous savons que chaque étudiant apporte une perspective unique et précieuse à notre établissement. Nous sommes engagés à fournir un environnement inclusif qui encourage la créativité et la collaboration.

Avec un grand nombre de campus sur toute la France, nous avons à cœur de former des designers passionnés, créatifs et compétents qui pourront répondre aux défis actuels et futurs du secteur du design. Nous offrons une variété de programmes, pour répondre aux besoins et aux aspirations de chacun de nos étudiants, qu'ils souhaitent se spécialiser dans le design graphique, le design d'espace, le design produit, le design de mode ou bien encore l'illustration ou l'animation.

Tous nos enseignements sont assurés par des professionnels du design qui travaillent dans tous ces secteurs et qui s'efforcent ainsi de transmettre des compétences pratiques et théoriques à nos étudiants pour qu'ils soient capables de faire face aux défis de l'industrie du design de demain. Après l'obtention de leur diplôme, nos étudiants sont opérationnels et peuvent répondre aux compétences attendues par les employeurs.

Nous sommes convaincus que l'ESDAC est l'endroit idéal pour les étudiants qui souhaitent explorer leur créativité, développer leurs compétences en design, et s'épanouir en tant que futurs designers professionnels.

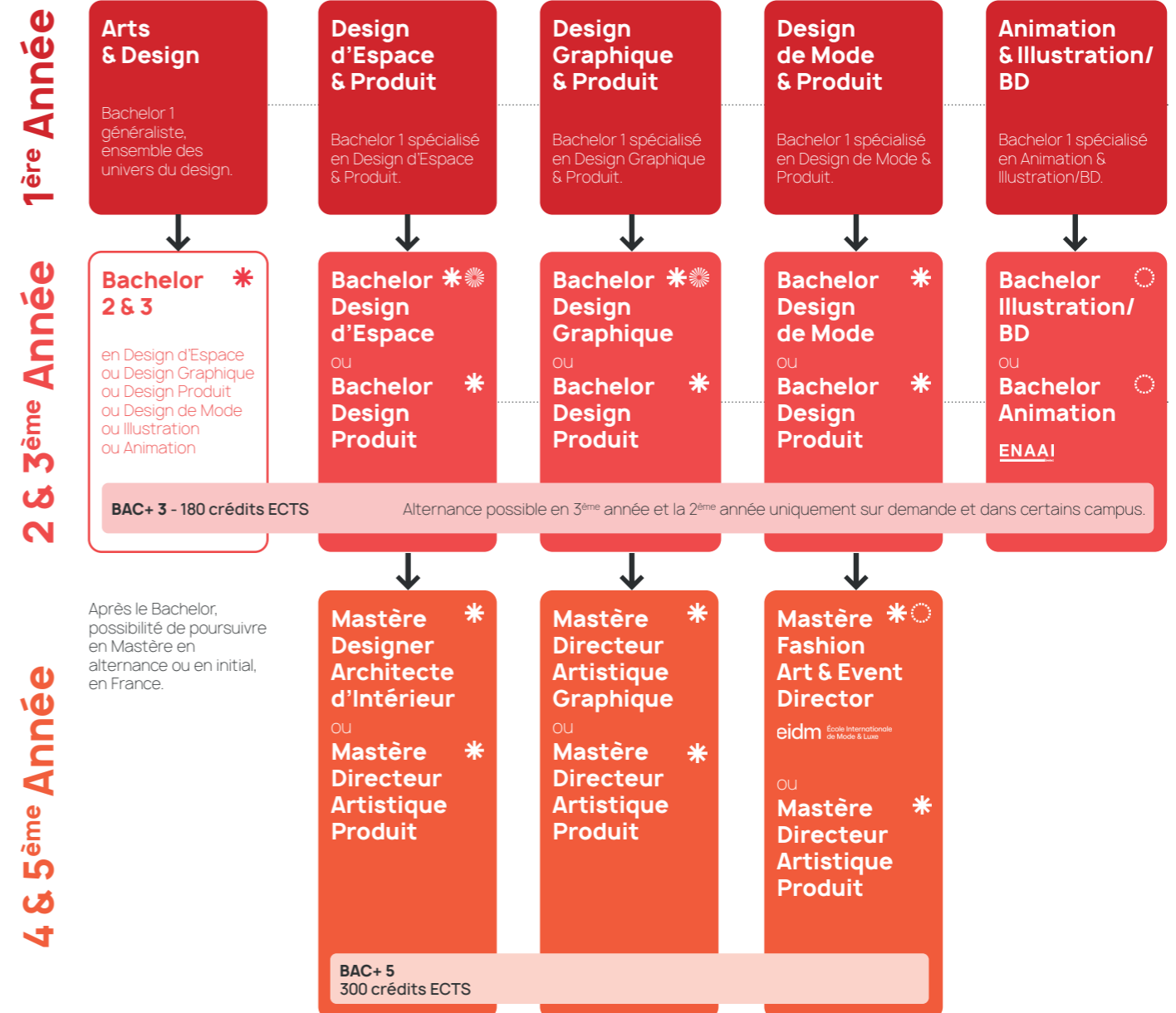
Passion, dynamisme, innovation, ça vous parle ? Rejoignez-nous !

Lyly Petit-Fournier Lemetre,
Brand Manager des écoles ESDAC



Le schéma des études à l'ESDAC

Admission Post-Bac



- * Options Bachelor**
- Option Graphisme/Animation/Illustration**
- Web developer/IA
 - Motion vidéo 3D/compositing
 - Packaging/Edition
- Option Mode**
- Design textile
 - Design produit accessoires
 - Costume de scène
- Option Espace**
- Objet environnement décoratif
 - Design d'espace concepteur 3D
 - Design et scénographie d'espace
- Option Produit**
- Concepteur de produit & d'objet
 - Artisan designer
 - Objet 3D/motion

- * Options Mastère**
- Option Graphique**
- Web developer/IA
 - Motion vidéo 3D/compositing
 - Packaging/Edition
- Option Espace**
- Design 3D
 - Scénographie & espaces
 - Environnement de luxe
- Option Produit**
- Concepteur de produit & d'objet
 - Artisan designer
 - Objet 3D/motion

- * Options proposées en Bachelor & Mastère**
- ☉ Écoles du groupe ACE Education
 - ☼ Mobilité internationale - Cours en anglais



Arts & Design

Bachelor 1 Arts & Design

Bac+1 / 1^{ère} année de Bachelor



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Le Bachelor 1 Arts & Design offre une formation artistique fondamentale avec des compétences et techniques spécifiques aux Arts Appliqués. Les étudiants travaillent concrètement dans les domaines majeurs du design (Graphisme / Mode / Espace / Objet / Illustration & Bande Dessinée / Animation). Ils définissent ainsi des choix d'orientation clairs tout en ayant acquis des bases solides pendant un an.

La polyvalence de la formation permet à chacun d'apprendre concrètement et maîtriser les techniques artistiques essentielles : dessin, rough, croquis, graphisme, volume, perspective, couleur, maquettage au travers de la plus grande diversité des techniques plastiques ; et également de se familiariser avec des outils numériques en utilisant les logiciels de création numérique tels que Photoshop-Indesign-Illustrator. Surtout, les étudiants travaillent concrètement dans les domaines majeurs du design (Graphisme / Mode / Espace / Objet / Illustration / Animation). Ils définissent ainsi des choix d'orientation clairs tout en ayant acquis des bases solides pendant cette année intense et passionnante.



Objectifs pédagogiques

- Découvrir et se familiariser avec l'ensemble des univers du design
- Révéler à chaque étudiant sa créativité
- Sensibiliser l'étudiant à la culture artistique
- Acquérir une méthode de travail et une méthodologie de projets
- Découvrir des ateliers d'approfondissement

Cours & rythme

- 4 semaines de stage en entreprise
- Une moyenne de 26h à 30h de cours/ semaine

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels
- Le Bachelor 1 valide 60 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Acquérir les techniques du dessin
- Acquérir une culture générale du design
- Maîtriser la méthodologie de travail

Prérequis & Modalités d'accès

- Obtention du baccalauréat ou diplôme équivalent
- Dossier de candidature complet
- Entretien de motivation

Programme - Bachelor 1^{ère} année Arts & Design

Dans ce programme de Bachelor en Arts & Design durant sa première année, l'étudiant découvre l'ensemble des métiers du design et peut ainsi choisir en milieu d'année la suite de son parcours d'études en : mode, produit, espace, animation, illustration & bande dessinée ou en graphisme. Cette première année permet de toucher à l'ensemble des métiers du design et ainsi satisfaire la curiosité de l'étudiant.

Enseignements fondamentaux

Enseignement général

Anglais professionnel
Culture artistique et Arts Visuels
Culture scientifique
Culture générale & expression

Fondamentaux du design

Créativité
Infographie 2D
Méthodologie

Fondamentaux du dessin

Dessin de perspective, d'observation, d'analyse, d'extérieur
Anatomie, modèle vivant, croquis
Dessin d'illustration, observation objets
Expression, exploration plastique et volume
Fondamentaux des couleurs

Enseignement Pratique & Professionnel

Workshops design & créatif
Matériaux & techniques des univers du design
Stage en entreprise

Arts & Design Culture généraliste

Découverte de toutes les spécialités

Design Graphique	Animation	Design Objet
Illustration et Bande Dessinée	Design d'Espace	Design de Mode

Choisir un Bachelor 1^{ère} année déjà spécialisé, c'est possible. Vous pourrez intégrer des premières années en :

- Mode & Produit
- Graphique & Produit
- Espace & Produit

Permettant d'affiner encore plus votre choix dès la deuxième année.





Bachelor 2 & 3

Bachelor 2 & 3

Design Graphique Digital & Imprimé

Bac+3 / 2 & 3^{ème} année de Bachelor
Titre professionnel niveau 6 « Designer de Communication Graphique et Digitale » RNCP 34317 certifié par ACE Education, enregistré le 18/11/2019



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Le Bachelor Design Graphique Digital et Imprimé forme des professionnels polyvalents dans les domaines du design interactif (sites internet, Application Mobile, VR), du design d'identité (logotypes, chartes graphiques), du design éditorial (mises en pages de magazines, livres) et du design de message (campagnes publicitaires ou de sensibilisations).

Le designer graphique est un créatif capable de réaliser et concevoir les différentes étapes d'un produit de communication visuelle à partir de la demande d'un commanditaire que ce soit sur support imprimé (papeterie, affiche, livre, presse, packaging, signalétique...) ou sur support numérique (site web, web documentaire, application tablette, habillage écran, animation 2D / 3D, générique, jeu vidéo...).

Les enseignements ont pour objectif de développer la créativité, l'esprit d'analyse, la capacité de communication et aussi permettre l'acquisition des techniques et outils liés au métier du Design Graphique.

Objectifs pédagogiques

- Mener des projets en design graphique quels que soient le type de support, le commanditaire, le marché, le mode de distribution, le média utilisé, sa clientèle
- Explorer méthodiquement des univers et des techniques
- Étayer la pratique d'une création graphique
- Développer une bonne capacité d'analyse, la créativité, l'esprit d'innovation, la culture générale et artistique, l'ouverture internationale, la curiosité, la capacité d'écoute et de travail collaboratif.
- Répondre aux attentes de la profession sur les enjeux de marketing et de communication en identifiant des signes et des tendances
- Professionnaliser les étudiants grâce aux workshops, ateliers professionnels, stages et alternances
- Développer la créativité et l'esprit d'analyse
- Analyser la demande et le contexte du projet
- Concevoir et proposer des hypothèses de travail
- Réaliser le projet et en faire le suivi
- Elaborer une stratégie de création d'entreprise



Cours & rythme

Initial :

- 8 semaines de stage en entreprise
- Une moyenne de 26h à 35h de cours/semaine
- Pratique professionnelle sur projet

Alternance :

- L'alternance peut être une proposition. La demande devra se faire auprès du campus de votre choix afin de vous fournir les bonnes explications.
- Pratique professionnelle sur projet

Modalités d'évaluation*

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Bachelor 2 & 3 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Acquérir une méthodologie graphique
- Maîtriser une création graphique
- Acquérir les techniques graphiques

Prérequis & Modalités d'accès

2^{ème} année :

- Obtention des UE de la 1^{ère} année
- Concours (admissions parallèles)
- Book (admissions parallèles)

3^{ème} année :

- Sur dossier scolaire (admissions parallèles)
- Book professionnel (admissions parallèles)

Programme - Bachelor 2 & 3

Bachelor 2^{ème} année

Enseignement général

Sémiologie & culture graphique
Anglais
Stratégie de communication & marketing

Fondamentaux du design

Dessin, écriture personnelle / illustration
Studio de création
Typographie créative

Enseignement Pratique & Professionnel

Infographie et chaîne graphique
Web Design / UI & UX / Code
Motion design
Communication visuelle / Portfolio

Atelier code créatif
Atelier techniques d'impression
Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants

Bachelor 3^{ème} année

Enseignement général

Concept esthétique & design
Anglais
Culture graphique contemporaine
Méthodologie et écriture

Fondamentaux du design

Studio de création
Dessin et illustration
Typographie et édition

Enseignement Pratique & Professionnel

Infographie et chaîne graphique
Web Design / UI & UX / Intégration
Motion design
Atelier de consolidation de projet
Atelier design sonore

Production imprimée
Environnement professionnel graphique
Stage en entreprise (6 semaines) ou suivi des alternants



Des choix d'options sont proposés dès le Bachelor 2 et jusqu'au Mastère permettant à l'étudiant d'ajouter des spécificités aux métiers du design, de se découvrir et d'apporter de nouvelles perspectives d'études et/ou de métiers.

Une mobilité internationale est proposée aux étudiants de 3^{ème} année de Bachelor (semestre 1) à Valence en Espagne.
Une Summer Class est organisée en juillet de chaque année pour les étudiants de 2^{ème} année de Bachelor afin de découvrir la ville.



Les débouchés possibles

Web designer

Graphiste

Motion designer

UX/UI designer

Chef de projet

Illustrateur

Designer interactif

Iconographe

Maquettiste

Designer packaging

Bachelor 2 & 3 Animation

Bac+3 / 2 & 3^{ème} année de Bachelor



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Ce parcours permet de former des professionnels créatifs et polyvalents capables de concevoir et réaliser des films d'animation en technique traditionnelle et numérique (2D, stop motion, motion design, etc.). Que ce soit dans une démarche d'auteur ou au service d'une production, l'étudiant acquiert les compétences nécessaires à la mise en mouvement d'un concept narratif.



Objectifs pédagogiques

- Concevoir et réaliser des films d'animation
- Acquérir les compétences à la mise en mouvement d'un concept narratif
- Proposer des solutions techniques et plastiques par les moyens de l'image animée
- Savoir évoluer seul ou en équipe

Cours & rythme

Initial :

- 8 semaines de stage en entreprise
- Une moyenne de 26h à 35h de cours/semaine
- Pratique professionnelle sur projet

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Bachelor 2 & 3 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Acquérir les compétences d'animation
- Acquérir les compétences techniques et plastiques
- Acquérir une autonomie de travail

Prérequis & Modalités d'accès

2^{ème} année :

- Obtention des UE de la 1^{ère} année
- Concours (admissions parallèles)
- Book (admissions parallèles)

3^{ème} année :

- Sur dossier scolaire (admissions parallèles)
- Book professionnel (admissions parallèles)

Programme - Bachelor 2 & 3

Bachelor 2^{ème} année

Culture générale & langue

Sémiologie & culture graphique
Anglais
Stratégie de communication & marketing

Pratiques et culture artistiques

Culture des arts, de l'image et du design
Dessin académique
Expression plastique et processus créatif

Pratiques et enseignements techniques

Procédés 2D / 24 images seconde
Technique traditionnelle d'animation en volume

Outils et pratiques numériques

Pratiques et environnement professionnels

Atelier de création : Animation
Atelier complémentaire : Bande Dessinée & Illustration ou Design Graphique

Environnement professionnel
Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants

Bachelor 3^{ème} année

Culture générale & langue

Culture générale et expression
Philosophie de l'animation
Anglais

Pratiques et culture artistiques

Pratique créative sur logiciel
Stop motion
Dragon frames
Animation 2D digitale

Enseignement Pratique & Professionnel

Sound design
Effets spéciaux

Story-board et synchronisation des dialogues

Pratiques et environnement professionnels

Atelier d'animation graphique
Concepteur décor story-boarder
Environnement professionnel

Stage en entreprise (6 semaines) ou suivi des alternants



Des choix d'options sont proposés dès le Bachelor 2 permettant à l'étudiant d'ajouter des spécificités aux métiers du design, de se découvrir et d'apporter de nouvelles perspectives d'études et/ou de métiers.



Les débouchés possibles

Animateur 2D traditionnel et numérique

Story-boarder

Concepteur décors

Concept artist

Character designer

Motion designer

Bachelor 2 & 3

Illustration et Bande Dessinée

Bac+3 / 2 & 3^{ème} année de Bachelor



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Ce parcours permet de former des professionnels créatifs et polyvalents capables de concevoir et réaliser des images de bande dessinées à partir d'un référentiel (texte, scénario, etc.). Une grande variété d'applications est possible (illustration, dessin de presse, bande dessinée, etc.). L'étudiant acquiert les compétences nécessaires dans une démarche d'auteur ou au service d'une commande éditoriale ou narrative.



Objectifs pédagogiques

- Concevoir et réaliser des images dessinées
- Acquérir les compétences pour répondre à un projet éditorial ou narratif
- Proposer des solutions techniques et plastiques par les moyens de l'image dessinée
- Savoir évoluer seul ou en équipe

Cours & rythme

- Initial :**
- 8 semaines de stage en entreprise
 - Une moyenne de 26h à 35h de cours/semaine
 - Pratique professionnelle sur projet

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Bachelor 2 & 3 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Acquérir les compétences d'illustration
- Acquérir les compétences narratives et éditoriales
- Maîtriser les techniques plastiques et de dessin

Prérequis & Modalités d'accès

- 2^{ème} année :**
- Obtention des UE de la 1^{ère} année
 - Concours (admissions parallèles)
 - Book (admissions parallèles)
- 3^{ème} année :**
- Sur dossier scolaire (admissions parallèles)
 - Book professionnel (admissions parallèles)

Programme - Bachelor 2 & 3

Bachelor 2^{ème} année

Culture générale & langue

Culture générale et expression
Philosophie de l'illustration
Anglais

Pratiques et culture artistiques

Culture graphique et plastique
Dessin académique
Expression plastique et processus créatif

Pratiques et enseignements techniques

Procédés et méthodes graphiques
Croquis et technologie du dessin

Introduction à l'outil numérique
Presse et édition

Pratiques et environnement professionnels

Atelier de création : Bande Dessinée & Illustration
Atelier complémentaire : Animation ou Design Graphique

Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants

Bachelor 3^{ème} année

Culture générale & langue

Culture générale et expression
Philosophie de l'illustration
Anglais

Pratiques et culture artistiques

Ecriture plastique et pratique personnelle
Conception, communication visuelle et illustration

Enseignement Pratique & Professionnel

Coloriste
Lettreur Encreur

Pratiques et environnement professionnels

Bande Dessinée
Atelier complémentaire : Animation ou Design Graphique
Environnement professionnel
Projet Professionnel

Mise en situation et intégration professionnelles
Stage en entreprise (6 semaines) ou suivi des alternants



Des choix d'options sont proposés dès le Bachelor 2 et jusqu'au Mastère permettant à l'étudiant d'ajouter des spécificités aux métiers du design, de se découvrir et d'apporter de nouvelles perspectives d'études et/ou de métiers.



Les débouchés possibles

Illustrateur

Auteur de bande dessinée

Coloriste

Lettreur-encreur

Dessinateur de presse

Roughman

Bachelor 2 & 3 Design d'Espace

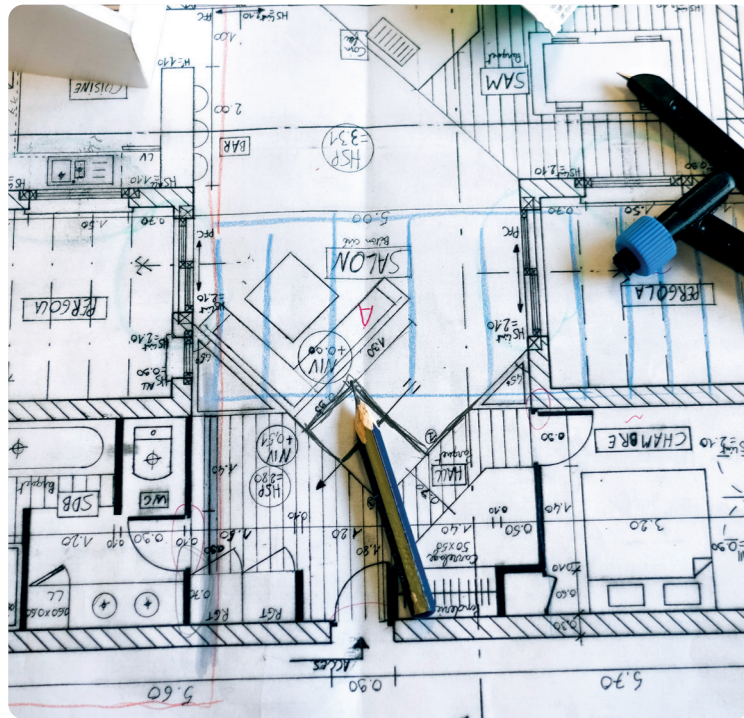
Bac+3 / 2 & 3^{ème} année de Bachelor



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Le Bachelor Design d'Espace forme des professionnels dans les domaines tels de l'architecture d'intérieur, la décoration, l'aménagement commercial, l'espace architectural et urbain, le mobilier, le paysagisme, l'écoconstruction, la muséographie et la scénographie événementielle. Les étudiants développent des compétences en conception d'espace, en gestion de l'environnement et en gestion de projet. Si l'étudiant souhaite devenir Architecte d'intérieur, il devra alors s'orienter vers le Mastère Designer d'Espace / Architecte d'Intérieur afin de valider un BAC+5 pour ce métier.



Objectifs pédagogiques

- Mener des projets en architecture d'intérieur, espace éphémère et événementiel, en espace environnemental naturel ou construit
- Explorer méthodiquement la construction d'un espace
- Acquérir les connaissances d'ordre plastique, fonctionnelle, technique, culturel et sémantique

Cours & rythme

Initial :

- 8 semaines de stage en entreprise
- Une moyenne de 26h à 35h de cours/semaine
- Pratique professionnelle sur projet

Alternance

- Possibilité d'alternance en Bachelor 3 (2 jours d'école / 3 jours en entreprise) selon les conditions mentionnées sur notre site web

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Bachelor 2 & 3 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Acquérir la méthodologie de construction d'intérieur
- Acquérir les connaissances techniques des matériaux
- Maîtriser l'environnement architectural

Prérequis & Modalités d'accès

2^{ème} année :

- Obtention des UE de la 1^{ère} année
- Concours (admissions parallèles)
- Book (admissions parallèles)

3^{ème} année :

- Sur dossier scolaire (admissions parallèles)
- Book professionnel (admissions parallèles)

Programme - Bachelor 2 & 3

Bachelor 2^{ème} année

Enseignement général

Sciences et espace
Anglais
Sémiologie de l'espace
Culture design et d'architecture

Fondamentaux du design

Dessin technique
Méthodologie créative
Concept et projet d'espace
Illustration et dessin créatif
Infographie et communication du projet / Portfolio

Enseignement Pratique & Professionnel

Techniques et matériaux
Environnement et normes
Conception et représentation numérique
Maquette projets & représentation numérique

Maquettes projets et représentation
Studio pro
Workshop pro
Ateliers
Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants

Bachelor 3^{ème} année

Enseignement général

Anglais
Anthropologie de l'espace
Culture contemporaine et design
Méthodologie, écriture et concepts

Fondamentaux du design

Concept et projet d'architecture d'intérieur
Design d'environnement

Enseignement Pratique & Professionnel

Techniques et matériaux
Normes
Conception & représentation numérique
Maquettage

Management du projet et de l'entreprise
Stage en entreprise (6 semaines) ou suivi des alternants



Des choix d'options sont proposés dès le Bachelor 2 et jusqu'au Mastère permettant à l'étudiant d'ajouter des spécificités aux métiers du design, de se découvrir et d'apporter de nouvelles perspectives d'études et/ou de métiers.

Une mobilité internationale est proposée aux étudiants de 3^{ème} année de Bachelor (semestre 1) à Valence en Espagne.

Une Summer Class est organisée en juillet de chaque année pour les étudiants de 2^{ème} année de Bachelor afin de découvrir la ville.



Les débouchés possibles



Designer d'espace

Architecte d'intérieur

Décorateur d'intérieur

Paysagiste

Designer événementiel

Scénographe

Visual merchandiser

Retail designer

Modélisateur espace

Bachelor 2 & 3 Design Produit

Bac+3 / 2 & 3^{ème} année de Bachelor



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Le Bachelor Design Produit se concentre sur la création et la conception de nouveaux objets. Il engage les étudiants dans un processus d'anticipation, où ils doivent comprendre le contexte et imaginer de nouvelles solutions. Cette formation s'applique aux biens de consommation et d'équipements, qu'ils soient fabriqués en série ou de manière artisanale. Les activités du designer sont variées, allant du design opérationnel pour répondre aux besoins existants, au design prospectif pour anticiper l'évolution des valeurs individuelles et sociales.



Objectifs pédagogiques

- Mener des projets en Design Produit relatifs à différents domaines de pratique
- Explorer méthodiquement des techniques, des pratiques, des activités, des secteurs et des domaines.
- Acquérir les connaissances d'ordre plastique, technique, culturel et sémantique
- Traduire les besoins par les scénarios d'usages et de comportements, par les formes, les matières, les couleurs
- Développer des capacités d'analyse, de créativité, de culture générale et artistique»

Cours & rythme

Initial :

- 8 semaines de stage en entreprise
- Une moyenne de 26h à 35h de cours/semaine
- Pratique professionnelle sur projet

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Bachelor 2 & 3 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Acquérir les scénarios d'usage dans les domaines du produit
- Acquérir la méthodologie technique
- Maîtriser les matériaux

Prérequis & Modalités d'accès

2^{ème} année :

- Obtention des UE de la 1^{ère} année
- Concours (admissions parallèles)
- Book (admissions parallèles)

3^{ème} année :

- Sur dossier scolaire (admissions parallèles)
- Book professionnel (admissions parallèles)

Programme - Bachelor 2 & 3

Bachelor 2^{ème} année

Enseignement général

Sciences et design
Anglais
Sémiologie du design
Culture du design

Fondamentaux du design

Dessin technique
Méthodologie créative
Projet design
Dessin rough
Communication de projet / portfolio

Enseignement Pratique & Professionnel

Technologie
Maquettage
Studio pro
Projet design

Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants

Bachelor 3^{ème} année

Enseignement général

Anglais
Anthropologie de l'espace
Critique esthétique du design
Méthodologie, écriture et concepts

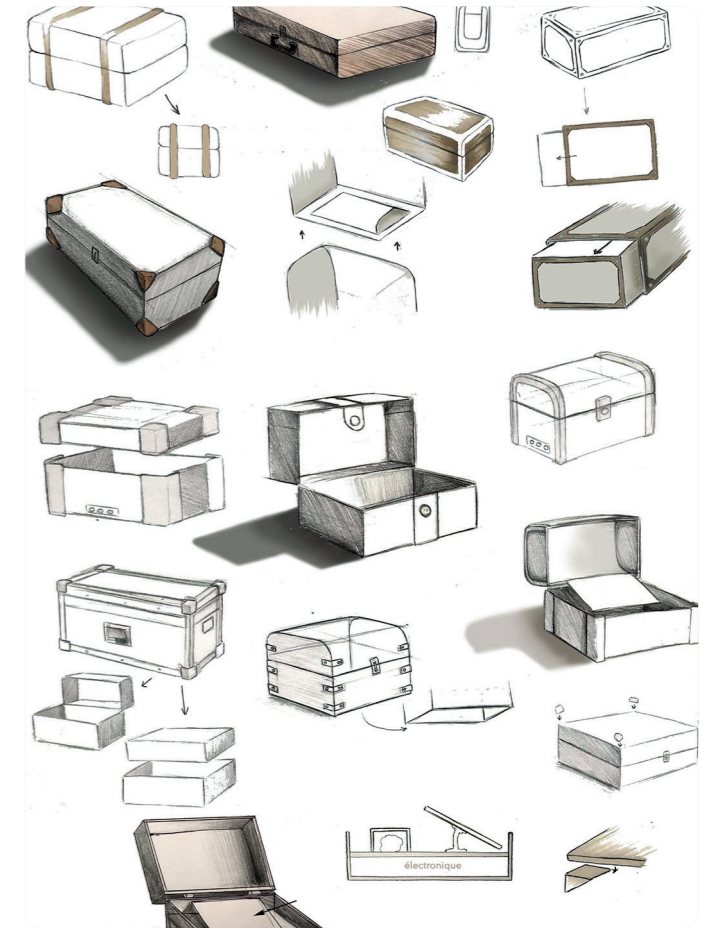
Fondamentaux du design

Méthodologie créative
Environnement professionnel
Modélisation 3D
Communication de projet / portfolio

Enseignement Pratique & Professionnel

Techniques et matériaux
Environnement et normes
Atelier de consolidation de projet
Communication projet web

Stage en entreprise (6 semaines) ou suivi des alternants



Des choix d'options sont proposés dès le Bachelor 2 et jusqu'au Mastère permettant à l'étudiant d'ajouter des spécificités aux métiers du design, de se découvrir et d'apporter de nouvelles perspectives d'études et/ou de métiers.



Les débouchés possibles



Designer produit

Technicien de bureau d'études en design

Designer de l'économie durable

Designer de services

Designer prospectif

Designer de mobilité

Bachelor 2 & 3 Design de Mode



Bac+3 / 2 & 3^{ème} année de Bachelor
Titre professionnel niveau 6 « Styliste modéliste concepteur de mode » RNCP37081 certifié par SUPDEMOD, enregistré le 23/11/2022



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Le Bachelor Design de Mode met en interaction la richesse de différents domaines de pratique, tels que l'habillement, les accessoires, la production textile et les tendances. Les designers de mode sont des créatifs qui conçoivent des produits et des collections, définissent les tendances et supervisent leur réalisation technique.



Objectifs pédagogiques

- Concevoir et réaliser un plan de collection en accord avec le positionnement défini
- Valider le plan de collection auprès des parties prenantes
- Modéliser et confectionner des modèles de la collection décidés par la marque et/ou le donneur d'ordre
- Concevoir le dossier technique destiné à la fabrication des modèles
- Sélectionner ou vérifier le choix des prestataires pour la fabrication des modèles
- Fixer les conditions de fabrication avec le service production
- Vérifier la conformité de la production avec les exigences de la marque et de la collection
- Organiser un projet entrepreneurial
- Mettre en œuvre le projet de création d'activité de styliste modéliste
- Suivre et pérenniser l'activité indépendante de styliste modéliste

Cours & rythme

Initial :

- 8 semaines de stage en entreprise
- Une moyenne de 26h à 35h de cours/semaine
- Pratique professionnelle sur projet

Alternance :

- L'alternance peut être une proposition. La demande devra se faire auprès du campus de votre choix afin de vous fournir les bonnes explications.
- Pratique professionnelle sur projet

Modalités d'évaluation*

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Bachelor 2 & 3 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Acquérir la méthodologie technique et pratique
- Maîtriser la créativité
- Maîtriser les formes, matières, couleurs

Prérequis & Modalités d'accès*

2^{ème} année :

- Obtention des UE de la 1^{ère} année
- Concours (admissions parallèles)
- Book (admissions parallèles)

3^{ème} année :

- Sur dossier scolaire (admissions parallèles)
- Book professionnel (admissions parallèles)

Programme - Bachelor 2 & 3

Bachelor 2^{ème} année

Enseignement général

Sémiologie de la mode
Sciences appliquées
Anglais
Culture design de mode

Fondamentaux du design

Illustration & média plastique
Technologie fondamentale et appliquée
Infographie et communication de projet / portfolio
Collectionning

Enseignement Pratique & Professionnel

Laboratoire de création style/ concept forme : modélisme
Laboratoire de création textile/ concept matière : Workshop pro
Laboratoire de conception forme : Atelier
Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants

Bachelor 3^{ème} année

Enseignement général

Anglais
Actualité culturelle et de la mode
Méthodologie et écriture

Fondamentaux du design

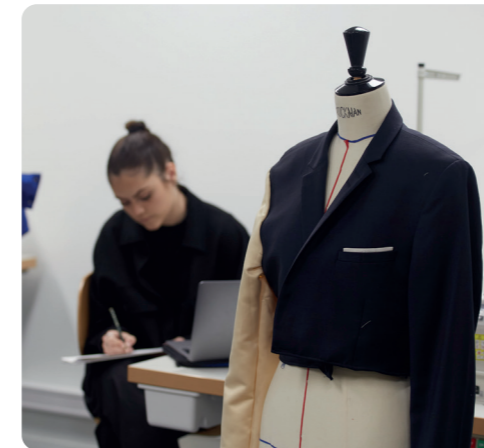
Technologie fondamentale et appliquée
Communication de projet / portfolio
Projet

Enseignement Pratique & Professionnel

Laboratoire de création style/ concept forme : Environnement professionnel et sectoriel
Laboratoire de création textile/ concept matière : Atelier
Laboratoire de conception forme : Stage en entreprise (6 semaines) ou suivi des alternants
modélisme



Des choix d'options sont proposés dès le Bachelor 2 et jusqu'au Mastère permettant à l'étudiant d'ajouter des spécificités aux métiers du design, de se découvrir et d'apporter de nouvelles perspectives d'études et/ou de métiers.



Les débouchés possibles



Designer de mode

Styliste

Modéliste

Illustrateur de vêtements

Designer coordinateur de collection

Designer de tendances

Designer textile

Designer couleur

Rédacteur de mode



Mastère 1 & 2

Mastère 1 & 2

Directeur Artistique Graphique



Bac+5 / 1^{ère} & 2^{ème} année de Mastère
Titre professionnel niveau 7 « Directeur artistique en design graphique » RNCP 38595 certifié par AUTOGRAF, enregistré le 09/02/2024



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Le Mastère Directeur Artistique Graphique vise à former des professionnels qualifiés pour des postes de direction artistique. Les deux années d'études développent les compétences nécessaires pour concevoir des stratégies de communication visuelle, gérer des équipes créatives, et s'adapter aux nouvelles technologies et à l'expérience utilisateur.



Objectifs pédagogiques

- Analyser et formaliser les objectifs et besoins d'un commanditaire sur un projet de design graphique
- Concevoir et développer des propositions créatives
- Développer l'axe créatif retenu
- Mise en production du projet de design graphique
- Constituer l'équipe créative et technique pour la réalisation du projet (équipe créative interne et prestataires)
- Coordonner les équipes créatives et techniques en respectant le planning et le budget afin de s'assurer de la bonne réalisation du projet

Cours & rythme

Initial :

- 8 semaines de stage en entreprise
- 40h de cours / semaine
- Pratique professionnelle sur projet

Alternance :

- 1 semaine de cours / 3 semaines en entreprise
- Pratique professionnelle sur projet

Modalités d'évaluation*

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Mastère 1 & 2 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Maîtriser les techniques managériales, de marketing et la culture graphique
- Maîtriser la gestion d'un projet
- Maîtriser la procédure de développement créative

Prérequis & Modalités d'accès*

1^{ère} année :

- Entretien de motivation
- Book

2^{ème} année :

- Sur concours (admissions parallèles)
- Book professionnel (admissions parallèles)

Programme - Mastère 1 & 2

Mastère 1^{ère} année

Enseignement général

Marketing et communication
Gestion et économie de projet
Sémiologie et culture graphique
Anglais

Fondamentaux du design

Méthodologie de projet
Méthodologie de recherche
Projet design de message et communication 360
Projet design et narration
Web design / Intégration et UX design
Motion design 2D / 3D / Mapping / Compositing
Réalité virtuelle et réalité augmentée
Innovation et procédés expérimentaux
Portfolio

Mastère 2^{ème} année

Enseignement général

Droit des entreprises
Economie et finance des entreprises
Culture entrepreneuriale
Sémiologie et culture graphique
Communication professionnelle
Anglais

Fondamentaux du design

Méthodologie de projet
Design et réalité augmentée
Design génératif
Projet de développement web
Méthodologie de recherche
Tutorat individuel de mémoire / projet
Techniques digitales
Motion design
Techniques imprimées



Les débouchés possibles



Designer graphique

Directeur artistique

Designer chef de projet

Webdesigner / Intégrateur

Illustrateur

Web master

Designer UX / UI

Motion designer

Mastère 1 & 2

Designer Architecte d'intérieur



Bac+5 / 1^{ère} & 2^{ème} année de Mastère
Titre professionnel niveau 7 « Designer architecte d'intérieur » RNCP34357 certifié par ACE EDUCATION, enregistré le 16/12/2019

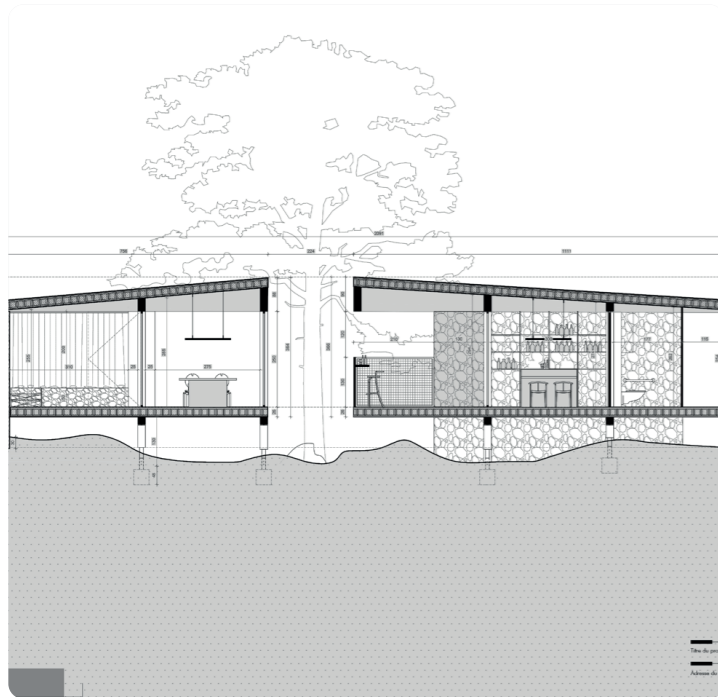


* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Le Designer Architecte d'Intérieur intègre la connaissance, la technique et la créativité dans ses créations. Sa mission consiste à proposer une vision globale en prenant en compte les besoins des usagers, les contextes sociétaux et les composantes de l'environnement. La formation se concrétise par le développement de projets réels d'architecture d'intérieur, d'aménagements commerciaux et de design en collaboration avec des entreprises.

Le partenariat avec l'UNAID et d'autres acteurs du secteur garantit la réponse aux exigences professionnelles, avec un contenu de formation précis basé sur une évolution mesurée et conforme aux normes complexes du domaine.



Objectifs pédagogiques

- Analyser la faisabilité du projet d'aménagement d'espace
- Formaliser une étude de conception et constituer un dossier de consultation des entreprises
- Piloter l'exécution des travaux d'aménagement d'espace
- Développer un projet entrepreneurial

Programme - Mastère 1 & 2

Mastère 1^{ère} année

Enseignement général

Marketing et communication
Anglais

Fondamentaux du design

Méthodologie de projet
Environnement du projet
Analyse créative
Atelier rough
Atelier de conception
Gestion de projet et travaux
Environnement économique du projet
Techniques du bâtiment
Modélisation et BIM
Innovation et perspectives
Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants

Mastère 2^{ème} année

Enseignement général

Droit des entreprises
Economie et finance des entreprises
Management de projet entrepreneurial
Sémiologie et sociologie de l'espace
Anglais

Fondamentaux du design

Méthodologie de mémoire / projet
Tutorat individuel de mémoire / projet
Environnement économique du projet
Techniques du bâtiment
Atelier de communication
Atelier de modélisation 3D
Atelier vidéo / image animée
Communication verbale et non verbale
Cycle de conférences
Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants



Les débouchés possibles



Architecte d'intérieur

Scénographe

Architecte commercial

Designer Manager chef de projet

Architecte d'environnement

Maitre d'œuvre

Designer événementiel

Assistant architecte

Cours & rythme

Initial :

- 8 semaines de stage en entreprise
- 40h de cours / semaine
- Pratique professionnelle sur projet

Alternance :

- 1 semaine de cours / 3 semaines en entreprise
- Pratique professionnelle sur projet

Modalités d'évaluation*

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Mastère 1 & 2 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Maîtriser les techniques managériales, de marketing et la culture graphique
- Maîtriser la gestion d'un projet
- Maîtriser la procédure de développement créative

Prérequis & Modalités d'accès*

1^{ère} année :

- Entretien de motivation
- Book

2^{ème} année :

- Sur concours (admissions parallèles)
- Book professionnel (admissions parallèles)



Mastère 1 & 2 Directeur Artistique Produit

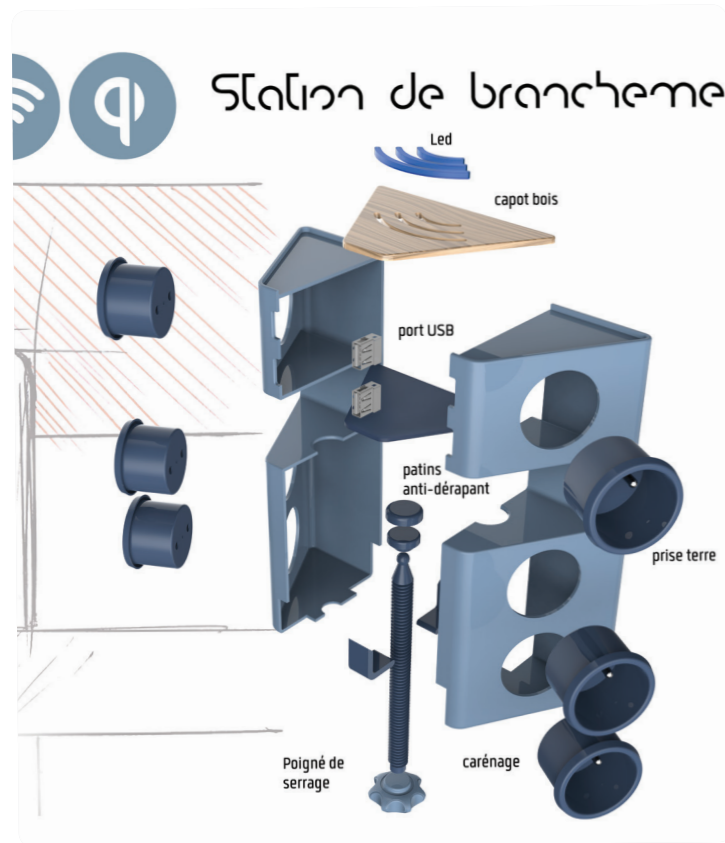
Bac+5 / 1^{ère} & 2^{ème} année de Mastère



* Plus d'infos

Consultez les indicateurs de performance de la formation

Le rôle du Directeur Artistique Produit est de concevoir les produits de demain en répondant aux besoins des utilisateurs finaux, tout en prenant en compte les contraintes techniques et économiques. Cela implique l'analyse, la conception et la résolution des besoins, en utilisant des pratiques innovantes et en intégrant les processus de pointe de l'industrie et des services. Concevoir l'innovation c'est coordonner, intégrer et articuler tous les facteurs en jeu : plus précisément ceux liés à l'utilisation, au plaisir et à la consommation individuelle ainsi que ceux liés à sa production.



Objectifs pédagogiques

- Construire un processus de développement de projet
- Imaginer des solutions tenant compte des enjeux éthiques, économiques, ergonomiques, écologiques des projets, du contexte social, environnemental, de la faisabilité économique et juridique, à la fois sur le plan général et en lien avec le milieu/territoire visé.
- Développer des compétences pour suivre, gérer, accompagner le projet
- Développer une compréhension et une culture appliquée à la veille technologique, la connaissance des outils professionnels
- Positionner les étudiants comme créateurs et managers de projet

Cours & rythme

- 8 semaines de stage en entreprise
- 40h de cours / semaine
- Pratique professionnelle sur projet

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu, obtention des UE, partiels, soutenance du projet devant un jury
- Le Mastère 1 & 2 valide 120 crédits ECTS

Méthodes pédagogiques

- Cours dispensés par des professionnels en activité
- Projets professionnels

Compétences visées

- Maîtriser les enjeux éthiques, ergonomiques et économiques d'un projet
- Maîtriser le contexte social et le processus de développement
- Maîtriser l'accompagnement d'un projet dans sa faisabilité

Prérequis & Modalités d'accès

1^{ère} année :

- Entretien de motivation
- Book

2^{ème} année :

- Sur concours (admissions parallèles)
- Book professionnel (admissions parallèles)

Programme - Mastère 1 & 2

Mastère 1^{ère} année

Enseignement général

Marketing et communication
Normes et RSE
Problématique contemporaine et du design
Anglais

Design de service / design social
Nouveaux matériaux et technologie
Modélisation digitale et maquettage
Ergonomie
Gestion économique de projet
Suivi de production
Cycle de conférences

Fondamentaux du design

Méthodologie de projet et de l'innovation
Design objet & UX design
Développement des objets connectés

Communication de projet
Innovation & perspective dans le design
Modélisation et fabrique digitale
Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants

Mastère 2^{ème} année

Enseignement général

Droit des entreprises
Droits d'auteur
Economie et finance des entreprises
Management de projet entrepreneurial
Sémiologie et sociologie de l'objet
Anglais

Fondamentaux du design

Méthodologie rédactionnelle et de projet
Modélisation 3D
Maquettage
Vidéo et image animée explicative
Tutorat individuel de mémoire et projet
Atelier de communication / portfolio
Cycle de conférences
Stage en entreprise (8 semaines) ou suivi des alternants



Les débouchés possibles



Directeur Artistique Produit

Manager de bureau d'études

Designer de l'innovation

Designer d'interaction

Directeur UX

Designer de service

Des choix d'options sont proposés dès le Bachelor 2 et jusqu'au Mastère permettant à l'étudiant d'ajouter des spécificités aux métiers du design, de se découvrir et d'apporter de nouvelles perspectives d'études et/ou de métiers.

Intégrer l'ESDAC

Chaque année les admissions au sein des écoles de design ESDAC sont ouvertes à partir du mois d'octobre et jusque dans la limite des places disponibles pour la rentrée suivante.

Les écoles ESDAC sont des établissements d'enseignement supérieur privés, il est donc nécessaire de candidater directement auprès de nos écoles sans passer par ParcoursSup.

L'admission au sein des écoles de design ESDAC en 3 étapes :

1

Remplissez votre formulaire de candidature

Pour candidater à l'ESDAC, vous pouvez le faire directement en ligne sur le site de l'ESDAC (www.ecole-esdac.com). Cette candidature est valable pour l'ensemble des écoles ESDAC, mais vous choisissez votre futur lieu d'études sur le formulaire de candidature.

2

Choisissez une date pour votre entretien de motivation ou du concours

Lors de votre candidature en ligne, vous allez choisir une date d'entretien de motivation qui se déroulera avec la direction pédagogique de l'établissement. En plus des pièces obligatoires à joindre à votre dossier, tous travaux artistiques (book, dessins, créations...) peuvent être présentés le jour de l'entretien, si vous en disposez. Si vous ne pouvez pas vous déplacer au sein de l'école, un entretien à distance est possible.

3

Complétez votre dossier d'inscription

Suite à votre entretien, un avis définitif d'intégration vous sera communiqué sous 72h et vous permettra de finaliser votre inscription administrative avec toutes les pièces demandées en cas d'avis favorable.

L'ESDAC est engagée dans une politique de diversité inclusive par la mise en place d'un réseau d'acteurs et de personnes ressources afin de faciliter l'intégration, le suivi pédagogique et l'employabilité de ses étudiants. C'est pourquoi l'école ESDAC est sensible à l'intégration de nos étudiants en situation de handicap. Des référents sur chaque campus pourront vous orienter, vous guider et vous accompagner.

Contact national : referenthandicap@ecole-esdac.fr



Directeur de publication : Sylvestre Louis
Rédactrice en chef : Elise CORBET
Direction artistique et création graphique : Roni Amiel & Florian PIGLI
Crédits Photo © Frédéric Bieth / AlterSEgo / ESDAC

École de design ESDAC, établissement d'enseignement supérieur privé hors contrat enregistré auprès du rectorat des académies d'implantation.

Document non contractuel

●●●● ECOLE DE DESIGN

[esdac]

