



—
ÉVEILLER
DES TALENTS
UNIQUES

—
DESIGN

esdl.fr



L'ESDL

05 58 51 89 21

236 avenue de Canenx

40000 Mont-de-Marsan

esdl.fr



ESDLandes



ecoledesignlandes

L'ÉDITO



CAMPUS LANDES

DESIGN • MANAGEMENT • NUMÉRIQUE

Les Ecoles Supérieures de Design, de Management et du Numérique de la CCI des Landes, regroupées au sein de Campus Landes, ont été créées pour fournir aux jeunes des Landes et d'ailleurs une expérience unique de qualité d'enseignement et de vie étudiante. Expérience pédagogique, expérience dans le partage avec les intervenants et premières expériences en entreprise, la philosophie des trois Écoles est de créer les liens qui guident le développement personnel et professionnel de chaque étudiant. Etudier au sein d'une Ecole Supérieure dans les Landes à Mont de Marsan, c'est également grandir dans un cadre séduisant et rassurant. Grandir en tant qu'homme et femme, grandir dans ses savoirs et savoir-être en découvrant la richesse d'autres étudiants et grandir dans ses compétences pour gagner en maturité et disposer des clés de la réussite professionnelle.

Pour cela, Campus Landes est lié depuis sa création en 2009 aux entreprises du territoire et ses intervenants, tous des professionnels, portent les valeurs de l'entrepreneuriat. Cette double proximité permet à la fois de proposer des programmes pédagogiques correspondant aux besoins du marché de l'emploi, de faciliter l'insertion professionnelle des étudiants au sein des entreprises et de susciter des vocations de créations d'entreprises. Et tout cela est possible grâce aux infrastructures, aux règles de vie et aux équipes du Campus, lesquelles sont au contact permanent des étudiants.

L'épidémie de Covid – 19, qui sévit depuis le mois de mars 2020, impose des mesures que chacun devra respecter scrupuleusement pour sa propre santé et celle de la communauté de Campus Landes. Les gestes de protection individuelle doivent être compris et respectés avec une attention particulière sur le port des masques, obligatoire en cours et dans les déplacements à l'intérieur du Campus ou en entreprises. Le Campus Landes est organisé avec un haut degré de prévention en cette rentrée 2020, mais c'est le comportement et la discipline de chacun d'entre nous qui permettront la continuité des enseignements en présentiel tant que l'épidémie ne sera pas définitivement écartée.

Acceptons ensemble ces contraintes avec bonne humeur et respectons-les avec une grande rigueur. Il en va de notre intérêt à tous, notre santé et celles de nos proches étant un bien précieux qu'il nous faut protéger de manière solidaire, tout comme notre désir de réussir l'année d'enseignement qui s'ouvre.

Bonne rentrée à tous et bienvenue à toutes celles et ceux qui rejoignent Campus Landes !

Philippe Jacquemain

Président de l'Ecole Supérieure de Design des Landes

Michel Ducassé

Directeur général des Écoles de Campus Landes

ESDL, ESML, ESNL



CAMPUS LANDES

DESIGN • MANAGEMENT • NUMÉRIQUE



LE CAMPUS

3 ÉCOLES

Design
Numérique
Management



—
7

SURFACE 2500M²





Le Campus dispose de 18 classes, d'une salle de séminaire, d'un atelier de maquettage et de créativité ainsi que de deux salles informatiques et de plusieurs espaces communs intérieurs & extérieurs de détente et de restauration.



L'équipe
pédagogique
compte 85 enseignants
professionnels
des métiers du design,
du management
et du numérique.

Salle informatique



Dédié aux 3 écoles de la CCI des
Landes et à leurs parties prenantes,
le campus offre un environnement
de travail optimal pour les étudiants
et l'accueil des entreprises.



Atelier maquette

Espace détente



LA VIE ÉTUDIANTE À MONT DE MARSAN



Vos plus belles années et vos études, réussissez-les au sein de Campus Landes ! Entre Océan et Pyrénées, le Campus vous accueille non loin de Bordeaux, à Mont-de-Marsan, préfecture des Landes, dans la superbe région Nouvelle-Aquitaine.



Médiathèque



Le Bureau Des Étudiants (BDE) propose de nombreuses activités tout au long de l'année. L'objectif : se réunir, se rencontrer et souder les étudiants.

Mounride : l'équipe campus



Soirée BDE



Entre activités et loisirs de plein-air, un centre-ville très dynamique et une douceur de vivre, Mont-de-Marsan est une ville rêvée pour la vie d'étudiant.



SOMMAIRE

16

LES MÉTIERS

12



22

BACHELOR
DESIGN
1^{RE} ANNÉE



14

VOUS AVEZ DIT
DESIGNER ?

28

BACHELOR
DESIGN PRODUIT
2^E & 3^E ANNÉE

34

BACHELOR
DESIGN
D'ESPACE
2^E & 3^E ANNÉE



40

BACHELOR
DESIGN
GRAPHISME
2^E & 3^E ANNÉE

44

NEW

BACHELOR
DESIGNER
CONCEPTEUR
INDUSTRIEL
1^E, 2^E & 3^E ANNÉE



52

MASTÈRE
FOOD DESIGN
EXPÉRIENCES
4^E & 5^E ANNÉE



46

MASTÈRE
DESIGN
MANAGER
4^E & 5^E ANNÉE

—
13

58

MASTÈRE
ARCHITECTURE
D'INTÉRIEUR
4^E & 5^E ANNÉE

62

INTERNATIONAL

66

LES WORKSHOPS

76

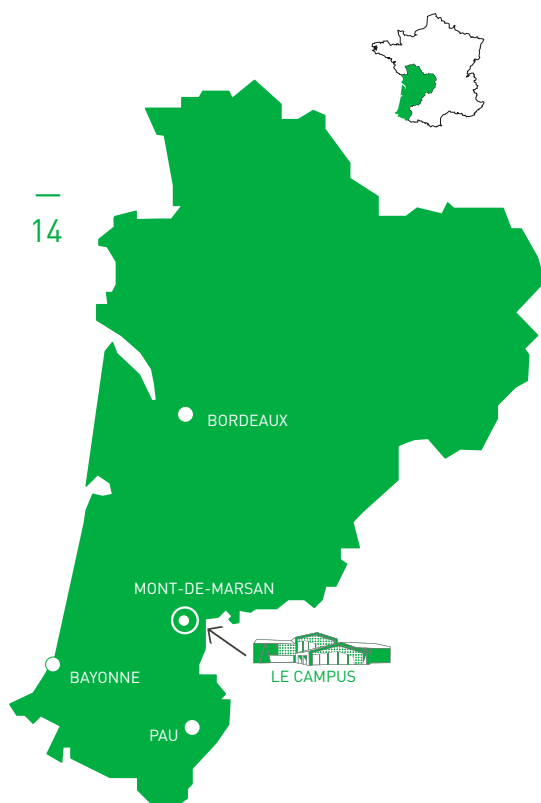


LA
FONDATION



BIENVENUE À L'ESDL

14



L'ESDL, UNE INITIATIVE RÉGIONALE EN NOUVELLE AQUITAINE

L'École Supérieure de Design des Landes (ESDL) est une école académique et professionnelle de design, d'innovation, de créativité et d'entrepreneuriat.

L'ESDL associe des acteurs économiques majeurs de la région Nouvelle Aquitaine :

- > les Chambres de Commerce et d'Industrie des Landes, de Bayonne Pays Basque, de Bordeaux Gironde, de Nouvelle Aquitaine et de Pau Béarn,
- > le Conseil Départemental des Landes,
- > et la Collectivité de Mont de Marsan Agglomération.

L'ESDL bénéficie également du soutien et de l'investissement du Conseil Régional Nouvelle Aquitaine et de la Caisse des Dépôts et Consignations.

Les partenaires associés sont réunis au sein d'un même Conseil d'Administration, présidé par Philippe Jacquemain, entrepreneur et ancien Président de la Chambre de Commerce et d'Industrie des Landes.



LE SENS DE L'ESDL

LA RAISON D'ÊTRE DE L'ÉCOLE

Éveiller des talents uniques pour former des designers passionnés, opérationnels et innovants.

LA MISSION DE L'ESDL

Former les designers qui changeront le devenir des entreprises françaises.

LES VALEURS DE L'ESDL

Vrai

> transparent, sincère, loyal, honnête

Responsable

> engagé, acteur, courageux, exigeant

Bienveillant

> accessible, généreux, fraternel

Dynamique

> audacieux, réactif, persévérant, innovant

15

**PLUS DE 150
ÉTUDIANTS**

**PRÈS DE 150
ENTREPRISES
PARTENAIRES**

**35 INTERVENANTS
DESIGNERS ET
EXPERTS MÉTIERS**

**6 FORMATIONS
DE BAC +3 À BAC +5**

157 DIPLÔMÉS

VOUS AVEZ DIT DESIGNER

16

...





Le designer est un concepteur d'expériences sensorielles positives pour l'être humain

- > Il observe les utilisateurs
- > Il répond à des besoins conscients ou inconscients
- > Il propose et conçoit des solutions innovantes
- > Il facilite et améliore le quotidien des personnes
- > Il éveille nos sens et nos émotions

L'ESDL forme des designers entrepreneurs et responsables qui ont la capacité de s'intégrer, de travailler avec toutes les compétences pour fédérer.

Ils sont selon leur choix managers d'équipe, intrapreneurs, indépendants ou chefs d'entreprise.



UN MÉTIER ? NON... DES MÉTIERS !

DESIGNER PRODUIT
DESIGNER D'ESPACE
DESIGNER GRAPHIQUE
DESIGNER PACKAGING
FOOD DESIGNER
ARCHITECTE D'INTÉRIEUR

...

Le design offre de nombreux débouchés qui évoluent en permanence. Voici une liste des métiers les plus recherchés, il en existe bien d'autres...

EMPLOIS ET CARRIÈRES POUR UN DESIGNER

Le design recouvre de nombreuses fonctions. Le designer est avant tout un professionnel de la création qui évolue dans des contextes de travail très différents : designer graphique, designer produit, packaging, d'espace, food design, éco design...

UN MÉTIER, PLUSIEURS FONCTIONS

Vous êtes capable de combiner culture générale, compétences techniques, créativité et sens de la forme tout en conservant un regard avisé sur les contraintes économiques du monde moderne et le contexte social.

Le métier de designer recoupe un ensemble d'activités très vastes offrant de nombreuses opportunités de carrières, sans compter les fonctions englobant, de près ou de loin, les différents emplois dans la sphère design : designers couleur, de matière, designers dans l'événementiel, l'aménagement d'espaces de vente, d'accueil, décorateurs, webdesigners, designers sonores, etc.



DESIGNER GRAPHIQUE

Le métier de designer graphique correspond à la prise en charge d'une activité de conception qui vise à mettre en œuvre et à coordonner la réalisation d'une communication visuelle.

Le designer graphique intervient également sur la signalétique, le packaging et bien d'autres réalisations. Stratège du message délivré, c'est un véritable expert du signal, de la signification symbolique et de l'identité visuelle.

DESIGNER PRODUIT

Le designer produit crée des formes et des volumes, des objets qui nous entourent au quotidien : boîte de biscuits, mobilier, carrosserie automobile, etc. Esthéticien de l'objet, il maîtrise l'ensemble des codes tout en laissant libre cours à ses idées créatrices. Sa carrière de designer, l'amènera à travailler avec une multitude d'acteurs, dans des secteurs professionnels variés, industriels et artisanaux. Le métier de designer produit figure parmi les plus prisés dans l'univers du design publicitaire.



DESIGNER PACKAGING

Le métier de designer packaging implique une maîtrise de l'ensemble des problématiques liées aux conditionnements des produits de consommation, alimentaires ou non, dans presque tous les secteurs d'activités. Les notions d'éco design et de cycle de vie du produit lui sont familières. Le designer packaging est non seulement un parfait analyste des enjeux industriels mais encore un spécialiste à l'écoute des innovations technologiques permettant de limiter l'empreinte écologique sur l'environnement et de préserver la nature.



DESIGNER D'ESPACE

Il participe à la conception, la mise au point et la réalisation :

- d'espaces intérieurs (habitat),
- d'espaces éphémères (un stand, une exposition),
- d'espaces naturels,
- de mobilier...

Assurant le suivi de chaque projet, le designer d'espace est capable de mobiliser des connaissances importantes dans des secteurs aussi variés que l'architecture, l'urbanisme, la scénographie, la muséographie, le patrimoine, le paysage, etc.

Les carrières de designer d'espace sont donc nombreuses.

FOOD DESIGNER

C'est une discipline récente incluant le process classique d'études et de recherches du design pour développer de nouveaux produits alimentaires innovants, des ustensiles culinaires repensés, art de la table, etc...

Le food design fait appel à différentes disciplines telles que l'anthropologie, la sociologie, la nutrition, l'histoire culinaire... Du food design découlent de nombreuses spécialisations : food product, design for food, eating design, food space design...

ARCHITECTE D'INTÉRIEUR

Il conçoit et réalise des espaces intérieurs fonctionnels et confortables en jouant avec les volumes, la lumière, le mobilier et les matériaux, tout en tenant compte des contraintes techniques et budgétaires.

L'architecture intérieure est principalement associée aux espaces privés, mais elle est bien plus vaste que cela : agencements intérieurs des commerces, boutiques, restaurants et brasseries, bureaux etc.

L'architecte d'intérieur exerce son activité en profession libérale, en société ou en tant que salarié.

DESIGNER CONCEPTEUR INDUSTRIEL

un métier hybride à la fois scientifique et créatif

Le métier de Designer Concepteur Industriel correspond au parfait équilibre entre créativité et réalisme. Il est un expert de la conception de produits industriels en laissant libre cours à ses idées créatives tout en se préoccupant en permanence de l'adéquation technico-économique et aussi sociétale de ses propositions. Le Designer Concepteur Industriel conçoit donc des produits et services éco-innovants qui résultent d'une démarche pluridisciplinaire tenant compte de plusieurs contraintes : l'usage, l'étude des besoins, l'ergonomie, l'éco-conception, les procédés de fabrication et les matériaux, le budget, les délais, etc.

Ses aptitudes créatives et sa sensibilité artistique sont à rapprocher de celles des designers et ses expertises et connaissances pluri-technologiques (mécanique, électronique, numérique) sont proches de celle des concepteurs industriels.

De ce fait, le Designer Concepteur Industriel peut intervenir dans de multiples domaines industriels et dans tous les secteurs de la création de produits, d'objets ou de services.

Au cours de sa carrière, il sera amené à collaborer avec une multitude d'acteurs (ingénieurs, designers, services marketing/commerce...) de la naissance de l'idée à la réalisation du projet en passant par la définition du



prototype ou l'élaboration des premiers tests utilisateurs... tout en préparant le recyclage ou la réutilisation de ses productions en fin de vie pour un objectif de développement durable.

Il peut être intégré en entreprise où il exercera dans les départements innovation, de R&D ou bureaux d'études ou bien en agence de design. Il peut aussi développer son activité en tant qu'entrepreneur en créant sa propre entreprise pour développer ses productions ou bien en tant qu'intrapreneur pour favoriser le développement de projets innovants au sein même des entreprises.

CURSUS

DESIGNER PRODUIT
DESIGNER D'ESPACE
DESIGNER GRAPHIQUE
DESIGN MANAGER
PRODUIT ÉCONOMIE
CIRCULAIRE
ARCHITECTE D'INTÉRIEUR
FOOD DESIGNER
DESIGNER CONCEPTEUR
INDUSTRIEL

NIVEAU REQUIS

BAC
toutes
séries

1^{RE} ANNÉE BACHELOR
Ou autres
formations
artistiques
Post Bac

2^E ANNÉE BACHELOR
Ou autres
formations
artistiques
Bac +2

NIVEAU REQUIS

BAC +3
Formations
en design

INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur esdl.fr

Rubrique

- "Préparer ma candidature"
- Choisis ta formation
- Remplis ton dossier en ligne
- Passe ton entretien en ligne

Contact :

05 58 51 89 21

NOS PARTENAIRES



CYCLE BACHELOR

DIPLÔMES NIVEAU 6

1 ANNÉE	FONDAMENTAUX DU DESIGN Découverte des filières produit, espace, graphisme, food design... Immersion anglophone (3 à 6 semaines)	DESIGNER CONCEPTEUR INDUSTRIEL Culture/techno/outil du design Stage 8 semaines 
2 ANNÉE	DESIGNER PRODUIT ou DESIGNER D'ESPACE ou DESIGNER GRAPHIQUE Stage 6 semaines	DESIGNER CONCEPTEUR INDUSTRIEL Stage 8 semaines 
3 ANNÉE	DESIGNER PRODUIT ou DESIGNER D'ESPACE ou DESIGNER GRAPHIQUE Stage 6 semaines	DESIGNER CONCEPTEUR INDUSTRIEL Stage 8 semaines 

23

CYCLE MASTÈRE

DIPLÔMES NIVEAU 7

4 ANNÉE	DESIGNER MANAGER → Semestre à l'international Option Produit & Économie Circulaire Option Architecture d'intérieur Option Food Design Expériences
5 ANNÉE	DESIGNER MANAGER → Stage insertion professionnelle 6 mois Option Produit & Économie Circulaire Option Architecture d'intérieur Option Food Design Expériences

—
B1

BACHELOR DESIGN

1^{RE} ANNÉE

FONDAMENTAUX

DU DESIGN

—
24



ITW EXPRESS

←
MAËVA
BACHELOR 1

"Je trouve ma place en tant qu'enseignante mais aussi en tant qu'élève grâce aux étudiants qui se découvrent et m'enrichissent de leur essence."

> **Hélène LUSIGNAN**
Enseignante & Coach en développement
personnel et management

POURQUOI VEUX-TU ÊTRE DESIGNER ?

"Être designer, c'est pour moi l'occasion d'exercer un métier passion, qui me permet de faire exploser ma créativité tout en pensant concret.

J'ai toujours aimé créer, réparer, retaper, repenser, imaginer, concevoir les choses à ma sauce, et ces actions sont à mon sens l'essence même du travail d'un designer.

Mon but ultime en fin de compte, c'est d'être en capacité de remodeler le quotidien."

QUE PENSES-TU D'AVOIR DES DESIGNERS PROFESSIONNELS POUR ENSEIGNANTS ?

"Le fait de recevoir des enseignements de la part d'intervenants professionnels est selon moi une réelle valeur ajoutée pour l'école.

Il y a une véritable fracture avec les cours tels qu'on les connaît tous, le rapport hiérarchique est brisé : c'est avant tout une transmission de connaissances et d'expériences de passionné à passionnés. Ils sont à l'écoute de nos besoins et de nos envies, adaptent le rythme et la nature des enseignements en fonction des personnalités, et leur expérience professionnelle nous amène à travailler sur des projets tels qu'ils nous seront présentés en entreprise."

— CONTENU PÉDAGO GIQUE

*“L’innovation pédagogique est
au cœur de nos préoccupations.”*

> Aude JOANNIS
Responsable pédagogique ESDL

Matières générales

- Culture design
- Culture générale
- Communication
- Anglais
- Éco-conception
- Volume

Outils de représentation

- Rough
- Dessin
- Croquis et illustration
- Infographie
- Maquette

Ateliers de design

- Projet
- Méthodo
- Workshops

OSER SE DÉCOUVRIR

Cette 1^{re} année est une année permettant à d'acquérir les bases techniques et culturelles de l'ensemble des métiers du Design. Ces connaissances sont indispensables pour disposer de compétences transversales et guider le choix des spécialisations en 2^e année.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Expérience culturelle & linguistique de 3 à 6 semaines.



INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur esdl.fr

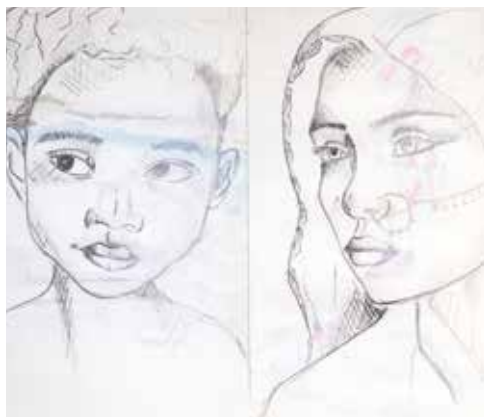
Rubrique

- "Préparer ma candidature"
- Remplis ton dossier en ligne
- Choisis la formation 1^{re} année
Fondamentaux du design
- Passe ton entretien en ligne

Contact :

05 58 51 89 21





**OSER, SE
DÉCOUVRIR**

—
30

—
B2&3

**BACHELOR DESIGN
PRODUIT**
2^E & 3^E ANNÉE



ITW EXPRESS



GÉRAUD
BACHELOR 3
DESIGN PRODUIT



UN DESIGNER C'EST QUOI POUR TOI?

“Le designer est le centre de l'entreprise, c'est celui qui innove, qui bouscule, qui remet en question et fait adhérer toutes les parties prenantes autour d'une vision commune pour faire avancer dans le bon sens.

Sa créativité et son regard différent sont les clés de la réussite d'une entreprise.

Un designer résout des problématiques et permet d'améliorer notre quotidien.”

UN MOT SUR TES ENSEIGNANTS ?

“Nos enseignants sont dans le partage, ils prennent du temps sur leurs activités de designer pour nous conseiller, nous orienter et nous faire progresser.

C'est avec leur expérience et leur proximité que nous devenons les designers opérationnels de demain.”

“Un designer c'est forcément quelqu'un de différent ! C'est avec ce leitmotiv que je travaille avec les étudiants.”

> Laurence MORIN
Enseignante & Designer Graphique/
Packaging

— CONTENU PÉDAGO GIQUE

Matières générales

- Culture
- Communication
- Anglais
- Éco-conception
- Process & matériaux
- Marketing

Outils de représentation

- Rough
- Infographie 2D & 3D
- Maquette
- Branding

Ateliers de design

- Projet
- Méthodo
- Workshops

2^E ANNÉE

TROUVER SON STYLE

En 2^e année, l'étudiant fait le choix de son orientation et développe son style. Il dispose d'une solide culture design et travaille à des projets concrets.

3^E ANNÉE

ASSUMER SON STYLE

L'étudiant maîtrise toutes les composantes d'un projet design et sait gérer un projet simple. Il présente son projet de diplôme en fin d'année.

DÉCOUVERTE MÉTIER

Stage découverte de 6 semaines en entreprise.

IMMERSION

PROFESSIONNELLE

Stage de 8 semaines en entreprise.



INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur esdl.fr

Rubrique

- "Préparer ma candidature"
- Choisis ta formation
- Remplis ton dossier en ligne
- Passe ton entretien en ligne

Contact :

05 58 51 89 21



PROJET
Cafés le Bonifieur

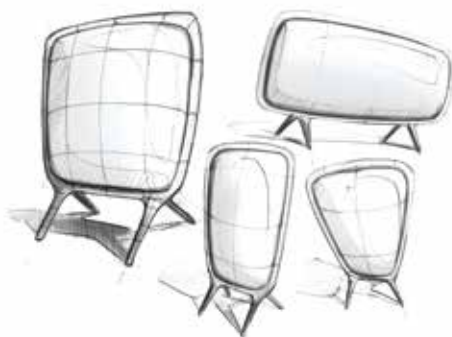
GABARIT SACHET



ÉTIQUETTES DOSETTES



VERSANT ÉDITION
Paravent



100

PROJET
Armagnac DL Single Cask



Figure 1





ITW EXPRESS



LUCIE
BACHELOR 2
DESIGN D'ESPACE

POURQUOI LE DESIGN D'ESPACE ?

“J’aimerais être designer d’espace pour améliorer notre quotidien. Donner une nouvelle vie aux bâtiments ainsi qu’à tous les espaces qui nous entourent. Jouer avec ce qui existe déjà et donner une nouvelle fonction, une nouvelle image.”

37

LA VIE À L'ESDL ?

“Pour moi, la vie à l'ESDL c'est la chance de mettre à profit sa créativité avec des conseils de professionnels motivés qui aident et guident les projets. Le fait que l'école soit à taille humaine favorise l'entraide entre les élèves, tout le monde se connaît et peut apporter son aide et son savoir.”

B2&3

**BACHELOR DESIGN
D'ESPACE**
2^E & 3^E ANNÉE

CONTENU PÉDAGO GIQUE

"J'aime rendre les étudiants acteurs de leur apprentissage, les impliquer, les motiver pour qu'ils développent leurs connaissances.

Ce qui me plaît à l'ESDL ? L'écosystème créatif et innovant et le fort ancrage du corps enseignant dans le monde de l'entreprise, c'est un réel plus pour les étudiants."

*> Anne-Caroline LOURMIÈRE
Enseignante & Conseillère RH*

Matières générales

- Culture
- Communication
- Anglais
- Éco-conception
- Technologie & matériaux
- Marketing

Outils de représentation

- Rough
- Infographie 2D & 3D
- Maquette
- Dessin d'architecture

Ateliers de design

- Projet
- Méthodo
- Workshops

2^E ANNÉE DÉCOUVRIR UNE SPÉCIALITÉ

En 2^e année, l'étudiant s'oriente vers un domaine du design et approfondit une spécialité. Il apprend le vocabulaire et les codes du design produit, du design d'espace ou du graphisme.

DÉCOUVERTE MÉTIER

Stage découverte de 6 semaines en entreprise.

3^E ANNÉE MAÎTRISER LE DÉVELOPPEMENT D'UN PROJET DESIGN

L'étudiant développe un projet personnel sur une thématique de son choix. Il maîtrise et met en œuvre chaque phase du projet de design.

IMMERSION PROFESSIONNELLE

Stage de 8 semaines en entreprise.



INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur esdl.fr

Rubrique

- "Préparer ma candidature"
- Choisis ta formation
- Remplis ton dossier en ligne
- Passe ton entretien en ligne

Contact :

05 58 51 89 21

PROJET
Innovation thermique

B2

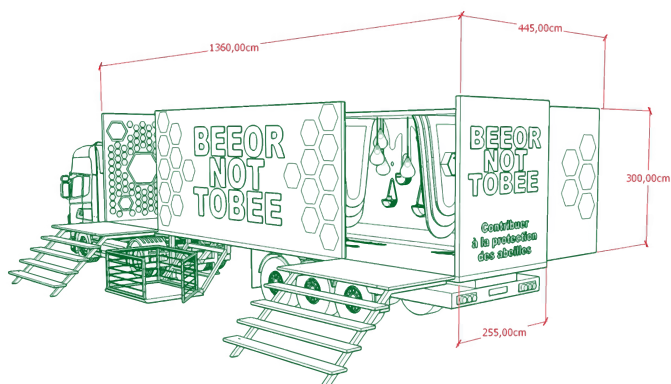


Comment ça marche ?

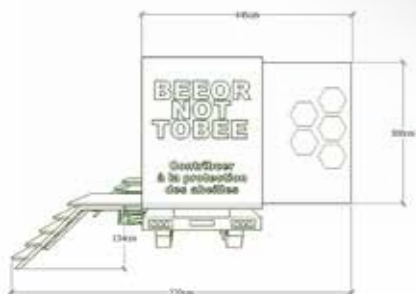


& B3

PROJET
BEE or not to BEE



41



B2&3

DESIGN GRAPHIQUE

2^E & 3^E ANNÉE

—
42

— CONTENU PÉDAGO GIQUE

Matières générales

- Culture
- Communication
- Anglais
- Process d'impression
- Marketing

Outils de représentation

- Illustration
- Infographie 2D
- Maquette & volume
- Motion design
- Photo

Ateliers de design

- Projet
- Méthodo
- Workshops

2^E ANNÉE APPROFONDIR LES OUTILS DU DESIGN

Le dessin, la 3D, la maquette, ... sont les outils de base de tout bon designer pour communiquer une idée. En 2^e année, l'étudiant sait rendre visuelle sa pensée et partager ses idées.

3^E ANNÉE MAÎTRISER LES OUTILS DU DESIGN

Les outils de représentation sont maîtrisés en 3^e année, l'étudiant apprend maintenant à intégrer une dimension marketing et commerciale à son projet.

DÉCOUVERTE MÉTIER

Stage découverte de 6 semaines en entreprise.

IMMERSION PROFESSIONNELLE

Stage de 8 semaines en entreprise.



— INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur esdl.fr

Rubrique

- "Préparer ma candidature"
- Choisis ta formation
- Remplis ton dossier en ligne
- Passe ton entretien en ligne

Contact :

05 58 51 89 21

PROJET Ma Pavlova



HISTOIRE DE LA PAVLOVA

La Pavlova a été créée en hommage à la célèbre ballerine Anna Pavlova, qui fit plusieurs tournées en Océanie. Le chef Bert Sache, de l'Esplanade Hôtel de Perth (Australie), a affirmé toute sa vie avoir mis au point cette recette en 1934... Mais selon Keith Mooney, biographe d'Anna Pavlova, le dessert fut créé en 1926 à Wellington (Nouvelle-Zélande) par un jeune chef tombé amoureux de la ballerine.

" NOUS ESPÉRONS QUE TOUTE L'ATTENTION QUE NOUS AVONS PORTÉ À L'ÉLABORATION DE CETTE BASE POUR PAVLOVA VOUS PERMETTRA DE DÉGUSTER DE DÉLICIEUX DESSERTS AVEC VOS FRUITS DE SAISON PRÉFÉRÉS "

DRESSER SA PAVLOVA



- 1 Déboulez votre base meringuée
- 2 Étalez 200g de crème fouettée
- 3 Ajoutez les fruits que vous souhaitez

MA PAVLOVA
PROJET DE LA BACHELOR 2020-2021
PAR VOTRE PAYS D'ORIGINE

B2



& B3

PROJET
Arte Flamenco



45

PROJET
Logo Labastide d'Armagnac

SYMBOLIQUE

FORME

Le logo est à double lecture
La forme représente la bastide
mais aussi une bouteille d'Armagnac
Forme / contreforme

COULEURS

BLEU TURQUOISE

Représente la voie verte

ORANGE

Représente la couleur de l'Armagnac



LABASTIDE
d'Armagnac



#D69742
C15 M43 J80 N4



#A86D2C
C26 M55 J88 N20



#6FC2B3
C58 M0 J37 N0



#000000
C91 M79 J62 N97

NEW

BACHELOR

CONCEPTEUR INDUSTRIEL DESIGNER

1^{ERE}, 2^E & 3^E ANNÉE

—
46



UN MÉTIER HYBRIDE À LA FOIS SCIENTIFIQUE ET CRÉATIF

Pour ce nouveau Bachelor, l'ESDL (École Supérieure de Design des Landes) et l'ESTIA (École Supérieure des Technologies Industrielles Avancées) se sont associées pour développer une formation à l'interface de l'ingénierie et du design.

Avec cette approche originale, nous souhaitons former des profils créatifs hybrides en fusionnant :

- les approches du designer industriel qui imagine et conçoit des objets et des concepts en se focalisant sur leurs usages,
- les approches du concepteur industriel qui a en charge la conception des produits en se focalisant sur sa modélisation et sa faisabilité technique.

CONTENU PÉDAGO GIQUE

Culture générale

- Culture design
- Culture de l'industrie
- Culture sociétale
- Langues

Culture technologique

- Mécanique
- Électronique
- Numérique
- Conception industrielle
- Fabrication de produits
- Procédés nouveaux de fabrication
- Robotique/Robotique mobile
- Génie industriel
- Organisation et gestion des entreprises

Outils du design

- Dessin
- Infographie 2D/3D
- Marketing
- Communication

Projets transversaux

- Maquette
- Méthodologie
- Etude de terrain (autonomie)
- Projet
- Workshops

Spécialisation concepteur industriel

- Expertise mécanique
- Systèmes numériques
- Maîtrise en mécanique
- Maîtrise en numérique

Spécialisation design

- Sciences humaines
- Culture design approfondie
- Marketing ciblé
- Outils de création et d'animation

Projet professionnel

- Accompagnement à l'orientation et au stage
- Stage 8 semaines

47

INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur
jecandidate.estia.fr

- Crée un compte
- Remplis ton dossier en ligne
- Tu es recontacté pour passer un concours



M1&2

4^E & 5^E ANNÉE

MASTÈRE DESIGNER MANAGER

- PRODUIT & ÉCONOMIE CIRCULAIRE
- ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR
- FOOD DESIGN EXPÉRIENCES

ITW EXPRESS



VALENTIN
MASTÈRE 2
OPTION
PRODUIT & ÉCONOMIE
CIRCULAIRE



PARLE-NOUS DE TON SEMESTRE D'ÉTUDES À SHANGHAI.

“L'ESDL offre l'opportunité de partir en semestre d'études dans une école de design à Shanghai. L'idée de partir dans un pays où la culture est totalement différente de la mienne m'a séduit et l'école m'a aidé à organiser mon voyage. 4 mois riches en apprentissage, rencontres et découvertes, entre projets scolaires, événements organisés dans la ville et le temps libre pour découvrir la Chine, ce séjour est passé très vite ! Vous cherchez de nouvelles expériences ? Foncez !”

—
49

QUELLES SONT SELON TOI LES QUALITÉS D'UN DESIGNER PRODUIT ?

“Il se doit d'être polyvalent, curieux et empathique. Il connaît ou s'intéresse à beaucoup de domaines afin d'avoir une culture générale très développée et s'entoure d'experts lorsqu'il a besoin d'approfondir le sujet.

Il est observateur pour détecter les opportunités de projet design qui permettront d'améliorer le quotidien des gens. L'empathie est importante pour se mettre à la place des usagers pour lesquels le designer travaille et viser au plus près des attentes et besoins des consommateurs. Enfin, un esprit décalé concevra des objets de manière inattendue !”

— CONTENU PÉDAGO GIQUE



Matières générales

- Gestion de projet
- Communication pro
- Anglais pro
- Préparation TOEIC
- Techniques de représentation

Outils

- Management
- Marketing
- Anthropologie
- Innovation
- Création d'entreprise
- Propriété intellectuelle

Produit & économie circulaire

- Éco-responsabilité
- Process et matériaux

Projets

- Projet
- Méthodo
- Workshops

1^{RE} ANNÉE DE MASTÈRE UNE CULTURE INTERNATIONALE

L'étudiant est professionnellement autonome, il développe sa culture internationale à travers un semestre à l'étranger (stage ou université) de 4 à 6 mois.

2^E ANNÉE DE MASTÈRE DÉVELOPPER SON LEADERSHIP

La 2^e année de Mastère est l'année du projet de fin d'études. L'étudiant se questionne sur une problématique de son choix et apporte une réponse de designer en intégrant les notions de marketing et de gestion nécessaires.

SEMESTRE D'ÉTUDES OU STAGE À L'ÉTRANGER

- Shanghai (Chine)
- Sao Paulo (Brésil)
- Pune (Inde)
- Montréal (Canada)

IMMERSION EN ENTREPRISE

Insertion professionnelle de 5 mois.



INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur esdl.fr

Rubrique

→ "Préparer ma candidature"

→ Choisis la formation Mastère
design produit 1

→ Remplis ton dossier en ligne

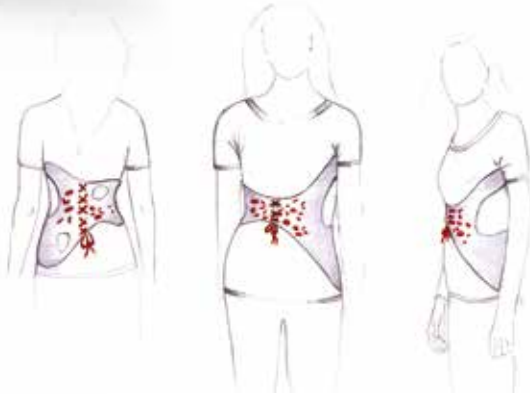
→ Passe ton entretien en ligne

Contact :

05 58 51 89 21



PROJET
Corset repensé



PROJET
Maison du Monde
Mobilier éco-conçu



&M2



PROJET
Sens 8

53



**Rechargez vos
sens8.**



**Utilisez
l'écran tactile.**



Informez-vous.

Les designers qui entreront en fonction demain se doivent de connaître les enjeux environnementaux et les méthodes associées pour être en phase avec les besoins des usagers, de la société et des entreprises."

> **Christophe ROBIN**
Enseignant en Éco-conception &
spécialiste de l'économie circulaire



M1&2

4^E & 5^E ANNÉE

**FOOD DESIGN EXPÉRIENCES
OPTION**

ITW EXPRESS

←
ALICE
MASTÈRE 1
OPTION
FOOD DESIGN
EXPÉRIENCES



DEUX MOTS SUR LE FOOD DESIGN ?

“Multiple et innovant, le food design est un secteur en pleine expansion. Cette spécialité du design appliquée aux aliments et à l’univers de la gastronomie regroupe de multiples activités : packaging, graphisme, aménagement d’espaces de distribution ou de dégustation, scénographie de plats, de repas, d’événements gastronomiques, etc.

En collaboration avec des artisans et des professionnels du secteur culinaire, le food designer travaille sur de nouvelles approches de nos pratiques alimentaires. Cette démarche me conduit à rechercher de nouveaux usages ou matériaux (supports, formes, matières, etc.) qui transcenderont nos déjeuners, dîners, goûters, cocktails ou tout autre moment de partage culinaire en une expérience surprenante, conviviale et participative.”

55

LES QUALITÉS INDISPENSABLES POUR ÊTRE DESIGNER ?

“Créatif, curieux, généreux, avoir le sens du partage, être novateur, ouvert aux collaborations.”



“Si la gastronomie a gardé sa richesse, c’est bien grâce aux maîtres culinaires qui l’ont transmise de génération en génération. L’évolution culinaire est en mutation permanente.

Après les médecins, les chimistes, les physiciens, l’agro-alimentation, les diététiciens, le food designer s’invite à la table des chefs pour aller plus loin dans une nouvelle ère d’innovation gastronomique.”

> Jean-Pierre DIGER
Enseignant & Chef cuisinier

&M2



PROJET
Petit Boukan



LE PRODUIT



MON BOUKIN

49,90€



PRODUIT PHARE

57



110 cm

90 cm

PROJET
Le taloa - Food truck

— CONTENU PÉDAGO GIQUE



Matières générales

- Gestion de projet
- Communication pro
- Anglais pro
- Préparation TOEIC
- Techniques de représentation

Outils

- Management
- Marketing
- Anthropologie
- Innovation
- Création d'entreprise
- Propriété intellectuelle

Food design

- Études des nouveaux produits alimentaires
- Nouvelles stratégies pratiques économiques

Projets

- Projet
- Méthodo
- Workshops

1^E ANNÉE MASTÈRE UNE CULTURE INTERNATIONALE

L'étudiant food designer explore toutes les facettes d'un projet alimentaire, de la conception du menu à la mise en scène des produits. Il travaille en collaboration avec des chefs cuisiniers.

2^E ANNÉE MASTÈRE DÉVELOPPER SON LEADERSHIP

En 2^e année de Mastère, l'étudiant prépare son projet professionnel en particulier à travers son projet de fin d'études. Il choisit un sujet qu'il développera tout au long de l'année, encadré par une équipe de professionnels du métier.

SEMESTRE D'ÉTUDES OU STAGE À L'ÉTRANGER

- Shanghai (Chine)
- Sao Paulo (Brésil)
- Pune (Inde)
- Montréal (Canada)

IMMERSION EN ENTREPRISE

Insertion professionnelle de 5 mois.



—

INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur esdl.fr

Rubrique

→ "Préparer ma candidature"

→ Choisis la formation Mastère
Food Design

→ Remplis ton dossier en ligne

→ Passe ton entretien en ligne

Contact :

05 58 51 89 21

M1&2

4^E & 5^E ANNÉE

**ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR
OPTION**

60

CONTENU PÉDAGO GIQUE

Matières générales

- Gestion de projet
- Communication pro
- Anglais pro
- Préparation TOEIC
- Techniques de représentation

Outils

- Management
- Marketing
- Anthropologie
- Innovation
- Création d'entreprise
- Propriété intellectuelle

Architecture d'intérieur

- Maîtrise d'œuvre
- Conception 2D & 3D

Projets

- Projet
- Méthodo
- Workshops

1^E ANNÉE DE MASTÈRE UNE CULTURE INTERNATIONALE

L'étudiant découvre ce qu'est le design chinois, indien, brésilien ou québécois. Il se confronte à de nouvelles façons d'appréhender un projet et s'immerge dans une nouvelle culture.

2^E ANNÉE DE MASTÈRE DÉVELOPPER SON LEADERSHIP

Les étudiants de Mastère apprennent à travailler en équipe et à s'entourer de compétences complémentaires. Ils développent des projets avec des étudiants ingénieurs, managers et commerciaux.

SEMESTRE D'ÉTUDES OU STAGE À L'ÉTRANGER

- Shanghai (Chine)
- Sao Paulo (Brésil)
- Pune (Inde)
- Montréal (Canada)

IMMERSION EN ENTREPRISE

Insertion professionnelle de 5 mois.



INSCRIPTION EN LIGNE

Connecte-toi sur esdl.fr

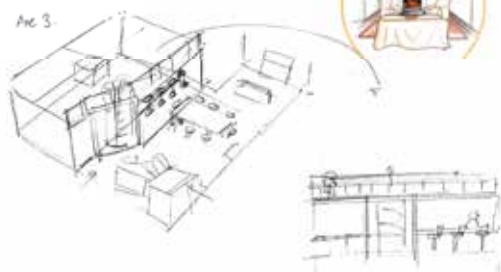
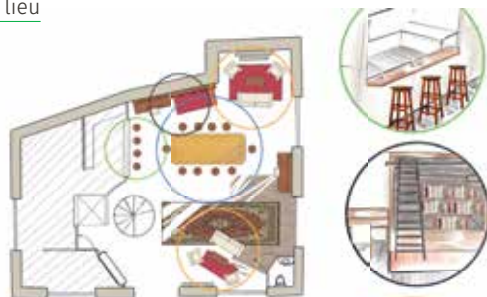
Rubrique

- "Préparer ma candidature"
- Choisis la formation
architecture d'intérieur
- Remplis ton dossier en ligne
- Passe ton entretien en ligne

Contact :

05 58 51 89 21

PROJET
Clairac - Tiers lieu





PROJET
Les Verres de contact
Bar restaurant
● Mon Bon Design

Caisson meuble standard :
60 cm de profondeur avec
 tiroir à café et
 huche à pain

FACE C

Panneaux en béton effet
ciré (type plan de travail
de cuisine)

Profilé étain ou métal
brossé pour les joints

Plinthe en inox brossé

FACE B

Structure bois à l'arrière
des meubles pour la
fixation du comptoir et des
panneaux avants

FACE A





— ICI, LÀ OU AILLEURS

—
EXPÉRIENCES
INTERNATIONALES

Si vous choisissez de devenir designer à l'ESDL, vous serez également amené à améliorer votre pratique de l'anglais et à découvrir d'autres cultures.

1^{RE} ANNÉE DE BACHELOR

Immersion anglophone afin de vivre une expérience culturelle et d'améliorer sa pratique de la langue. (3 à 6 semaines).

2^E ANNÉE DE BACHELOR

Réalisation d'un projet design concret, en partenariat avec les étudiants designers du CEGEP BEAUCE-APPALACHES au Canada.

1^{RE} ANNÉE DE MASTÈRE DESIGN MANAGER

Les étudiants designers de l'ESDL peuvent choisir entre un stage à l'international ou un semestre d'études dans un de nos studios à l'étranger.



UNE CULTURE INTERNA- TIONALE

—
65

À PARTIR DU MASTÈRE

Le stage de design peut se dérouler sur le sol canadien grâce à la mise en place de partenariats avec des entreprises influentes ou partout ailleurs dans le monde.

Certains de nos étudiants intègrent des entreprises dans d'autres pays en Europe et parfois même plus loin jusqu'en Indonésie.

Cette période de stage de design dans des entreprises de niveau international dure de 4 à 6 mois.

Les étudiants de Mastère qui le désirent peuvent suivre un semestre d'études à Shanghai (Chine) à Pune (Inde), Sao Paulo (Brésil) et Montréal (Canada).

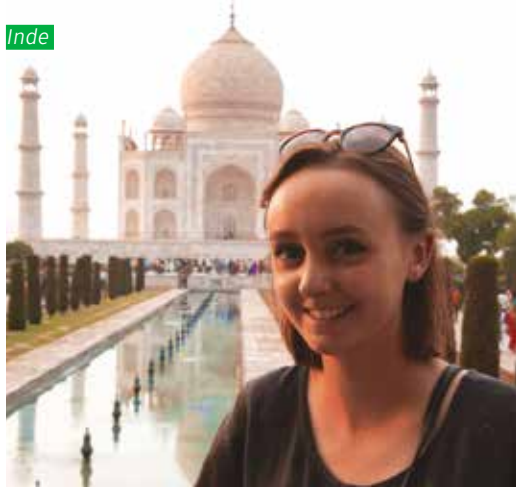


—
ICI, LÀ
OU
AILLEURS



Shanghai

Inde



Chine



—
EXPÉRIENCES
INTERNATIONALES

Canada



Niagara falls



OBJECTIF WORKSHOP

68

LA RAISON D'ÊTRE

Faire naître la passion chez les étudiants et découvrir le talent de chacun d'entre eux.

Le mélange des B1 jusqu'aux M2 participe à une véritable cohésion de groupe, en intégrant les nouveaux étudiants.

Il y a 4 workshops par an, ils se déroulent sur une semaine complète en mixant les équipes d'étudiants designers de la 1^{re} à la 5^e année afin de favoriser la complémentarité des compétences. Les étudiants en Mastère sont mis en situation réelle de management d'équipe et positionnés en véritables chefs de projet. Les étudiants en Bachelor consolident leur apprentissage de la méthode design appliquée au projet.

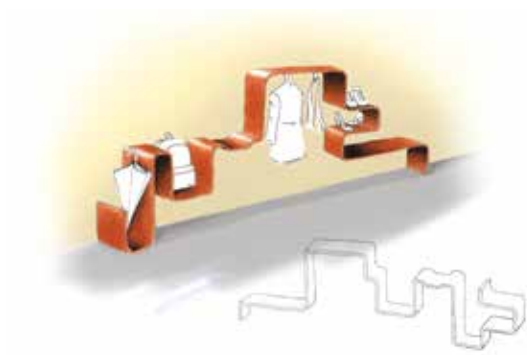
Des workshops transversaux inter-écoles offrent la possibilité aux étudiants des trois écoles de conjuguer leur expertise en design, management et numérique.

DES PROJETS CONCRETS ET INNOVANTS

Repenser l'aménagement intérieur de son point de vente, développer de nouveaux produits, ouvrir de nouveaux marchés, les entreprises soumettent des projets concrets et variés à nos étudiants. L'entreprise présente son brief aux étudiants le lundi matin pour une restitution par équipe auprès du commanditaire le vendredi après-midi.



WORKSHOP Camif



ERABLE



CHARME



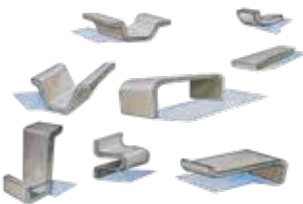
MERISIER





Il y a 4 workshops par an, ils se déroulent sur une semaine.

Apprentissage du management et de la gestion de projet pour les étudiants de 4^e et 5^e année.



PARTAGE BRAINSTORMING



Travail en équipe et immersion
au cœur d'un projet design
concret.



WORKSHOP & ENTREPRISE

72

ITW
HUGO
BACHELOR 3
DESIGN
PRODUIT



PARLE-NOUS DE TON EXPÉRIENCE WORKSHOP?

Je suis à l'école depuis maintenant 3 ans, et je peux vous assurer que chaque workshop est une expérience unique. Les workshops permettent aux différentes promotions de se mélanger, afin d'échanger connaissances et savoir-faire. Durant ces différentes épreuves aux sujets divers et variés, nous apprenons à nous connaître et à travailler en coopération.

Le fait d'être au plus près des entreprises nous permet de nous projeter dans le monde professionnel avec des conditions et des enjeux réels. Et par la suite, des opportunités de stages peuvent voir le jour.

J'ai toujours trouvé les workshops très enrichissants, autant sur le plan humain que professionnel. La diversité des sujets nous permet d'aborder différents univers et de découvrir de nouvelles compétences.

Le travail en groupe est un moyen de pouvoir prendre confiance en soi, s'affirmer au sein d'une communauté, faire des rencontres uniques et partager nos diverses expériences.

Le premier workshop de la rentrée qui avait pour consigne : « Osez ! » est celui qui m'a le plus marqué et qui illustre le mieux mes propos.

De la journée en Espagne, à la nuit chez l'habitant, en passant par une séance d'hypnose, une chorégraphie et bien d'autres, nous nous sommes fait rire, ou parfois peur, à travers des prestations des plus osées.

Cette expérience propice à l'intégration des nouveaux et anciens étudiants a créé une ambiance très positive pour ce début d'année. Je pense qu'apprendre à connaître ses coéquipiers, utiliser les talents de chacun, s'entraider, et mener à bien un projet, sont les clés d'un workshop réussi.



ET SUR TES EXPÉRIENCES ENTREPRISES?

J'ai effectué différents stages. Durant 6 semaines, je suis parti à Léon, près de Seignosse, chez un graphiste indépendant. Cet apprentissage m'a permis de mieux appréhender le métier de designer, prendre conscience des enjeux et objectifs, des difficultés sur le terrain (relation clients, délais, etc.) mais aussi m'éclairer sur mes choix futurs, sur ce que je souhaite faire et ne pas faire.

Durant ma 2^e année, et cette fois-ci pour une période de 8 semaines, j'ai intégré une entreprise dans laquelle j'ai effectué différentes missions telles que la mise en place d'événements et la conception d'une nouvelle brochure. J'ai apporté mon savoir-faire et mes connaissances acquises à l'école et atteint les objectifs fixés.

Pour conclure, je pense que les workshops ainsi que les stages, offrent l'opportunité de découvrir le monde qui nous entoure, faire des rencontres, préparer notre avenir professionnel et affronter les contraintes de la vie quotidienne en toutes circonstances.

COLLAB & ENTREPRISE

ITW
BERNARD LARRIVIÈRE
DIRECTEUR
CRÉDIT AGRICOLE
AQUITAINE

POURQUOI AVOIR FAIT APPEL À L'ESDL ?

2 raisons :

- > Un besoin de réinventer et repenser totalement un site conçu il y a 40 ans. Pour cela, il est nécessaire de sortir des habitudes tout en restant fidèle à la culture d'entreprise. Et ça, on ne peut pas le faire tout seul.
- > Une chance inouïe d'avoir une école de design à proximité. Rien de mieux que des étudiants (des gens du nouveau monde) avec un regard design.

C'est un gage de réinvention et un plaisir de donner un coup de pouce à cette initiative puissante d'une école de design sur le département.



POUVEZ-VOUS NOUS PARLER DU DÉROULÉ DU PROJET EN 3 MOTS

- > Le plaisir de la découverte mutuelle (le Crédit Agricole et l'école, phase de séduction).
- > La sueur : l'énergie et l'envie des étudiants (avec beaucoup de travail qui a bluffé l'équipe de direction).
- > Un projet réalisé et plébiscité : on l'a fait !!! (à 80% dans la lignée du projet sélectionné en raison d'une question budgétaire et de faisabilité technique indépendante des étudiants).

LA MISSION EST-ELLE REPLIEE PAR RAPPORT AU BRIEF DE DÉPART ?

Effet WAOUH

L'idée première était d'en faire un espace pour satisfaire les équipes en interne. Aujourd'hui, on est au-delà des attentes, c'est un lieu de visite qui rayonne en externe et puis il s'est créé un lien fort entre le CA AQUITAINE et l'ESDL.



— AVOIR UNE LONGUEUR D'AVANCE

Quel que soit le secteur d'activité de l'entreprise (industrie, commerce, services, association) et de son domaine de compétence (technologie, gastronomie, tourisme,...) le design est un véritable levier de croissance.

Notre École a été créée à l'initiative de la Chambre de Commerce et d'Industrie des Landes en 2009 afin de répondre à un besoin grandissant des entreprises de rester innovantes et donc compétitives.

À L'ESDL, l'entreprise est partout !

L'entrepreneuriat est une valeur essentielle de notre École, c'est pourquoi, les entreprises ont toutes leur place.

En effet, tous les projets conduits par nos étudiants sont issus de sujets soumis par des entreprises et 85% des enseignants qui encadrent les étudiants designers de l'ESDL sont des entrepreneurs du monde du design.

Les étudiants de l'ESDL bénéficient d'immersions en entreprise lors de stage de la 1^{re} à la 5^e année.

Michel DUCASSÉ

Directeur général de la CCI des Landes et des écoles de Campus Landes

François COUTURIER

Responsable marketing et communication de la CCI des Landes et des écoles

Sophie GRENIER

DAF de la CCI et des Écoles de Campus Landes

Nathalie BATS

Responsable de la démarche Qualité de la CCI et des Écoles de Campus Landes

Aude JOANNIS

Responsable pédagogique ESDL & designer

Fabienne CAPES-TASTET

Responsable pédagogique ESML & ESNL

Justine PASQUET

Chargée accueil & suivi OPCO

Quentin MALASSAN

Assistant de Gestion

Lydia MITASEVSKI

Resp. Administratif comptabilité & moyens généraux

Caroline QUERBES

Responsable Promotion & recrutement

Aveline LE ROUX

Chargée relations étudiants/ entreprises & OPCO

Fabienne LOUSTAU

Responsable de Vie du Campus
Chargée de planification

Quentin RAVENER

Assistant commercial et communication digitale

UNE ÉQUIPE DE PROFESSIONNELS DU DESIGN, ET DE L'INNOVATION

Laurent ABADIE

Culture du design et dessin

Artiste peintre et professeur d'arts plastiques et arts appliqués - Maîtrise d'Arts plastiques

Natalia ACKLAM

Design d'espace en anglais

Interior stylist at L'Anglaise, conseil créatif

Florent BIAIS

Dessin d'architecture - Architecte

Manon BELLERET

Conception 2D 3D - Designer d'espace

Charles BLANCA

Rough et 3D

Designer industriel - Modeleur 3D - spécialisé en design des transports

Diplômé d'un Mastère Design à STRATE

Oïhan BRIÈRE

Design graphique - Designer graphique

Co-fondateur de l'agence ZOMPA&ZITÛ

Mastère en communication visuelle à l'ECV Bordeaux

Cédric CAPRICE

Process & matériaux - Designer industriel

Dorian CAUSSADE

Croquis - Designer - Diplômé ESDL Produit

Thomas CHANCERELLE

Marketing

Auteur chez Éditions L'Harmattan - Formateur en droit et marketing. DESS cadres et juristes européens en droit des affaires et social

Rémi CHAUSSEMICHE

Marketing

Marketing specialist - Master en management international et marketing

Olivier DESPORTES

Méthodologie - Suivi de diplôme

Designer et scénographe - Consultant et formateur DNEP design produit et espace

Jean-Pierre DIGER

Culture gastronomique et gestion de projet en Food design

Fondateur de la Sarl MDM, conseil audit et formation en hôtellerie/restauration. Chef cuisinier

Pierre DOUAY

Culture générale - Photographe animalier

Louis DUBERGEY

Image - Auteur, scénariste, réalisateur. Diplômé de 3IS Bordeaux

Thimotée DURAND

Design produit - Designer Produit

Emmanuel DUCOURNEAU

Anthropologie

Designer de l'être - Master 2 Strate

Benjamin FAY

Maquette

Conseiller énergie - CCI des Landes

Guy FEUGAS

Communication

Dirigeant de la Société « RealizEtVous »

Associé sarl « Bulle de compétences »

Membre fondateur Fondation ESDL Design

Xavier FORGETTE

Process et matériaux - Design de produit et packaging

Mastère 2 Design Industriel de ESDNA

Stéphane FROMENT

Design produit

Industrial Designer - Conseil en design strategy

Diplômé Créapôle Paris

Antoine Godemet

Design graphique- Designer graphique

Camille LACROIX

Illustration / Design graphique

Directrice artistique en communication visuelle et design graphique indépendante

Mastère en communication visuelle à l'ECV Bordeaux

Anne-Caroline LOURMIÈRE

Communication professionnelle et développement personnel

Fondatrice et consultante pour TALENTIK conseil en ressources humaines. Master en gestion marketing et commerce

Hélène LUSIGNAN

Management communication

Chef d'entreprise Atlantis Concept, cabinet de conseil, d'audit, formation, développement personnel et relaxation. Sculpteur

Agathe MARCÉ

Design graphique - Designer graphique

Co-fondatrice de l'agence ZOMPA&ZITÚ

Mastère en communication visuelle à l'ECV Bordeaux

Caroline MACCIONI

Design produit et design d'espace

Créatrice de l'agence CMADESIGNER et Co-créatrice de l'agence Sérieux Chahut - Designer

/ Décoratrice d'intérieur / Home Stager / Coach Déco & Shopping. DSAA Concepteur créateur de produits à La Martinière Lyon

Aurélien MARTINEAU

Design graphique et packaging

TOUTATIS studio de conception publicitaire

Mariette MARTY

Design d'espace

Architecte - Diplômée ENSA Toulouse

Laurence MORIN

Design graphique

Créatrice de l'agence Esens création (DA/ design graphique/Packaging /Stratégie) Co-

créatrice de l'agence Sérieux Chahut. Diplômée ESAC de Pau spécialisation design graphique et communication visuelle

Anaïs MOUSSION

Infographie 2D/Webdesign - Designer graphique

Claire PAPOT

Anglais

Formatrice en anglais, préparation au TOEIC,

Titulaire d'un certificat Européen de Langues étrangères

Christophe ROBIN

Éco-conception

Conseiller en éco-conception et économie circulaire à la CCI des Landes

Diplômé d'un Master 2 Eco-conseil à Strasbourg

Emmanuelle SOBRAL

Gestion

Conseillère en stratégie d'entreprise Mastère 2 en Création et reprise d'entreprise de LIAE de Bordeaux

Andréa TILLS

Anglais

Traductrice bilingue tous publics. Animatrice en Centre d'études des Langues, CCI des Landes

[Liste non exhaustive des intervenants pour l'année 2020/2021]

ESDL

LA FONDATION

FONDATIONESDL.ORG

78



“ La Fondation ESDL Education Design a pour but d’aider l’école dans son développement, dans l’ajustement de son offre pédagogique dans un monde qui change mais aussi dans son rayonnement, sa reconnaissance et dans son rapport à l’entrepreneuriat. Sa démarche doit être courageuse, exigeante, autant que généreuse. ”

> Thomas LE THIERRY D'ENNEQUIN
Président de la Fondation ESDL Education Design.

LES BOURSES

L'ambition de la Fondation est de faire rayonner le Design et d'aider les talents à éclore. Parce que nous savons que les conditions matérielles limitées peuvent freiner, voire empêcher, certains étudiants de poursuivre leurs cursus, les membres du Comité Exécutif de la Fondation ont décidé d'étudier les dossiers des étudiants designers souhaitant poursuivre en Mastère (Bac+5).

Les critères d'attribution des bourses sont basés sur l'excellence et la progression des résultats, ainsi que sur la prise en compte de la situation financière de l'étudiant et de ses parents.

Une Commission d'attribution des bourses se tient chaque année en mai. Veuillez en faire la demande lors de votre inscription en Mastère à l'ESDL.

LE LIVRE DE LA FONDATION

"Réalisé avec le soutien de la Chambre de Commerce et d'Industrie des Landes et de la Fondation de l'Ecole Supérieure de Design des Landes, ce livre rassemble les contributions d'acteurs et d'observateurs du design, architectes, entrepreneurs, industriels, designers, spécialistes de l'innovation, créateurs... Un horizon varié de talents et de figures pour une vision et une réalité élargie du design et de ses implications dans nos vies et nos usages."

En collaboration avec une trentaine de professionnels issus du monde du design.

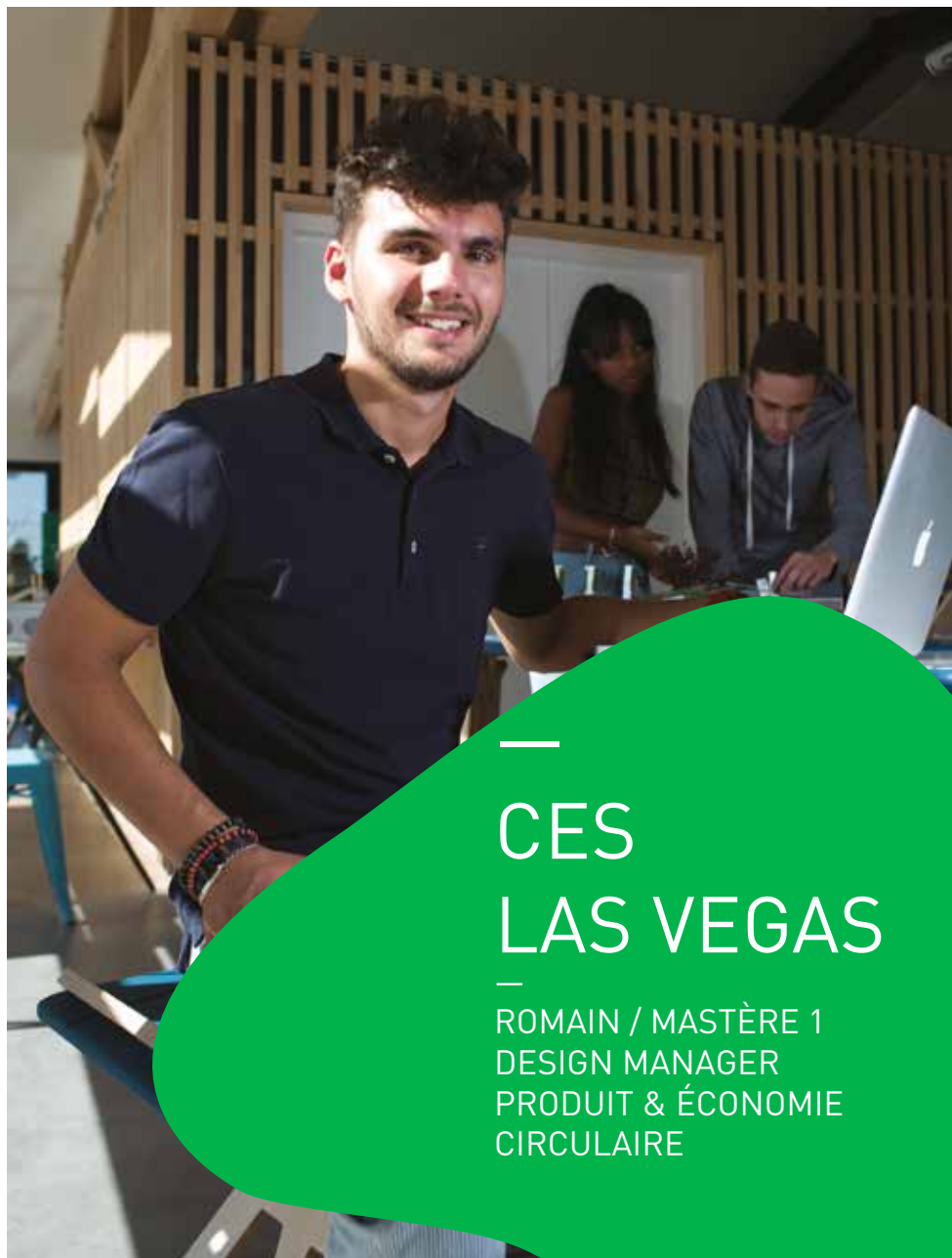
Atlantica Editions
192 pages - 20€

CES LAS VEGAS

Grâce au soutien financier de la Fondation ESDL Education Design, 3 étudiants de l'ESDL peuvent participer chaque année au Consumer Electronic Show de Las Vegas. Cet événement est le plus grand salon de la high-tech au monde.

Les heureux élus ramènent dans leurs valises des planches tendances et des projets innovants qu'ils ont pu découvrir et présentent la synthèse auprès de l'ensemble des étudiants de l'école de design.





—
CES
LAS VEGAS
—

ROMAIN / MASTÈRE 1
DESIGN MANAGER
PRODUIT & ÉCONOMIE
CIRCULAIRE

QUE GARDES-TU DE TON EXPÉRIENCE AU CES DE LAS VEGAS ?

“Merci à la Chambre de Commerce et d’Industrie des Landes ainsi qu’à la Fondation ESDL Education Design, de m’avoir permis de vivre cette expérience. Je n’étais jusque là pas un grand fan de technologie, mais ce salon m’a ouvert les yeux sur le monde qui nous entoure, et le monde qui va nous entourer demain.

Le design n’a pas de frontière, c’est à Las Vegas que nous l’avons vu, mes deux camarades et moi. Le futur nous tend les bras, par l’intermédiaire de divers produits ou services qui illustrent des réponses à nos besoins. L’image de la technologie se résume souvent à des robots, qui vont prendre le contrôle du monde, et c’est dans ce salon que l’on se rend compte que la technologie est tout l’inverse : c’est un moyen de rendre l’Homme meilleur, une version optimisée pour faciliter sa vie dans le monde qui l’entoure et l’entourera.”

COMMENT VOIS-TU LE MÉTIER DE DESIGNER DANS 5 ANS ?

“À mon sens, beaucoup d’entreprises vont réfléchir plus précisément à l’emploi d’un designer. Aujourd’hui, le terme “Design” est utilisé tous les jours, pour parler d’un joli canapé, ou d’une forme asymétrique que l’on ne trouve pas partout.

Demain, ces mêmes personnes vont prendre conscience de ce mot et de la profession remplie de passion qui l’applique. Les entreprises se sentiront submergées par la concurrence, par le pouvoir des géants d’internet, qui peuvent à tout moment les écraser en créant des boutiques physiques, et seront en quête de solutions novatrices.

L’innovation sera alors leur seul mot d’ordre, dans le but de se démarquer, et de répondre au mieux aux demandes existantes avec de nouvelles offres, voire même en créant la demande, en se montrant précurseurs.”

NOTES

chronique

"La créativité est contagieuse, faites tourner."
Albert Einstein

LOADING



©ESDL - **Directeur de la publication** : Michel Ducassé - **Responsable marketing-communication Campus Landes** : François Couturier - **Conception graphique/rédaction** : François Couturier/ESDL/agence Esens - **Photos** : Studio Pollux - Lucas Tastet - Laura Moulié - Nicolas Le Lièvre - Agence les Conteurs - Marsan Tourisme - Gilles Arroyo - ESDL - **Impression** : SODAL - Document réalisé sur du papier Print Speed Offset blanc 110 g/m² FSC® mix 70% et Respecta 60 blanc FSC® mixte crédit en quadrichromie. Typographies utilisées : Din et Fuse.



CAMPUS LANDES

236 avenue de Canenx

40000 MONT-DE-MARSAN

tél. 05 58 51 89 21

www.campuslandes.com