



DSAA ÉSDM | Lycée Denis DIDEROT

L'école publique supérieure de design de Marseille

ÉVOLUTION DES PARCOURS

L'École publique Supérieure de Design de Marseille, intégrée au lycée Diderot, propose une offre de formations qui s'appuie sur des collaborations pluridisciplinaires et des approches innovantes.

DSAA Objets et Services : Innovation Sociale et Prospective

Concevoir et mettre en œuvre de manière méthodique des dispositifs innovants qui favorisent la cohésion et le développement social.

DSAA Design d'expérience temporaire partagée

Comprendre les enjeux du design d'un événement par la définition d'un programme, dans une temporalité définie pour un public non-captif.

DSAA Espaces, patrimoines et territoires en transition

Concevoir des dispositifs spatiaux pour requalifier des bâtis, sites ou territoires existants.

DSAA Design de médiation et d'interaction

Imaginer et concevoir des dispositifs graphiques de médiation innovants au service de la culture et des sciences





LOCALISATION

ÉSDM | Lycée Denis Diderot

PUBLIC VISÉ

Étudiants* titulaires d'un DNMADe, ou d'un diplôme classé au niveau VI (Licence, BUT).

PRÉ-REQUIS

Avoir un projet professionnel et de recherche cohérent avec les objectifs du parcours. Être capable de travailler au sein d'équipes pluridisciplinaires. Être autonome dans la démarche de conception. Maîtriser les logiciels de PAO et CAO spécifiques au champ du design.

EN BREF

- Durée des études : 2 ans
- Nombre de crédits ECTS : 120
- Mobilité internationale 12 à 24 semaines
- Lien avec la recherche
- Droits d'inscription AMU/ÉSDM : 243€
- Projets
- Stages 12 à 16 semaines

COMMENT CANDIDATER

Candidatures en ligne (site ÉSDM), dossier de travaux personnels, pièces administratives et entretiens individuels en distanciel.

DSAA OBJETS ET SERVICES INNOVATION SOCIALE ET PROSPECTIVE

Concevoir et mettre en œuvre de manière méthodique des dispositifs innovants qui favorisent la cohésion et le développement social.

OBJECTIFS

Le parcours a pour vocation de doter les étudiants de compétences avancées en design social, leur permettant d'intégrer le monde de l'entreprise, des politiques publiques et de l'action associative.

Grâce à une approche interdisciplinaire et à une articulation entre recherche et pratique, les étudiants développent des solutions créatives et innovantes répondant aux problématiques sociétales actuelles.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES

- S'initier aux méthodologies de la recherche-action
- Maîtriser les démarches de conception et la gestion de projet
- Développer des pratiques exploratoires propices à l'innovation
- Communiquer les stratégies de projet
- Maîtriser les outils numériques dédiés
- Maîtriser les outils et méthodologies du design social.
- Développer et intégrer des savoirs spécialisés à la pratique du design
- Conduire des projets collaboratifs mobilisant des compétences pluridisciplinaires et des partenaires institutionnels ou économiques

LES SPÉCIFICITÉS DU PARCOURS

Le DSAA Objets et Services – Innovation Sociale et Prospective repose sur une articulation constante entre théorie et pratique. Co-construite avec des enseignants-chercheurs et des professionnels du secteur, la formation allie :

- Une approche interdisciplinaire intégrant design, philosophie, lettres, économie, droit, urbanisme, géographie et sciences politiques
- Une forte implication dans la recherche appliquée, via des laboratoires et des méthodologies d'enquête et d'expérimentation
- Une ouverture vers le monde professionnel, avec l'intervention régulière de praticiens du design, d'acteurs économiques et institutionnels, notamment dans le contexte méditerranéen
- Un accompagnement individualisé pour la rédaction du mémoire et la réalisation du projet de diplôme, en lien avec des partenaires professionnels
- Des infrastructures dédiées, comprenant ateliers de fabrication et laboratoires de recherche

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

La formation en deux ans s'articule autour de trois domaines : théorique, transversal et professionnel. Encadrée par enseignants et professionnels, elle intègre des projets communs aux quatre parcours du DSAA, en lien avec des laboratoires de recherche, ainsi que des ateliers spécialisés (volume et matériaux, découpe laser, sérigraphie, interactivité, CFAO...).

Au semestre 1, les étudiants explorent outils conceptuels et techniques, favorisant recherche et innovation en équipe. Ce travail s'appuie sur les compétences du groupe et des partenariats.

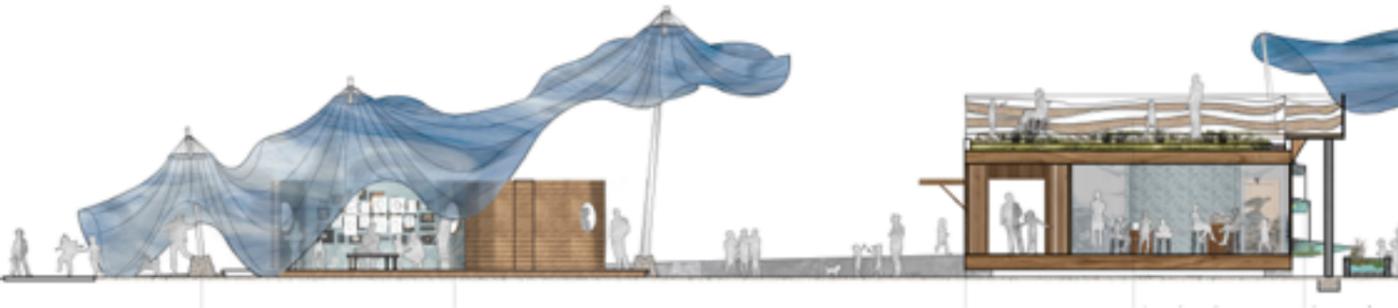
Au semestre 2, ils affinent leur parcours : projet, thématique, problématique, publics et compétences à développer. Un stage de 12 à 16 semaines enrichit leur expérience, en France ou à l'international.

Aux semestres 3 et 4 ils approfondissent la recherche et les partenariats professionnels. Théorie et pratique s'articulent autour d'un macro-projet, forgeant une expertise unique en design et métiers d'art.

DÉBOUCHÉS ET INSERTION PROFESSIONNELLE

- Poursuite d'études : Doctorat en design, recherche appliquée en innovation sociale
- Métiers du design : Designer d'objets, designer de services, designer en innovation sociale
- Secteur public et associatif : Designer conseil en politiques publiques, responsable RSE, chef de projet en innovation sociale
- Entrepreneurat et consulting : Création de startups, accompagnement en transformation sociale et territoriale





LOCALISATION

ÉSDM | Lycée Denis Diderot

PUBLIC VISÉ

Étudiants* titulaires d'un DNMADe, ou d'un diplôme classé au niveau VI (Licence, BUT).

PRÉ-REQUIS

Avoir un projet professionnel et de recherche cohérent avec les objectifs du parcours. Être capable de travailler au sein d'équipes pluridisciplinaires. Être autonome dans la démarche de conception. Maîtriser les logiciels de PAO et DAO spécifiques au champ du design.

EN BREF

- Durée des études : 2 ans
- Nombre de crédits ECTS : 120
- Mobilité internationale 12 à 24 semaines
- Lien avec la recherche
- Droits d'inscription AMU/ÉSDM : 243€
- Projets
- Stages 12 à 16 semaines

COMMENT CANDIDATER

Candidatures en ligne (site ÉSDM), dossier de travaux personnels, pièces administratives et entretiens individuels en distanciel.

DSAA

DESIGN D'EXPÉRIENCE TEMPORAIRE PARTAGÉE

Comprendre les enjeux du design d'un événement par la définition d'un programme, dans une temporalité définie pour un public non-captif.

OBJECTIFS

Le parcours forme les étudiants à la spécialité du design d'espace d'événement, à travers l'exploration des méthodes propres à ce domaine pour faire face aux problématiques actuelles et futures dans les domaines de l'art, de la culture, de la médiation, du commerce et de l'environnement.

Le parcours s'ancre à la fois dans un territoire de connaissances interdisciplinaires et d'innovation tout en s'appuyant sur une approche responsable du cycle de vie d'un projet.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES

- S'initier aux méthodologies de la recherche-action.
- Maîtriser les démarches de conception et la gestion de projet
- Développer des pratiques exploratoires propices à l'innovation
- Communiquer les stratégies de projet
- Maîtriser les outils numériques dédiés
- Créer un concept, une ligne directrice pour l'événement
- Maîtriser les aspects cognitifs de l'interaction du public avec l'espace et les dispositifs
- Conduire des projets collaboratifs mobilisant des compétences pluridisciplinaires et des partenaires institutionnels ou économiques

LES SPÉCIFICITÉS DU PARCOURS

La formation est interdisciplinaire, menée en partie par des professeurs de spécialité, des universitaires et par l'intervention de professionnels des champs du design. Les enseignements favorisent les

situations de recherche-action collaboratives au sein d'équipes pluridisciplinaires (étudiants, enseignants, chercheurs, professionnels) autour de thématiques communes puis spécifiques. Les projets sont conduits dans les Laboratoires de Recherches et d'Innovations Appliquées, les apprentissages s'articulent autour d'axes théoriques, d'expérimentations et de projets de partenariats conventionnés.

Un stage en milieu professionnel permet à l'étudiant(e) de développer les compétences de terrain et d'enrichir le projet professionnel au national ou à l'international.

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

La formation en deux ans s'articule autour de trois domaines : théorique, transversal et professionnel. Encadrée par enseignants et professionnels, elle intègre des projets communs aux quatre parcours du DSAA, en lien avec des laboratoires de recherche, ainsi que des ateliers spécialisés (découpe laser, volumes et matériaux, scénographie, vidéo, image, interactivité, son, effets scéniques...).

Au semestre 1, les étudiants explorent outils conceptuels et techniques, favorisant recherche et innovation en équipe. Ce travail s'appuie sur les compétences du groupe et des partenariats.

Au semestre 2, ils affinent leur parcours : projet, thématique, problématique, publics et compétences à développer. Un stage de 12 à 16 semaines enrichit leur expérience, en France ou à l'international.

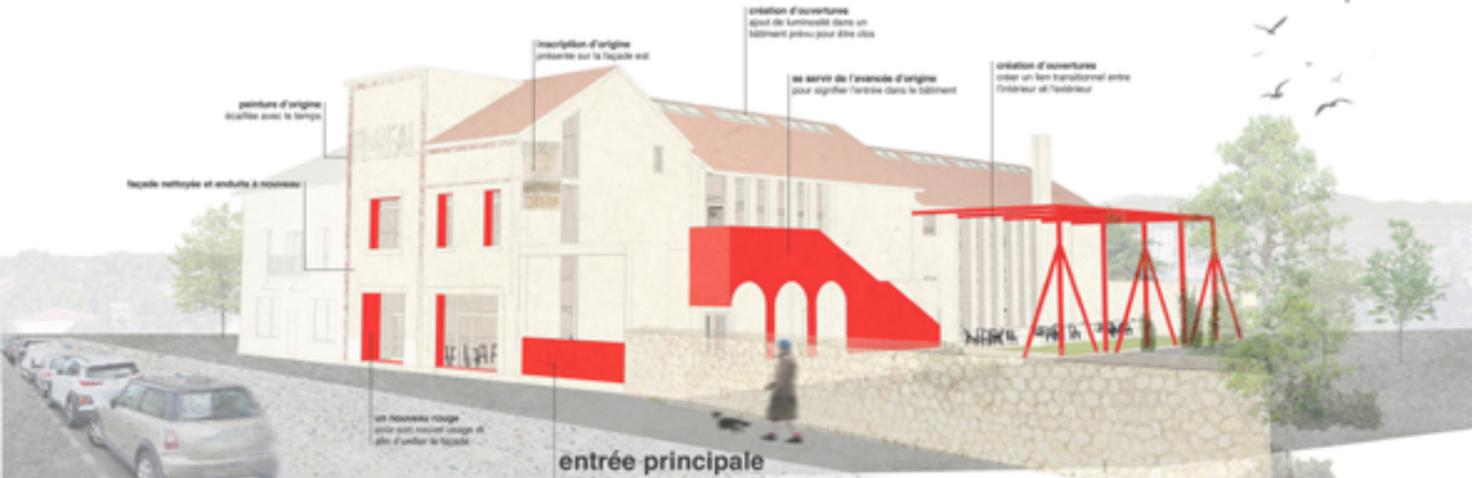
Aux semestres 3 et 4 ils approfondissent la recherche et les partenariats professionnels. Théorie et pratique s'articulent autour d'un macro-projet, forgeant une expertise unique en design et métiers d'art.

DÉBOUCHÉS ET INSERTION PROFESSIONNELLE

Les perspectives professionnelles, à l'issue du DSAA Design d'expérience temporaire partagée mènent à des postes de chefs de projet d'événement, de directeurs de création scénographique, de designers retail et de directeurs artistiques dans les domaines suivants :

- Activités de culture et de spectacle vivant
- Activités de médiation
- Activités économiques
- Chercheur ou enseignant





LOCALISATION

ÉSDM | Lycée Denis Diderot

PUBLIC VISÉ

Étudiants* titulaires d'un DNMADe, ou d'un diplôme classé au niveau VI (Licence, BUT).

PRÉ-REQUIS

Avoir un projet professionnel et de recherche cohérent avec les objectifs du parcours. Être capable de travailler au sein d'équipes pluridisciplinaires. Faire preuve d'autonomie. Maîtriser les logiciels de CAO et DAO spécifiques au design d'espace.

EN BREF

- Durée des études : 2 ans
- Nombre de crédits ECTS : 120
- Mobilité internationale 12 à 24 semaines
- Lien avec la recherche
- Droits d'inscription AMU/ÉSDM : 243€
- Projets
- Stages 12 à 16 semaines

COMMENT CANDIDATER

Candidatures en ligne (site ÉSDM), dossier de travaux personnels, pièces administratives et entretiens individuels en présentiel.

DSAA

ESPACES, PATRIMOINES ET TERRITOIRES EN TRANSITION

Concevoir des dispositifs spatiaux pour requalifier des bâtis, sites ou territoires existants.

OBJECTIFS

Le parcours forme les étudiants à la réaffectation d'espaces construits implantés dans des sites ruraux, urbains ou naturels en intégrant les contraintes financières, techniques et normatives associées à la requalification du bâti. Le champ d'intervention s'applique à différents domaines : espaces publics, culturels, institutionnels, résidentiels, microarchitecture, architecture intérieure, etc.

Le parcours s'ancre dans un territoire de savoir-faire historiques et d'innovation (procédés constructifs vernaculaires, savoir-faire artisanaux, matériaux naturels bio et géosourcés, innovation constructive contemporaine, réemploi, etc).

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES

Les enseignements forment à la pratique professionnelle du design d'espace et la recherche. L'étudiant acquiert les compétences relatives à la programmation, conception et communication :

- S'initier aux méthodologies de la recherche-action.
- Maîtriser les démarches de conception et la gestion de projet
- Développer des pratiques exploratoires propices à l'innovation
- Communiquer les stratégies de projet
- Maîtriser les outils numériques dédiés
- Conduire un projet de requalification d'un site et une étude de faisabilité technique
- Mesurer l'impact d'un projet sur l'environnement
- Mettre en œuvre les matériaux, techniques et technologies innovantes ou traditionnelles

LES SPÉCIFICITÉS DU PARCOURS

Co-construite avec des enseignants-chercheurs, la formation favorise des situations de recherche-action au sein d'équipes pluridisciplinaires. Les projets sont conduits avec des partenaires institutionnels, culturels, associatifs du territoire, engagés dans des thématiques spécifiques (reconvertir le patrimoine architectural et paysager existant, s'adapter au réchauffement climatique et aux mutations territoriales, redéfinir nos modes d'habiter, etc).

Les apprentissages s'articulent autour d'ateliers pratiques permettant l'initiation à des savoir-faire spécifiques, autour de thématiques transversales puis spécifiques au parcours choisi. L'étudiant a la possibilité de participer à des cours, ateliers et projets relatifs à d'autres champs du design afin de personnaliser son parcours de formation.

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

La formation en deux ans s'articule autour de trois domaines : théorique, transversal et professionnel. Encadrée par enseignants et professionnels, elle intègre des projets communs aux quatre parcours du DSAA, en lien avec des laboratoires de recherche, ainsi que des ateliers spécialisés (découpe laser, sérigraphie, volumes et matériaux, CAO, DAO...).

Au semestre 1, les étudiants explorent outils conceptuels et techniques, favorisant recherche et innovation en équipe. Ce travail s'appuie sur les compétences du groupe et des partenariats.

Au semestre 2, ils affinent leur parcours : projet, thématique, problématique, publics et compétences à développer. Un stage de 12 à 16 semaines enrichit leur expérience, en France ou à l'international.

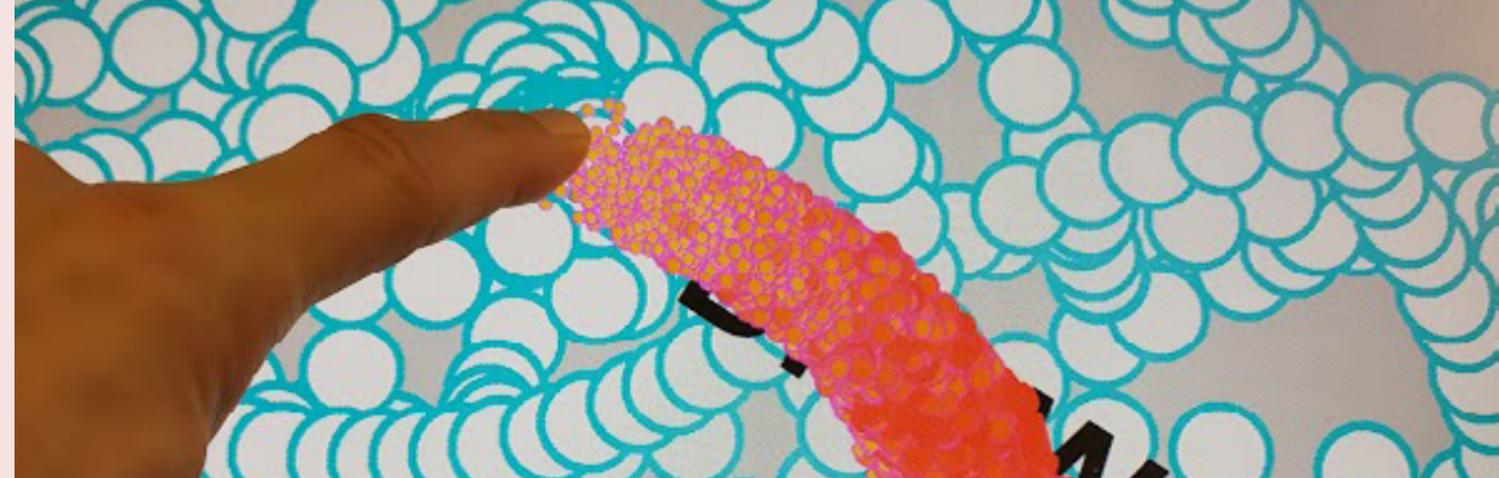
Aux semestres 3 et 4 ils approfondissent la recherche et les partenariats professionnels. Théorie et pratique s'articulent autour d'un macro-projet, forgeant une expertise unique en design et métiers d'art.

DÉBOUCHÉS ET INSERTION PROFESSIONNELLE

- Poursuite d'études : doctorat en design
- Chef de projet de design d'espace
- Designer conseil auprès des entreprises, des particuliers, des collectivités locales et territoriales
- Architecte d'intérieur
- Directeur artistique



*l'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire



LOCALISATION

ÉSDM | Lycée Denis Diderot

PUBLIC VISÉ

Étudiants* titulaires d'un DNMADe, ou d'un diplôme classé au niveau VI (Licence, BUT).

Profils attendus : étudiants en design, arts et métiers du numérique, de l'édition ou du graphisme.

PRÉ-REQUIS

Avoir un projet professionnel cohérent avec le domaine de formation et les objectifs du DSAA. Avoir conscience des exigences de la recherche-action : croiser compétences académiques, techniques et expérimentations créatives.

EN BREF

- Durée des études : 2 ans
- Nombre de crédits ECTS : 120
- Mobilité internationale 12 à 24 semaines
- Lien avec la recherche
- Droits d'inscription AMU/ÉSDM : 243€
- Projets
- Stages 12 à 16 semaines

COMMENT CANDIDATER

Candidatures en ligne (site ÉSDM), dossier de travaux personnels, pièces administratives et entretiens individuels en distanciel.



DSAA

DESIGN DE MÉDIATION ET D'INTERACTION

Imaginer et concevoir des dispositifs graphiques de médiation innovants au service de la culture et des sciences.

OBJECTIFS

Le parcours forme les étudiants à concevoir des solutions créatives et fonctionnelles répondant à des problématiques de médiation. Il s'appuie sur les outils et pratiques du design graphique, de l'interactivité, de la gamification et de l'image imprimée.

La formation vise également à exercer son esprit critique et à réfléchir aux enjeux démocratiques, écologiques, économiques et sociaux liés à la culture scientifique et artistique. Ces dimensions constituent les éléments essentiels de la responsabilité du designer en matière de médiation, au cœur des politiques publiques.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES

Les étudiants acquièrent des compétences à la fois analogiques et numériques leur permettant de concevoir, développer et réaliser des projets concrets.

- S'initier aux méthodologies de la recherche-action
- Maîtriser les démarches de conception et la gestion de projet
- Développer des pratiques exploratoires propices à l'innovation
- Communiquer les stratégies de projet
- Maîtriser les outils numériques dédiés
- Passer de l'analyse des besoins à la création de prototypes tangibles
- Définir et cibler des publics

Grâce à une approche progressive, ils maîtrisent la culture critique de l'image, les techniques du

graphisme (création visuelle, illustration, motion design), du numérique (interfaces interactives et expériences gamifiées) et de l'image imprimée (supports éditoriaux, signalétiques). Ils développent également des compétences en programmation, en prototypage et en transposition des intentions conceptuelles en productions visuelles et interactives.

LES SPÉCIFICITÉS DU PARCOURS

La formation tire sa singularité de proposer des situations de recherche-action dans un cadre interdisciplinaire liant apports théoriques et techniques.

Dans ce cadre, les enseignements sont dispensés par des professeurs de spécialité, des universitaires intégrés à la formation et par des professionnels intervenant ponctuellement. Les projets sont conduits avec des partenaires du territoire engagés dans des problématiques de médiation (musées, fondations, galeries, associations, laboratoires de recherche, entreprises).

Un accent particulier est non seulement mis sur les interactions mais aussi sur les pratiques ludiques comme outils de médiation.

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

La formation en deux ans s'articule autour de trois domaines : théorique, transversal et professionnel. Encadrée par enseignants et professionnels, elle intègre des projets communs aux quatre parcours du DSAA, en lien avec des laboratoires de recherche, ainsi que des ateliers spécialisés (sérigraphie, volume, découpe laser, interactivité, DAO, PAO, game design, son...).

Au semestre 1, les étudiants explorent outils conceptuels et techniques, favorisant recherche et innovation en équipe. Ce travail s'appuie sur les compétences du groupe et des partenariats.

Au semestre 2, ils affinent leur parcours : projet, thématique, problématique, publics et compétences à développer. Un stage de 12 à 16 semaines enrichit leur expérience, en France ou à l'international.

Aux semestres 3 et 4 ils approfondissent la recherche et les partenariats professionnels. Théorie et pratique s'articulent autour d'un macro-projet, forgeant une expertise unique en design et métiers d'art.

DÉBOUCHÉS ET INSERTION PROFESSIONNELLE

- Poursuite d'études : Doctorat en design
- Chef de projet en design interactif, crossmédia et transmédia
- Directeur artistique (print, numérique et interactivité)
- Designer graphique et multimédia
- Designer d'interaction (UI) et Concepteur d'expériences utilisateur (UX)