supdesign

L'ÉCOLE SUPÉRIEURE DE DESIGN . CORSICA

AJACCIO

MASTÈRE DESIGNER EN INNOVATION DURABLE

MASTER'S DESIGNER IN SUSTAINABLE INNOVATION- RÉFÉRENTIEL RNCP 34473- NIVEAU 7

Chef de projet, le designer en innovation durable est un profil créatif, manager de projet en création globale de produits, services, espaces, identités!

The sustainable innovation designer is a creative professional and project manager, leading the development of products, services, spaces, and brand identities with a global approach.

FICHE FORMATION

DESIGNER EN INNOVATION DURABLE BAC +5

DESIGNER EN INNOVATION DURABLE
Certification enregistrée au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) – le 02-03-2020 jusqu'au 02-03-2025 - Niveau 7 – Code NSF : 200n & 310p - Fiche RNCP : RNCP34473

OBJECTIFS DE LA FORMATION

•Former des designers globaux capables de concevoir des projets durables dans les domaines de l'espace, du produit, du branding et du vêtement.
•Développer une approche pluridisciplinaire du design intégrant les enjeux sociétaux, environnementaux et économiques.
•Développer les compétences en management de projet, leadership et stratégie d'entreprise.
•Maîtriser les méthodes de conception durable et les outils de prototypage.
•Permettre une spécialisation à travers les projets de mémoire, de jury et l'alternance en entreprise.

PRÉ-REQUIS

•BAC + 3 Design
•Bac+3 domaine de l'ingénierie, marketing, art, artisanat (avec mise à niveau).

DURÉE

- 5 ans
- 2250 heures de cours
- Stage 6 mois + alternance 2 ans

DIPLÔME

•Certification RNCP
Niveau 7

MODALITÉS D'ACCÉS

- Ouverture des candidatures Janvier à Juin
- Rentrée Septembre

LIEU DE FORMATION

- Cité Grossetti, Place Miot

20 000 Ajaccio, Corse du sud

TARIFS

Bachelor 1
5900 €
Bachelor 2
6900 €
Bachelor 3
6900 €
Mastere 1
- Formation initiale: 10 500 € .
9600 € étudiants Bachelor SupDesign.
- Formation en alternance: Pas de reste à charge étudiant.
Mastere 2
- Formation initiale: 10 500 € admissions parralléles.
9600 € étudiants Bachelor SupDesign.
- Formation en alternance: Pas de reste à charge étudiant.

Le Master 1 et 2 peuvent s'effectuer en alternance. Les frais de scolarité sont pris en charge par l'OPCO de l'entreprise d'accueil.

MASTER 1 et 2

PROGRAM OVERVIEW

SUSTAINABLE INNOVATION DESIGNER – MASTER'S LEVEL (BAC +5 / LEVEL 7)

SUSTAINABLE INNOVATION DESIGNER
Certification registered in the National Directory of Professional Certifications (RNCP) – from 02/03/2020 to 02/03/2025 – Level 7 – NSF Codes: 200n & 310p – RNCP File No: RNCP34473

LEARNING OBJECTIVES

•Train global designers capable of creating sustainable projects in the fields of space, product, branding, and fashion.
•Develop a multidisciplinary design approach that integrates social, environmental, and economic issues.
•Develop skills in project management, leadership, and business strategy.
•Master sustainable design methods and prototyping tools.
•Enable specialization through thesis projects, juries, and work-study programs.

PREREQUISITES

•BAC + 3 Design
•Bac+3 In the fields of engineering, marketing, art or craftsmanship, with a preparatory program.

DURATION

- 5 years
- 2,250 hours

•Internship: 6 months
Work-study program: 2 years

DEGREE

•Certification RNCP
Niveau 7

ADMISSION REQUIREMENTS

- Application period: January to June
- Start of classes: September

TRAINING LOCATION

- Cité Grossetti, Place Miot

20 000 Ajaccio, Corse du sud

TUITION FEE

Bachelor 1
5900 €
Bachelor 2
6900 €
Bachelor 3
6900 €
Mastere 1
Initial training: €10,500 for parallel admissions.
€9,600 for SupDesign Bachelor students.
Work-study program: No remaining cost for the student.
Mastere 2
Initial training: €10,500 for parallel admissions.
€9,600 for SupDesign Bachelor students.
Work-study program: No remaining cost for the student.

Master 1 and 2 can be completed through a work-study program. Tuition fees are covered by the OPCO of the host company.

MASTER 1 et 2

FICHE FORMATION

DESIGNER EN INNOVATION DURABLE BAC +5

MÉTHODES MOBILISÉES

- Pédagogie de projet
- Cours magistraux
- Études de cas
- Travaux de groupe
- Travaux individuels
- Workshop entreprise
- Missions en entreprise (Alternance/ stage)
- Conférences et interventions de professionnels
- Mémoire et projet de fin d'études

MOYENS TECHNIQUES

- Ordinateurs IMAC
- Logiciels de CAO et PAO
- Tablettes lumineuses
- Bibliothèque
- Matériauthèque
- Imprimante
- Wifi
- Salle de prototypage
- Atelier

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Évaluation continue sur l'année (devoir sur table et devoir maison)
- Jury de diplôme Mastere 2- Validation par blocs de compétences.

ACCESSIBILITÉ PSH

- Accessibilité aux personnes en situation de handicap

La formation est accessible aux personnes en situation de handicap. Si vous êtes concerné(e), nous vous invitons à prendre contact avec notre référent handicap afin d'adapter au mieux les modalités d'accueil, de formation, d'évaluation ou de stage. Contact référent handicap : ecolesup@supdesign.corsica

Des aménagements peuvent être mis en place en fonction des besoins : accessibilité physique, aides techniques, supports adaptés, tiers temps, accompagnement individualisé, etc.

DÉBOUCHÉS

Designer
Designer global
Designer produit
Designer espace
Designer branding
Designer vêtement
Designer en innovation durable
Concepteur stratégique
Consultant en design pour la transition durable
Concepteur de villes intelligentes
Concepteur de systèmes
Designer UI/Ux
Concepteur d'expérience

MASTERE 1 et 2

PROGRAM OVERVIEW

SUSTAINABLE INNOVATION DESIGNER – MASTER'S LEVEL BAC +5

TEACHING METHODS

Project-based learning
Lectures
Case studies
Group work
Individual assignments
Company workshops
In-company placements (work-study / internship)
Guest lectures and talks by professionals
Thesis and final-year project

TECHNICAL RESOURCES

iMac computers
CAD and graphic design software
Light tablets
Library
Materials library
Printer
Wi-Fi access
Prototyping room
Workshop

ASSESSMENT METHODS

- Continuous assessment throughout the year (in-class and take-home assignments)

Final diploma jury at the end of the second-year Master's program
Validation based on skill blocks (competency-based assessment)

ACCESSIBILITY FOR STUDENTS WITH DISABILITIES

The program is accessible to students with disabilities. If you are concerned, we encourage you to contact our Disability Coordinator to best adapt the arrangements for your reception, training, evaluation, or internship.
Contact Disability Coordinator: supdesign.ajaccio@gmail.com

Accommodations can be implemented based on individual needs, including physical accessibility, technical aids, adapted materials, extended time, personalized support, and more.

CAREER OPPORTUNITIES

Designer
Global Designer
Product Designer
Spatial Designer
Branding Designer
Fashion Designer
Sustainable Innovation Designer
Strategic Designer
Design Consultant for Sustainable Transition
Smart City Designer
Systems Designer
UI/UX Designer
Experience Designer

MASTERE 1 et 2

LE RÉFÉRENTIEL

DESIGNER EN INNOVATION DURABLE
Certification enregistrée au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) – le 02-03-2020 jusqu'au 02-03-2025 - Niveau 7 – Code NSF : 200n & 310p - Fiche RNCP : RNCP34473

Le présent référentiel forme des designers, professionnels de la création et du développement de projet, en design global et innovation durable. Cette approche s'inscrit dans la formation de profils pluridisciplinaires capables de développer des espaces, des produits, des identités, des vêtements, des expériences intégrées aux enjeux et aux attentes du marché du travail dans le domaine du design. Le niveau Mastère développe les compétences en management de projet, leadership, stratégie d'entreprise, les méthodes et outils de conception durable et prototypage. Les étudiants peuvent développer les approches en design global avec la possibilité de se spécialiser dans un champ du design (espace, produit, branding, vêtement) à travers leur choix de projet de mémoire, projet de jury et d'entreprise pour effectuer leur période d'alternance.

Le titre délivré MASTÈRE DESIGN EN INNOVATION DURABLE- Design global- Référentiel RNCP 40785 est proposé par SupDesign, en partenariat avec l'école Besign de Nice.

Le diplôme est validé par le système des Blocs de compétences. Ces blocs sont évalués en contrôle continue et lors de l'oral de soutenance du projet de Mastère 2.

E1 et 2

MASTER

THE COMPETENCY FRAMEWORK

Designer in Sustainable Innovation
Certification registered in the French National Directory of Professional Certifications (RNCP) – from 02/03/2020 to 02/03/2025 – Level 7 – NSF Codes: 200n & 310p – RNCP file number: RNCP34473

This reference framework trains designers and professionals in creation and project development, specializing in global design and sustainable innovation. This approach targets multidisciplinary profiles capable of developing spaces, products, identities, garments, and experiences integrated with the challenges and expectations of the job market in the design field.

The Master's level develops skills in project management, leadership, business strategy, sustainable design methods, and prototyping tools. Students can develop global design approaches with the possibility to specialize in a design field (space, product, branding, fashion) through their choice of thesis project, jury project, and company placement during their work-study period.

The awarded degree, Master's in Design for Sustainable Innovation – Global Design – RNCP reference 40785, is offered by SupDesign in partnership with Besign School in Nice.

The diploma is validated through a competency block system. These blocks are assessed via continuous evaluation and the oral defense of the Master 2 project.

E1 et 2

MASTER

BLOC DE COMPÉTENCES
SOMMAIRE

BLOC COMPÉTENCES 1
MÉTHODOLOGIES DE MANAGEMENT DE PROJET

I- Référentiel d'activités et de compétences
Leadership de Projet et Gestion d'Équipe
Atelier de Projet Professionnel en Partenariat Entreprise - Atelier de Projet de Design

BLOC COMPÉTENCES 2
CULTURE, SCIENCES HUMAINES ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

Anglais
Méthodologies du développement durable et Analyse du Cycle de Vie
Sciences humaines appliquées au Design:
-Design par Biomimétisme
-Poétique du Design
-Sémiotique du Design

BLOC COMPÉTENCES 3
MÉTHODOLOGIES ET THÉORIES DU DESIGN

Meta Design; Systèmes, Synergie et Symbiose
Futurologie et Innovation
Expérience Utilisateur (UX/UI)
Théorie de l'Image de Marque
Pratiques Professionnelles & Entrepreneuriat
Principes Fondamentaux Marketing & Entreprise

BLOC COMPÉTENCES 4
MÉMOIRE

Mémoire

BLOC COMPÉTENCES 5
PROJET DIPLÔMANT

Projet final– Designer en innovation durable

MASTER 1 et 2

COMPETENCY BLOCK
TABLE OF CONTENTS

COMPETENCY BLOCK 1
PROJECT MANAGEMENT METHODOLOGIES

Activity and competency framework
Project Leadership and Team Management
Professional Project Workshop in Partnership with Companies
Design project workshop

COMPETENCY BLOCK 2
CULTURE, HUMANITIES, AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT

English
Sustainable Development Methodologies and Life Cycle Analysis
Humanities Applied to Design:
Biomimicry Design
Poetics of Design
Semiotics of Design

COMPETENCY BLOCK 3
DESIGN METHODOLOGIES AND THEORIES

Meta Design; Systems, Synergy, and Symbiosis
Futurology and Innovation
User Experience (UX/UI)
Brand Image Theory
Professional Practices & Entrepreneurship
Fundamental Marketing & Business Principles

COMPETENCY BLOCK 4
THESIS

Thesis

COMPETENCY BLOCK 5
GRADUATION PROJECT

Final Project – Sustainable Design and Innovation

MASTER 1 et 2

BLOC DE COMPÉTENCES
DESIGNER INNOVATION DURABLE- RÉSUMÉ

BLOC COMPÉTENCES 1
MÉTHODOLOGIES DE MANAGEMENT DE PROJET

Leadership de Projet et Gestion d'Équipe
Atelier de Projet Professionnel en Partenariat Entreprise - Atelier de Projet de Design

L'étudiant mobilise des compétences en gestion de projet, leadership d'équipe et design stratégique pour piloter un projet en collaboration avec une entreprise partenaire. Il conçoit et anime une dynamique collective inspirante, maîtrise les outils de planification (rétroplanning, gestion des risques, budget), et applique une méthodologie de projet intégrant les enjeux du développement durable et de l'économie circulaire. Il est capable de contextualiser une problématique, d'enrichir la réflexion par la recherche et l'analyse, et de structurer des solutions innovantes grâce à une démarche de design. Il développe des livrables variés : carnets d'idées, rendus 2D/3D, maquettes, dossier projet final, qu'il présente de manière professionnelle et argumentée, y compris en anglais, dans une logique de communication internationale et inclusive.

BLOC COMPÉTENCES 2
CULTURE, SCIENCES HUMAINES ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

Anglais
Méthodologies du développement durable et Analyse du Cycle de Vie
Sciences humaines appliquées au Design:
-Design par Biomimétisme
-Poétique du Design
-Sémiotique du Design

Anglais professionnel
L'apprenant initie ou renforce sa pratique de l'anglais en lien avec les enjeux professionnels de sa formation. L'évaluation repose sur un test de positionnement initial et/ou une certification linguistique reconnue (type TOEIC), avec pour objectif l'acquisition d'une maîtrise opérationnelle de la langue dans un contexte de projet international et multiculturel.

MASTER E1 et 2

COMPETENCY BLOCK
SUSTAINABLE INNOVATION DESIGNER- OVERWIEW

COMPETENCY BLOCK 1
PROJECT MANAGEMENT METHODOLOGIES

Project Leadership and Team Management
Professional Project Workshop in Partnership with Companies
Design Project Workshop

The student applies skills in project management, team leadership, and strategic design to lead a project in collaboration with a partner company. They create and foster an inspiring collective dynamic, master planning tools (timeline management, risk management, budgeting), and implement a project methodology that integrates sustainable development and circular economy principles. The student is capable of contextualizing issues, enriching their reflection through research and analysis, and structuring innovative solutions using a design-driven approach. They develop a variety of deliverables, including idea notebooks, 2D/3D renderings, models, and a final project dossier, which they present professionally and persuasively, including in English, within a framework of international and inclusive communication.

COMPETENCY BLOCK 2
CULTURE, HUMANITIES, AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT

English
Sustainable Development Methodologies and Life Cycle Assessment
Humanities Applied to Design:
Biomimicry Design
Poetics of Design
Semiotics of Design

Professional English
The learner initiates or strengthens their English skills related to the professional challenges of their training. Assessment is based on an initial placement test and/or a recognized language certification (such as TOEIC), with the goal of achieving operational proficiency in the language within the context of international and multicultural projects.

MASTER E1 et 2

BLOC DE COMPÉTENCES
DESIGNER INNOVATION DURABLE- RÉSUMÉ

Méthodologies du développement durable & Analyse du Cycle de Vie (ACV)
L'étudiant mobilise les principes de l'économie circulaire et les 17 Objectifs de Développement Durable (ODD) pour structurer une démarche de design durable, systémique et innovante. Il identifie des indicateurs d'impact environnemental, social et économique, et maîtrise les étapes de l'Analyse du Cycle de Vie pour évaluer et améliorer les performances durables d'un projet. Ces compétences sont validées par des livrables intégrant mesure d'empreinte écologique, choix responsables et intégration des enjeux durables dès la phase de conception.

Sciences humaines appliquées au design
Ce module explore les dimensions culturelles, biologiques et symboliques du design à travers trois axes :

Le biomimétisme: l'apprenant s'inspire des écosystèmes et des principes naturels pour répondre à des problématiques contemporaines, via une approche de terrain et d'observation scientifique.

La poétique du design : il articule une réflexion sensible et innovante autour de la nature, du langage et de l'émotion dans les projets.

La sémiotique du design : il analyse les codes culturels, langagiers et symboliques qui influencent la perception et les comportements des usagers. Il développe une approche éthique et critique du rôle du design dans la société contemporaine.

BLOC COMPÉTENCES 3
MÉTHODOLOGIES ET THÉORIES DU DESIGN

Meta Design; Systèmes, Synergie et Symbiose
Futurologie et Innovation
Expérience Utilisateur (UX/UI)
Théorie de l'Image de Marque
Pratiques Professionnelles & Entrepreneuriat
Principes Fondamentaux Marketing & Entreprise

> Ce bloc vise à développer une vision systémique, prospective et stratégique du design durable, tout en intégrant l'expérience utilisateur, la gestion de marque et l'esprit entrepreneurial. Il forme des designers capables de penser les projets dans leur complexité, leur ancrage culturel, économique et écologique, et de concevoir des solutions innovantes, durables et centrées sur l'humain.

MASTER 1 et 2

Sustainable Development Methodologies & Life Cycle Assessment (LCA)
The student applies the principles of the circular economy and the 17 Sustainable Development Goals (SDGs) to structure a systemic and innovative sustainable design approach. They identify environmental, social, and economic impact indicators and master the stages of Life Cycle Assessment to evaluate and improve a project's sustainable performance. These skills are validated through deliverables that include ecological footprint measurement, responsible choices, and integration of sustainability issues from the design phase.

Humanities Applied to Design
This module explores the cultural, biological, and symbolic dimensions of design through three main areas:

Biomimicry: The learner draws inspiration from ecosystems and natural principles to address contemporary challenges through fieldwork and scientific observation.

Poetics of Design: They develop a sensitive and innovative reflection on nature, language, and emotion within projects.

Semiotics of Design: They analyze cultural, linguistic, and symbolic codes that influence user perception and behavior. They develop an ethical and critical approach to the role of design in contemporary society.

COMPETENCY BLOCK 3 – DESIGN METHODOLOGIES AND THEORIES

Meta Design; Systems, Synergy, and Symbiosis
Futurology and Innovation
User Experience (UX/UI)
Brand Image Theory
Professional Practices & Entrepreneurship
Fundamental Marketing & Business Principles

> This block aims to develop a systemic, forward-thinking, and strategic vision of sustainable design, while integrating user experience, brand management, and entrepreneurial mindset. It trains designers to approach projects in all their complexity—culturally, economically, and ecologically—and to create innovative, sustainable, and human-centered solutions.

MASTER 1 et 2

BLOC DE COMPÉTENCES

DESIGNER INNOVATION DURABLE- RÉSUMÉ

F1 et 2

MASTER

Meta Design, Systèmes, Synergie et Symbiose

L'étudiant apprend à reformuler les problématiques en adoptant une approche systémique et transdisciplinaire. Il relie les enjeux écologiques, économiques, sociaux et culturels dans une démarche de design global visant un avenir résilient. Il développe un vocabulaire formel structuré pour communiquer ses idées, visions et dispositifs à différents publics.

Futurologie et Innovation

L'étudiant acquiert une culture stratégique et prospective lui permettant d'anticiper les grandes tendances et d'élaborer des réponses innovantes. Il apprend à positionner les marques et projets de manière responsable en intégrant les enjeux écologiques, technologiques et sociaux, dans une logique d'économie circulaire.

UX/UI – Expérience Utilisateur

L'apprenant analyse les besoins explicites et implicites des usagers pour créer des interfaces et parcours pertinents, engageants et intuitifs. Il mobilise les méthodologies de recherche utilisateur pour transformer les insights en concepts esthétiques, fonctionnels et durables.

Théorie de l'Image de Marque

Ce module explore la construction, la gestion et la valorisation d'une marque. L'étudiant maîtrise les fondamentaux de la stratégie de marque (identité, narration, symboles, expérience), en tenant compte des perceptions, des besoins des publics et des enjeux culturels.

Pratiques Professionnelles & Entrepreneuriat

L'étudiant se prépare à son insertion dans le monde professionnel : droit de la propriété intellectuelle, développement d'un projet entrepreneurial, communication professionnelle (portfolio, CV, site web), compréhension des enjeux économiques et éthiques du design.

Principes Fondamentaux de Marketing & Entreprise

Ce module initie aux outils de base du marketing stratégique et de la création d'entreprise (SWOT, business model, étude de marché). L'objectif est de transformer une idée durable en projet viable, créateur de valeur économique, sociale, environnementale et territoriale.

F1 et 2

MASTER

Meta Design, Systems, Synergy and Symbiosis

Students learn to reframe design challenges through a systemic and transdisciplinary approach. They connect ecological, economic, social, and cultural dimensions within a global design strategy aimed at building a resilient future. They develop a structured formal vocabulary to communicate ideas, visions, and solutions to diverse audiences.

Futurology and Innovation

Students gain a strategic and prospective mindset, enabling them to anticipate global trends and develop innovative responses. They learn to position brands and projects responsibly by integrating ecological, technological, and social issues, with a focus on circular economy practices.

UX/UI – User Experience

Students analyze users' explicit and implicit needs to design relevant, engaging, and intuitive interfaces and experiences. They apply user research methods to transform insights into aesthetic, functional, and sustainable design concepts.

Brand Identity Theory

This module explores brand construction, management, and value development. Students master the fundamentals of brand strategy (identity, storytelling, symbols, and experience), taking into account audience perception, needs, and cultural contexts.

Professional Practices & Entrepreneurship

Students prepare for their professional integration: intellectual property rights, project development, professional communication (portfolio, CV, website), and a solid understanding of the ethical and economic stakes of design.

Fundamentals of Marketing & Business

This module introduces core tools for strategic marketing and business development (SWOT, business model, market research). The goal is to turn a sustainable idea into a viable project that creates economic, social, environmental, and territorial value.

F1 et 2

MASTER

BLOC DE COMPÉTENCES
DESIGNER INNOVATION DURABLE- RÉSUMÉ

BLOC COMPÉTENCES 4
MÉMOIRE

Mémoire

Compétences de recherche et de rédaction
L'étudiant est capable de mener une recherche documentaire rigoureuse, d'analyser et synthétiser des données complexes, puis de formuler une problématique pertinente. Il développe une réflexion critique argumentée, identifie des stratégies de projet face à des enjeux complexes, et rédige un mémoire structuré, en français ou en anglais, avec des références bibliographiques conformes. Il construit une perspective personnelle et évalue l'impact de ses recherches dans le champ du design durable.

BLOC COMPÉTENCES 5
PROJET DIPLÔMANT

Projet de fin d'études – Design et innovation durable

L'étudiant mobilise l'ensemble des compétences acquises dans les blocs 1 à 4 pour mener un projet d'innovation en design durable. Ce projet prolonge la réflexion développée lors du mémoire, en lien avec une problématique personnelle. Il est présenté lors d'une soutenance orale et visuelle de 40 minutes devant un jury composé de professionnels du design, d'intervenants académiques et d'enseignants. Le candidat, seul ou en groupe, expose sa démarche, ses choix stratégiques et ses solutions concrètes à travers une présentation argumentée, illustrée de tous les supports pertinents (maquettes, prototypes, documents, etc.).

RÉFÉRENTIEL

La totalité du référentiel peux être envoyé sur demande (ecolesup@supdesign.corsica). Il sera inclut dans le PACK étudiant.

MASTER 1 et 2

BLOC COMPÉTENCES 4
MÉMOIRE

Mémoire

Research and Writing Skills
The student is able to conduct rigorous documentary research, analyze and synthesize complex data, and formulate a relevant research question. They develop a critical and well-structured argument, identify project strategies in response to complex challenges, and write a structured thesis in French or English, with proper referencing and a compliant bibliography. They develop a personal perspective and assess the impact and relevance of their research within the field of sustainable design.

COMPETENCY BLOCK 5
GRADUATION PROJECT

Final Project – Sustainable Design and Innovation

The student applies the knowledge and methodologies acquired in Competency Blocks 1 to 4 to carry out a final project in sustainable design innovation. The project extends the topics and issues explored in the thesis, addressing a unique and personalized problem. It is presented during a 40-minute oral and visual defense before a jury composed of design professionals, external academic contributors, and internal faculty members. Working individually or in a group, the student presents their objectives, development process, and concrete solutions using all relevant media, documents, models, or prototypes, and provides a well-argued justification of their choices.

FRAMEWORK

The full framework can be sent upon request (ecolesup@supdesign.corsica). It will be included in the student PACK.

MASTER 1 et 2

L'ALTERNANCE

MASTÈRE DESIGN GLOBAL - INNOVATION DURABLE : ESPACE - BRANDING - PRODUIT - VÊTEMENT

Le cycle Mastere proposé par L'École de design SUPDESIGN vient compléter trois années de formation en tronc commun en Design Global : Produit, Espace, Branding, Vêtement. L'alternance en design, c'est une opportunité unique s'immerger dans le monde du travail tout en poursuivant le parcours de formation. Formé dans des domaines variés du design, vous apporterez des compétences clés pour répondre aux besoins des entreprises en matière de développement de produits, services, espaces, communication.

L'APPRENTISSAGE

L'apprentissage repose sur le principe de l'alternance entre enseignement théorique en CFA (école) et enseignement du métier chez l'employeur avec lequel l'apprenti a signé son contrat de travail.

EMPLOIS VISÉS EN SORTIE DE FORMATION

Designer- Assistant designer- Chef de projet design- Designer innovation durable- Designer global- Designer produit- Designer espace- Designer graphique- Brand designer- Designer mode

LES AVANTAGES POUR L' ENTREPRISE

› Apport d'idées nouvelles et innovantes
› Formation adaptée aux besoins du marché
› Flexibilité et adaptabilité des alternants
› Accompagnement par une école reconnue par l'État
› Coût réduit grâce aux dispositifs d'aide à l'alternance

LES MODALITÉS DE L'ALTERNANCE

› Contrat CDD sur 1 ou 2 ans
(incluant 5 semaines de congés payés/an)
De septembre à septembre
› Rythme d'alternance : 3 semaines en entreprise et 1 semaine à l'école

MASTER E 1 et 2

WORK-STUDY PROGRAM

MASTER'S IN GLOBAL DESIGN – SUSTAINABLE INNOVATION SPACE – BRANDING – PRODUCT – FASHION

The Master's program offered by SUPDESIGN School of Design builds upon three years of core training in Global Design: Product, Space, Branding, and Fashion.
Work-study in design is a unique opportunity to immerse yourself in the professional world while continuing your education.
With training across various design fields, you will develop key skills to meet companies' needs in the development of products, services, spaces, and communication.

APPRENTICESHIP

Apprenticeship is based on the principle of alternating between theoretical instruction at the training center (CFA) and practical job training with the employer with whom the apprentice has signed a work contract.

TARGET JOBS UPON GRADUATION

Designer – Assistant Designer – Design Project Manager – Sustainable Innovation Designer – Global Designer – Product Designer – Space Designer – Graphic Designer – Brand Designer – Fashion Designer

BENEFITS FOR THE COMPANY

› Contribution of new and innovative ideas
› Training tailored to market needs
› Flexibility and adaptability of work-study students
› Support from a state-recognized school
› Reduced costs thanks to work-study support schemes

WORK-STUDY ARRANGEMENTS

› Fixed-term contract (CDD) for 1 or 2 years
(including 5 weeks of paid leave per year)
From September to September
› Work-study rhythm: 3 weeks in the company and 1 week at school

MASTER E 1 et 2

L'ALTERNANCE

LES COMPÉTENCES ET MISSIONS POSSIBLES

Vous pourrez prendre part aux différentes missions ci-dessous, dans les domaines de la création-conception en produit, service, espace, communication:

Design graphique / Brand design
-Création logos, chartes graphiques, identités de marque/ Plateforme de marque
-Communication: Stratégie et création de contenus et supports (réseaux sociaux, brochures, flyers, affiches- Print et Web)

Design produit
-Conception de produits (concept et développement)
-Sketchs, dessins techniques, plan et modélisation (2D-3D)
-Sourcing - Recherches tendances et prospectives

Design espace
-Conception d'aménagements intérieurs et extérieurs
-Sketchs, dessins techniques, plan et modélisation (2D-3D)
-Sourcing -Recherches tendances et prospectives

Design de mode
-Conception de vêtement (collection) et motifs
-Sketchs, dessins techniques
-Sourcing -Recherches tendances et prospectives

>**Design global**

OUTILS

>Suite Adobe (Photoshop, Illustrator, Indesign)
>Logiciel Rhinocéros
>Logiciels Sketchup, Autocad
>Logiciels d'intelligence artificielle génération texte, image, vidéo
>Logiciels recherche, analyse et prospective

MASTER E 1 et 2

WORK-STUDY PROGRAM

SKILLS AND POSSIBLE MISSIONS

You will be able to participate in various missions in the fields of creation and design for products, services, spaces, and communication:

Graphic Design / Brand Design
Creation of logos, graphic charters, brand identities / Brand platforms
Communication: strategy and creation of content and materials (social media, brochures, flyers, posters – print and web)

Product Design
Product design (concept and development)
Sketches, technical drawings, plans, and modeling (2D-3D)
Sourcing – trend and foresight research

Space Design
Design of interior and exterior layouts
Sketches, technical drawings, plans, and modeling (2D-3D)
Sourcing – trend and foresight research

Fashion Design
Clothing design (collections) and patterns
Sketches, technical drawings
Sourcing – trend and foresight research

> **Global Design**

TOOLS

>Adobe Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign)
>Rhinoceros software
>SketchUp, AutoCAD software
>Artificial intelligence tools for text, image, and video generation
>Research, analysis, and foresight software

MASTER E 1 et 2

MODALITÉS

Précision des modalités de scolarité et de facturation applicables aux étudiants inscrits dans une formation en alternance, qu'ils aient ou non signé un contrat d'apprentissage ou de professionnalisation au moment

1. Étudiants ayant signé un contrat d'alternance avant le mois de septembre

a. Prise en charge des frais

Dès signature d'un contrat d'apprentissage ou de professionnalisation, les frais de scolarité sont intégralement pris en charge par l'OPCO (Opérateur de Compétences) de l'entreprise d'accueil. Aucune avance de frais n'est demandée à l'étudiant.

b. Transmission des pièces obligatoires

L'étudiant doit fournir dans les plus brefs délais :
Une copie signée du contrat d'alternance.
cerfa rempli
Les coordonnées de l'entreprise et de l'OPCO.
Toute pièce administrative demandée par l'établissement pour la gestion du dossier.

L'étudiant dispose d'une brochure "MASTERE- ALTERNANCE-ENTREPRISE" récapitulant les dispositifs de financement et les missions proposées à l'entreprise d'accueil ainsi que d'un dossier drive partagé «PACK APPRENTI» contennat les élements et informations utiles.

2. Étudiants sans contrat d'alternance à la rentrée de septembre

a. Période transitoire (Septembre-Décembre)

Les étudiants peuvent commencer les cours même en l'absence d'un contrat d'alternance. Une somme forfaitaire de frais de scolarité de 2500 euros est demandée avant le début des cours (Début septembre). Les étudiants disposent d'un délai jusqu'au 31 décembre 2025 pour signer un contrat d'apprentissage.

CONDITIONS

Details of the schooling and billing terms applicable to students enrolled in a work-study program, whether or not they have signed an apprenticeship or professionalization contract at the start of the academic year.

1. Students Who Have Signed a Work-Study Contract Before September

a. Tuition Fee Coverage

Upon signing an apprenticeship or professionalization contract, tuition fees are fully covered by the company's OPCO (Skills Operator). No upfront payment is required from the student.

b. Submission of Required Documents

Students must promptly provide:
A signed copy of the work-study contract
Completed Cerfa form
Contact details of the company and OPCO
Any administrative documents requested by the institution for file management
Students receive a brochure titled "MASTERE - WORK-STUDY - COMPANY" summarizing financing schemes and missions offered to the host company, as well as access to a shared drive folder "APPRENTICE PACK" containing useful elements and information.

2. Students Without a Work-Study Contract at the Start of September

a. Transitional Period (September–December)

Students may begin classes even without a work-study contract. A flat tuition fee of €2,500 is required before the start of courses (early September). Students have until December 31, 2025, to sign an apprenticeship contract.

MODALITÉS

b. Trois scénarios possibles durant et à l'issue du délai :

Signature d'un contrat avant le 31 décembre 2025:
L'étudiant bascule en alternance.
Aucun frais ne sera facturé à l'étudiant au titre des frais de scolarité de son année d'étude. La somme forfaitaire de 2500 euros sera remboursée intégralement dès validation du contrat et de la prise en charge financière par l'OPCO.

Absence de contrat et poursuite en formation initiale :
L'étudiant peut poursuivre la formation sous statut initial.
Les frais de scolarité sont alors dus pour l'année complète, selon les conditions tarifaires transmises lors de l'inscription. La somme de 2500 euros est donc retranchée des frais de scolarité.

Arrêt de la formation sans contrat :
L'étudiant peut interrompre sa formation à la fin de la période transitoire (fin décembre). Dans ce cas, la somme forfaitaire de frais de scolarité de 2500 euros n'est pas remboursée. L'étudiant a la possibilité de se réinscrire l'année suivante s'il trouve une entreprise, sans avoir à régler à nouveau les mois déjà facturés l'année précédente.

MASTER 1 et 2

CONDITIONS

b. Three Possible Scenarios During and After the Deadline:

Contract signed before December 31, 2025:
The student switches to work-study status.
No tuition fees will be charged for the study year. The flat fee of €2,500 will be fully reimbursed once the contract and financial coverage by the OPCO are confirmed.

No contract and continuation in initial education:
The student may continue the program under initial status.
Full tuition fees for the year will then apply, according to the rates communicated at registration. The €2,500 flat fee will be deducted from the total tuition fees.

Termination of studies without a contract:
The student may stop the program at the end of the transitional period (end of December). In this case, the €2,500 flat fee is non-refundable. The student can re-enroll the following year if they find a company, without having to pay again for the months already invoiced the previous year.

MASTER 1 et 2

LES EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES SUR CINQ ANS, INCLUANT PROJETS ET STAGES OFFRENT UNE IMMERSION PRATIQUE, DÉVELOPPANT DES COMPÉTENCES CONCRÈTES ET RENFORÇANT L'ATTRACTIVITÉ DU PROFIL SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL, TOUT EN PERMETTANT AUX ÉTUDIANTS DE CONSTRUIRE UN PORTFOLIO SOLIDE.
A SUPDESIGN, LES ÉTUDIANTS SONT CONFRONTÉS AUX SITUATIONS PROFESSIONNELLES DÈS LA PREMIÈRE ANNÉE.

PROFESSIONAL EXPERIENCES OVER FIVE YEARS, INCLUDING PROJECTS AND INTERNSHIPS, OFFER PRACTICAL IMMERSION, DEVELOPING CONCRETE SKILLS AND ENHANCING THE ATTRACTIVENESS OF THE PROFILE ON THE JOB MARKET, WHILE ALLOWING STUDENTS TO BUILD A SOLID PORTFOLIO. AT SUPDESIGN, STUDENTS FACE PROFESSIONAL SITUATIONS FROM THE VERY FIRST YEAR.

PROJETS PROFESSIONNELS
PROFESSIONAL PROJECTS

MOBY LINES
Design Branding
Crédits : Marie-Caroline Andreani, Alexia De La Foata
Photos : Agence 88 strat

ALSTOM
Design Global
Crédits: La classe d'étudiants

HÔTEL MYLOS
Design Espace / Space Design
Crédits: La classe d'étudiants

CARABELEZZA
Design Vêtement/ Fashion Design
Crédits: Serena Onetti Santini et Léa Champigny

Moby Lines

Création décor du bateau

PROJET PRO’

BRANDING

CONTEXTE ET PROJET

Par l’intermédiaire de la Chambre de Commerce de Corse, la compagnie maritime Moby Lines a confié à nos étudiants la mission de créer des décors pour les livrées de trois navires, dans le cadre du concours «Corsican design ship».

Trois créations ont été retenues pour décorer les nouveaux navires, dont deux ont pris vie sur le bateaux Moby Orli et Moby Zaza.

Moby Zaza

Bastia , Mars 2024

L’IDÉE : Moby Orli

Reprenant des symboles forts de l’île: corail, œil de sainte Lucie, calanque de Piana. La tête de Maure, emblème du drapeau Corse, reste prédominante, donnant la direction du navire.

[1] Crédit projet fin de la brochure

Moby Orli - Crédit Photo Agence 88 Strat

Port d’Ajaccio , Septembre 2023

Moby Lines

Boat set design

PRO PROJECT 1

BRANDING

CONTEXT AND PROJECT

Through the Corsica Chamber of Commerce, the maritime company Moby Lines entrusted our students with the mission to create designs for the liveries of three ships as part of the “Corsican Design Ship” competition. Three creations were selected to decorate the new vessels, two of which came to life on the Moby Orli and Moby Zaza ships.

Moby Zaza

Bastia , Mach 2024

THE IDEA: MOBY ORLI

Incorporating strong symbols of the island: coral, Saint Lucia’s eye, and the calanque of Piana. The Moor’s head, emblem of the Corsican flag, remains predominant, guiding the direction of the ship.

Moby Orli - Crédit Photo Agence 88 Strat

Port of Ajaccio , September 2023

MASTER 2

1 Crédit projet fin de la brochure

ALSTOM

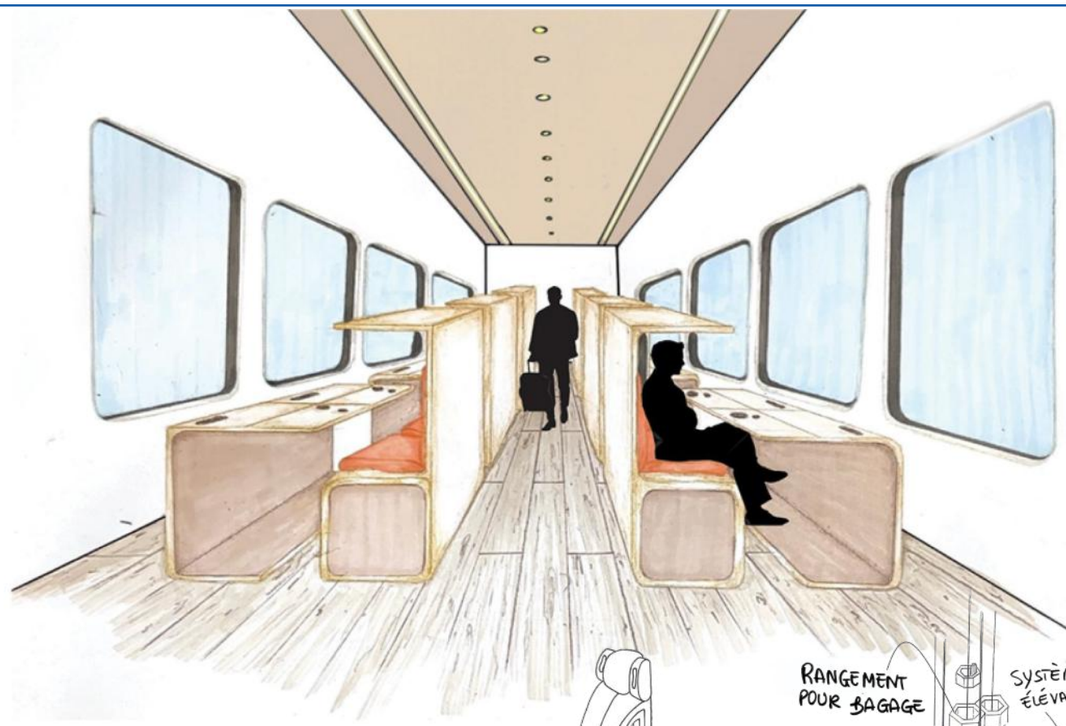
Réinventer le train

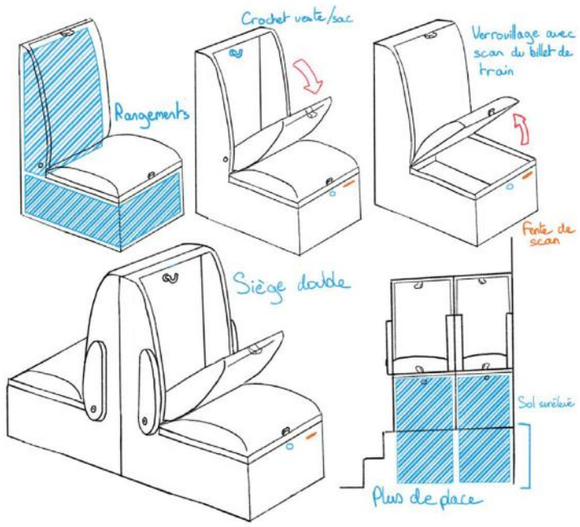
PROJET PRO’

GLOBAL

CONTEXTE

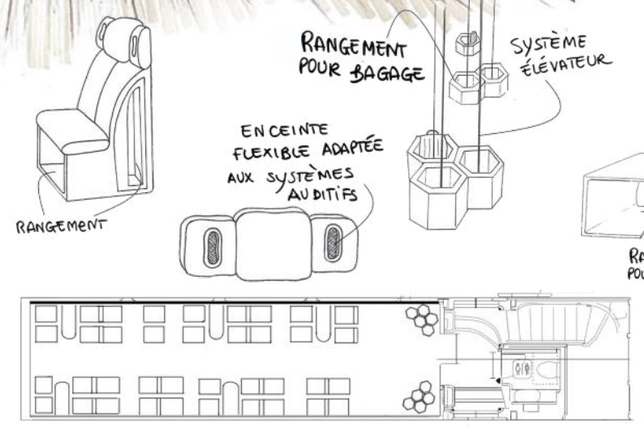
Leader dans le domaine des transports, Alstom est présent dans plus de 70 pays. Spécialisé dans les solutions de mobilité durable, l’entreprise a développé de nombreux projets à l’échelle mondiale, tels que des trains à grande vitesse, des métros et des tramways, alliant performance, design et innovation technologique.



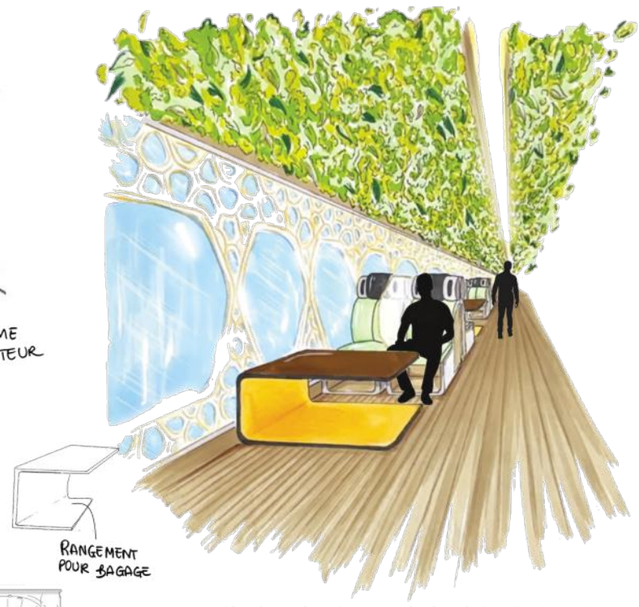


LE PROJET

Le projet s’inscrit dans la perspective du train de demain, en intégrant les enjeux de la mobilité durable. Les étudiants ont travaillé en équipe pour proposer au département du design du groupe différents concepts d’utilisation du train,



dans le but de promouvoir ce mode de transport comme la première option pour les déplacements. Les solutions proposées prennent en compte divers facteurs tels que le temps, la sécurité, l’entretien, le confort, l’expérience et l’éco-conception.



Un travail de design global à été mise en place, allant du branding à la conception du produit, en passant par l’aménagement de l’espace.

[3]Crédit projet fin de la brochure

ALSTOM

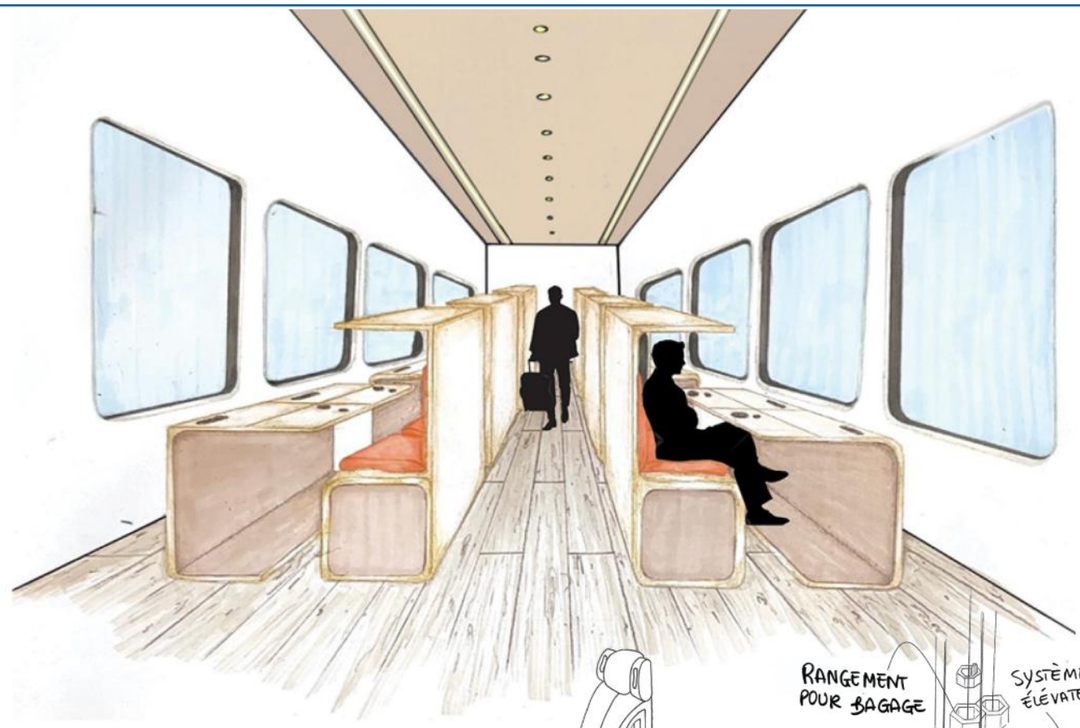
Rethinking the Train

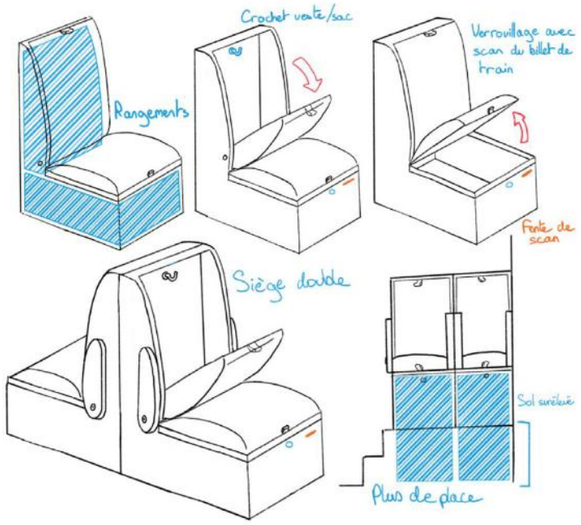
PROJET PRO’

GLOBAL

CONTEXT

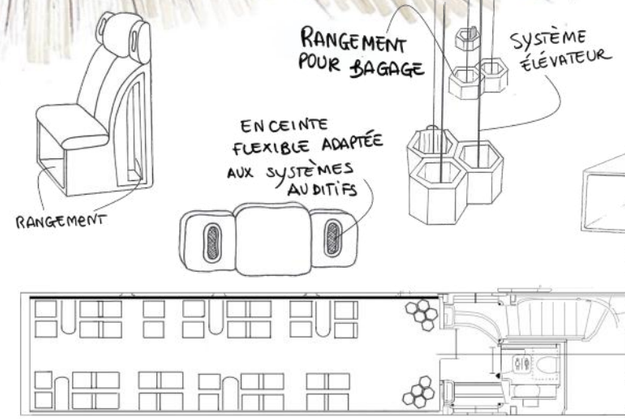
A leader in the transportation sector, Alstom operates in more than 70 countries. Specializing in sustainable mobility solutions, the company has developed numerous projects worldwide, including high-speed trains, metros, and trams, combining performance, design, and technological innovation.

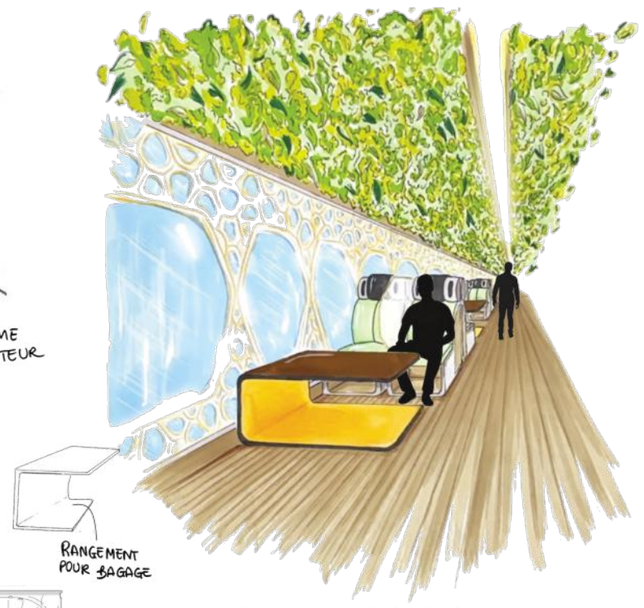




THE PROJECT

The project fits into the vision of the train of tomorrow, integrating the challenges of sustainable mobility. Students worked in teams to propose various train usage concepts to the group’s design department, with the aim of promoting this mode of transport as the first choice for travel. The proposed solutions take into account various factors such as time, safety, maintenance, comfort, experience, and eco-design.





A comprehensive global design approach was implemented, covering branding, product design, and spatial planning.

[3]Crédit projet fin de la brochure

HÔTEL MYLOS

Aménagement KIDS-ROOM

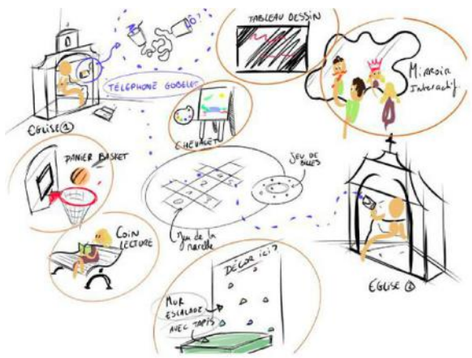
PROJET PRO’

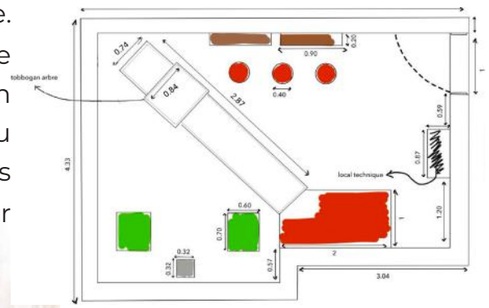
ESPACE

CONTEXTE ET PROJET

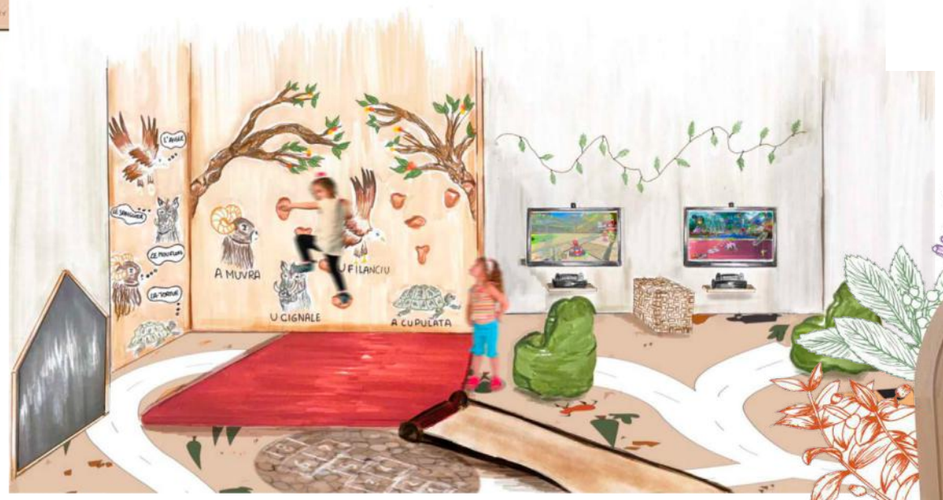
Dans le cadre de ce projet professionnel, les étudiants ont imaginé et conçu l’aménagement de la kids room de l’hôtel Mylos. Hôtel situé au cœur du village de Cargèse.

Dans cette brochure, nous vous présentons un aperçu d’une partie des idées en cours de développement, proposées au client. Le concept final n’a pas encore été sélectionné. Leur mission était de créer, dans 25 mètres carrés, un espace dédié aux enfants de 5 à 14 ans, à la fois ludique et créatif, tout en respectant l’identité de l’hôtel et l’esprit du village.





S’inspirant des symboles phares de Cargèse, comme les deux églises qui se font face, les façades colorées ou encore les ruines de Paomia, les étudiants ont intégré des éléments caractéristiques dans l’aménagement de la pièce. L’objectif était de permettre aux enfants de plonger dans un univers qui raconte l’histoire du lieu comme avec les fenêtres en trompe-l’œil ouvrant sur les ruines de Paomia qui prolongent l’exploration du village dans l’imaginaire ou encore des jeux de rôle inspirés par la culture locale stimulent la création, l’imagination et l’émerveillement.



5 Crédit projet fin de la brochure

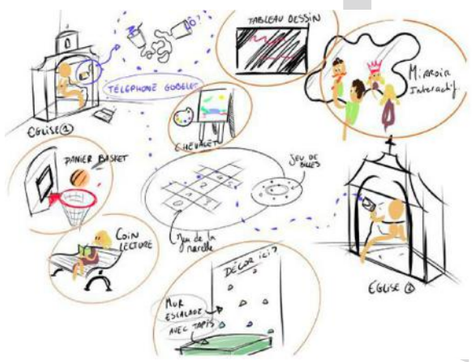
HÔTEL MYLOS

Kids' Room Design

INTERIOR

CONTEXT AND PROJECT

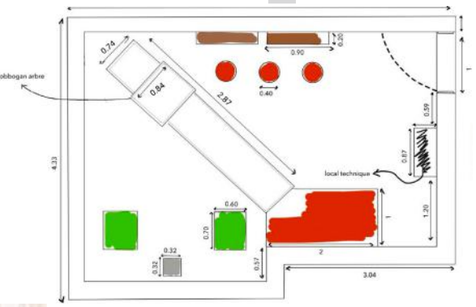
As part of this professional project, students imagined and designed the layout of the kids' room at the Mylos Hotel, located in the heart of the village of Cargèse**.**



In this brochure, we present an overview of some of the ideas currently being developed and proposed to the client. The final concept has not yet been selected. Their mission was to create, within 25 square meters, a space dedicated to children aged 5 to 14 years old, combining playfulness and creativity, while respecting the hotel's identity and the spirit of the village.

Drawing inspiration from the key symbols of Cargèse, such as the two facing churches, the colorful façades, and the ruins of Paomia, the students incorporated characteristic elements into the room's design.

The goal was to allow children to immerse themselves in a universe that tells the story of the place, like with trompe-l'œil windows opening onto the ruins of Paomia, extending the village exploration into the imagination, while role-playing games inspired by the local culture stimulate creativity, imagination, and wonder.



Cara Bellezza Paris

Création modèle de maillot de bain

PROJET PRO’

VÊTEMENT

CONTEXTE ET PROJET

Dans le cadre du projet professionnel CARA BELLEZZA PARIS les étudiants ont été appelés à créer un motif qui a été décliné sur plusieurs modèles des maillots bain de la collection P/E 2024 .

L’inspiration: une explosion de couleurs découverte lors d’un voyage au Mexique par la créatrice Eva Colas, notamment au lac de Bacalar .

AVENTURE

[2] Crédit projet fin de la brochure

L’IDÉE

Le Lac de Bacalar au Mexique, lieu hautement inspirationnel, une beauté de la nature qui vient dessiner un motif aux nuances de bleu. Cette histoire rencontre la technique du Kintsugi dont s’est inspirée l’étudiante Coralie qui ajoute de l’éclat à cette composition.

Née pour réparer un objet avec ses morceaux brisés, cette technique veut symboliser, les cicatrices qui font partie de la bataille de nombreuses femmes.

Le motif: Serena a fait le choix d’un bleu profond créant une esthétique marine entrecoupée de traits dorés .

La forme: Léa propose un nouveau bikini (image gauche) avec une forme innovante .

Lookbook Collection P/E 2024 Carabellezza Paris

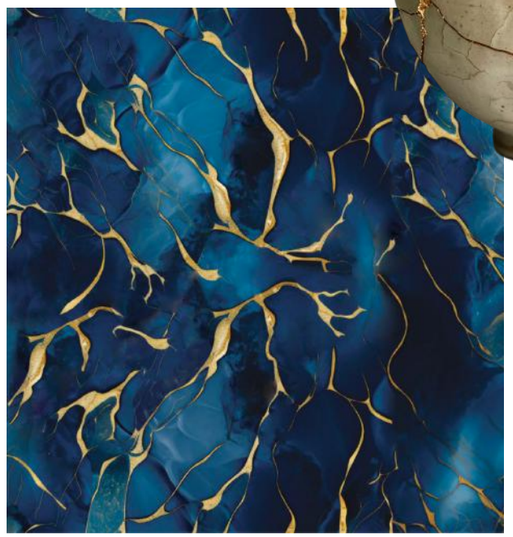
Cara Bellezza Paris

Swimsuit Design Creation

FASHION

CONTEXT AND PROJECT

As part of the professional project CARA BELLEZZA PARIS, students were tasked with creating a pattern that was applied to several swimsuit models in the Spring/Summer 2024 collection. The inspiration: an explosion of colors discovered during a trip to Mexico by the designer Eva Colas, notably at Lake Bacalar.



2 Project credits (at the end of the brochure)

THE IDEA

Lake Bacalar in Mexico, a highly inspirational place, a natural beauty that inspired a pattern in shades of blue. This story meets the technique of Kintsugi, which inspired the student Coralie, who adds brilliance to this composition.

Born to repair an object with its broken pieces, this technique symbolizes the scars that are part of many women's battles.

The pattern: Serena chose a deep blue creating a marine aesthetic interrupted by golden streaks.

The shape: Léa proposes a new bikini (left image) with an innovative design.

Lookbook S/S 2024 Collection Carabellezza Paris

MASTÈRE DESIGNER EN INNOVATION DURABLE

MASTER'S DESIGNER IN SUSTAINABLE INNOVATION- RÉFÉRENTIEL RNCP 34473- NIVEAU 7

CONTACT

L'équipe SupDesign
SupDesign team
ecolesup@supdesign.corsica

Service alternance
Apprenticeship Service
alternance@supdesign.corsica

› **Découvrer nos projets :** Behance supdesign

› **En savoir plus :** supdesign.corsica

› **Suivez-nous sur les reseaux sociaux !**

Document actualisé Mars 2025

supdesign
L'ÉCOLE SUPÉRIEURE DE DESIGN . CORSICA

www.supdesign.corsica