

Institut D.

Formation  
post-bac en 3 ans

Design et  
Société Numérique



D.

# Table des matières

L'Histoire avec un grand « D. » .....3

Un lieu privilégié en plein cœur  
de Saint-Malo .....5

Une approche active,  
pratique et théorique .....8

Métiers  
et débouchés ..... 16

Une équipe pluridisciplinaire.....20

Une coopérative d'intérêt collectif .....25

Contact .....29

Introduction

L'Histoire avec un grand « D. »

Design

d'Innovation sociale

Placées au cœur de la réflexion stratégique et humaine des acteurs privés et publics, les méthodes de conception et les compétences techniques des designers permettent de comprendre et d'anticiper les transformations sociales, d'engager des processus de réflexion collective et de fabrication pour optimiser une démarche de création, non seulement autour de son seul usage mais aussi autour de sa fonction sociale, économique et écosystémique, à travers une démarche positive, esthétique et poétique.

La petite histoire

de l'Institut D.

**Octobre 2017** > création de la SCIC Institut D.

**Septembre 2018** > première rentrée, 18 étudiant·e·s en formation

**Juillet 2019** > emménagement dans les locaux de la rue Théodore Monod (quartier de la gare)

**Septembre 2019** > seconde rentrée, 36 étudiant·e·s en formation

**Septembre 2020** > troisième rentrée, 54 étudiant·e·s en formation

**2020/2021** > Ouverture de deux nouvelles formations complémentaires...

Sur les pavés, il y a la plage...

Un lieu privilégié en plein  
cœur de Saint-Malo

# En plein ♥ de St-Malo

🚉 À deux pas de la gare (trains, bus, etc.)

📍 Localisation attractive (Intra-Muros, plage...)

🛒 Soutien aux commerces voisins

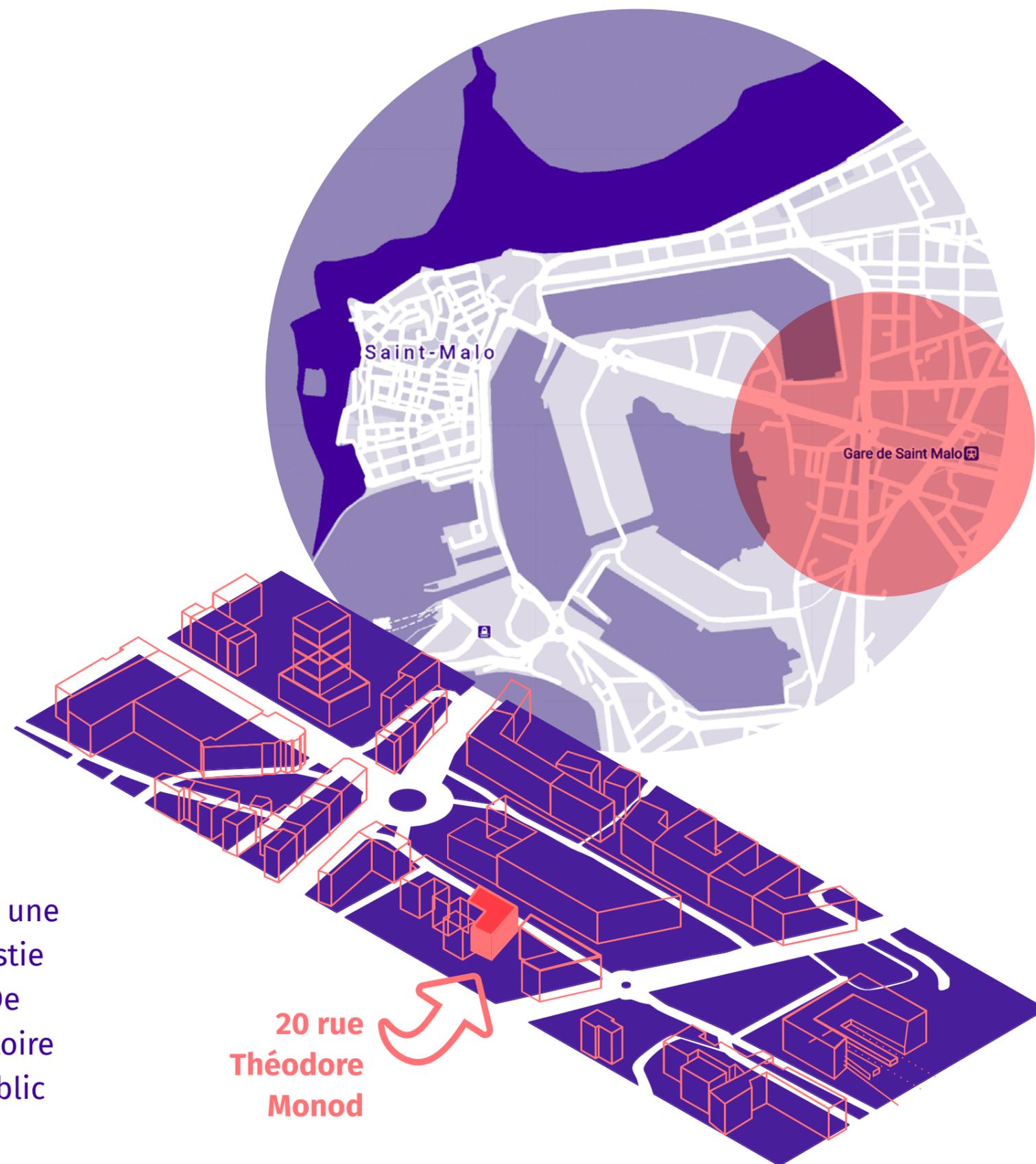
📖 Aux côtés de la Grande Passerelle

🎨 Rajeunissement et animation du quartier

👍 Un nouvel acteur de la culture locale

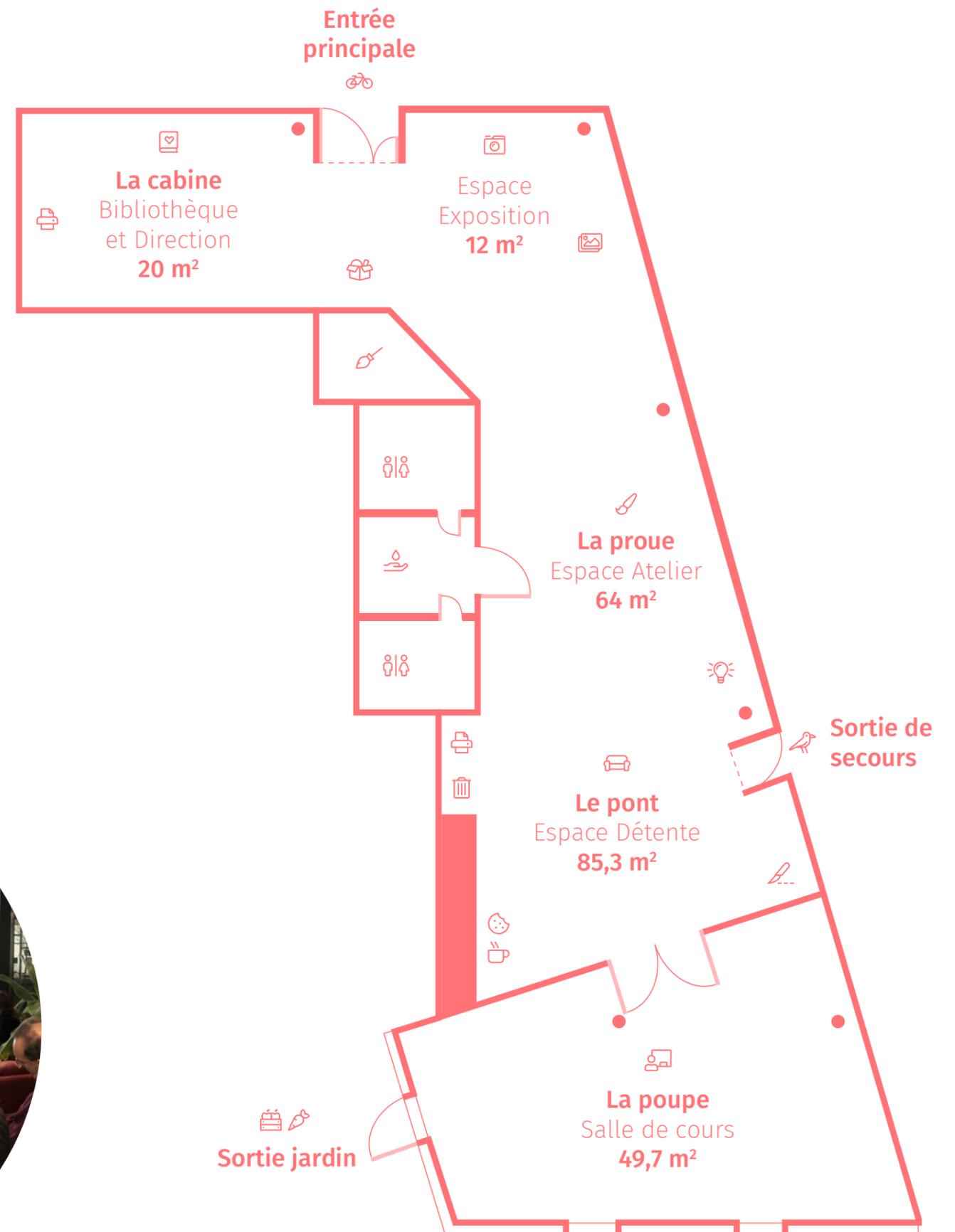
🤝 Proche de nos partenaires

“ Après avoir passé les portes de la gare, nous découvrons un pôle culturel à l’architecture inspirée et une école d’un genre nouveau s’ouvrant sur une place investie par une jeunesse dynamique, créative et passionnée. De passage, il arrive même d’être témoin d’un cours d’Histoire de l’Art dispensé sur les marches de l’amphithéâtre public qui couvre le flanc de la Grande Passerelle. ”



20 rue  
Théodore  
Monod

# Un espace ouvert à l'apprentissage et à la vie culturelle



Des enseignements riches et variés

Une approche active,  
pratique et théorique

Bachelor : formation initiale post-bac

Design et

Société Numérique

[3 ans]

Majeure **Innovation sociale**

Mineures :

-  Design graphique
-  Design numérique
-  Design d'espace

 **18 places**

**Frais de scolarité : 3 600 € l'année**

**Frais de dossier : 200 €**  
la première année uniquement

 **Une pédagogie découpée en six semestres pour maîtriser les différents enjeux du design :**

- S1 — Sensibiliser et s'initier
- S2 — Rechercher et questionner
- S3 — Positionner et évaluer
- S4 — Problématiser et concrétiser
- S5 — Expérimenter les pratiques
- S6 — Élaborer et argumenter

Les étudiant·e·s acquièrent des compétences dans 3 champs du design en apprenant à concevoir l'ergonomie des espaces, à travailler la création graphique et numérique, toujours dans une démarche d'innovation sociale. Tout au long du parcours, chaque étudiant·e oriente son profil sur une ou deux mentions. La pédagogie est conçue en mode « projet », rythmée par des workshops tous les deux mois, où les étudiant·e·s répondent à des problématiques du territoire, en collaboration avec les acteurs concernés.

# Un rythme équilibré alternant cours et expériences professionnelles

## ► Innovation:

### le stage relayé

Nos entreprises sociétaires accompagnent les stagiaires vers leur vie professionnelle et les rémunèrent chaque année lors de leur stage de 3 mois.

Comme en mer, l'étudiant·e prend « le quart » pendant 3 mois, puis transmet les tâches à un·e étudiant·e d'une autre année de Bachelor pour assurer la bonne continuité des missions de l'entreprise. Des liens de confiance et de proximité se créent entre les entreprises et les étudiant·e·s.

Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Jan.	Fév.	Mars	Avril	Mai	Juin	Juil.	Août
<b>S1</b> Sensibiliser et s'initier				<b>S2</b> Rechercher et questionner			Stage I				
<b>S3</b> Positionner et évaluer				Stage II			<b>S4</b> Problématiser et concrétiser				
Stage III				<b>S5</b> Expérimenter les pratiques			<b>S6</b> Élaborer et argumenter				

# La répartition des enseignements

La formation comporte 1 950 heures de cours présents, et 1 120 heures « de périodes professionnelles », lors des stages relayés.



## **UE1 : CULTURE ET HUMANITÉS MODERNES**

Mener une réflexion sociologique en écho aux pratiques créatives.

## **UE2 : TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES**

Manipuler une palette diversifiée d'outils de création.

## **UE3 : CONCEPTION ET PRATIQUE PLASTIQUE**

Concevoir une poétique de l'image et de l'usage.

## **UE4 : SCIENCES ET MÉTHODOLOGIES**

Approche scientifique et méthodologique de la création.

## **UE5 : COMMUNICATION ET STRATÉGIE**

Établir une stratégie de développement pour un projet.

## **UE6 : LABORATOIRE DE DESIGN**

Adopter une pratique personnelle pertinente et positive.

## **UE7 : EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE**

Confronter sa pratique à la réalité professionnelle.

# Année 1

**Cs** **UE1 : CULTURE ET HUMANITÉS MODERNES**

**Tt** **UE2 : TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES**

**Ad** **UE3 : CONCEPTION ET PRATIQUE PLASTIQUE**

**Ms** **UE4 : SCIENCES ET MÉTHODOLOGIES**

**Cm** **UE5 : COMMUNICATION ET STRATÉGIE**

**Dd** **UE6 : LABORATOIRE DE DESIGN**

**St** **UE7 : EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE**

## S1

Histoire des arts : mondes artistiques et picturaux

Dessin analytique et Illustration

Photographie et Typographie

Image num. I : Photoshop, Illustrator et SketchUp

Expression plastique

Studio : Identité visuelle

Studio : Espaces personnels

Méthodologie du design

Sciences : couleurs et lumière

Sciences : mécanique

Sémiologie des images et des espaces

Workshop d'Innovation sociale #1 : la création de l'identité

Workshop d'Innovation sociale #2 : ergonomie des espaces

## S2

Histoire des arts : une histoire des écritures et des récits visuels

Culture graphique, typographique et Monde éditorial

Image num. II : InDesign et Adobe XD

FabWeb I : Html 5 et CSS 3

FabWeb II : Inter. et Anim. (JavaScript)

Expression plastique

Studio : Édition

Studio : Interfaces numériques

Théories de l'information et de la communication

UX et Ergonomie des interfaces

Gamification : Exp. vidéoludiques

Workshop d'Innovation sociale #3 : la conception éditoriale culturelle

Workshop d'Innovation sociale #4 : les communs numériques

• Stage en entreprise : avril - juin

# Année 2

## Cs UE1 : CULTURE ET HUMANITÉS MODERNES

## Tt UE2 : TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES

## Ad UE3 : CONCEPTION ET PRATIQUE PLASTIQUE

## Ms UE4 : SCIENCES ET MÉTHODOLOGIES

## Cm UE5 : COMMUNICATION ET STRATÉGIE

## Dd UE6 : LABORATOIRE DE DESIGN

## St UE7 : EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

# S3

Culture et littérature

Sociologie contemporaine

Proxémie (sociologie de l'espace)

Philosophie du design

Croquis d'intention

Techniques de construction,  
mécaniques et matériaux

Expression plastique

Studio : Propagande

Studio : Scénographie

Design participatif

Mercatique et Storytelling

Media Planning

Merchandising et événementiel

Workshop d'Innovation sociale #5 :  
information, didactique et promotion

Workshop d'Innovation sociale #6 :  
scénographie culturelle

# S4

Culture et littérature

Histoire des arts :  
- cinéma et images animées  
- monde numérique

Cinéma, récits et sémiologie [...]

Image num. III : After Effects (Motion)

Image num. IV : Premiere (Montage)

Outils de visualisation de données

Expression plastique

Studio : Motion Design

Studio : Data Visualisation

Sciences : Son

Sciences : Chiffres et sondages

Repères en Data Visualisation

Workshop d'Innovation sociale #7 :  
pédagogie : idées en mouvement

Workshop d'Innovation sociale #8 :  
exploration quantitative des espaces

• Stage en entreprise : janvier - mars

# Année 3

**Cs** **UE1 : CULTURE ET HUMANITÉS MODERNES**

**Tt** **UE2 : TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES**

**Ad** **UE3 : CONCEPTION ET PRATIQUE PLASTIQUE**

**Ms** **UE4 : SCIENCES ET MÉTHODOLOGIES**

**Cm** **UE5 : COMMUNICATION ET STRATÉGIE**

**Dd** **UE6 : LABORATOIRE DE DESIGN**

**St** **UE7 : EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE**

## S5

Anglais : discussion about Design and creativity

Écriture active : essais

Philosophie

Initiation à l'écoconception

Projet de recherche : Design Global

Studio : Innovation Sociale

Méthodologie de l'innovation sociale

Méthodologie de recherche

Nouveaux systèmes économiques

Juridique : monde créatif

Recherche en Design I : analyser, comprendre et diagnostiquer

Mémoire de recherche en Design

• Stage en entreprise : sept. - déc.

## S6

Anglais : discussion about Design and creativity

Prise de parole en public

Renfort de spécialisation :

- Conception graphique
- Conception numérique
- Conception d'espace

Projet de recherche : Design Global

Gestion de projet

Calcul d'impact

Plan économique de développement

Entrepreneuriat

Recherche en Design II : hypothèse, production et prototypage

Mémoire de recherche en Design



Insertion professionnelle

Métiers

et débouchés

# Vers le master

# ou l'emploi !

COMMUNICATION

DIR. ARTISTIQUE

CHEF DE PROJET

NUMÉRIQUE

DESIGN DE PRODUIT

ÉDITION

SCÉNO.

MODE

UX

...



POURSUITE D'ÉTUDES



INSERTION PROFESSIONNELLE

Post-Diplôme Années 6 et 7

Niv.I (Bac+5) Années 4 et 5

Niv.II (Bac+3) Années 1, 2 et 3

Étudiants diplômés en design

Création d'entreprise

Designers auprès des collectivités

Designers en entreprise

Designers freelances

Autres Masters

Graphistes / PAO / exécution

MODALITÉS D'ACCÈS

BACs Généraux BACs Arts Appliqués BACs Techno

Designer :

un métier pour demain

Designer est un métier accompagnant l'évolution des entreprises, des personnes et des objets. En ce sens, il n'a jamais été plus essentiel qu'aujourd'hui : de nombreux défis attendent l'économie, la société, la santé, la mobilité, et le designer a un rôle important à jouer dans les réponses à apporter à ces situations complexes.

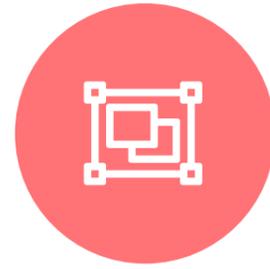
Alors que le monde du travail se tourne de plus en plus vers ces profils (adaptables, créatifs, inspirés et volontaires), le métier est un plein essor et attend de futurs talents avec impatience.



## Exemples

Quelques

Métiers



### UX Designer (numérique)

*Ergonome des  
interfaces numériques*

En collaboration avec une équipe pluridisciplinaire (développeurs, designers graphiques et neuroscientifiques), vous **concevez** des applications et logiciels optimisés pour un usage simple et intuitif, dit « naturel ».



### Directeur Artistique

*Responsable  
des esthétismes  
de la narration*

Aux côtés d'un réalisateur ou d'un concepteur-rédacteur, vous **encadrez** la mise en image graphique ou vidéo de communications publiques, de clips musicaux, de films, de livres, etc. en garantissant la cohérence et l'esthétisme de l'objet.



### Scénographe

*Dans la culture  
ou aux côtés  
des commerçants*

Vous **imaginez** dans l'espace des mises en scène permettant aux acteurs d'évoluer lors de représentations théâtrales, aux visiteurs de découvrir une exposition ou aux clients d'évoluer dans un espace de vente et de travail.



### Motion Designer

*Créateur d'images  
numériques animées*

Vous **créez**, grâce à vos compétences graphiques, typographiques et illustratives, de courts motion design (Dessins animés) afin de faciliter la compréhension et l'apprentissage de notions complexes par vos auditeurs.

Professeur·e·s, Docteur·e·s  
et Professionnel·le·s

Une équipe  
pluridisciplinaire

## Des talents et des compétences

L'équipe

pédagogique

du DSN



**Leslie Hébert**

*Plasticienne et  
cheffe d'édition*

Capitaine / Responsable DSN

Graveuse plasticienne diplômée d'Estienne et passionnée par le monde de l'édition, Leslie est plus particulièrement portée sur la fabrication de livres d'artiste. Ses mains habiles à créer des trames lui ont appris à travailler celles d'un texte – Leslie est aussi chef d'édition pour les City Guides Louis Vuitton – mais l'ont également rendu sensible au tissage des relations humaines, qu'elle cultive rigoureusement. Malouine, Leslie connaît bien sa région, sa dynamique, et nourrit l'ambition d'intégrer encore et toujours l'Institut D. dans le maillage culturel et artistique de la ville.



**Thiago Maximo**

*Designer social et  
Designer graphique*

Capitaine / Chef d'établissement

Diplômé de Design au Brésil et en France, Doctorant en Design éditorial, Enseignant en Design graphique / Design numérique et Co-fondateur de l'Institut D. Thiago est le Directeur pédagogique de l'Institut D. Il conçoit des blocs et modalités pédagogiques afin de transmettre une pratique éthique et cohérente du Design, dans ses fonctions sociales, économiques et écologiques. Il anime également les réflexions de l'Institut D. sur les projets territoriaux soutenus par cette structure.



### **Mathilde Renversade**

*Cheffe de projets numériques et développeuse*

#### Capitaine / Insertion Pro.

Intéressée par les phénomènes communautaires et les bouleversements liés au numérique, Mathilde réalise différents travaux universitaires sur l'impact des nouvelles technologies dans les secteurs de la presse et de l'industrie vidéo-ludique. Diplômée de Communication politique et sociale et de Relations internationales, elle devient consultante en stratégie digitale auprès de grands groupes et de start-up. Persuadée que le numérique est la grammaire du XXI<sup>e</sup> siècle, elle s'investit dans la formation chez Simplon, où elle anime plusieurs ateliers sur le travail et de gestion de projet (agile, lean).



### **Damien Serres**

*Concepteur écologue, chimiste et développeur*

#### Capitaine / DSI et logistique

Chercheur et Ingénieur chimiste de formation, Damien a souhaité compléter son parcours avec une dimension numérique par un diplôme de Solutions logicielles et Applications Métiers.

Bricoleur et bidouilleur, ingénieur et ingénieur, il met aujourd'hui ses talents au service de la conception digitale. Son savoir-faire devient un levier pour orienter les inventions et les innovations des étudiants à l'Institut D., qu'elles soient matérielles ou numériques. Damien est également référent pédagogique des BTS SIO du lycée Maupertuis.



### **Virginie Blanville**

*Designer social, designer d'espaces et Éco-designer*

#### Capitaine / Responsable Biomim.

Sensibilisée très tôt aux enjeux environnementaux et formée à la pratique biomimétique en 2016 (via le CEEBIOS) et à l'éco-conception en 2015 (via le Pôle Eco-conception), Virginie transforme progressivement sa pratique pour se tourner entièrement vers la bio-inspiration et la permaculture.

Dans le cadre de sa pratique, Virginie a conçu un ensemble de canevas et d'outils afin de faciliter l'accès à la pratique du biomimétisme pour les porteurs de projets d'innovation



## Virginie Bregeon

*Docteure en socio-marketing culinaire et entrepreneuse*

### Capitaine / Suivi recherches

Virginie est docteur en socio-marketing culinaire. Sa thèse a été récompensée par le prix AREA 2018 à AgroParisTech. Diplômée de Sciences Po Rennes et en arts appliqués, professeure associée à FERRANDI Paris, formatrice (HEC, Sciences Po Rennes, Dauphine, Greta d'Ille-et-Vilaine, lycée hôtelier de Dinard, CCI), elle accompagne les foodpreneurs (chefs, restaurateurs, producteurs, artisans), les territoires, et les acteurs d'un tourisme durable. Virginie est par ailleurs elle-même restauratrice, engagée auprès de l'ADEME Bretagne.



## Julien Vey

*Designer social, designer numérique et entrepreneur*

### Capitaine / Président de la SCIC

Cofondateur de l'Atelier Belle Lurette, studio parisien de Design Graphique et Numérique, Cofondateur, Président et UX Designer chez Dokidocs, interface numérique SAAS de gestion collaborative de projets et plus récemment Cofondateur et président de l'Institut Supérieur de Design de Saint-Malo, Julien est avant tout un entrepreneur engagé. Il conçoit des méthodes de travail et de réflexion afin de recentrer sur les besoins sociétaux le design, en le sortant d'une approche *User Centrix* qu'il juge ringarde, néfaste, égocentrée et limitée.



## Céline Gaslain

*Docteure et entrepreneure de l'Art*

### Histoire de l'art et du bijou

Docteure en Histoire de l'Art et Archéologie Antique, avec un intérêt prononcé pour les arts du bijou et du joyau, Céline a cumulé pendant quinze ans une large expérience dans l'enseignement de l'Histoire de l'art à l'université, à l'École du Louvre et dans des écoles d'arts appliqués et de joaillerie parisiennes. Son profil est une véritable pépite à Saint-Malo.

Céline co-dirige également le cabinet conseil Histoires de Carats, accompagnant les professionnel·le·s de la joaillerie à développer leurs activités.



**Jean-Pierre Mayot**

*Architecte/  
Urbanisme et  
illustrateur*

### Illustration et sociologie espace

Chargé de Mission auprès de la Direction de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Bretagne depuis 4 ans, Jean-Pierre est également architecte des bâtiments de France

Passionné de dessin et d'esquisse, Jean-Pierre a développé une pédagogie d'apprentissage du dessin analytique et de l'illustration, et se tourne régulièrement vers des procédés traditionnels d'impression, dont la linogravure qu'il souhaite développer aux côtés de Leslie au sein de l'établissement.



**Christelle Petit**

*Entrepreneuse  
Scénographie et  
création textile*

### Merchandising, scénographie

Depuis son Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués Concepteur Créateur Textile (ESAAT), complété par un Mastère Manager spécialiste du Textile, de la Mode, du Design et du Luxe (Institut Français de la Mode), Christelle compte plus de quinze ans d'expérience dans le marketing et le merchandising stratégique du monde de la mode. Sa sensibilité aux enjeux de la création et du management lui confère un profil unique.



**Gauthier Burny**

*Designer éditorial et  
graphiste typographe*

### Création typographique

Docteur en Histoire de l'Art et Archéologie Antique, avec un intérêt prononcé pour les arts du bijou et du joyau, Céline a cumulé pendant quinze ans une large expérience dans l'enseignement de l'Histoire de l'art à l'université, à l'École du Louvre et dans des écoles d'arts appliqués et de joaillerie parisiennes. Son profil est une véritable pépite à Saint-Malo.

Une école unique en France

Une coopérative  
d'intérêt collectif



Institut

Supérieur

de Design

de St-Malo

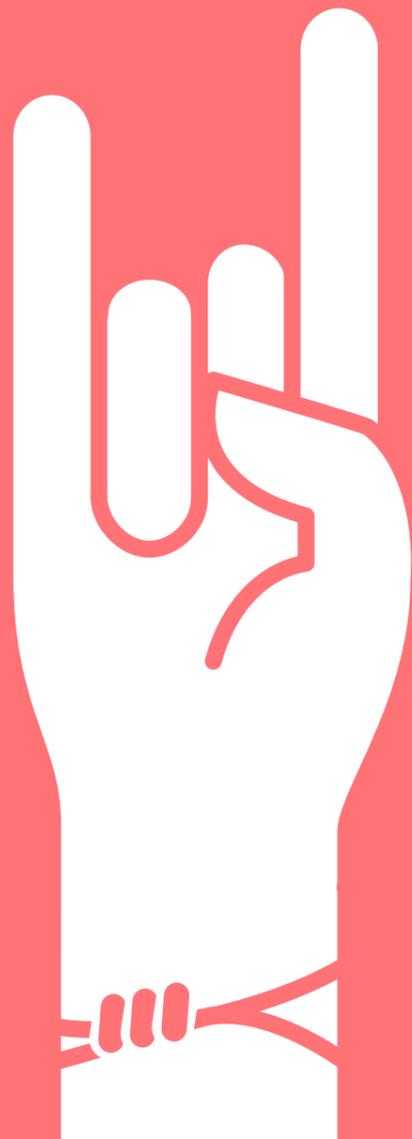
Société coopérative :  
innovation écologique  
et biomimétique

(SCIC) Société Coopérative d'Intérêt Collectif, l'Institut D. a à cœur de **rendre accessible** les méthodes de design ayant une implication forte dans l'Innovation sociale.

S'appuyant sur des partenaires solides et une équipe polyvalente et compétente, l'Institut D. a réuni tous les éléments pour développer **une offre de formation cohérente, structurant un territoire autour d'enjeux de notre époque : l'évolution des systèmes, la conception de nouvelles logiques sociales, l'écologie et la (re) territorialisation.**

# Sociétaires et partenaires

À l'Institut D., un  
sociétaire a une voix,  
jamais plus, peu  
importe le nombre de  
parts en sa possession.

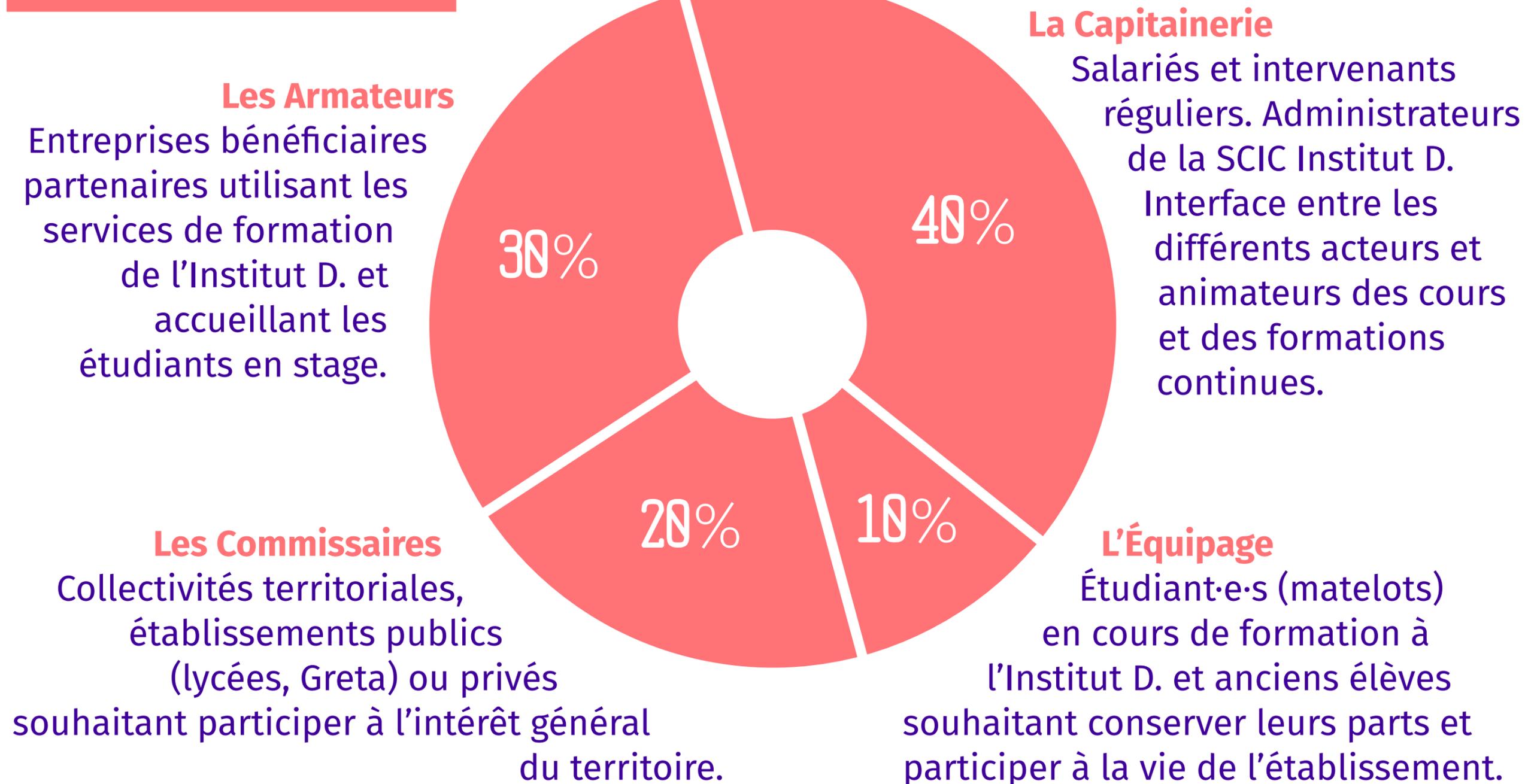


...Et avec le soutien de :



# La représentation

## du sociétariat



A man in a striped shirt and glasses stands on the left, gesturing towards a group of people on the right. The room is filled with design-related items: a wooden table with a white cloth, a box of round objects, and various papers and models on the floor. The background features a large window and a wall with a large graphic design.

# Rejoindre la formation

(ou simplement en savoir plus)

**Leslie Hébert**

06 20 03 31 28

[leslie@institut.design](mailto:leslie@institut.design)