



BACHELOR

**Se former
aujourd'hui
aux métiers
de demain.**



**Ecole Supérieure Appliquée
au Design et au Digital**

LE PROJET PÉDAGO- GIQUE



Le Bachelor Digital Designer est un diplôme reconnu par l'état qui vise à former les futurs acteurs de l'innovation numérique.

Durant les trois ans de formation, c'est principalement en faisant, en expérimentant, en manipulant les technologies et en se confrontant aux besoins en usages numériques des entreprises que vous apprendrez votre futur métier.

La majorité du temps est dédiée à des projets concrets :

DESIGN, TEST, LEARN !



LES POINTS FORTS DU BACHELOR



- Apprendre en faisant !
- Pouvoir être acteur de son parcours pédagogique.
- La possibilité de mener ses propres projets.
- Des professionnels de chaque discipline à votre disposition.
- Des cas concrets dans le domaine de la santé, la mobilité, l'architecture, l'industrie...
- Un cadre accueillant et adapté.
- Un réseau inégalable d'entreprises en Bourgogne Franche-Comté et au-delà.
- Une vie étudiante riche : séminaire d'intégration, BDE, Kick-up your brain, clash of culture, soirées étudiantes...





1^{ère} année

La première année doit permettre de maîtriser les fondamentaux du design, qui intègre le dessin, les couleurs et les formes, ainsi que les outils numériques associés. Côté technologies, un focus fort sera fait sur le développement web avec une introduction aux langages de bases et aux frameworks utilisés actuellement en entreprise.

Un workshop WEB intense permet de se mettre dans le bain en début d'année. Ensuite, tout au long de l'année, des projets WEB concrets ainsi que des productions numériques animeront vos semaines et vous permettront de vous familiariser avec la gestion de projet.

Vous commencerez également à être sensibilisé aux sciences humaines et sociales.

	Bloc Techno	Bloc Design	Bloc Projet	Bloc Humanité
1 ^{ère} année	WEB #1 Développement mobile Algorithmique	Croquis - Dessin Logiciels PAO Design d'interfaces	Gestion de projet SCRUM Référencement	Introductions aux sciences cognitives Histoire du Design
Les projets que vous pourrez mener seront, par exemple, la création d'un site web, la réalisation d'une affiche de jeu vidéo, une œuvre artistique numérique...				



2^{ème} année

La deuxième année vous permettra de découvrir les différents modes d'interaction entre humain et machine (IHM), de l'interface web aux objets connectés, avec une partie théorique autour des sciences cognitives et une partie technique liée à la programmation orientée objet et à l'électronique d'objets connectés.

Un atelier de créativité avec des entreprises en début d'année permet d'aborder des projets précis autour de la transformation numérique des entreprises. Des outils en management de l'innovation vous permettront de gérer avec succès ces projets.

Un stage de deux mois minimum devra être réalisé en fin d'année.



	Bloc Techno	Bloc Design	Bloc Projet	Bloc Humanité
2 ^{ème} année	WEB #2 Programmation orientée objet Objets connectés	Modélisation 3D Motion Design IHM UX Design	AFAV Créativité Prise de parole Marketing digital	Sciences Cognitives Ethique & Gouvernance Art Numérique
En 2 ^{ème} année, les projets seront plus orientés métiers, avec par exemple la conception de dispositifs médicaux, d'interfaces pour la gestion intelligente d'un bâtiment, de serious game...				



3^{ème} année

La troisième année peut être suivie en formation initiale ou en alternance. Des outils numériques plus poussés seront introduits dans cette dernière année, pour faire des étudiants de véritables experts des toutes dernières technologies numériques comme le cloud, l'intelligence artificielle ou la réalité virtuelle. Une option Startup sera proposée pour permettre aux étudiants intéressés par l'entrepreneuriat de se familiariser avec la gestion d'entreprise.



	Bloc Techno	Bloc Design	Bloc Projet	Bloc Humanité
3^{ème} année	Big Data Machine Learning IoT industriel Cloud	CAO Motion Design Réalité virtuelle/ augmentée	Analyse des besoins Propriété intellectuelle Entrepreneuriat	Introduction aux Neurosciences Epistémologie MBTI
Cette dernière année peut se dérouler en alternance, soit en entreprise soit dans le parcours « Startup » pour découvrir l'entrepreneuriat et valider une idée de startup.				

Public et admission

Le Bachelor est ouvert à tout type de Bachelier, à la condition que vous soyez motivé, passionné par le design et les nouvelles technologies et que vous puissiez nous le prouver !

Conditions et modalités d'admission :



Être titulaire
d'un Bac
Technologique
ou Général



Passer un
test pour obtenir
le dossier
d'inscription



Passer un entretien
de motivation avec
présentation d'un
projet personnel déjà
réalisé ou que vous
souhaitez réaliser
durant le Bachelor

UNE FOIS DIPLOMÉ(E)

Vous êtes prêts à intégrer le marché de l'emploi !

Les débouchés professionnels sont :

- Designer numérique
- Web Designer
- Concepteur d'interfaces web et mobile
- Concepteur d'objets connectés
- Développeur logiciel, mobile
- Data designer
- Startupeur
- Animateur 3D

Vous pouvez également poursuivre vos études pour obtenir un Bac+5.

une initiative



En partenariat avec



*Diplôme reconnu par l'État niveau 2 de digital designer, inscrit au RNCP par arrêté du 11 juillet 2018 publié au journal officiel du 21 juillet 2018 (code NSF 323N) et délivré sous l'autorité de sas VIDENUM - ICAN.

Avec le soutien de



Partenaires Premiums



Ils nous ont fait confiance



ESADD

www.esadd.fr

CAMPUS TOISON D'OR

Place des Nations Unies

21000 DIJON

T. 03 80 19 11 00

E. alexis.steiner@esadd.fr



ESADDSchool

