

designer

de

la matière

à

la décision



école de design

P O U R L E V I V A N T

Gérer, utiliser, transformer,
les ressources du monde
de manière durable et raisonnée

Concevoir et produire les objets,
les systèmes, les services et
les expériences au service
de tous et de chacun

Préparer, motiver, prendre et
orchestrer les meilleures
décisions possibles

le

pouvoir

du

design

manifesto

Pour le Vivant

(de l'inséparabilité)

Le cartésianisme, en séparant l'homme de la nature, lui a donné la raison de s'en libérer et de l'exploiter de droit. Il a imposé le dogme d'une humanité déconnectée du vivant. Tout nous prouve aujourd'hui que l'humanité n'est pas libre de se séparer du vivant, et qu'elle lui est intimement liée dans son fonctionnement comme dans ses destinées.

La conscience d'appartenir à ce monde du vivant induit de nouvelles responsabilités, impose de nouvelles priorités, nécessite d'autres décisions comme d'autres manières de les prendre.

(de la vulnérabilité)

Le XXème siècle nous a poussé dans la croyance en notre toute puissance et en des modes de conception basés sur la maîtrise et la force.

Notre impréparation à faire face aux vulnérabilités du XXIème siècle est criante. Piliers de la démocratie, milieux naturels, santé individuelle, économie... la cartographie des vulnérabilités - locales et globales - n'est plus une hypothèse mais un paramètre central de la décision.

Il faut apprendre à identifier ces vulnérabilités, restaurer et assumer ce qui a été endommagé. Seul un design de conception et de décision efficace peut intégrer ce contexte.

(de l'universalité)

Si le soin relève de l'attention au(x) proche(s), il relève tout autant de l'attention à soi-même et à l'autre, humain ou non-humain. Cet Autre est ailleurs, cet autre est partout, cet autre est à venir. Il est notre enfant, comme il est aux antipodes. Il m'est relié, est relié, fait société. Cet ailleurs est un territoire autant qu'un réseau, de liens, d'interactions, d'actions et de réactions. **Cet ailleurs, ce demain, fait projet. Ce qui s'appelle un dessein.**

For the Living

(about inseparability)

Cartesianism, by separating man from nature, gave him the reason to free himself from it and to exploit it by right. It imposed the dogma of a humanity disconnected from the living.

Today, everything proves to us that humanity is not free to separate itself from the living, and that it is intimately linked to it in its functioning as well as in its destiny.

The awareness of belonging to this world of the living induces new responsibilities, imposes new priorities, requires other decisions as well as other ways of taking them.

(about vulnerability)

The 20th century has pushed us into a belief in our own omnipotence and in modes of design based on mastery and strength.

Our unpreparedness to face the vulnerabilities of the 21st century is glaring. Pillars of democracy, natural environments, individual health, the economy... the mapping of vulnerabilities - local and global - is no longer a hypothesis but a central parameter in decision-making.

We must learn to identify these vulnerabilities in order to restore and assume what has been damaged. Only effective design and decision-making can integrate this context.

(about universality)

If care is about giving attention to the person(s) close to you, then it is just as much about caring for oneself and the other, human or non-human. This Other is elsewhere, this Other is everywhere, this Other is to come. It is our child, just as it is on the other side. It is connected to me, it is connected by others, it is connected by society. This elsewhere is a territory as much as it is a network of links, interactions, actions and reactions.

This elsewhere, this tomorrow, is a project. That is called a purpose.

manifesto

Vers l'au-delà (du temps)

Nos vies industrialisées et cadencées ne nous proposent que la répétition ou des tâches aux horizons temporels rapprochés, linéaires, là où le monde nous parle de cycles, de temps longs. Qui se synchronise aujourd'hui sur les grands cycles du vivant ? Qui a aujourd'hui conscience et capacité de travailler sur des projets dont la vie sera plus longue que la leur ? Nos sociétés séparées ont effacé ces cycles et ces temps longs, et nos écoles participent à cet effacement. **Il est temps de se re-synchroniser, de réapprendre le "présent étendu" et le temps long, de réinscrire l'apprentissage dans un continuum qui le dépasse.**

(vers le design de la décision)

Nous quittons un monde où il suffisait d'agir sans penser au surlendemain, parce que la destination était connue et heureuse (cela s'appelait le progrès), pour rentrer dans un monde où nous devons inventer "où atterrir?", et nous poser à chaque instant les raisons et le dessein de nos actions, décider en conscience de faire ou de ne pas faire (quoi, pour qui, pourquoi, comment). Le design ultime est donc celui de la décision, et non plus seulement des expériences ou des choses, car de nos décisions dépendent nos projets, autant qu'elles les dessinent. Nous quittons un monde où la conception pouvait s'entendre en de vastes programmes linéaires, dont on se savait capable d'écrire les résultats attendus. Ce monde de l'ingénierie si efficace est devenu ainsi le monde des décideurs et des dirigeants. Désormais, il faut apprendre à concevoir et décider dans l'incertitude, passer par l'expérimentation directe et coopérative, apprendre à solliciter l'intelligence de son cerveau comme celle de son corps, ne plus décider "entre humains" mais parmi les vivants.

Ces compétences sont celles du design, et ce sont des designers de la matière à la décision qu'il faut donc former.

To the beyond (about Time)

*Our industrialised, rhythmic lives only offer us repetition or tasks with short, linear time horizons, where the world speaks to us of cycles, of long times. Who today synchronises with the great cycles of life? Who today has the awareness and capacity to work on projects whose life will be longer than their own? Our separate societies have erased these cycles and long times, and our schools are participating in this erasing. **It is time to re-synchronise, to re-learn the «extended present» and long time, to re-inscribe learning in a continuum that goes beyond it.***

(towards the design of decisions)

We are leaving a world where it was enough to act without thinking about the day after tomorrow, because the destination was known and happy (this was called progress), to enter a world where we have to invent «where to land». At every moment we have to ask ourselves the reasons and the purpose of our actions, and then decide in conscience to do or not to do them (what, for whom, why, how). The ultimate design is therefore that of the decision, and not just of experiences or things, because our decisions determine our projects, as much as they shape them. We are leaving a world where projects could be understood as vast linear programmes, whose expected results we knew we could write. This world of efficient engineering has thus become the world of decision-makers and leaders. From now on, it is necessary to learn to design and decide in uncertainty, to go through direct and cooperative experimentation, to learn to use the intelligence of one's brain as well as that of one's body, to no longer decide «among humans» but among the living.

These skills are those of design, and it is the designers from matter to decision that need to be trained.



master

en

design

global

conditions d'accès

Diplôme Universitaire de Designer Global en 5 ans valant Grade de Master, inscrit au RNCP Niveau 7 (N°37884). La scolarité est payante les 3 premières années (gratuité totale pour les boursiers du Crous). Années 4 et 5 en alternance.

1^{ère} année : via Parcoursup

Qui : tous les titulaires d'un baccalauréat, quel qu'il soit, général ou professionnel, peuvent candidater quels que soient les choix de spécialités au lycée.

Comment : en choisissant le **Concours GalaxyDesign** sur Parcoursup,. Il ne s'agit pas d'un concours, mais d'une présélection sur la base de vos résultats scolaires. C'est à l'issue d'un entretien avec un membre de l'équipe pédagogique, et l'examen de votre éventuel portfolio que vous pourrez être sélectionné.

2^{ème} : sur concours

Qui : tous les étudiants ayant effectué une 1^{ère} ou 2^{ème} année d'une école d'arts ou d'arts appliqués.

Comment : en participant au concours organisé par l'école, où sera évaluée votre maîtrise du dessin. Vous bénéficierez d'un entretien individuel où nous examinerons votre portfolio et évaluerons votre capacité à nous rejoindre.

3^{ème} année et 4^{ème} année : sur entretien

Qui : tous les étudiants ayant réussi une 3^{ème} année d'école de design, les titulaires d'une licence/ Bachelor, les diplômés d'école d'ingénieurs.

Comment : sur entretien l'examen de votre dossier., où nous pourrions comprendre votre projet professionnel.

A 5-year Master's degree, registered with the RNCP Level 7 (N°37884). Tuition is fee-paying for the first 3 years (totally free for Crous scholarship holders). Years 4 and 5 are in apprenticeship.

1st year

Who: all holders of a baccalaureate of any kind, whether general or vocational, can apply to the lycée regardless of their choice of specialities.

How: by choosing the **GalaxyDesign Competition** on Parcoursup, However, this is not a competition, but a pre-selection based on your school results. You will be selected after an interview with a member of the teaching team and an examination of your portfolio.

2nd year: on exam

Who: all students who have completed a first/ second year of a school of arts or applied arts.

How: by registering and taking part in the competition organised by the school, where your mastery of drawing and volume will be evaluated. You will also benefit from an individual interview where we will look at your portfolio and evaluate your ability to join our project.

3rd and 4th year : interviews

Who: all students who have successfully completed the third year of a design school, holders of at least a bachelor's degree or a bachelor's degree, engineering school graduates.

How: by contacting us directly so that we can understand your professional project through an interview and the examination of your file.



FRANCE
compétences

CERTIFICATION

enregistrée au RNCP

designer global

Le moment n'est plus à former des spécialistes verticaux, mais des designers globaux, capables de se positionner sur le continuum de la matière à la décision, et prêts à joindre leur talents très divers au profit de projets toujours plus grands qu'eux.

Il n'y a pas de spécialisation à CY école de design, et l'école forme donc des designers à la fois capables de participer à la prise de décision comme de concrétiser les systèmes et produits qu'elles induisent, penseurs autant que faiseurs, lecteurs autant que transformateurs du monde, capables d'abstraction autant que de concrétisation.

Ce positionnement est d'autant plus lisible que tous les projets sont motivés par les 17 objectifs de développement durable de l'ONU.

Now is no longer the time to train vertical specialists, but global designers, capable of positioning themselves on the continuum from material to decision, and ready to combine their very diverse talents for the benefit of projects that are always bigger than they are.

There is therefore no specialisation at CY school of design, and the school trains designers who are capable of both participating in decision-making and implementing the systems and products that it produces, thinkers as well as doers, readers as well as transformers of the world, capable of abstraction as well as concretisation.

We make this positioning all the more readable as all the projects are motivated by the 17 UNO sustainable development goals.



un programme ambitieux

Notre promesse : excellence et professionnalisation

A CY école de design, nous avons deux ambitions pour nos étudiants :

1 - Leur donner les connaissances académiques, culturelles et politiques pour leur permettre d'appréhender la complexité du monde.

2 - Les professionnaliser en les dotant de tous les savoirs, méthodes et pratiques qui définissent un designer au 21ème siècle, et les préparer à prendre place dans les organisations humaines et y agir.

L'ambition du réel : Un fort lien avec l'entreprise

Quand un diplômé sort de CY école de design, il ou elle est prêt à s'intégrer et à s'investir dans les entreprises, les collectivités ou les services publics, parce qu'il ou elle a été confronté aux réalités des organisations humaines, pendant 5 années durant :

- + La plupart des enseignants sont des professionnels en activité
- + 20 projets en 5 ans, toujours associés à un terrain et a une organisation humaine
- + 4ème année et 5ème année en alternance

Design Mix : Une multi-disciplinarité affirmée

Le programme de CY école de design est fortement multidisciplinaire. Dans le cadre d'une pédagogie par projet, son « Design Mix » est constitué des piliers suivants :

- + Se cultiver / Penser / Ecrire
- + Représenter / Dessiner
- + Observer / Analyser / Comprendre
- + Créer / Résoudre / Collaborer
- + Faire / Expérimenter / Ressentir
- + Comprendre les organisations humaines
- + Se professionnaliser

Our promise: excellence and professionalism

At CY school of design, we have two ambitions for our students:

1 - Give them the academic, cultural and political knowledge to enable them to understand the complexity of the world.

2 - To professionalise them by equipping them with all the knowledge, methods and practices that define a designer in the 21st century, and to prepare them to take their place in human organisations and to act in them.

The ambition of reality : A strong link with the market

When one graduates from CY school of design, he/she is ready to integrate and invest in companies, communities or public services, because he/she has been confronted with the realities of human organisations for 5 years:

- + Most of the teachers are working professionals.*
- + 20 projects in 5 years, always associated with a field and a human organisation*
- + 4th and 5th year in alternating year*

Design Mix : An asserted multi-disciplinarity

The CY School of Design programme is highly multidisciplinary. Within the framework of a project-based pedagogy, its «Design Mix» is made up of the following pillars:

- + Cultivating yourself / Thinking / Writing*
- + Representing / Drawing*
- + Observe / Analyse / Understand*
- + Create / Resolve / Collaborate*
- + Doing / Experimenting*
- + Understanding human organisations*
- + Become more professional*

un parcours complet

Se Cultiver / Penser / Ecrire

La première qualité d'un designer est d'être cultivé, et de disposer de nombreuses grilles de lecture du monde. Pour nourrir cette culture et produire cette pensée, plusieurs axes sont proposés, fortement connectés aux enseignements de Sciences Humaines et Sociales.

Parce que nous voulons que nos étudiants pensent, nous voulons qu'ils sachent écrire, non seulement pour partager leur pensée, mais aussi pour contribuer à des corpus déjà existants. Il est impératif qu'ils fassent l'apprentissage des techniques d'écriture, dans leur diversité, dès leur première année.

Représenter

Les techniques de représentation sont au cœur de la culture et de la pratique du designer. A chaque étape, il les utilise pour penser, observer, créer, formaliser, tester, partager, expliquer, collaborer, communiquer, convaincre et séduire. C'est ce qui le différencie fondamentalement de ses pairs non-designers, qu'il doit cultiver. Cela concerne autant un travail traditionnel de l'œil et de la main que la pratique des outils numériques.

Cultivating / Thinking / Writing

The first quality of a designer is to be cultivated, and to have many grids to read the world. In order to nourish this culture and produce this thought, several axes are proposed, strongly connected to Human and Social Sciences teaching.

Because we want our students to think, we want them to know how to write, not only to share their thoughts, but also to contribute to existing corpora. It is imperative that they learn the techniques of writing, in all their diversity, from their first year.

Representing

Representation techniques are at the heart of the designer's culture and practice. At each stage, he uses them to think, observe, create, formalise, test, share, explain, collaborate, communicate, convince and seduce.

This is what fundamentally differentiates him from all his non-designer peers, and which he must cultivate. This concerns both traditional work with the eye and the hand and the use of digital tools.

5ème année	Se cultiver / penser / écrire			Observer, comprendre avec les SHS	Créer / résoudre / collaborer	Comprendre les organisations humaines	Se professionnaliser	En alternance
4ème année								En alternance
3ème année		Représenter	Faire / expérimenter / ressentir					1e semestre temps plein 2e semestre international
2ème année								1 année pleine 1er stage design
1ère année								1 année pleine stage ouvrier

un parcours complet

Observer / Analyser / Comprendre par les SHS

Le designer ne travaille que sur des situations de vie. Il doit donc maîtriser les savoirs, les méthodes, les outils issus des sciences humaines et sociales.

Ce sont presque toutes les sciences humaines qui sont abordées : philosophie, sociologie, l'ethnographie, anthropologie, sciences politiques, ou sciences cognitives..

Créer / Résoudre / Collaborer

Dans un projet, la créativité joue un rôle essentiel, notamment lors de la génération de concepts. Une créativité individuelle, qu'il s'agit de libérer, mais aussi une créativité collective, qu'il s'agit d'orchestrer, avec des méthodes qu'il faut connaître.

Le designer est un «problem solver» qui dispose d'une méthodologie propre, où il associe ses compétences de représentation, aux savoirs multidisciplinaires acquis dans la formation. Mais il existe d'autres méthodologies, dont celle de l'ingénieur, qu'il s'agit de croiser, pour collaborer, car Plus personne ne peut enfin prétendre lire et résoudre la complexité du monde tout seul.

Observing/Analysing /Unders- tanding with human sciences

Designers only work with real-life situations. They must therefore master the knowledge, methods and tools of the human and social sciences. Almost all the human sciences are covered: philosophy, sociology, ethnography, anthropology, political and cognitive sciences.

Creating/Solving/Collaborating

Creativity plays an essential role in a project, particularly when it comes to generating concepts. Individual creativity, which needs to be unleashed, but also collective creativity, which needs to be orchestrated, using methods that you need to know. The designer is a «problem solver» with his own methodology, in which he combines his representational skills with the multidisciplinary knowledge acquired during training. But there are other methodologies, including that of the engineer, which need to be combined in order to collaborate, because nobody can claim to read and solve the complexity of the world on their own.



un parcours complet

Faire / Expérimenter / Ressentir

Penser pour faire, faire pour penser.
La matérialité des pratiques du designer est d'autant plus importante que c'est par nos choix des matières, de leur utilisation raisonnée et de leur recyclage que nous induirons une industrie à la fois créatrice de valeur et d'usages, et protectrice du vivant.

Les étudiants disposent d'un enseignement et d'un environnement à la hauteur de cet enjeu :

- + Un atelier classique : doté de toutes les machines nécessaire
- + Un FabLab : fabrications additives, découpe laser, fraisage numérique
- + Un atelier objets connectés
- + Un « SensoryLab » : atelier et laboratoire

Doing / Experimenting / Feeling

*Thinking to Do, Doing to Think.
The materiality of the designer's practices is all the more important as it is through our choice of materials, their reasoned use and their recycling that we will create an industry that is both a creator of value and uses, and protector of life.*

Students are provided with a teaching method and an environment commensurate with this challenge:

- + *A classic workshop: equipped with all the necessary machines.*
- + *A FabLab: 3D printing, laser cutting, CNC*
- + *A connected objects workshop*
- + *A «SensoryLab»: a workshop and laboratory dedicated to the practice of sensory design.*



un parcours complet

Comprendre, Investir les organisations humaines

La promesse de l'école est de préparer ses étudiants à entrer dans les organisations (entreprises, services publics), partout dans le monde, avec une très bonne connaissance de leur logique et leur fonctionnement.

C'est notre mission que de bien les former à y entrer, pour y créer de la valeur et du lien. Cela est fait au travers de plusieurs moyens :

- + Un enseignement dispensé par des professionnels en activité
- + Un enseignement dédié aux problématiques des entreprises : marketing, finance, management, organisation, stratégie, leadership, intelligence collective...
- + Des projets en partenariat avec des entreprises : plus de 20 sur 5 ans
- + Un parcours en alternance lors des 2 dernières années.

Understanding, investing in human organizations

The school's promise is to prepare its students to enter organisations (companies, public services), anywhere in the world, with a very good knowledge of their logic and functioning.

It is our mission to train them well to enter them, to create value and links.

This is done through several means:

- + *Teaching by working professionals*
- + *Teaching dedicated to business issues: marketing, finance, management, organisation, strategy, leadership, collective intelligence...*
- + *Projects in partnership with companies: more than 20 over 5 years*
- + *A journey in alternation during the last 2 years*



un parcours complet

Se professionnaliser

Se professionnaliser, c'est se préparer à se confronter au monde. Il faut pour cela maîtriser des savoirs, des outils et des pratiques, mais aussi mieux se connaître, pour mieux construire et définir son propre projet.

A côté de l'apprentissage continu de l'anglais (avec passage du TOEIC en fin de parcours), ce sont aussi des techniques de communication orale, écrite et visuelle qui sont expérimentées et intégrées.

Un accompagnement professionnel, par demi-groupe ou individuel est aussi mis en place chaque année, animé par des coachs professionnels.

To become a professional.

To become professional is to prepare to face the world. To do so, you need to master knowledge, tools and practices, but also to know yourself better, to better build and define your own project.

Alongside the continuous learning of English (with a TOEIC test at the end of the course), oral, written and visual communication techniques are also tested and integrated.

A professional coaching, in half groups or individually, is also set up each year, led by professional coaches.



un parcours en 5 ans

Année 1 à 3 : Savoirs fondamentaux, méthodologies et techniques

Les 3 premières années du cursus sont dédiées à l'acquisition de tous les fondamentaux du design :

- + Techniques de représentation physique et numérique
- + Projets et méthodes
- + Ateliers
- + Sciences Humaines et Sociales
- + Culture/Ecriture
- + Professionnalisation

La 3^{ème} année comporte un semestre à l'international :

- + Soit en échange académique
- + Soit en stage
- + Soit en voyage d'études

Année 4 à 5 : Comprendre les organisations humaines

Les 2 dernières années du cursus sont exemptes d'acquisition de savoirs techniques, pour se concentrer sur les savoirs liés au fonctionnement des entreprises et des organisations humaines.

Il s'agit de préparer les étudiants à revendiquer et assumer des positions de responsabilités dans ces organisations en leur donnant les codes, les savoirs et les méthodes pour ce faire.

Les 2 dernières années sont réalisées en alternance.

CY Cergy Paris université dispose pour cela de son propre Centre de Formation par Apprentissage, au travers duquel de tels engagements tripartites peuvent être pris. Pendant ces périodes, ce sont les entreprises qui prennent en charge le coût de la formation, et qui rémunèrent l'étudiant.

Year 1 to 3: Fundamental knowledge, methodologies and techniques

The first 3 years of the course are dedicated to the acquisition of all the fundamentals of design:

- + Physical and digital representation techniques*
- + Projects and methods*
- + Workshops*
- + Human and Social Sciences*
- + Culture/Writing*
- + Professionalization*

The third year includes a semester abroad:

- + Either on an academic exchange*
- + Either on a work placement*
- + Either on a study trip*

Year 4 to 5: Understanding human organisations

The last 2 years of the course are free of technical knowledge acquisition, to focus on knowledge related to the functioning of companies and human organisations.

The aim is to prepare students to claim and assume positions of responsibility in these organisations by giving them the codes, knowledge and methods to do so.

The last 2 years are carried out in apprenticeship.

CY Cergy Paris University has its own Apprenticeship Training Centre, through which such tripartite commitments can be made. During these periods, the companies pay the cost of the training and the student's salary.

programme détaillé

	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
SE CULTIVER / PENSER / ECRIRE					
Histoire de l'art	●				
Histoire contemporaine du design		●			
Histoire des idées politiques				●	
Cultures technologiques	●	●	●		
Cultures du soin	●	●	●		
Cultures des sciences				●	●
Cultures de la complexité			●	●	
Histoire de l'écriture		●			
Écritures créatives	●		●	●	●
Écritures narratives		●			
Méthodes de recherche documentaire		●			
Écritures de recherche			●	●	●
REPRÉSENTER					
Perspective	●				
Sketches	●	●			
Peinture/Couleur	●				
Illustration/croquis		●			
Modèle vivant	●				
Typographie	●				
Graphisme		●			
Sculpture	●				
Story Boarding		●			
Mind mapping		●			
Facilitation graphique			●		
Cartographie sensible			●		
Photographie		●			
Photoshop	●				
Illustrator	●				
InDesign		●			
Rhinoceros		●			
Première		●			
After Effects			●		
Programmation/codage			●		
FAIRE / EXPÉRIMENTER / RESENTIR	●				
Initiation Atelier	●				
Maquette		●			
Matériau, Matière, Energie		●	●		
Design sensoriel					
CRÉER / RÉSOUDRE					
Histoire des théories du design		●			
Méthodologies du design et d'ailleurs	●	●			
Gestion de projet	●	●		●	
Projets Longs			●	●	●
Projets courts	●	●	●	●	
Workshops	●	●	●	●	

programme détaillé

	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
COLLABORER					
Sciences de l'ingénieur		●			
Méthodologies créatives	●	●	●	●	
Intelligence collective					●
Management interculturel					●
Projet inter-écoles	●	●	●	●	●
SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES					
Philosophie	●	●	●	●	●
Sociologies, Anthropologie, Ethnographie, Sémiotique, Économie, Sciences cognitives, Psychologie, Sciences politiques	●	●	●	●	●
COMPRENDRE LES ORGANISATIONS					
Créer/Entreprendre				●	
Anticiper				●	
Diriger/Leader				●	
Gouverner				●	
Animer				●	
Organiser				●	
Partager					●
Financer					●
Concevoir/Produire					●
Vendre					●
Délivrer					●
Communiquer					●
PROFESSIONNALISER					
Anglais	●	●	●	●	●
Communication orale	●				●
Communication Visuelle./ Book		●			
Le corps créateur		●	●		
ACCOMPAGNER					
Atelier Collectif	●	●	●		
Coaching individuel				●	●
DIPLOMATION					
Mémoire				●	●
Projet					●

double

diplôme

ingénieur

designer

du

numérique

Condition d'accès

La formation délivre en 6 ans un double diplôme : Le titre d'ingénieur en informatique de la Grande école CY Tech et le Master en Design global. La scolarité est payante, mais totalement gratuite pour les boursiers du Crous).

Qui est concerné ?

Cette formation est destinée aux **titulaires d'un Bac Général, ou aux étudiants ayant déjà passé une année en classe de préparation scientifique.**

Comment Candidater ?

Pour les bacheliers : On accède à la formation via Parcoursup. Il vous faut choisir le **Concours Galaxy** lors de la formulation de vos vœux sur Parcoursup, Après une épreuve de mathématiques, et en cas de réussite, vous êtes convoqué à un entretien avec un membre de l'équipe pédagogique, à l'issue duquel vous pouvez être sélectionné.

Pour les bac+1 : On accède à la formation via le Concours GalaxySup entre janvier et avril de l'année scolaire en cours. C'est à l'issue d'un entretien en face à face avec un membre de l'équipe pédagogique et l'examen de votre éventuel portfolio que vous pourrez être sélectionné.

Où a lieu la formation ?

La formation a lieu sur le campus de Saint-Germain-en-Laye.

In 6 years, the programme awards a double degree: a Computer Science Engineering degree from the CY Tech Grande Ecole and a Master's degree in Global Design. Tuition is fee-paying, but completely free for Crous scholarship holders.

Who is concerned?

This course is designed for holders of a General Baccalaureate, or students who have already spent a year in a science preparation class.

How to apply?

***For baccalaureate holders:** Access to the course is via Parcoursup. You need to choose the Galaxy Competition when making your wishes on Parcoursup. After a mathematics test, if you are successful, you will be invited to a face-to-face interview with a member of the teaching team, after which you may be selected.*

***For bac+1 holders:** Access to the course is via the GalaxySup Competition between January and April of the current academic year. You will be selected after a face-to-face interview with a member of the teaching team and an examination of your portfolio, if any.*

Where does the course take place?

The course takes place on the Saint-Germain-en-Laye campus.



le numérique au service de nos vies

Réseaux sociaux, E-commerce, Apps, jeux vidéo, objets connectés, robotique, immersion, réalité augmentée : **le numérique structure et innove nos vies comme jamais aucune technologie auparavant.** Le numérique est au cœur de tous les produits, les espaces, les services, les expériences que nous expérimentons, et jusqu'à nos émotions demain.

Dans le même temps, l'humanité est arrivée de manière dramatique aux limites de son modèle de développement, comme à celles de la planète. Partie du problème et de sa solution, le numérique doit se réinventer pour à la fois servir nos vies et respecter la planète et du vivant.

Comment alors intégrer cette exigence paradoxale de gérer les ressources de la planète et de continuer à imaginer les objets, les espaces, les services et les expériences numériques de demain, dans nos entreprises, nos services et espaces publics, nos maisons, nos vies ?

C'est tout l'objet de cette formation unique en France que de contribuer à la résolution de ce paradoxe, en formant des ingénieurs aguerris tant à la maîtrise des technologies de l'information que des méthodes pour les mettre au service de nos vies, dans une démarche de développement durable..

Social networks, e-commerce, apps, video games, connected objects, robotics, immersion, augmented reality: digital technology structures and permeates our lives like never before. Digital technology is at the heart of all the products, spaces, services and experiences we experience, and even our emotions in the future.

At the same time, humanity has dramatically reached the limits of its development model, and those of the planet. As part of both the problem and the solution, digital technology must reinvent itself to serve our lives while respecting this planet and all living things.

So how can we integrate this paradoxical need to manage the planet's resources and continue to imagine the digital objects, spaces, services and experiences of tomorrow, in our businesses, our public services and spaces, our homes, our lives?

The aim of this programme, which is unique in France, is to help resolve this paradox by training engineers who have mastered both information technologies and the methods needed to put them to work in our lives, in a sustainable development approach.



un programme unique en France

L'objectif de la formation est de former des ingénieurs en informatique à 100% tout autant que des designers globaux à 100%.

Largement pluridisciplinaire, ne sacrifiant rien ni aux sciences, ni au design, ce programme consacre 43% du temps aux premières, 43% du temps au second, et 13% de projets avec des entreprises ou des collectivités territoriales, **soit 19 projets en 6 ans.**

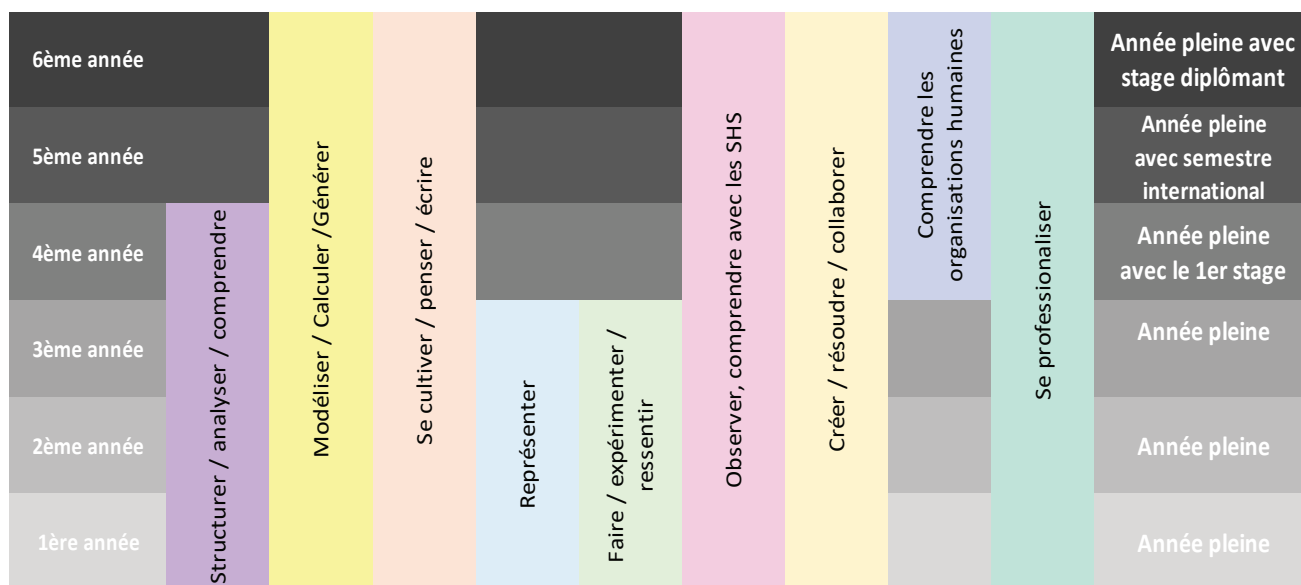
En plus des 7 piliers du Master en Design (cf. pages 9 à 13 de la présente brochure) :

- + Se cultiver / Penser / Ecrire
- + Représenter / Dessiner
- + Observer / Analyser / Comprendre avec les SHS
- + Créer / Résoudre / Collaborer
- + Faire / Expérimenter / Ressentir
- + Comprendre les organisations humaines
- + Se professionnaliser

les ingénieurs-designers se voient attribuer 2 nouveaux piliers scientifiques avec un niveau d'exigence identique à celui de la filière Math-Info de CY Tech, avec les mêmes professeurs.

1- Structurer, Analyser, Comprendre avec les mathématiques : Outils mathématiques, algèbre, analyse, probabilités, statistiques, intégration, théorie de l'information, théories des graphes... Ce sont les fondamentaux mathématiques nécessaires au travail de l'ingénieur qui sont prodigués dans ce pilier, qui couvre les 4 premières années de la formation

2- Modéliser, Calculer, Générer avec l'informatique : Algorithmique, programmation, informatique mobile, OS, Réseaux, Data, IA, Robotique, Internet des objets, ordinateur quantique ... : ce sont toutes les technologies qui sont abordées dans ce pilier central de la formation, qui couvrent les 6 années de la formation.



a programme unique in France

The aim of the programme is to train 100% computer engineers and 100% global designers.

Broadly multidisciplinary, sacrificing nothing to either science or design, this programme devotes 43% of its time to the former, 43% to the latter, and 13% to projects with companies or local authorities, i.e. **19 projects in 6 years.**

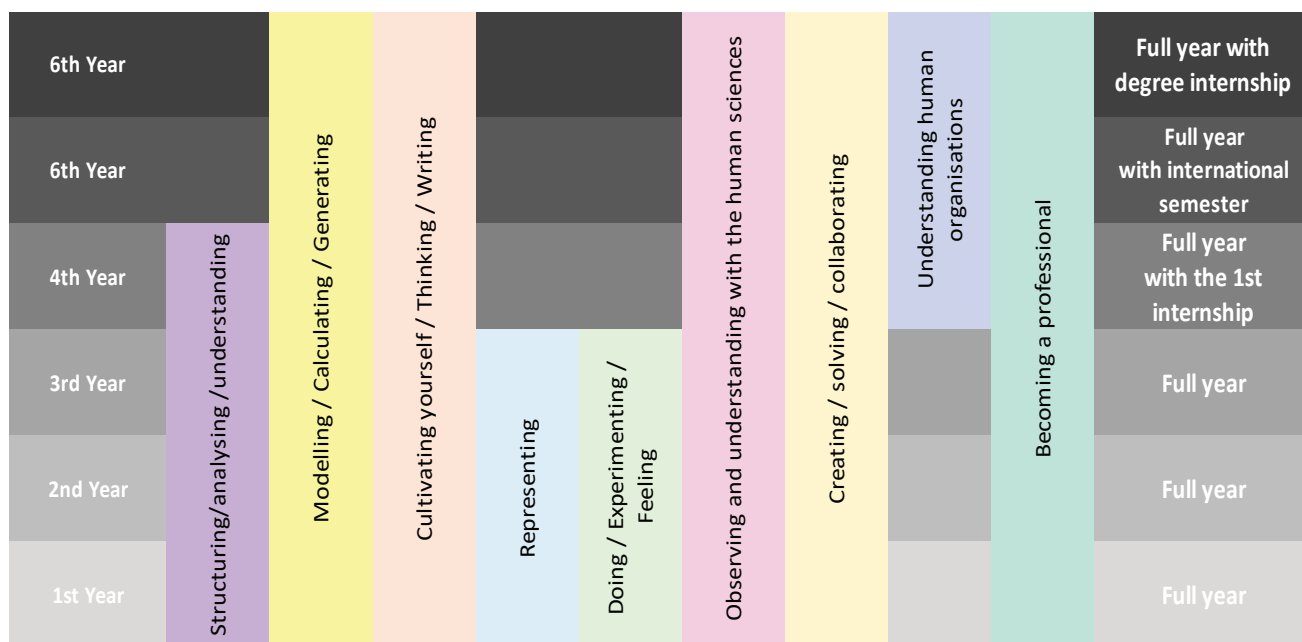
In addition to the 7 pillars of the Master in Design (see pages 9 to 13 of this brochure):

- + Cultivating yourself / Thinking / Writing
- + Representing
- + Observing / Analysing / Understanding with the human sciences
- + Creating / Solving / Collaborating
- + Doing / Experiencing / Feeling
- + Understanding human organisations
- + Professionalisation

Engineers-designers are allocated 2 new scientific pillars with the same level of requirements as CY Tech's Math-Info stream, with the same teachers.

1- Structuring /Analysing / Understanding with mathematics: mathematical tools, algebra, analysis, probability, statistics, integration, information theory, graph theory, etc. This pillar, which covers the first 4 years of the course, teaches the mathematical fundamentals required for engineering work

2- Model, Calculate and Generate with IT: Algorithms, programming, mobile computing, OS, networks, data, AI, robotics, the Internet of Things, quantum computing, etc.: all the technologies covered in this pillar. All these technologies are covered in this central pillar of the course, which spans the 6 years of training.



programme détaillé (design)

	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année	6 ^e année
SE CULTIVER / PENSER / ECRIRE						
Histoire de l'art	●					
Histoire contemporaine du design		●				
Histoire des idées politiques				●		
Cultures du soin		●	●	●		
Cultures de la complexité				●	●	●
Histoire de l'écriture				●		
Écritures créatives	●					
Écritures narratives		●				
Méthodes de recherche documentaire			●			
Écritures de recherche					●	●
REPRÉSENTER		●				
Perspective	●					
Sketches	●	●				
Peinture/Couleur	●					
Illustration/croquis		●				
Typographie			●			
Graphisme		●				
Sculpture	●					
Story Boarding			●			
Mind mapping			●			
Facilitation graphique			●			
Photographie		●				
Photoshop	●					
Illustrator		●				
InDesign			●			
3DS MAX		●				
Première			●			
After Effects				●		
FAIRE / EXPÉRIMENTER / RESSENTIR						
Initiation Atelier / Maquette	●					
Matériau, Matière, Energie		●				
Design sensoriel			●			
CRÉER / RÉSOUDRE / COLLABORER						
Histoire des théories du design		●				
Histoire du design d'interaction				●		
Méthodologies du design et d'ailleurs	●			●		
Gestion de projet		●	●	●		
Méthodologies créatives	●	●		●		
Intelligence collective						●
Management interculturel						●
Ergonomie			●			
Methodologie UX / UI			●			
Projets Longs			●	●	●	
Projets courts	●	●	●	●	●	●
Workshops	●	●	●	●	●	●

programme détaillé (design)

	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année	6 ^e année
SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES	●	●	●	●	●	●
Philosophie		●				
Sociologies, Anthropologie, Ethnographie, Sémiotique, Économie, Sciences cognitives, Psychologie, Sciences politiques	●	●	●	●	●	●
COMPRENDRE LES ORGANISATIONS						
Créer/Entreprendre				●		
Anticiper				●		
Diriger/Leader				●		
Gouverner				●		
Animer					●	
Organiser					●	
Partager					●	
Financer					●	
Concevoir/Produire						●
Vendre						●
Délivrer						●
Communiquer						●
PROFESSIONNALISER						
Anglais	●	●	●	●	●	●
Communication orale	●					
Communication Visuelle,/ Book		●	●			
Le corps à l'oeuvre	●	●				
ACCOMPAGNER						
Atelier Collectif	●	●	●	●	●	●
Coaching individuel	●	●	●	●	●	●
DIPLOMATION						
Mémoire					●	●
Projet			●			●

programme

détailé (math-info)

	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année	6 ^e année
STRUCTURER, ANALYSER, COMPRENDRE						
ALGÈBRE						
Outils mathématiques	●					
Algèbre linéaire	●					
Algèbre linéaire et bilinéaire		●	●			
Optimisation Linéaire				●		
ANALYSE						
Analyse 1	●					
Analyse 2	●					
Analyse RN		●				
Intégration		●				
Serie			●			
MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES						
Probabilités		●				
Statistiques			●			
Data analysis			●			
Intermediate statistics				●		
Probabilités+/simulation Monte Carlo				●		
Théorie de l'information				●		
Théorie des graphes et complexité				●		
MODÉLISER, CALCULER, GÉNÉRER						
ALGORITHMIQUE ET BASE DE L'INFORMATIQUE						
Algorithmique et programmation 1 (python)	●					
Algorithmique et programmation 2 (python)	●					
Algorithmique et programmation 3 (python)		●				
Operating Systems		●				
Commande Unix		●				
Computer Networks			●			
Object oriented and Java Programming			●			
PROGRAMMATION						
Dynamic web programming		●				
Mobile Programming			●			
Programmation logique & Prolog				●		
Développement Distribué Java EE					●	
Programmation fonctionnelle					●	
Architecture et Programmation Parallèle					●	
Programmation C++				●		
Programmation Système et Réseau					●	
DATA PROCESSING						
Relational Databases				●		
Data Mining					●	

programme détaillé (math-info)

	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année	6 ^e année
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE						
Introduction à l'intelligence artificielle					●	
Cloud computing et machine learning					●	
Machine Learning						●
Deep Learning						●
Forecasting Models						●
IA : Théorie et Algorithmes					●	
IA: Applications Analyse 2					●	
INTERNET DES OBJETS						
Programmation Arduino			●			
Robot Operating System						●
Hardware Software Interface						●
Sécurité des objets connectés						●
DIVERS						
Design Patterns					●	
Test et vérification					●	
Cybersécurité opérationnelle					●	

Bachelor

Modelage

Créatif

3D

conditions d'accès

Bachelor de Modeleur Créatif 3D en 3 ans, conçu avec et pour les grands acteurs de l'industrie automobile Renault, Stellantis, et et les agences Molb et Technicon Design. La scolarité est payante la première année (gratuité totale pour les boursiers du Crous). Années 2 et 3 en alternance.

L'entrée ne peut se faire qu'en première année :

Qui : tous les titulaires d'un baccalauréat, quel qu'il soit, général ou professionnel, peuvent candidater quels que soient les choix de spécialités au lycée.

Comment : en contactant directement le service admission de CY école de design.
Email : admission@cy-ecolededesign.fr
Tel : 06 35 56 56 58

Au terme d'un premier contact, il vous sera proposé un entretien en distanciel avec un membre de la pédagogie pour mieux comprendre vos motivations et les raisons de votre projet.

A la suite de cet entretien, vous serez informé de la décision du jury. En cas de succès, il vous sera proposé de vous pré-inscrire pour réserver votre place.

A3-year Bachelor's degree in Creative 3D Modelling, designed with and for the major players in the automotive industry Renault, Stellantis, and the Molb and Technicon Design agencies. Tuition is fee-paying for the first year (totally free for Crous scholarship holders). Years 2 and 3 are in apprenticeship.

Entry is only possible in the first year :

Who : all holders of a baccalauréat, whether general or vocational, are eligible to apply, regardless of their choice of specialisation at lycée.

How : by contacting the CY école de design admissions department directly :
Email: admission@cy-ecolededesign.fr
Tel : 06 35 56 56 58

After an initial contact, you will be offered a remote interview with a member of the pedagogy to better understand your motivations and the reasons for your project.

Following this interview, you will be informed of the jury's decision. If you are successful, you will be invited to pre-register to reserve your place.



avec l'industrie

Créée pour et avec Renault, Stellantis et les agences Molb et Technicon Design, ce Bachelor d'exception forme les experts de la modélisation numérique 3D que toute l'industrie attend !

L'industrie automobile, l'aéronautique, le luxe et toute l'industrie produit sont à la recherche de professionnels de la modélisation capables non seulement de maîtriser toutes les techniques, les méthodes et les outils, mais aussi d'apporter une vraie créativité dans leurs productions.

En dialogue permanent avec les designers comme avec les ingénieurs, les modéleurs 3D ont cette magnifique responsabilité de donner forme à des dessins, des concepts, des produits, mais aussi celle de les mettre en scènes.

Conçu à la demande des grands acteurs de l'industrie et des grandes agences de design 3D, le programme est conçu au-dessus de 5 piliers :

1. Culture générale
2. Techniques et outils de modélisation (manuelle et numérique)
3. Méthodes, Process et Projet
4. Professionnalisation

Created for and with Renault, Stellantis and the Molb and Technicon Design agencies, this exceptional Bachelor's programme trains the 3D digital modelling experts that industry is waiting for!

The automotive, aeronautics, luxury goods and other product industries are all looking for modelling professionals who are capable not only of mastering all the techniques, methods and tools, but also of bringing real creativity to their productions.

In constant dialogue with designers and engineers alike, 3D modellers have the magnificent responsibility of giving shape to drawings, concepts and products, but also of putting them on stage.

Designed at the request of the major players in the industry and the leading 3D design agencies, the programme is built around 5 pillars:

1. *Culture générale*
2. *Techniques et outils de modélisation (manuelle et numérique)*
3. *Méthodes, Process et Projet*
4. *Professionnalisation*



Maitriser la 3D

à 360

Avec ce Bachelor en poche, les diplômés maîtrisent absolument toutes les méthodes, les techniques, les concepts, et les logiciels de modélisation 3D :

- + Imagerie CGI -Realtime (lighting, textures, animations...)
- + Modelage Surfacique
- + Modelage Poly-SubD (sculpture numérique)
- + Modelage paramétrique, procédural...

Ces pratiques numériques sont d'autant plus efficaces qu'elles s'appuient aussi sur la pratique du volume physique (notamment dans l'atelier Clay), mais aussi celle du dessin à la main et sur tablette. Il est en effet impossible de se passer de la sensibilité physique du volume pour pouvoir exceller sur un écran.

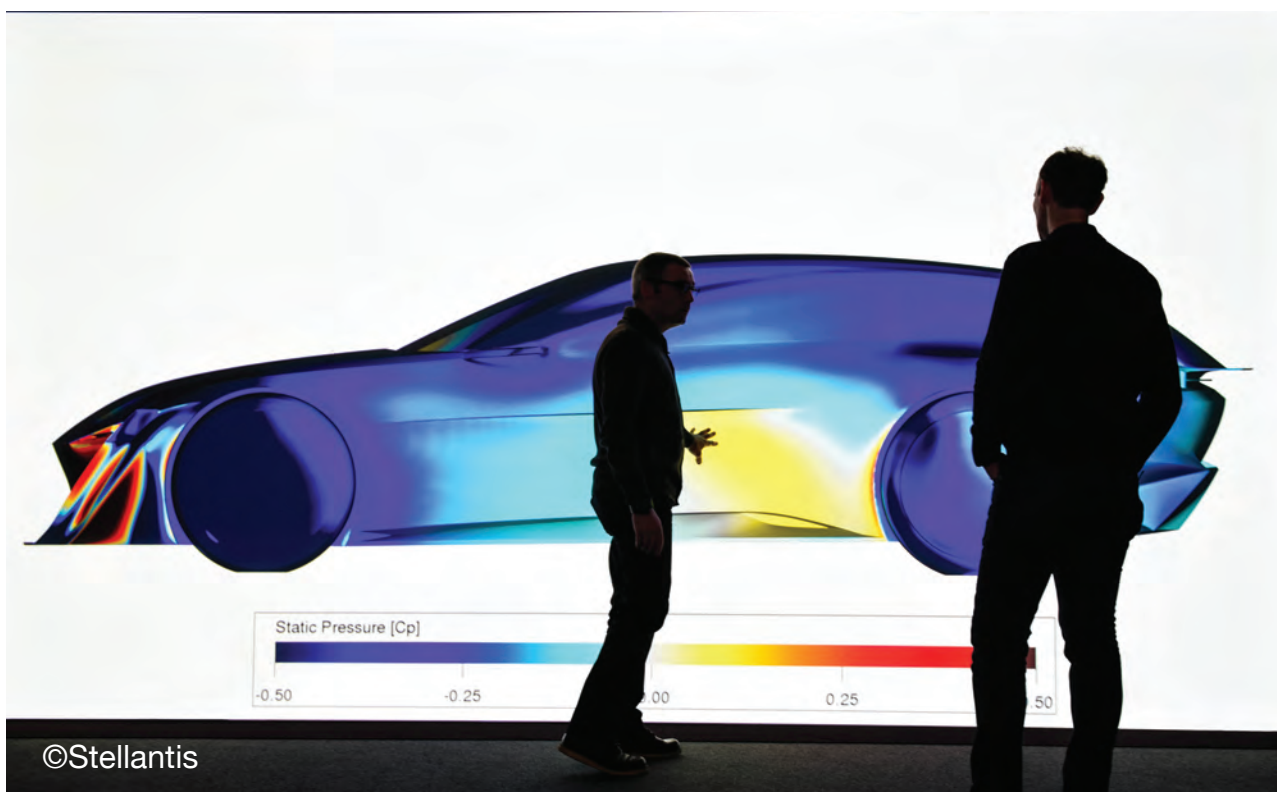
Rien n'est toutefois possible sans culture générale, qui ancre et justifie les productions du modelleur en les replaçant dans l'histoire.

With this Bachelor's degree in hand, graduates master all the methods, techniques, concepts and software involved in 3D modelling:

- + CGI Imaging -Realtime (lighting, textures, animations...)*
- + Surface modelling*
- + Poly-SubD modelling (digital sculpture)*
- + Parametric and procedural modelling, etc.*

These digital practices are all the more effective because they are also based on the practice of physical volume (particularly in the Clay workshop), as well as that of drawing by hand and on a tablet.

However, nothing is possible without a general knowledge that anchors and justifies the modeller's work by placing it in a historical context.



programme détaillé

	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année
CULTURE GENERALE			
Histoire de l'Art	●		
Histoire du design		●	
Histoire de la modélisation			●
REPRESENTER			
Expression Graphique	●	●	
Lecture Sketches / Photo	●		
Expression Plastique : clay, sculpture	●	●	
Lecture volume / silhouette / masses	●		
Imagerie : lighting, textures, animations	●	●	
Photoshop	●		
Illustrator	●		
Modelage Surfacique	●	●	●
Modelage Poly-SubD (sculpture numérique)	●	●	●
Outils autres : paramétrique, procédural, ...		●	●
METHODES, PROCESS ET PROJET			
Méthodologie Design	●		
Processus design : jalons, class A, validation	●		
Méthodologie CAO 3D (POLY-NURBS)	●		
Méthodologie Imagerie CGI	●		
Méthodes Fabrication	●	●	
Gestion de projets	●		
Grand Projet	●		
Workshops thématiques		●	●
SE PROFESSIONNALISER			
Anglais	●	●	●
Communication orale	●		●
Le corps créateur	●		
Compréhension de l'entreprise		●	●
Accompagnement professionnel : Atelier Collectif	●	●	●
Accompagnement professionnel : coaching indiv.	●	●	●
DIPLOMATION			
Préparation Projet			●
Suivi Projet			●
Documentation Projet			●
Soutenance			●



©Molb

D.U.

design

et

innovation

sociale

penser et agir pour le bien commun

Activez le changement au service du bien commun

En participant à cette formation , vous êtes amenés à concevoir des solutions innovantes et co-construites par l'approche du design dans le champ de l'action publique et l'innovation sociale.

Pendant 5 mois, 1 semaine par mois, vous appréhendez l'approche globale du design, ses outils et sa méthodologie par des apports théoriques et pratiques.

Vous exercez votre esprit critique, engagez la coopération, l'empathie, l'intelligence collective, activez votre créativité et implémentez l'expérimentation de vos solutions.

Appréhendez les fondamentaux du design

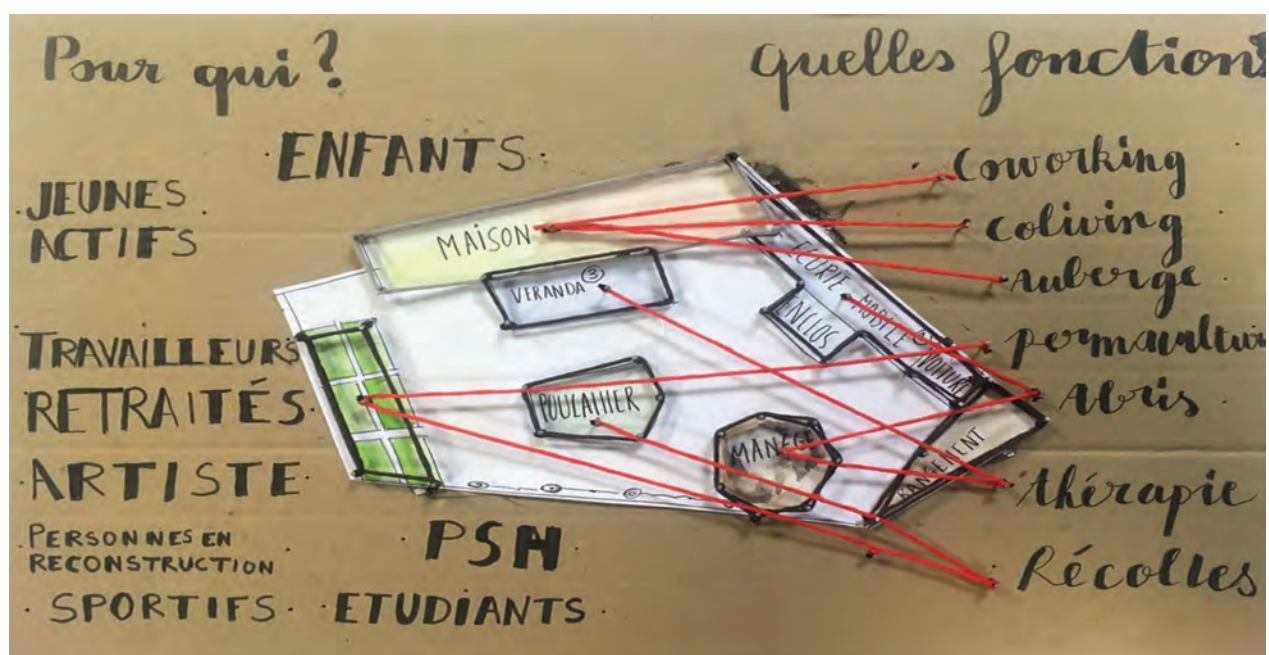
Vous collaborez en équipe pour travailler au plus près du terrain sur des projets concrets confiés par des collectivités.

A chaque étape de la formation, vous adoptez la posture du designer et faites l'expérience du design comme culture d'innovation partagée :

Réinterroger l'existant -> Cartographier l'écosystème -> Identifier les points de tension d'une situation donnée
-> Proposer des pistes créatives, -> Mobiliser les acteurs -> Tester les solutions envisagées -> Capitaliser sur les retours terrain pour déployer la solution.

A l'issue du semestre, vous êtes en capacité de :

- Déployez la méthodologie du design : enquêtez, observez, problématisez, imaginez, prototypez, testez, illustrez, communiquez,
- Mobilisez les parties prenantes sur un sujet d'innovation sociale,
- Engagez le changement par des outils et des méthodes issus du design.



au service de l'intérêt général

Les territoires au coeur de nos vies

Les territoires sont par définition au service de l'intérêt général. Face aux crises successives, qu'elles soient morales, sociétales ou environnementales, le territoire doit constituer notre premier terrain d'action, car c'est là que nos vies se construisent et se déploient : écoles, collèges, lycées, routes, transport en commun, infrastructures, culture, tourisme, loisirs, gestion des déchets, soutiens aux entreprises comme aux plus faibles.

Tous les acteurs du territoire - élus, issus du tissu associatif, des institutions publiques, de l'entreprise ou citoyens - peuvent contribuer, chacun à leur échelle, à créer les conditions de réussite de nos projets individuels et collectifs. Une culture existe qui nous permet d'espérer de tenir cette promesse : le design.

Le design au service des territoires

La force du design réside dans sa capacité à déployer une nouvelle culture partagée de conception de solutions innovantes dans les champs sociaux et publics, en plaçant en leur centre la question des usages des

Par son approche systémique et pluridisciplinaire, le design constitue un nouveau mode d'action pour ceux et celles qui veulent accompagner la transformation des territoires, pour peu qu'ils se forment à cette culture du projet qu'est le design, et à sa méthode.

Cette culture implique d'associer systématiquement l'ensemble des parties prenantes, pour en faire des acteurs de la conception même des services, facilités et espaces qui leur sont destinés. Cette culture impose d'aborder la complexité selon une méthodologie et des compétences spécifiques au design

Penser et agir pour et sur le terrain

Il s'agit d'abord de se poser les bonnes questions, c'est à dire de les (dé)construire avec méthode.

Il faut ensuite confronter cette question au terrain : observer, enquêter, mesurer, éprouver nos préjugés, puis analyser, et comprendre pour produire des problématiques,

A partir de ces problématiques, il s'agit d'ouvrir le champ des possibles et encourager la créativité pour imaginer des multiples solutions.

La solution retenue devra être mise à l'épreuve du terrain et sera testée auprès des

Le design au service de nos vies

Pour CY école de design, le design n'est pas un métier, ni une discipline, mais une culture de transformation partagée, induite par les designers, et dont l'objectif est de créer les conditions d'expériences de vie réussies pour tous et chacun.

le territoire,

nouvel

horizon

du

design

Un parcours complet

Des professionnels qui forment des professionnels

Les enseignements sont assurés par des professionnels.

Se Cultiver (12h)

Comprendre ce qu'est le design appliqué au service du bien commun notamment au sein des collectivités, en appréhender ses spécificités et ses différents champs d'application possibles à l'échelle d'un territoire.

Représenter (12h)

Se saisir des outils et techniques de facilitation graphique et de mind mapping pour visualiser et formaliser l'information.

Observer et comprendre avec les Sciences Humaine et sociales (15h)

Appréhender les méthodes et outils d'enquête (Ethnographie) pour recueillir l'information terrain et identifier les enjeux.

Faire/Expérimenter (6h)

S'initier aux machines du fablab et des outils de prototypage pour donner forme.

Créer/Résoudre/Collaborer (96h)

Expérimenter l'approche créative de résolution de problème» du design au profit de l'innovation sociale et de la Transition :

- Méthodologie créative (12h)
- Approche systémique (12h)
- Méthodologie du design (6h)

Aborder la complexité par des projets concrets en équipe collaborative :

- Grand projet - encadrement (30h) Projet personnel - encadrement (15h)
- workshops Innovation Sociale (21h)

Se professionnaliser (8h)

Préparer la transposition des savoirs acquis pendant la formation dans son parcours professionnel par l'accompagnement de coaches :

- Connaissance de soi /développement personne



modalités de la formation

Public

Vous êtes titulaire d'un bac+3 ou d'une expérience professionnelle de plus de 5 ans et vous êtes intéressé par l'approche de l'innovation par le design ? Cette formation est pour vous.

Volume Horaire

Les volumes sont découpés comme suit :

- 83 heures en cours magistraux
- 66 heures en mode projet

soit un total de 149 heures - 30 ECTS

Durée de la formation

La durée de la formation est de 5 mois, soit 1 semaine par mois (30h) dont 1 semaine bloquée de workshop

Dates de la formation

Nous accueillons 2 promotions/an :

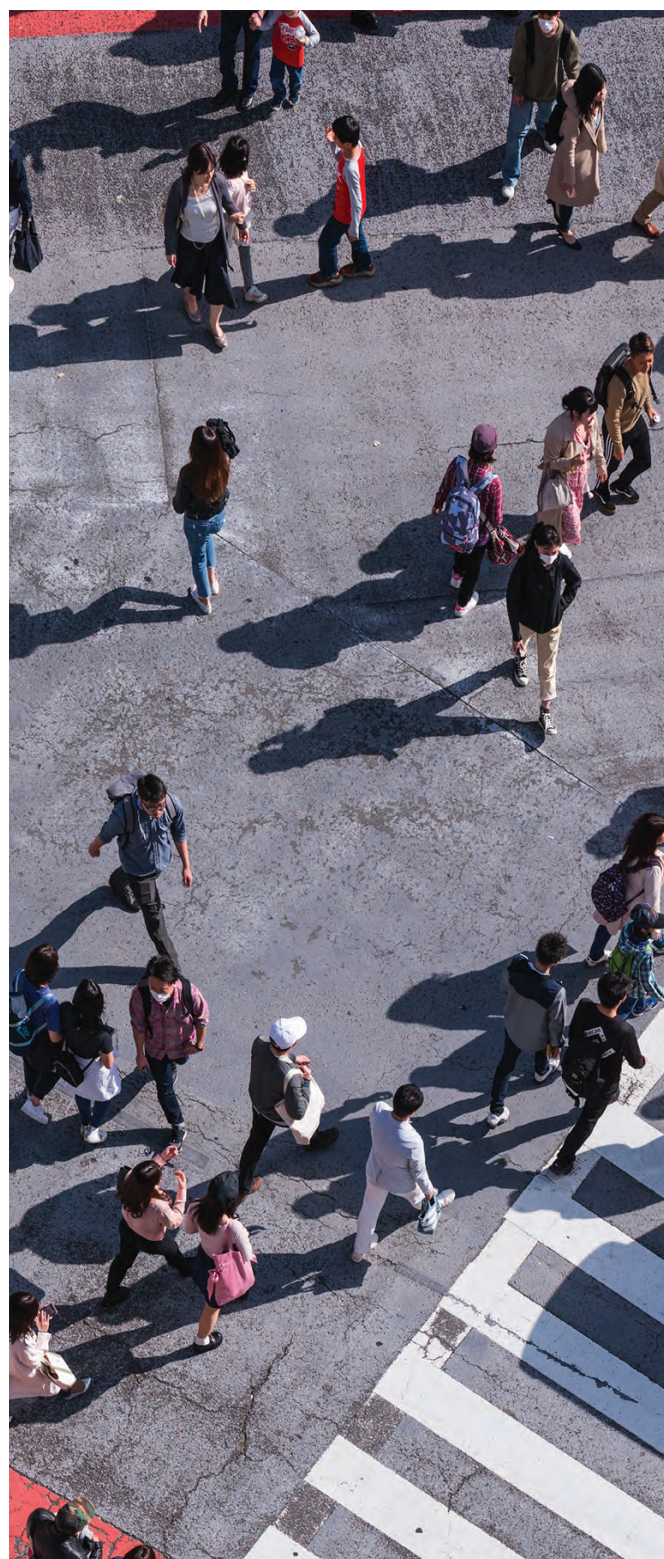
- de septembre à janvier
- de février à juin

Modalités d'admission

Les admissions sont faites sur dossier et entretiens.

Lieu de la formation

La formation a lieu à CY école de design sur le campus de Saint Germain-en-Laye ou distanciel selon les sessions.



un

écosystème

étendu et

fécond

le campus

Un Campus dédié à l'innovation

Les formations de CY école de design sont proposées à Saint-Germain en Laye, au sein du iXcampus, qui accueille un riche écosystème d'entreprises et de startups de hautes technologies (IA, robotique, Biotech), mais aussi un incubateur, le tout dans un magnifique parc boisé et sécurisé de 7,5ha.

Situé à 2 pas de SciencesPo St-Germain-en-Laye et de l'INSPE, ainsi que du Lycée International, le campus est à 10mn en bus ou en tram de la station RER de St-Germain-en-Laye,.

C'est dans ce cadre exceptionnel que l'école offre toutes les facilités attendues d'une grande école de design. C'est aussi une opportunité unique d'être au cœur d'un dialogue permanent entre les mondes de la recherche et de l'entreprise.

Un environnement d'une grande qualité

Avec son étonnant centre des congrès conçu par l'architecte Dominique Perrault à partir d'un château du 19^e siècle, son amphithéâtre de 270 places et sa grande salle des pas perdus de 1200m², le campus offre aussi des facilités de restauration, l'accès à un gymnase flambant neuf et ses multiples salles de fitness, de sport collectifs et de cours, le tout au sein d'un magnifique parc boisé classé où il fait bon travailler au soleil.

Le hall d'accueil de l'école est construit autour d'un escalier monumental conçu par l'architecte **René Coulon**, qui symbolise à lui seul la parfaite adéquation du lieu avec une école de design.

A Campus dedicated to innovation

CY école de design courses are offered in Saint-Germain-en-Laye, within the iXcampus, which is home to a rich ecosystem of high-tech companies and start-ups (AI, robotics, biotech), as well as an incubator, all in a magnificent 7.5-hectare wooded and secure park.

Situated 2 steps from SciencesPo St-Germain-en-Laye and INSPE, as well as the Lycée International, the campus is a 10-minute bus or tram ride from the St-Germain-en-Laye RER station.

In this exceptional setting, the school offers all the facilities expected of a leading design school. It is also a unique opportunity to be at the heart of a permanent dialogue between the worlds of research and business.

A high quality environment

With its astonishing congress centre designed by the architect Dominique Perrault based on a completely restored 19th century castle, its 270-seat amphitheatre and its Grand hallway, the campus also offers catering facilities, access to a brand-new gymnasium and its numerous fitness rooms, group sports and classrooms, all within a magnificent listed wooded park where it is good to work in the sun.

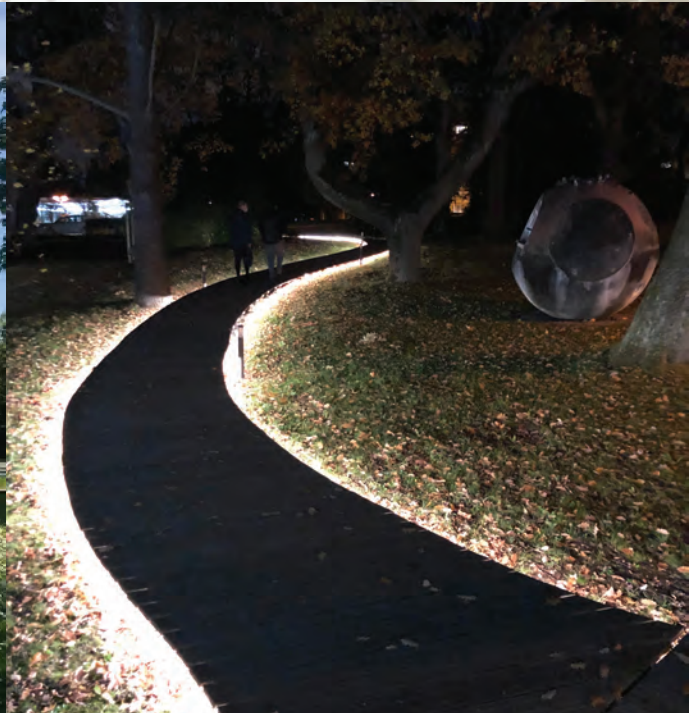
*The school's reception hall is built around a monumental staircase designed by the architect **René Coulon**, which in itself symbolises the perfect fit of the place with a design school.*

IX CAMPUS

S A I N T - G E R M A I N - E N - L A Y E



the campus



l'open design lab

Un des plus grands et beaux ateliers d'Ile-de-France

Lumineux et spacieux (400m² - 200m² d'atelier maquette + 200 m² d'ateliers machines), l'Open Design Lab de CY école de design met à disposition de ses étudiants et de ses partenaires tous les espaces, les facilités, les machines pour maquetter et prototyper leurs propositions, supervisés par une équipe de professionnels du prototypage :

- 1 cabine de peinture
- 1 machine de coulée sous vide
- 1 scie à panneau
- 1 scie circulaire sur plateau
- 2 scies à ruban
- 2 perceuses à colonne
- 1 tour mécanique
- 1 fraiseuse à main
- 4 lapidaires
- 1 broyeur à couteaux
- 1 thermoformeuse
- 1 poste à souder
- 1 four à céramique
- 5 imprimantes 3D (dont 1 frittage de poudre)
- 2 découpeuses-graveuses laser
- 1 broyeuse de PLA
- 1 étuveuse de PLA
- 1 extrudeuse de PLA
- 3 machines à coudre
- 1 fraiseuse numérique
- 1 scanner 3D
- 1 nettoyeur ultrason
- 1 casque Hololens (AR)
- 2 casques de réalité virtuelle (VR)

L'open design lab bénéficie du soutien de la région Ile-de-France, de Orange, de la



One of the most beautiful FabLab of Paris Region

Bright and spacious (400m² - 200m² model workshop + 200 m² machine workshops), the CY design school's Open Design Lab provides its students and partners with all the space, facilities and machines they need to model and prototype their proposals, supervised by a team of prototyping professionals:

- 1 paint booth
- 1 vacuum casting machine
- 1 panel saw
- 1 circular table saw
- 2 band saws
- 2 pillar drills
- 1 mechanical lathe
- 1 hand milling machine
- 4 lapidaries sander
- 1 knife grinder
- 1 thermoformer
- 1 soldering station
- 1 ceramic oven
- 5 3D printers (1 powder sintering machine)
- 2 cutting- laser engravers
- 1 PLA shredder
- 1 PLA teamer
- 1 PLA extruder
- 3 sewing machines
- 1 digital milling machine
- 1 3D scanner
- 1 ultrasound cleaner
- 1 Hololens (AR) headset
- 2 virtual reality (VR) headsets

The Open Design Lab is supported by the Ile-de-France region, Orange, the town of Saint-Germain-en-Laye and Exail.



the open design lab



partenaires projets

Ils nous font confiance !

La connexion au réel professionnel est une des grandes ambitions de l'école, à côté de son ambition intellectuelle. Stages, Alternances, voyages d'études mais surtout projets sont les modalités proposées à nos partenaires, qu'ils soient des entreprises, des associations, des collectivités territoriales. Chaque année, ce sont près de 80 projets qui sont proposés à nos étudiants, qui contribuent à éclairer et résoudre des questions prospectives posées par ces partenaires.



Découvrez tous les projets de l'école sur Memory !

<https://cy-ecolededesign.my-memory.io/>

project's partners

They trust us!

Alongside its intellectual ambitions, one of the school's major ambitions is to connect with the real world of work. Internships, work-study programmes, study trips and, above all, projects are the ways in which we work with our partners, be they companies, associations or local authorities. Each year, nearly 80 projects are proposed to our students, helping to shed light on and resolve forward-looking questions posed by these partners.



Discover all the school's projects on Memory!
<https://cy-ecolededesign.my-memory.io/>

partenaires institutionnels

Ville de Saint-Germain-en-Laye

Intégrée au iXcampus, à deux pas de SciencesPo et de l'INSPE, de SupdeVente et du Lycée international, l'école s'inscrit dans le grand projet de la ville d'être un territoire majeur de l'enseignement supérieur.



Communauté d'Agglomération de Cergy-Pontoise

Territoire d'innovation depuis sa création, la Communauté d'Agglomération de Cergy-Pontoise est un terrain de projets et d'étude illimité pour l'école.



Département du Val d'Oise

Le Val d'Oise est un pionnier dans le design de politiques publiques. Avec lui, CY école de design propose une offre destinée aux élus et aux acteurs des collectivités.



Région Ile-de-France

La Région Ile-de-France est la partenaire de l'école en finançant son Open Design Lab, espace de fabrication dédié avant tout aux étudiants, mais aussi à toutes les entreprises du territoire.



Exail

Exail est une société française de haute technologie à destination du secteur maritime civil et militaire ainsi que spatial. L'école collabore avec elle et les startups qu'elle héberge, sur des enjeux d'innovation et de formation professionnelle.



La Turbine

La Turbine est l'incubateur, pépinière et hôtel d'entreprises du département du Val d'Oise. elle propose une offre originale et accessible à toutes les entreprises et acteurs économiques du territoire pour les soutenir dans leur démarche de création d'innovation.



Institutional partners

CY Alliance

Intégrée à CY Tech, la grande école d'ingénieur de CY Cergy Paris Université, notre école de design est le partenaire naturel de l'ensemble des écoles présentes dans CY Alliance, avec lesquelles elle collabore de plusieurs manières :

- Création de doubles-diplômes
- Projets inter-écoles
- Programmes de recherche croisés
- Création de cours croisés

Nous affirmons ainsi la nature pluri-disciplinaire d'une formation au design, qui relie les acteurs, les enjeux, les savoirs et les méthodes.



EUTOPIA

EUTOPIA est l'alliance de 6 universités européennes : Vrije Universitat Brussels, CY Cergy Paris Université, l'Université de Göteborg, l'Université de Ljubljana, l'Université de Pompeu Fabra et l'Université de Warwick. Elles travaillent à construire un modèle universitaire reflétant une Europe ouverte et unie, respectueuse des citoyens et de l'environnement.



IRI Centre Pompidou

L'école est membre et siège au CA du prestigieux Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Pompidou, créé et dirigé jusqu'à sa mort par le philosophe Bernard Stiegler.



Sciences du Design

CY école de design co-finance et siège au comité de rédaction de Sciences du Design, la seule revue francophone à comité de lecture sur la discipline, dirigée par Stéphane Vial, Professeur à l'UQAM (Québec).

Sciences du Design



gouvernance

Conseil scientifique / Academic board

Président / President :

Frédéric Vidal, Professeur des Universités, VP à la Recherche de CY Cergy Paris Université

Membres / Members :

Cynthia Fleury-Perkins : Philosophe – Professeur au CNAM, titulaire de la Chaire Humanités et Santé

Pathum Bila-Deroussy : PhD – Manager chez Tenzing Conseil

Dorothee Browaey : Chief Executive Officer at TEK4life.eu

Antoine Fenoglio : Designer, co-fondateur des Sismo

Alexandre Monnin : Directeur scientifique du Origens Medialab, Professeur l'ESC Clermont Business School

Fabienne Munch : Professor and Chair – The Ohio State University

Stéphane Vial : Professeur – École de design de l'UQAM. Chairholder of the UQAM Research Chair in Design for e-Mental Health

Sophie Pène : Professeur – Université de Paris EURIP CRI

Catherine Ramus : Designer-chercheur Orange Labs / Human and Social Sciences Lab

Remy Bourganell : Designer, enseignant à SciencesPo Paris, et Umea Institute of Design

Aline Caranicolas : Responsable des partenariats industriels au CEA

Conseil professionnel / Advisory board

Président / President :

Pierre-Yves Panis, Chief Design Officer at Signify

Membres / Members :

Régine Charvet-Pello : Designer – DG rcp design global/Certesens

Bruno Aidan : Chief Data Officer & Head of La Factory at Air Liquide

Agnes Kwek : Founder – Mind the System

Charlotte Recorbet : Directrice Offre Produits et Achat Boulangerie Viennoiserie / Carrefour

David Carvalho : Managong directrice – Link2 Concept

Patricia Bastard : Partner – Managing & Business Development Director de l'Agence Yellow Window

Jérôme Wallut : Associé chez k-ciopé – UX-Tech-Data

Chantal Maugin : chargée de mission - Cité des Télécoms (Orange)

Antoinette Lemens : Fondatrice du cabinet de recrutement Lemens & Partner

Paul Joly : Maire adjoint de Saint-Germain-en-laye, en charge de la ville de demain

Florence Bannerman : Directrice Mission innovation au Conseil Général du Val d'Oise

Matthias Hossan : Directeur du Design Peugeot



nous trouver

Adresse

34 Rue de la Croix de Fer,
78100 Saint-Germain-en-Laye - FRANCE

Email

contact@cy-ecolededesign.fr

Admission

Email : admission@cy-ecolededesign.fr

Tel : 06 35 56 56 58

Web

<https://www.cy-ecolededesign.fr>

Réseaux sociaux



www.facebook.com/cyecolededesign



[@CyEcoledeDesign](https://twitter.com/CyEcoledeDesign)



[@cyecolededesign](https://www.instagram.com/cyecolededesign)



[linkedin.com/company/cy-école-de-design](https://www.linkedin.com/company/cy-école-de-design)



Une école de



CY école de design est une école de CY Cergy Paris Université, au sein de CY Tech, sa grande école d'ingénieurs.

Elle s'inscrit plus largement dans **CY Alliance** qui regroupe 4 Graduates schools et 13 grandes écoles, dont l'**ESSEC business school**.

Outre l'ESSEC, les graduate schools de CY Alliance et portées par l'université sont :

- **CY Tech**, école de sciences, d'ingénierie, d'économie et de gestion
- **CY Arts et Humanités**, en association avec l'École nationale supérieure des arts de Paris-Cergy (ENSAPC), l'École nationale supérieure d'architecture de Versailles (ENSAV), l'École nationale supérieure du paysage (ENSP) et l'Institut national du patrimoine (INP)
- **CY Education**, avec l'INSPE, l'EPSS et l'ILEPS
- **CY Droit et Sciences politiques**

D'autres écoles prestigieuses sont membres de CY Alliance :

- **EBI** : École de biologie industrielle
- **ENSEA** : L'École nationale supérieure de l'électronique et de ses applications
- **ECAM EPMI** : École d'ingénieurs
- **EPSS** : École Pratique de Service Social
- **ILEPS** : École Supérieure des Métiers du Sport et de l'Enseignement
- **ISIPCA** : Grande école des métiers du parfum, de la cosmétique et des arômes
- **ESIEE[IT]** : l'école du I-management
- **SUPMECA** : L'Institut Supérieur de Mécanique
- **SciencesPo St-Germain en Laye**

Elle bénéficie donc d'un écosystème pluridisciplinaire unique pour une école de design et de puissantes promesses de collaborations.