
strate

école

de

design

design

is

the

only

option

Rendre
le monde
+ simple
+ juste
+ beau

Making
the world
+ simple
+ fair
+ beautiful

Designers du XXI^e siècle

Ouverture, complexité, durabilité, partage, numérique: le XXI^e siècle est un siècle de défis. C'est pourquoi nous formons à Strate des femmes et des hommes qui travaillent à donner du sens aux situations de vie de leurs prochains dans ce monde complexe. Tout doit être mis en œuvre pour faire de nos expériences, privées ou publiques, des moments utiles et beaux.

Et c'est bien la mission du designer. Toutes les entreprises, qu'elles produisent des biens ou des services, font de plus en plus appel aux designers parce qu'elles savent que leur survie dépend de la qualité de l'expérience de leurs clients ou usagers.

Penser, Créer et Agir

Pour donner du sens à nos expériences de vie, il faut apprendre à les penser, à en saisir les enjeux, les forces et les acteurs. Multidisciplinaire, le designer invoque les sciences humaines comme celles de l'ingénieur, pour éclairer ses choix et les justifier. Durant toute sa démarche, le designer est un créatif. Qu'il analyse les situations, qu'il recherche des solutions, qu'il les illustre ou les communique, il imagine, innove, étonne. Enfin, le designer est un réalisateur. Il a l'obligation de transformer sa pensée en un produit, un système, un service. Maquette, prototype, modélisation, il développe et met en œuvre tous les savoir-faire pour matérialiser ses propositions.

Apprendre et Vivre Ensemble

Enseigner, apprendre, tout est affaire de collaboration. A Strate, c'est plus d'une centaine de professionnels qui est mobilisée, pour transmettre chaque jour les valeurs, les savoirs, les méthodes et les pratiques des designers. Partenaire de nombreuses écoles prestigieuses (Grenoble Management, ESSEC, Centrale, Arts et Métiers, Telecom Paristech...), l'école multiplie les projets collaboratifs permettant la confrontation avec les métiers de l'ingénieur et du marketing.

Conçue comme un espace de partage, l'école est aussi un lieu d'apprentissage du vivre-ensemble. Amphi, classes, ateliers, cafétéria constituent autant d'espaces de vie commune grâce auxquels nos étudiants se préparent à être des professionnels généreux et solidaires.

Designers of the 21st century

Openness, complexity, sustainability, sharing, digital technology: the 21st century is about challenges. This is why, at Strate, we train women and men who work on bringing meaning to their fellows' life situations, in this complex world. Everything needs to be done to make of our experiences, both private and public, useful and beautiful moments.

This is the designer's mission. All companies, whether public or private, producing goods or services, increasingly call on designers because they know that their survival depends on the quality of their clients' or users' experience.

Thinking, Creating, Acting

In order to give meaning to our life experiences, we need to learn to devise them, to grasp the challenges, the strengths and the players. As a multidisciplinary professional, the designer calls on human sciences as well as engineering sciences, in order to shed light on his choices and justify them. Throughout his work, the designer is a creative person. Whether he analyzes situations, looks for solutions, illustrates or communicates them, he imagines, innovates and surprises. Eventually, the designer is a producer. He must turn his thinking into a product, system, or service. Through a mock-up, prototype or modelling, he develops and implements all his know-how to materialize his propositions

Learning & Living Together

Teaching, learning, everything is about collaboration. At Strate, more than a hundred professionals are working every day in order to pass on the designers' values, know-how, methods and practices. Through partnerships with prestigious schools (Grenoble Management, ESSEC, Centrale, Telecom ParisTech, Arts et Métiers, ...), Strate is involved in many collaborative projects allowing the confrontation with the engineers and marketers.

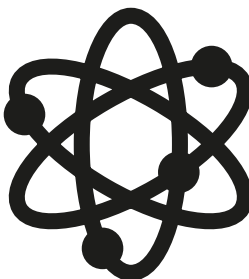
The school has been built as a sharing space, and it is also a place to learn how to live together. The lecture hall, classrooms, workshops, and cafeteria are as many common living spaces, thanks to which our students prepare themselves to be generous and empathic professionals.



Bac+3 / Bachelor :
Modeleur 3D / 3D Modeller



Bac+5 / Master :
Designer
Concepteur 3D XP / 3D XP Designer



Post-Diplôme / Post-Diploma :
Mastère « Innovation & Design »
« Innovation & Design » Mastère
Master Recherche « Design d'Interaction »
« Interaction Design » Research Master
Master MODIM
MODIM Master
Master « AIRE » « Architect of the Imaginary »
Master MsC « Management by Design »

Former tous les acteurs du design

Strate forme les différents acteurs qui pensent, créent, testent, produisent, et promeuvent les objets, les systèmes et les services de demain.

Le cursus « Modelage 3D » (Bac+3) forme les collaborateurs les plus directs des designers, interprètes autant que conseillers des phases de formalisation et de matérialisation des concepts.

Le cursus « Design » (Bac + 5) forme les designers du XXI^e siècle, dans une approche multidisciplinaire. Leur responsabilité ? Rendre la vie de leurs contemporains plus simple, plus juste, plus belle.

Le Mastère « Innovation et Design », à destination des diplômés d'école d'ingénieurs ou de commerce, ou de professionnels déjà aguerris, forme en un an des chefs de projets innovants, au travers de la pratique et de la culture du design.

Le Master de recherche « Design d'Interaction », avec Arts et Métiers ParisTech, forme les designers ou ingénieurs à la recherche en design d'Interaction.

Le Master « MODIM », avec Telecom ParisTech et l'université Rennes 2, forme des acteurs des industries créatives.

Le Master of Science « Management by Design », avec l'ESG Management School, forme des managers de haut vol, empreints de l'esprit du design.

Training all the players of design

Strate trains the various professionals who think, create, test, produce and promote tomorrow's objects, systems and services.

The "3D Modeller" bachelor trains the designers' most direct collaborators, interpreters as well as advisers in the concepts' formalisation and materialisation stages.

The "Design" Master trains 21st century designers, through a multidisciplinary approach. What about their mission? Making people's lives simpler, fairer, more beautiful.

The "Innovation & Design" Master, aiming at newly-graduated engineers and marketers, or experienced professionals, is a one-year curriculum training innovating project managers through design practice and culture.

The Research Master in "Interaction Design", created with Arts et Métiers ParisTech school trains designers or engineers in research in interaction design.

The "MODIM" Master, with Telecom ParisTech and Rennes 2 university, trains professionals for the creative industries.

The MA in "Management by Design" with ESG Management School trains high-level managers, infused with the design spirit.

cursus

design

« Je crois avoir
appris à être
un bon designer
mais aussi
un meilleur
humain... »

Olivier SCALA (Promo 1999)
Design Manager - Sagemcom

**Pour qui ?**

- Bacheliers toutes catégories (en 1^{re} année)
- MANAA / école d'art (en 2^e année)
- BTS / IUT (en 3^e année)
- Ingénieur (en 4^e année)

**Pour quels métiers ?**

- Designer Produit
- Designer Packaging
- Designer d'Espace Commercial
- Designer d'Intérieur
- Designer « Exter » Transport
- Designer « Inter » Transport
- Designer Couleur et Matière
- Designer de Services
- Designer d'Interaction
- UX Designer

**Comment intégrer ?**

Il est possible d'intégrer le cursus Design juste après le Bac, sur entretien et dossier. Il est aussi possible, selon le niveau d'étude, d'accéder aux autres années :

- sur concours (2^e année)
- sur entretien et dossier (3^e et 4^e année)

**Contact**

Mélanie MÜNCH
 Responsable admission
 T: +33 1 46 42 85 96
 M: admission@stratecollege.fr

Olivier SCALA (Promo 1999)

Design Manager - Sagemcom

«Je n'ai passé que deux ans à Strate pour terminer mes études et obtenir mon diplôme mais c'est bien pendant ces deux années que j'ai appris toutes les bases du métier: le sérieux et l'implication nécessaires, savoir canaliser ses rêves pour devenir plus ambitieux en cotoyant les plus grandes entreprises françaises, tout en profitant de l'esprit Strate immédiatement palpable aussi bien chez les étudiants que dans l'encadrement.»

Je crois avoir appris à être un bon designer mais aussi un meilleur humain... Je suis très reconnaissant envers tous les gens croisés à la fin du millénaire précédent !»

Olivier SCALA (Promo 1999)

Design Manager - Sagemcom

"I only spent two years at Strate to finish my studies and graduate but during these two years I learnt all the bases to be a good designer: the necessary meticulousness and dedication, channelling your dreams to become more ambitious as you work with the greatest French companies, immersed right away in Strate's spirit spread both by students and staff.

I think I learnt to be a good designer but also a better human... I am very grateful to all the people I came across at the end of last century!"

Un parcours complet

Parce qu'il travaille sur des scénarios de vie où beaucoup d'enjeux s'entrelacent, le designer y applique des savoirs, des méthodologies et des techniques transversales. Il est évidemment porteur de connaissances, pratiques et techniques spécifiques.

Le Coursus « Design » se donne 5 ans pour offrir ces savoirs transversaux et spécifiques.

La 1^{re} année est essentiellement dédiée à l'acquisition des techniques artistiques, outils du designer.

La 2^e année prolonge cet apprentissage, et initie aux diverses Majeures (spécialités) proposées, ainsi qu'aux techniques logicielles 2D et 3D, et au marketing. C'est aussi l'année du stage « ouvrier ».

La 3^e année est celle de l'investissement dans sa majeure : Produit(s), Mobilités, Pack/Retail, ou Interaction, tout en continuant une formation transverse (logiciels 3D, sciences humaines et sociales, ...). C'est aussi l'année du premier stage professionnel.

La 4^e année démarre avec un semestre à l'international (échange ou stage) et se poursuit avec plusieurs projets en partenariat avec des entreprises. C'est en 4^e année que commence le projet de diplôme.

Si la 5^e année est essentiellement consacrée au projet de diplôme (mémoire + projet), elle comporte un important projet collaboratif en partenariat avec des écoles de commerce et d'ingénieur. Elle se termine par un stage diplômant.

Des cours d'anglais sont dispensés tout au long des 5 années d'études, de même qu'un travail sur l'écrit.

A thorough training

As the designer works on life scenarios with so many issues, he puts in practice transversal knowledge, methodologies and techniques. He has therefore specific knowledge, practices and techniques.

The "Design" curriculum is a five year course in order to deliver these transversal and specific skills.

The 1st year is essentially dedicated to the artistic skills, basic tools for the designer.

The 2nd year extends this training, and starts initiations in the several Majors offered, as well as in the 2D and 3D software and marketing. An entry-level internship is also required.

The 3rd year starts with the choice of a Major - Product(s), Mobility, Pack/Retail, or Interaction - while going further with transversal trainings (3D software, humanities...). Students do their first professional internship.

The 4th year starts with a semester abroad (in internship or at university), and goes on with several projects in partnership with companies. Students also start their diploma project during that year.

If the 5th year is essentially focused on the diploma project (thesis and project), there is also a collaborative project in partnership with business and engineering schools. It ends with a graduating internship.

English classes are delivered throughout the five years of study, as well as a work on writing skills.

| Syllabus | 1 ^{re} année | 2 ^e année | 3 ^e année | 4 ^e année | 5 ^e année |
|---|-----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Techniques artistiques | | | | | |
| Perspective | ● | ● | | | |
| Sketches / Illustration | ● | ● | ● | ● | |
| Croquis / Modèles vivants | ● | ● | | | |
| Volume / Sculpture | ● | ● | | | |
| Couleur | ● | | | | |
| Graphisme/Typo | ● | ● | | | |
| Techniques Logicielles | | | | | |
| Logiciels 2D | | ● | ● | | ● |
| Logiciels 3D | | ● | ● | ● | ● |
| Logiciels Vidéo | | | ● | ● | |
| Méthodologies | | | | | |
| Méthodologie design | | ● | ● | ● | ● |
| Gestion de projet | | | ● | ● | ● |
| Créativité | | | ● | ● | |
| Ecriture | ● | ● | ● | ● | ● |
| Sciences Humaines et Sociales | | | | | |
| Sociologie | | | ● | | |
| Anthropologie | | | ● | | |
| Sémiologie | | ● | | | |
| Ethnographie | | ● | | ● | |
| Faire | | | | | |
| Matériau & Atelier | ● | ● | ● | ● | ● |
| Anatomie de l'objet | ● | | | | |
| Modelage / maquette | ● | ● | | | |
| Plan technique | ● | | | | |
| Cultures artistiques et techniques | | | | | |
| Culture de l'art | ● | | | | |
| Culture du design | | ● | | | |
| Cultures technologiques | | | ● | | |
| Technologies de production | | | ● | ● | ● |
| Energies et recyclage | ● | ● | | | ● |
| Sciences de la complexité | | | ● | ● | |
| Professionalisation | | | | | |
| Communication | ● | ● | ● | ● | ● |
| Anglais | ● | ● | ● | ● | ● |
| Marketing | | ● | ● | ● | ● |
| Propriété intellectuelle | | | | ● | ● |
| Statuts et Modèle économique | | | | ● | ● |
| Projets | | | | | |
| Workshops | ● | ● | ● | ● | |
| Projets Court | ● | ● | ● | ● | |
| Projets Long | | | ● | ● | ● |
| Stages | | | | | |
| Stage ouvrier | | ● | | | |
| Stage professionnel | | | ● | | ● |
| International | | | | | |
| Echanges Ou Stages | | | | ● | |

1^{re} et 2^e années :
Enseignements
fondamentaux
et premiers projets
de design
 1st & 2nd years:
 Fundamental
 trainings
 and first design
 projects

Donner forme aux solutions

La 1^{re} année est essentiellement dédiée à l'acquisition des outils fondamentaux du designer.

Les techniques artistiques d'abord : dessin, volume, couleur, perspective, typographie, dessin d'espace... sont travaillés intensivement, parce que la capacité de représenter est le coeur de l'expertise du designer.

Les projets de design ensuite : en traitant plusieurs projets sur l'année, les étudiants commencent à éprouver leur capacité à résoudre des problèmes et à en formaliser les solutions.

Principe intangible : on ne touche pas à l'informatique au cours de cette première année ! Tout y est fait à la main !

La 2^e année prolonge et approfondit le travail entamé en 1^e année.

Si le dessin et le volume sont toujours au programme, l'apprentissage des outils logiciels 2D et 3D commence, de même que le marketing.

Plus de cinq projets de design sont réalisés, notamment un projet de design pour chaque Majeure.

C'est aussi l'année de l'apprentissage de l'atelier et des matériaux. Celle-ci se termine avec un stage ouvrier d'un mois.

Giving shape to solutions

The 1st year is essentially dedicated to learning the designer's fundamental tools.

First, the artistic skills: drawing, volume, colour, perspective, typography, space drawing... are worked upon in an intensive manner, because the representational ability lies at the heart of the designer's expertise.

Then, design projects: as they work on several projects throughout the year, the students start to test their ability to solve problems and formalise solutions. Sacrosanct principle: no computer during the first year! Everything is done by hand!

The 2nd year intensifies the work started in the 1st year. To drawing and volume, the syllabus adds on 2D and 3D software study, as well as marketing. Each student makes more than five design projects, including one in each major subject.

Students also start working in the workshops and learning about materials. They finish their year with a one-month entry-level internship.

01. Cours de modèle vivant.

02. Design du réel.

03. Cours de couleur.



01



02



03

3^e année : Choisir sa Majeure et 1^{er} stage professionnel

3rd Year: Choosing a Major & first professional internship

Premiers pas vers la professionnalisation

La 3^e année est celle du choix de la Majeure : Produit(s), Mobilités, Pack / Retail ou Interaction.

Marketing, écriture, sociologie, logiciels 2D et 3D, toutes les disciplines sont mises au service des 6 projets de design que les étudiants ont à gérer au cours du 1^{er} semestre.

Toujours encadrés par des professionnels du design, les étudiants sont confrontés à des problématiques réelles, qu'ils doivent résoudre dans toutes leurs dimensions : conceptuelle, formelle, sociale et technique.

La 3^e année est aussi celle du premier grand stage professionnel, trouvé et validé par l'école. Pendant 4 à 5 mois, chaque étudiant est plongé dans un milieu en lien avec sa Majeure (design intégré, agence, start-up).

First steps towards professionalization

The 3rd year is the year when students choose their Major: Product(s), Mobility, Pack/Retail or Interaction.

Marketing, writing, sociology, 2D and 3D software, every subject is used to work on the six design projects the students have to make during their first semester.

Tutored by design professionals, the students deal with real-life issues that they need to address considering all their aspects: conceptual, formal, social and technical.

During the 3rd year, students also undertake their first professional internship, found and approved by the school. During these four to six months, they are immersed in a field related to their major subject (integrated design, agency, start-up).

01. Clément GUILLO, « LIINK », projet de diplôme Mobilités.

02. Clément GAUD, « INCIPIENS », projet de diplôme Produit(s).

03. Maëlle CHASSARD, « LUNII », projet de diplôme Design d'Interaction.

04. Alexandra KLÖSTER, projet de 3^e année Pack / Retail.





01



02



03

La Majeure Design Produit(s) Product(s) Design Major

Dirigée par :
Head:

Olivier BEUNE
Designer

Utile, beau, responsable

Il n'est plus possible aujourd'hui de concevoir des objets déconnectés des usages et des enjeux sociétaux.

Entre les réalités de la production industrielle et l'ambition de créer du sens pour ses contemporains, le designer « produit(s) » XXI^e du siècle navigue entre matérialité de l'objet et immatérialité du service.

La Majeure « Design Produit(s) » a pour objectif de former des designers capables de mettre en œuvre une pensée systémique pour concevoir des services et des produits satisfaisant ces usages et ces enjeux.

Il s'agit alors de préparer nos étudiants à appréhender toutes les problématiques humaines avec un regard neuf, généreux et pertinent, pour concevoir et offrir des expériences justes et belles.

Useful, beautiful, responsible

It is no longer possible today to design objects that are disconnected from usages and societal issues.

Between the realities of industrial production and the ambition to create meaning for his contemporaries, the 21st century product designer navigates throughout objects' materiality and services' immateriality.

The "Product(s) Design" Major aims at training designers who are able to implement systemic thinking, to design services and products satisfying those usages and issues.

We thus need to prepare our students to consider all the human issues from a new perspective, generously and accurately, to design and offer fair and beautiful experiences.

01. Thérèse JOURSON,
«LIFEBOX», projet de diplôme.

02. Thibault KELLER,
BOO, projet de diplôme.

03. Sophia LEMONIER,
LILO, projet de diplôme.

La Majeure Design Mobilités Mobility Major

Dirigée par :

Head:

Mike LEVY

Designer

Se déplacer au XXI^e siècle ?

Les (r)évolutions industrielles, économiques et sociétales qui se profilent en ce début de siècle, souvent liées aux problématiques de développement durable, nous incitent à penser plus que jamais des solutions de mobilité désirable ET responsable.

En questionnant l'expérience des transports contemporains, il s'agit de comprendre les évolutions de styles de vie afin d'esquisser des contextes pertinents de Mobilités futures (multi-modalités, continuité de services, connectivité, etc.), et de formaliser les objets, systèmes et services de ces nouvelles mobilités du XXI^e siècle.

La Majeure « Design Mobilités » de Strate forme ces designers de demain capables de développer une vision transversale et globale des problématiques de Mobilité (qu'il s'agisse d'automobiles, de transports en commun ou individuels, d'aéronautique, de maritime, etc.) avec une double exigence d'excellence formelle et conceptuelle.

Moving in the 21st century

The industrial, economic and societal (r)evolutions, often related to sustainable issues, that lie ahead in this beginning of century encourage us to devise mobility solutions that are both sustainable AND responsible.

Questioning our experience of contemporary transports is about understanding the evolutions of life styles in order to devise relevant contexts of future mobility (multimodality, continuity of services, connectivity, etc.) and formalise the objects, systems and services of this 21st century mobility.

Strate's "Mobility Design" Major trains these designers for tomorrow, who will be able to develop a transversal and global vision of these mobility issues (whether they deal with cars, public or individual transport, aeronautics, ships, etc.) with a double exigency in terms of formal and conceptual excellence.

01. Arthur COUDERT,
projet Mercedes, 5^e année.

02. Matthieu POIDATZ, Arthur
COUDERT, Ho Joon CHOI,
partenariat Peugeot, 4^e année.

03. Laetitia DE VIENNE
« CALM IN », projet de diplôme.





La Majeure Design Pack / Retail Pack / Retail Design Major

Dirigée par :

Head:

Jean-Paul CORNILLOU
Designer

Valoriser l'expérience d'accès au produit

Avant qu'un produit ne finisse dans nos maisons, il a fallu le désirer, l'observer, le manipuler, l'acheter, l'emporter.

Il s'agit donc pour le designer de créer le continuum de l'expérience d'accès au produit, en pensant et maîtrisant sa mise en scène, son allure, son emballage.

Entre l'imaginaire de la marque et les fonctions du produit, le designer Pack / Retail conçoit l'expérience de la rencontre de ce produit, en considérant les enjeux sous un angle tout autant systémique et responsable que créatif et sensible.

La majeure Pack / Retail forme à cette discipline qui réunit le design de fonction et celui de communication, la réflexion stratégique et l'opérationnel, le graphisme et le design d'espace.

Highlighting the experience of access to a product

Before an object ends up in one's house, it must be desired, observed, handled, bought and carried out.

The designer is therefore responsible for creating the experience of access to a product, conceiving and controlling its layout, appearance and packaging.

Between the brand's imagery and the product's functions, the Pack / Retail designer conceives the meeting experience with the product, considering it from a systemic, responsible as well creative and sensitive point of view.

The Pack / Retail Major comprises function and communication design, strategic and operational reflexion, space and graphic design.

01. François-Xavier BONNEMAISON, « Entre la ville et l'hôpital », projet de diplôme.

02. Adrien PICHELIN, « CAUSTIK », projet de diplôme.

03. Clémence LACOMBE, « BUDDYBIRD », projet de diplôme.

La Majeure Design d'Interaction Interaction Design Major

Dirigée par :

Head:

Damien LEGOIS

Designer

Concevoir les objets et services de demain

Les nouvelles technologies ont radicalement changé le rythme et la nature de nos journées. Loin de se limiter à nos smartphones et autres tablettes, ces technologies vont investir de plus en plus les objets et les espaces de notre quotidien.

L'environnement humain sera bientôt peuplé d'objets intelligents et communicants, porteurs de services. Il s'agit alors de définir la façon dont les personnes vivent et dialoguent avec ces objets et services.

La Majeure «Design d'Interaction» prépare les designers à la conception de ces nouveaux objets, espaces et services interactifs. Transversale, la Majeure embrasse de nombreux territoires : Mobilité, Santé, Loisirs, Travail...

Son ambition : former les designers de demain, capables d'imaginer des usages étonnants, presque magiques, d'une technologie qui sera invisible.

Creating tomorrow's objects and services

New technologies have radically changed the rhythm of our daily lives. Far from being restricted to our smartphones and tablets, these technologies will be in our daily objects and services.

Our environment will soon be populated with intelligent and communicating objects, offering services. It remains to define the way people will live and converse with these objects and services.

The "Interaction Design" Major prepares designers to create these new interactive objects, spaces and services. As a transversal discipline, it covers many fields such as mobility, health, leisure, work, etc.

Its ambition is to train tomorrow's designers who will be able to imagine amazing, almost magical, usages of a technology that will be invisible.

01. Charles Darius DELAUNAY DRICQUERT, «METIS», projet de diplôme.

02. Michaël HARBOUN, «LIVING KITCHEN», projet de 3^e année.

03. Cyril ZHAO, «THE TREE OF THOT», projet de diplôme.



4^e année :
Séjour International
4th year:
Study abroad

icsid International Council
of Societies of Industrial Design



Des designers ouverts sur le monde

Fort d'un métier sans frontière, le designer regarde la diversité du monde pour l'intégrer à sa réflexion. En 4^e année, nos étudiants doivent ainsi effectuer un séjour de plusieurs mois à l'étranger (échange académique, stage ou voyage d'étude).

Membre du réseau Cumulus, qui fédère la majorité des écoles d'arts appliqués du monde, Strate a conclu de nombreux partenariats avec des écoles et des universités des 5 continents avec lesquelles elle échange étudiants, enseignants et actions pédagogiques.

Tout au long du cursus, nos étudiants sont de plus formés à l'anglais, pour passer le TOEIC (Test Of English for International Communication) en 5^e année.

World-oriented designers

Design has no boundary, and the designer looks at the world's diversity to enrich his reflexion. In 4th year, our students thus have to spend several months abroad (for an academic exchange, an internship or a study trip).

As a member of Cumulus network, which federates most applied art schools around the world. Strate has signed many partnerships with schools and universities on the five continents, with which it exchanges students, teachers and academic actions.

Throughout the five years, our students have English classes to prepare them to take the TOEIC (Test Of English for International Communication) during their final year.



Contact

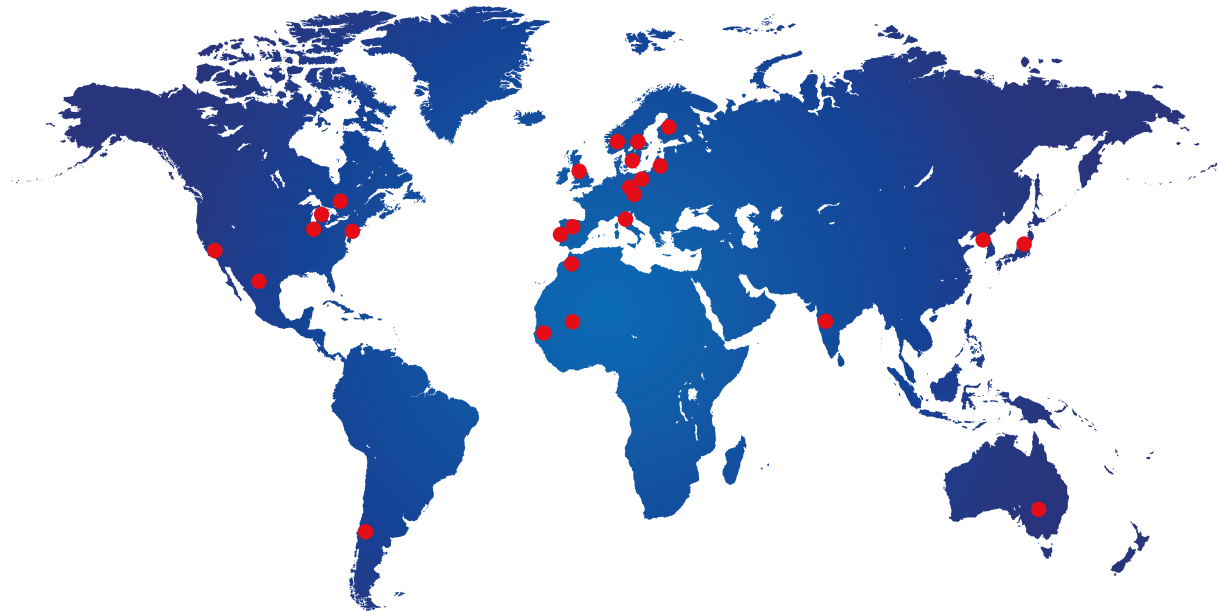
Cecilia TALOPP

International affairs

T: + 33 1 46 42 76 82

M: c.talopp@stratecollege.fr

● Echanges universitaires



Ecoles en Europe In Europe

Allemagne / Germany
– Halle: Burg Giebichenstein
– Pforzheim: Hochschule Phorzheim

Autriche / Austria
– Graz: FH Joanneum

Danemark / Denmark
– Kolding: Designskolen Kolding

Espagne / Spain
– Barcelone: ELISAVA
– Valence: Universidad Cardenal Herrera - CEU

Estonie / Estonia
– Tallinn: Académie des Beaux Arts - Eesti Kunstiakadeemia

Finlande / Finland
– Lahti: Lahti University of Applied Sciences - Lahden ammattikorkeakoulu

Grande Bretagne / Great Britain
– Coventry: Coventry University
– Manchester: University of Salford

Pays Bas / The Netherland
– Delft: Delft University of Technology - TU Delft

Italie / Italy
– Turin: Politecnico di Torino
– Milan: Politecnico di Milano

Norvège / Norway
– Oslo: Ecole d'architecture et de design d'Oslo - AHO

Pologne / Poland
– Varsovie: Académie des Beaux Arts de Varsovie Akademia Sztuk Pi_knych w Warszawie

Portugal / Portugal
– Lisbonne: Institut d'arts visuels, design et Marketing - IADE

Suède / Sweden
– Lund: Université de Lund - Lunds Tekniska Högskola
– Umea: Umea University

Aux Etats-Unis In the United States

– Cleveland, Ohio: Cleveland Institute of Art
– Detroit, Michigan: College for Creative Studies
– Long Beach: CSULB
– Providence, Rhode Island: Rhode Island School of Design

Ecoles du monde Around the world

Australie / Australia
– Canberra: Université de Canberra

Canada / Canada
– Montréal: Université de Montréal

Chili / Chile
– Santiago: Universidad Mayor

Corée du Sud / South Korea
– Séoul: Université Kookmin

Inde / India
– Pune: MIT university

Japon / Japan
– Tokyo: Tokyo Communication Arts - TCA
– Tokyo: Chiba University

Mali / Mali
– Bamako: Conservatoire des Arts et Métiers

Maroc / Morocco
– Casablanca: Art'com Sup

Mexique / Mexico
– Mexico: Universidad Autónoma Metropolitana

Sénégal / Senegal
– Dakar: ENDA Ecopole (ONG)

4^e année :
Partenariats
industriels
4th year:
Industrial
Partnerships

Partenariats industriels

La 4^e année est construite autour d'une vingtaine de partenariats industriels en relation directe avec des entreprises et leurs départements de conception, de marketing ou de R&D.

Ces entreprises proposent aux étudiants de réaliser des études prospectives complètes de design dans des secteurs liés aux 4 majeures de Strate: Produit(s), Pack / Retail, Mobilités, Interaction.

C'est l'occasion pour les étudiants de se confronter aux réalités d'une entreprise et de son offre.

Nos partenaires ont compris le sens de cette démarche et s'engagent avec nous dans une véritable relation en proposant des stages professionnels dans leur service de design intégré et des emplois aux diplômés.

Industrial partnerships

The 4th year is built around industrial partnerships in direct relation with companies and their design, marketing or R&D departments.

These companies give students the opportunity to make complete prospective design studies in fields related to their Major subjects at Strate: Product(s), Pack / Retail, Mobility, Interaction.

This gives them the opportunity to confront with the realities of a company and its offer.

Our partners have understood the meaning of this process and commits with us into a true relationship, offering professional internships in their integrated design service and employment to our graduates.



Contact

Fabrice LANGLAIS

Responsable relations entreprises

T: + 33 1 46 42 92 54 / +33 6 65 70 67 61

M: f.langlais@stratecollege.fr

Partenaires
Partners



| | | | | | |
|--------------------------|-------------------|--------------------|--------------|--------------------|-------------------|
| ADP | Casino | Drast / Prédit | Lamy | Orange | Unicef |
| Alcatel Lucent Bell Labs | Christian Lacroix | DS Smith | La Poste | Park Alyse | United Biscuits |
| Aldebaran Robotics | Christofle | Dyson | Lafuma | Pernod Ricard | Univers Ciné |
| Allibert | Citoyens Capteurs | EDF | Lancel | Peugeot | Valeo |
| Alstom | Citroën | Estée Lauder | Lapeyre | Poiray | Veriplast |
| Arcelor Automobile | CJS PLV | Faurecia | Le Creuset | PSA design avancé | Volkswagen |
| Arcelor Packaging | Clen-Manade | General Motors | Legrand | Quechua | WebSchool Factory |
| Areva | Conseil Général | Goyard | Leroy Merlin | RATP | VIA Michelin |
| Awabot | Seine-Saint-Denis | Guy Degrenne | Lesieur | Renault | Wedze |
| Bébé Confort | Continental | Hyundai | Lipton | Safran | |
| Berchet | Automotives | Iléos | LVMH | Saint Gobain Glass | |
| Bioplan | Crown | Innovation Factory | Magna Steyr | Salomon | |
| BMW.i | Dassault Systèmes | Irisbus Iveco | Michelin | Teisseire | |
| Bouygues Telecom | Decathlon | Jardiland | Microsoft | Terex | |
| Bouygues Immobilier | Delsey | Johnson Controls | Moulinex | Tidalys | |
| Brisach | Digital Packaging | Julbo | MSF | Town & Shelter | |
| | Dior | L'Oréal | Nestlé | Tribord | |



01



02

5^e année : Le projet de Diplôme

Penser, Concevoir, Produire et Communiquer

Pour nos étudiants, la dernière année à Strate est essentiellement dédiée à la définition et au développement d'un projet personnel.

A partir de la construction d'une question initiale, l'étudiant va d'abord se lancer dans une phase de recherche et d'analyse dont l'aboutissement est la rédaction d'un mémoire.

En réponse aux conclusions de ce mémoire, il identifie ensuite plusieurs pistes qu'il évalue au travers de scénarios d'usages et de recherches formelles.

Il choisit alors de développer une des solutions complètement, en adressant l'ensemble des points qui fondent un projet. Celui-ci est enfin présenté devant un jury de professionnels.

Le Titre de designer industriel est certifié au Niveau 1 par la CNCP.

L'équipe de suivi

Durant tout son projet, et tout au long de l'année, l'étudiant est suivi par une équipe pluridisciplinaire, dont les expertises rigoureuses et la complicité assurent la couverture de l'ensemble des points: méthodologie, écriture, créativité, technicité, communication, style...

5th year: The Diploma project

Thinking, Designing, Developing & Communicating

Our students' last year at Strate is mainly dedicated to the definition and development of a personal project.

From the definition of an initial question, students start with a research and analysis phase resulting in the redaction of a thesis.

From the conclusions of their thesis, the students draw several lines of inquiry, which they assess through usage scenarios and formal researches.

They choose to fully develop one of the solutions, addressing all the fundamental aspects of a project. The final project is finally defended in front of jury of professionals.

The title of industrial design is officially recognised by the CNCP (French official organization registering professional trainings) at the Level I.

The tutoring staff

Throughout all their projects, and all year long, the students are tutored by a multidisciplinary team, whose rigorous experience and commitment ensure a support on the main aspects of the projects: methodology, writing, creativity, technique, communication, style...

5^e année :
Projets
Collaboratifs
Inter-écoles
5th year:
Inter-schools
Collaborative
Projects

Changer le monde, ensemble

Les défis sont globaux, les réussites sont collectives. Voilà ce qui motive les programmes collaboratifs : créer un triangle vertueux où étudiants, entreprises et écoles développent une pédagogie innovante dans laquelle efficacité économique rime avec utilité sociétale.

Ces solutions innovantes et responsables naissent du croisement des savoirs et des approches, en réunissant ingénieurs, marketeurs et designers.

Des équipes pluridisciplinaires, encadrées par des enseignants des écoles, développent des réponses innovantes aux problèmes apportés par les partenaires de toute nature : grandes entreprises, PME, secteur public, secteur associatif...

Parmi ces projets citons :

- Le Programme CPi (ESSEC, Centrale Paris, Strate)
- Le Prix ArtScience (Telecom Paristech, Centrale, Polytechnique, ENS Cachan, Strate)
- La Chaîne de l'Innovation Accenture
- Le projet VEDECOM (ESTACA, Strate)
- Le projet OpticsValley (ECE, Strate)

Changing the world together

Because challenges are global, successes are collective. Here is what drives the collaborative projects: creating a virtuous triangle, in which students, companies and schools develop an innovating pedagogy, turned towards economic efficiency and societal usefulness.

These innovating and responsible solutions stem from the crossing of knowledge and approaches, putting together engineers, marketers and designers.

Pluridisciplinary student teams, tutored by teachers from the schools involved, develop innovating solutions to problems brought up by partners of all kinds: big companies, SMB, public sector, voluntary sector, etc.

Some of these projects are the following:

- CPi Programme (ESSEC, Centrale Paris, Strate)
- ArtScience Prize (Telecom Paristech, Centrale, Polytechnique, ENS Cachan, Strate)
- Accenture Chain of Innovation
- VEDECOM project (ESTACA, Strate)
- OpticsValley project (ECE, Strate)

Le Programme CPi The CPi Programme



Pluridisciplinarité et Innovation

L'ESSEC, Centrale Paris et Strate partagent le goût de l'innovation pédagogique, managériale, technique et scientifique.

Elles se sentent aussi concernées par l'importance accordée à la responsabilité sociale, au développement durable et à l'éthique.

L'enjeu est de favoriser l'émergence de produits et de comportements nouveaux, en libérant une imagination collective orientée vers le mieux-faire et le mieux-être, au bénéfice du plus grand nombre.

Au travers de CPi, l'ESSEC, Centrale Paris et Strate ont la volonté de croiser ingénierie, management et design pour former les acteurs de demain prêts à collaborer différemment, de manière responsable et créative.

Les étudiants pourront libérer les possibles avec optimisme et lucidité, pour que le vivre-ensemble soit le moteur d'initiatives dans les organisations humaines de toute taille, de toute nature et de toute culture.

Pluridisciplinarity and Innovation

ESSEC, Centrale Paris and Strate share a taste for innovation on all levels, whether pedagogical, managerial, technical and scientific.

The three schools feel also concerned with the importance of social responsibility, sustainable development and ethics.

The goal is therefore to encourage the emergence of new products and behaviours thanks to the liberation of collective imagination oriented towards better-doing and better-being, for the benefit of as many people as possible.

Through CPi, ESSEC, Centrale Paris and Strate want to implement a crossed training between management, engineering and design, to train tomorrow's players, who will be ready to collaborate differently, in a responsible and creative manner.

Then, they will be able to make more things possible, optimistically and lucidly, so that living together becomes the driving force of abounding ideas in human organizations of all sizes, natures and cultures.

Hippolyte BACHELET (Promo 2010)

Designer, co-fondateur
de La Fabrique à Lettres

*J'ai participé au programme
CPi en 2008 au sein de l'équipe
McDonald's.*

*La demande était forte :
repenser le sac de vente à
emporter ! Et c'est ce que
nous avons fait en remplaçant
tous les sacs intermédiaires
qui séparaient les produits
emportés par un plateau en
carton pliable qui se glisse au
fond du sac. Ce plateau permet
de plus au client de poser son
repas sur ses genoux sans
risquer de le renverser.
Il est maintenant utilisé par plus
de la moitié des McDonald's en
France.*

*Je garde un excellent souvenir
des journées passées à
travailler sur ce projet avec
le partenaire. J'ai compris la
nécessité de passer par la
représentation pour développer
et communiquer nos idées de
manière cohérente et forte.»*

Le Prix ArtScience The ArtScience Prize



Alex ROSSET (Promo 2014)
Lauréat du prix ArtScience
Paris 2014

« Le prix ArtScience Paris est une magnifique expérience pour celui qui veut apprendre et entreprendre. Tant sur le plan humain que professionnel, ces 6 mois resteront une aventure aussi riche que formatrice. Aux frontières de la science et des arts, l'immersion est totale et la dynamique de projet est poussée par une volonté de casser les codes actuels, au service de l'utilisateur. En conjuguant les formations complémentaires du design et de l'ingénierie, les résultats surprennent et innovent. Participer à cette incubation est une opportunité et une chance de créer de belles relations, de challenger nos rêves face à la réalité et de tout mettre en œuvre pour un jour les voir se réaliser. »

Un challenge mondial

Strate participe, depuis son lancement en 2008, à cette initiative mondiale, créée par David EDWARDS, professeur à Harvard, et fondateur du Laboratoire à Paris.

Chaque année, une quarantaine d'étudiants d'écoles d'ingénieurs et de design conçoivent ensemble des réponses innovantes sur une thématique annuelle.

Encadrés par des enseignants des écoles, des artistes, et des chercheurs, ils travaillent à partir des imaginaires des sciences et des arts. Les étudiants sont aussi invités à rencontrer les laboratoires d'innovation des entreprises partenaires du Prix.

Les meilleurs projets sont primés et se voient attribuer une bourse pour aider à leur développement. Le groupe vainqueur participe au workshop d'été organisé à Cambridge (USA) avec des étudiants de Harvard et d'autres lauréats internationaux du prix. Les idées les plus abouties sont, de plus, présentées à Cambridge à l'automne.

Depuis 2014, Strate est le porteur officiel du Prix ArtScience Paris.

A worldwide challenge

Strate has taken part in this worldwide initiative since its creation in 2008 by Harvard professor David EDWARDS, also founder of Le Laboratoire in Paris.

Every year, about forty students from engineering and design schools work together on innovative solutions on the year's theme.

Tutored by teachers from the schools concerned, artists and researchers, the students work around the imagery of sciences and arts. They are also invited to visit the innovation labs in the partner companies of the Prize.

The best projects are rewarded and the students are given a grant to develop them. The winning team takes part in the summer workshop organised in Cambridge, USA, with students from Harvard and other international laureates of the Prize. The best-completed concepts are also presented at Cambridge in the fall.

Since 2014, Strate is the official holder of Paris ArtScience Prize.

La Chaîne de l'Innovation Accenture « La Chaîne de l'Innovation » by Accenture



Le Projet VEDECOM / ESTACA The VEDECOM / ESTACA Project



Le projet Optics Valley / ECE The Optics Valley / ECE Project



Des collaborations qui se multiplient

La Chaîne de l'Innovation Accenture est organisée sous forme d'une compétition. Elle associe différents acteurs: étudiants, entreprises partenaires et Accenture, avec l'objectif commun d'aboutir à une offre innovante sous forme de prototype, avec un business-model associé.

Strate est la seule école de design partenaire du projet depuis sa création.

Le projet VEDECOM associe l'École d'Ingénieurs ESTACA et Strate autour de thématiques liées à l'avenir de la mobilité. Les deux écoles sont toutes deux fondatrices de l'Institut VEDECOM, Institut de recherche et de formation dédié à la mobilité individuelle décarbonée et durable.

Le projet Optics Valley associe l'école d'Ingénieur ECE et Strate autour des thématiques des nouveaux usages liés à la haute technologie. Les deux écoles sont toutes deux membres du Cluster Optics Valley, le réseau des Hautes Technologies en Ile-de-France.

An increasing number of collaborations

Accenture Chain of Innovation is organised as a competition. It associates students, partnership companies along with Accenture to come up with an innovating offer of prototype and associated business-model.

Strate is the only design school partner of the project since its creation.

VEDECOM project associates ESTACA engineering school and Strate around themes related to the future and mobility. The two schools are both founders of VEDECOM Institute, a research institute dedicated to decarbonate and sustainable individual mobility.

Optics Valley project associates ECE engineering school and Strate around issues of new usages in relation to high technology. Both schools are members of Optics Valley Cluster, the High Technologies network in Paris area.

Le Double-Diplôme ESC Grenoble / Strate ESC Grenoble / Strate double diploma



**GRENOBLE
ECOLE DE
MANAGEMENT**
TECHNOLOGY & INNOVATION

strate
ECOLE DE DESIGN

Jean-François FIORINA,
Directeur de l'ESC Grenoble

« Ces profils hybrides, rompus aux techniques du marketing de l'innovation et à la conception de produits « durables » et différents, sont certainement l'une des clés de la compétitivité de nos entreprises européennes sur un marché mondial des produits standardisés et à bas coût »

"These dual profiles, experienced in marketing and innovation techniques, as well as in different and "sustainable" product design, are assuredly one of the keys of our European companies' competitiveness on a world market of standardised and low-cost products."

Former des profils hybrides

Maîtriser l'innovation de rupture, créer de la valeur, concevoir les produits et services qui le permettent : c'est l'enjeu des entreprises du XXI^e siècle. Le double-diplôme créé par l'ESC Grenoble et Strate forme ces nouveaux profils atypiques.

Objectif de cette alliance : former des profils mixtes, maîtrisant aussi bien la langue vivante du designer que celle du manager, en s'inscrivant dans un projet professionnel cohérent.

C'est tout l'objet du double-diplôme proposé par les 2 écoles, au travers d'une année et demie supplémentaire d'études. L'étudiant de Strate qui va compléter sa formation à Grenoble s'intéressera de manière très approfondie au marketing et à ses dernières tendances, à la valorisation du produit et présentera en fin de cursus de réelles aptitudes à manager des hommes et des équipes.

L'étudiant grenoblois aura, quant à lui, la possibilité de développer à Sèvres une expertise professionnelle différenciante ainsi qu'une véritable sensibilité au design, en prenant en compte une nouvelle dimension du client : celle de l'utilisateur.

Training dual profiles

Mastering the innovation of rupture, creating value, designing products and services that allow it: that's what 21st century companies want to do. The double-diploma created by ESC Grenoble and Strate aims at training these new atypical profiles.

The purpose of this alliance is to train dual profiles, mastering the designer's "living language" as well as the manager's, within a coherent professional project.

This is the whole purpose of the double-diploma offered by the two schools, within the additional year and a half of studies. Students of Strate going to Grenoble to complete their training will focus more thoroughly on marketing, its latest trends and on the promotion of products, and will have at the end of their curriculum true abilities to manage men and teams.

Students from Grenoble will have the possibility in Sèvres to develop a differentiating professional experience as well as a true sensibility to design, taking into account a new dimension to the client: this of the user.

Renaud MIGNEREY (Promo 2014)

Strate -> ESC Grenoble

En intégrant le cursus double-diplôme de Strate / ESC Grenoble, mon objectif était d'allier mes acquis de designer produit et des connaissances théoriques liées à l'entrepreneuriat, afin de mieux saisir les obligations liées à la création d'entreprise.

Au final, il s'avère que ce parcours m'aura permis de redéfinir la finalité du design de manière plus globale. De mon point de vue, la démarche du designer s'applique et s'exploite dans des territoires qui vont au-delà de la simple production d'objets ou d'applications. Cette démarche, aujourd'hui ouverte à la transversalité des métiers autres que ceux issus du carcan « créatif », m'a permis de redéfinir mon horizon professionnel.

Margaux PASQUET (Promo 2011)

ESC Grenoble -> Strate

Je voulais faire le double-diplôme pour apprendre différents langages de conception, en plus de celui du marketing que j'ai acquis en école de commerce. J'ai ainsi découvert dans cette double formation que le marketing et le design sont deux façons d'élaborer des solutions répondant aux attentes et aux besoins des personnes.

A Strate, j'ai appris à observer les utilisateurs, à aller sur le terrain, à me mettre à leur place. J'ai acquis de nombreux outils de représentation et de compréhension de leurs besoins.

J'ai compris la nécessité de passer par la représentation pour développer et communiquer nos idées, par l'utilisation notamment de scénarios d'expériences et d'usages, le dessin ou bien des logiciels informatiques.

J'ai appris qu'une idée n'était rien en soi si elle n'était pas portée par son concepteur de manière cohérente et avec conviction.

« J'ai découvert dans cette double-formation que le marketing et le design sont deux façons d'élaborer des solutions répondant aux attentes et aux besoins des personnes. »

La Classe Internationale

International Curriculum



Who ?

- Bachelor honors or equivalent, in the field of Applied Arts, Design.
- Candidates holding a degree in engineering may apply depending on the practice of an artistic discipline.



Career path?

- Industrial designer
- Transportation & Mobility Designer
- Packaging / Retail designer
- Interaction / UXdesigner
- Design Manager



Admission requirements

- Candidates are required to pass an interview, conducted in English by telephone or Skype.



Contact

Cecilia TALOPP
International affairs
T : + 33 1 46 42 76 82
M : c.talopp@stratecollege.fr

Our diploma in English

In order to give access to our diploma to non-French-speaking candidates, Strate starts a two-year curriculum (Master of Arts) fully taught in English.

The admissions are based on application file followed by an interview. The students have access to the diploma after four semesters of studies.

The first semester is focused on two axes:

- advanced techniques of representation (drawing and volume)
- project-based pedagogy: all classes – 2D and 3D, marketing, humanities, writing, etc. – are treated through several design projects.

The second semester is also focused on two axes:

- industrial partnership: at least three projects are made according to subjects submitted by industrial partners. There again, all subjects are treated through projects.
- diploma preparation: the students start the bibliographical and research work preliminary to the redaction of their thesis.

The third semester is again focused on two axes:

- collaborative project: the students take part in a long-term project requiring the collaboration with students from engineering and management schools.
- diploma: the students mainly work on the redaction of the thesis and the realisation of the project. It ends up with the presentation of the project in front of a jury of professionals.

During the fourth semester, the students have to do a six-month internship in France or abroad.



01



02



01



02

Concepteur 3D XP (M1 / M2)

3D XP Designer



Pour qui ?

- Détenteurs d'un bac+3 en design, Modelage, ou Arts Appliqués.
- Ingénieurs diplômés



Pour quels métiers ?

- Designer d'expérience 3D



Comment intégrer ?

Sur dossier et entretien



Contact

Mélanie MÜNCH

Responsable admission

T : +33 1 46 42 85 96

M : admission@stratecollege.fr

Concevoir par et pour la 3D

Longtemps considérée comme une étape technique du processus d'industrialisation, la 3D est en train de changer de nature. De plus en plus sophistiqués et puissants, les environnements 3D permettront de dépasser ce seul territoire technique pour s'imposer en amont dans les phases de créativité, de création et de design.

Représenter et créer, simuler et tester, raconter et communiquer : tels sont les enjeux de la conception 3D. L'ambition de ce cursus est d'enseigner les techniques, les compétences, les méthodes, les savoirs et la culture pour relever tous ces défis de la conception numérique.

Prodigés par des professionnels de la 3D, sur les plates-formes les plus importantes du marché, les enseignements techniques s'articulent avec des enseignements méthodologiques et historiques permettant de toujours mettre du sens quelles que soient les propositions auxquelles aboutissent les projets.

Designing with and for 3D

Though it has long been considered as a technical part of the industrialisation process, 3D's nature is currently changing. 3D environments, increasingly sophisticated and powerful, enable to go beyond the sole technical field and establish themselves earlier in the creative process, during the creativity and design stages.

Representing and creating, simulating and testing, telling and communicating: these are the issues of 3D design. This curriculum's ambition is to teach the techniques, skills, methods, knowledge and culture to allow students to take up all these challenges of digital design.

The technical classes are taught by 3D professionals, on the most important software on the market; these classes are related to methodological and historical ones, allowing to ensure meaning in all the projects' outcome.

01. Charles-Henry BALEZEAUX,
« E-TERNITY », projet de diplôme.

02. Akky REDDY, Fabien
CHANCEL, Michaël HARBOUN,
« AEON », partenariat Dassault
Systèmes.

cursus

modelage

3d

« Je travaille
en relation avec
des designers
et des ingénieurs,
je suis un peu
le lien
entre les deux »

Dorothée Redon (promo 2006)

Modeleur numérique - Bombardier Aéronautique - Canada

**Pour qui ?**

- Bacheliers toutes catégories (en 1^{re} année)
- MANAA / école d'art (en 2^e année)
- BTS / IUT (en 2^e année)

**Pour quels métiers ?**

- Modeleur traditionnel
- Maquettiste
- Modeleur numérique 3D

**Comment intégrer ?**

Il est possible d'intégrer le cursus Modelage 3D juste après le Bac, sur entretien et dossier.

Il est aussi possible, selon le niveau d'études, d'accéder à la 2^e année sur dossier.

**Contact**

Mélanie MÜNCH
Responsable admission
T : +33 1 46 42 85 96
M : admission@stratecollege.fr

Cédric CALTAGIRONE (Promo 2006)

Concepteur numérique chez Estech

J'ai choisi le modelage avant tout car le monde du design me passionne.

Après avoir passé un BTS en mécanique, j'étais trop renfermé sur des règles établies depuis longtemps. C'est la raison pour laquelle j'ai commencé à m'intéresser au design. J'ai donc débuté mes études à Strate, puis je me suis orienté vers le modelage. J'ai su très vite que cette nouvelle voie était parfaite pour moi : réunir un côté très technique et un autre artistique dans un seul et même métier.

En ce moment je suis prestataire chez RENAULT en tant que concepteur numérique, un travail passionnant. Et puis, j'ai pu tout de suite commencer à travailler après l'obtention de mon diplôme. La mobilité sectorielle et géographique est un facteur important dans notre métier qui se redessine aujourd'hui en même temps que les besoins industriels. L'apprentissage constant de nouvelles technologies de modélisation modifie le travail d'équipe et le processus du design. Je m'y sens bien.

Cédric CALTAGIRONE (Promo 2006)

Digital modeller at Estech

I chose modelling first because design is one of my passions.

After a two-year diploma in mechanics, I felt too restricted by long-established rules. That's why I first turned to design, and started my studies at Strate. I then decided to enrol in the modelling curriculum. I quickly realised that this career path was perfect for me: it combined a very technical aspect with a more artistic one in a same job.

Right now, I work for Renault as a digital modeller, a fascinating job. What's more, I found a job right after I graduated. One of the important facts about this job nowadays is sectoral and geographical mobility, as it keeps evolving according to the industrial needs. We keep learning more about new modelling technologies and this affects teamwork and the design process. I feel good in this job.

Cursus Modelage 3D 3D Modelling Curriculum

Dirigée par :

Head:

Didier CODRON
Designer

Donner formes aux idées

Avant d'être produits industriellement, la plupart des objets qui nous entourent, grands ou petits, ont été maquetés. Nés dans la tête des designers, ils prennent forme grâce aux talents d'hommes et de femmes qui les traduisent en volume : les modeleurs.

Avec la montée en puissance des ordinateurs et des logiciels, on a cru que la modélisation numérique 3D allait totalement supplanter les approches traditionnelles et physiques.

Nous proclamons que c'est parce que sa main, sa peau, son œil, se sont frottés à la matière et ont pu apprécier la qualité d'une courbe ou d'un volume, qu'un modeleur exprime son talent et tire le meilleur des outils numériques.

C'est pourquoi cette formation en 3 ans, unique en son genre, allie des enseignements et des pratiques traditionnels avec l'apprentissage et la maîtrise des environnements 3D.

Putting ideas into shape

Before they are produced industrially, most objects that surround us, big or small, have first been modelled. After being conceived in the designers' heads, they take shape thanks to the talent of some men and women, who put them into volume.

With the increasing importance of computers and software, digital modelling was expected to supplant completely the traditional and physical approaches.

We proclaim that a modeller can truly express his talent and use the digital tools at best as his hand, skin and eye have really approached materials and appreciated the quality of a shape or curve.

This is the reason why this three-year training, which is one of a kind, teaches both traditional practices and 3D software.

01. Modelage physique.

02. Modelage numérique.



01



02



1^{re} et 2^e années : Enseignements fondamentaux 1st and 2nd years: Fundamental trainings

Dessin, Volume et Modélisation

La première année du Cursus Modelage 3D est essentiellement dédiée à l'acquisition des fondamentaux artistiques du métier de modelleur. Elle est pour l'essentiel identique à la 1^{re} année du Cursus Design.

Les fondamentaux du dessin et du volume sont abordés de manière intensive. L'initiation au modelage traditionnel commence, ainsi que celle de la modélisation numérique.

Plusieurs projets de design permettent de créer une culture commune entre 2 métiers qui auront à collaborer.

La 2^e année du Cursus Modelage 3D permet aux étudiants d'intensifier leur formation, à la fois sur les techniques traditionnelles et sur la modélisation numérique, dont ils doivent devenir des experts.

Le travail de la matière est donc un des grands axes de l'année, de même que l'apprentissage de plusieurs logiciels de modélisation 3D, surfacique et volumique. L'année se termine par un premier stage professionnel de trois mois en modelage numérique.

Drawing, Volume and Model-making

The first year of the 3D Modelling programme is mainly dedicated to learning the artistic fundamentals of the modeller's job. It is mostly identical to the first year of the design curriculum.

The bases of drawing and volume are taught in intensive classes. Students also start practicing traditional as well as digital modelling.

Through several collaborative design projects modelling and design students have the opportunity to develop a common culture.

The second year of the 3D Modelling programme intensifies the students' training, both in the traditional techniques and in digital modelling, of which they are to be experts.

Working with materials is therefore one of the main axes of the year, as well as learning several 3D software – for both surface and solid modelling. The year ends with a three-month professional internship in digital modelling.

01. Travail de maquette de diplôme à l'atelier, Adrien CHASSAING, d'après Zaha HADID.

02. Travail de maquette de diplôme à l'atelier, Maxime VIRICEL, d'après Zaha HADID.

03. Frederic NGO, Modélisation d'après illustration Mercedes.

3^e année :
Le projet de Diplôme
3rd year:
Diploma project

Diplôme

En 3^e année, toute la pédagogie est construite autour du projet de diplôme. L'étudiant doit d'abord choisir une thématique à partir de laquelle il rédigera un mémoire. Il devra ensuite produire deux projets :

- l'un utilisant les techniques traditionnelles et la modélisation numérique,
- l'autre en produisant la modélisation numérique d'un projet de diplôme de designer.

L'étudiant soutient ses propositions devant un jury de professionnels qui lui valide ou non sa soutenance. Il termine son année avec un stage diplômant de 6 mois. Chaque étudiant est, tout au long de son projet, suivi et soutenu par une équipe dédiée.

Diploma

The third year study programme focuses on the diploma project. The students need first to choose a theme on which they will write their thesis. They will then produce two projects:

- one using traditional techniques and digital modelling.
- the other is the digital model of a design diploma project.

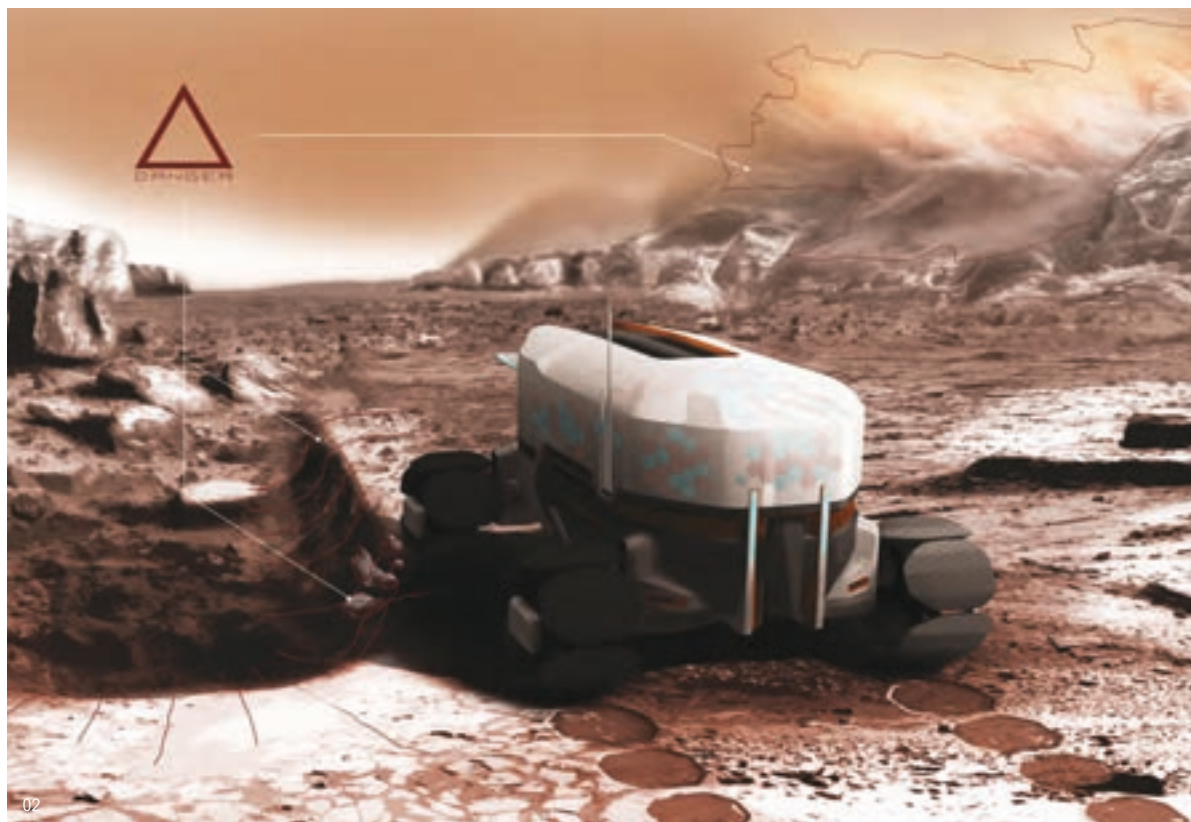
The students present their work to a jury of professionals, who decides on the validation of their viva voce. They finish their year with a six-month graduating internship. The students are tutored on their projects throughout the year by a dedicated team.

01. Mathilde CAMOIN, d'après illustration de science fiction.

02. Pierre MONROSE, modélisation du véhicule d'après le travail de César KNUSMANN, diplôme design.



01



02

mastère

innovation

et

design

« J'ai pu
développer mes
compétences
pour mieux servir
l'utilisateur
final et
ses usages. »

Pierre MAHEUT (Promo 2007)

User experience

CATIA Creative design - Dassault Systèmes

**Pour qui ?**

- Diplômés d'école d'Ingénieurs
- Diplômés d'école de commerce
- Professionnels (+ de 3 ans d'expérience)
- Formation continue (DIF, CIF, ...)

**Pour quels métiers ?**

- Directeur de Projet Innovant
- Directeur de Projet Design
- Consultant en Innovation
- Design Manager

**Comment intégrer ?**

Il est possible d'intégrer le Mastère Innovation et Design sur entretien et dossier.

**Contact**

Mélanie MÜNCH
Responsable admission
T: +33 1 46 42 85 96
M: admission@stratecollege.fr

Pierre MAHEUT (Promo 2007)

User experience
CATIA Creative design
Dassault Systèmes

Après un cursus à l'école Centrale de Nantes et un mémoire de recherche à l'Université du Michigan, j'ai choisi d'intégrer le Mastère Innovation & Design à Strate.

Tout au long de ce cursus très transversal, on est constamment en contact avec les étudiants en modélage et en design. J'ai ainsi pu développer un certain nombre de compétences, dont la capacité à travailler au sein d'une équipe pluridisciplinaire pour mieux servir l'utilisateur final et les usages: concevoir pour des êtres humains!

Au final, ces compétences me servent quotidiennement pour être un catalyseur d'innovation entre ingénierie et design, et tirer le meilleur des deux mondes.

Pierre MAHEUT (Promo 2007)

User experience - CATIA Creative design
Dassault Systèmes

After I graduated at Ecole Centrale de Nantes and finished my Research degree at the University of Michigan, I chose to enrol at Strate for the Innovation & Design Master programme.

I discovered a transversal curriculum, in which I could interact with the modelling and design students. I developed skills as pluridisciplinary teamwork to better serve the final user and usages: designing for human beings!

These new skills are now daily useful as they enable me to be a catalyst of innovation between engineering and design, to draw what's best from each.

Mastère Innovation et Design Innovation & Design Master

Dirigé par :

Head:

Frédérique PAIN

Directrice de la Recherche
et de l'Innovation

Pas d'innovation sans design !

Dans un monde très concurrentiel, l'innovation constitue LA clé de la compétitivité.

Le Mastère Innovation et Design forme les jeunes diplômés et professionnels de l'ingénierie, du marketing et du design au management de l'innovation par le design, en s'inspirant de sa démarche et en se frottant à ses pratiques.

Le design est aujourd'hui le ciment qui relie les enjeux de la technologie et du marketing. Partie prenante du fameux triangle de l'innovation, le designer fait partie de ces équipes pluridisciplinaires qui créeront les innovations de demain. Savoir parler le langage de chacun de ces 3 acteurs (Ingénieurs, Marketeurs et Designers) devient la condition de la réussite du pilotage des projets innovants.

Faire le Mastère Innovation et Design, c'est adopter l'attitude de curiosité permanente du designer, et acquérir les techniques, le discours et l'argumentaire indispensables pour négocier, convaincre et séduire les acteurs de l'innovation.

No innovation without design!

In our very competitive world, innovation is THE key to competitiveness.

The Innovation & Design Master trains newly graduated and professionals in marketing, engineering and design to innovation management through design, drawing inspiration from the design process and using design practices.

Design is now the link between the issues involved in technology and marketing. As a part of the triangle of innovation, designers are part of these pluridisciplinary teams that will create tomorrow's innovation. Speaking the languages of all three players (engineers, marketers and designers) therefore becomes the condition to the success of innovating project management.

Taking the Innovation & Design Master means adopting the designer's continuous curiosity attitude, and acquiring the necessary techniques, discourse and arguments to negotiate with, convince and seduce innovation professionals.

01. Projet CPI, session de travail.

02. Présentation de projet.

masters

parte-

naires

S'initier aux
pratiques
et méthodes
de la recherche,
avant de
se lancer dans
un parcours
doctorant.

**Pour qui ?**

- Ingénieurs possesseurs d'un M1
- Designers diplômés (Bac+5)

**Pour quels métiers ?**

- Directeur de Projet Innovant
- Directeur de Projet Design
- Consultant en Innovation
- Design Manager

**Comment intégrer ?**

L'intégration des Masters partenaires est effectuée suivant les normes et les règles de chacun d'entre eux. Il se fait généralement sur entretien et dossier.

**Contact**

Mélanie MÜNCH
Responsable admission
T : +33 1 46 42 85 96
M : admission@stratecollege.fr

Lier Design et Recherche

Pour que Strate devienne un acteur majeur de la recherche en design, il est absolument nécessaire de pouvoir proposer à nos diplômés de s'initier aux pratiques et méthodes de la recherche, avant de se lancer dans un parcours doctorant.

Cela passe par des partenariats entre Strate et des écoles et universités nationales, seules habilitées à délivrer des Masters formant des chercheurs.

Strate propose ainsi cinq masters co-conçus avec des partenaires prestigieux :

- Arts et Métiers ParisTech: M2, parcours « Design d'interaction » du Master dMaster ICI du LCPI
- Telecom ParisTech et Rennes 2: M2 « Architectes de l'Imaginaire »
- Paris Diderot et Paris Descartes avec le CRI: Master AIRE (Approches Interdisciplinaires de la Recherche et de l'Éducation)
- ESG Management School: Mastère « Management by Design »
- Institut d'Optique Graduate School et ESTACA: Master spécialisé dans le cadre de la Chaire « Embedded Light Systems »

Linking Design and Research

In order for Strate to become a major player in design research, it is absolutely necessary to offer our graduates the opportunity to discover research practices and methods before starting a doctorate.

For that purpose, Strate has signed partnerships with national schools and universities, which are the only institutions allowed to deliver research-oriented Masters.

Strate thus offers five masters, created with prestigious partners:

- Arts et Métiers ParisTech: Master 2, "Interaction Design" programme of the Research Master at LCPI
- Telecom ParisTech and Rennes 2 university: M2 "Architecte de l'Imaginaire" ("Architect of Imaginary Environments")
- Paris Diderot and Paris Descartes universities through the CRI: AIRE Master (Interdisciplinary approaches of Research and Education)
- ESG Management School: "Management by Design" Master
- Optics Graduate School Institute and ESTACA: Master course within the "Embedded Light System" Chair.

**Master Recherche
en Design
d'Interaction
Avec Arts et Métiers
ParisTech**
Research Master
in Interaction
Design, with
Arts et Métiers
ParisTech



S'initier à la recherche

En s'associant avec le Laboratoire Conception de Produits et Innovation de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts et Métiers, Strate offre à ses designers diplômés l'opportunité de s'initier aux méthodologies et aux pratiques de la Recherche.

Conçu comme un parcours du Master de Recherche en Sciences et Technologie du LCPI, mais focalisé sur le Design d'Interaction, les étudiants de ce Master bénéficient de l'enseignement de chercheurs chevronnés dans des domaines aussi divers que le Design d'Interfaces, les Sciences Cognitives, la Sociologie des Usages Numériques, ou les Techno-Imaginaires.

Structuré en 2 semestres – le premier étant consacré aux savoirs fondamentaux et le second à un projet de recherche en milieu industriel – ce Master de Recherche prépare le designer à s'intégrer aux équipes de Recherche des laboratoires privés, ou à initier une thèse de doctorat au sein du LCPI lui-même.

Becoming a researcher

In association with ENSAM's Product Design and Innovation (LCPI), Strate offers its graduating designers the opportunity to become familiar with research methodologies and practices.

Conceived as a study programme within LCPI's Research Master in Sciences and Technology, but focusing on Interactive Design, its students benefit from experienced researchers' education in such diverse domains as interface design, cognitive sciences, digital usages sociology, as well as techno-imageries.

Structured into 2 semesters – the first dedicated to fundamental knowledge and the second to the development of a research project in an industrial environment – the Research Master's degree prepares designers to become an integral part of a team of researchers in private labs, as well as offering them the possibility of undertaking a doctorate the LCPI.

**Master MODIM
Avec Telecom
ParisTech
et l'Université
Rennes 2**
MODIM Master
With Telecom
ParisTech and
Rennes 2 university



Architectes de l'Imaginaire

Le Master MODIM (Modélisations des Imaginaires, Innovation et Création) se positionne à l'intersection des Industries Créatives, des Industries Culturelles et des nouvelles Industries utilisant les techniques numériques qui matérialisent et multiplient les imaginaires.

Dans le nouvel environnement industriel d'innovation intensive en cours d'émergence, valorisant les dimensions à la fois analytiques et créatrices des acteurs de l'innovation, le Master MODIM se positionne à l'intersection des sciences de l'ingénieur, de la création et de la conception (design), de la sémiologie et des sciences humaines et sociales.

Le défi de cette formation est d'articuler ces trois filières de façon transdisciplinaire pour des candidats à des métiers industriels requérant créativité et capacité à saisir la dynamique de l'innovation.

Imaginary Environment Architects

The MODIM Master (Modelling of Imaginary Environment for Innovation and Creation) is positioned at the crossroads between Creative Industries, Cultural Industries and new Industries using the digital techniques that materialise and multiply the imaginary environments.

In the new emerging intensive innovation industrial environment, highlighting both analytical and creative dimensions of innovation players, the MODIM Master's programme covers fields between engineering sciences, creation and design, between semiotics and human and social sciences.

**Master AIRE
(Approches
Interdisciplinaires
de la Recherche
et de l'Éducation)
des Universités
Paris Descartes
et Paris Diderot
avec le CRI
AIRE Master
(Interdisciplinary
approaches
of research and
education)
Paris Descartes
and Paris Diderot
Universities
with the CRI**



Design et Sciences du Vivant

Le Master AIRE, successeur du Master AIV est un Master de Recherche autour des sciences du vivant, du design et de l'éducation. Il s'adresse à un large public d'étudiants et de professionnels désireux de travailler dans un contexte interdisciplinaire.

Le master AIRE est destiné aux étudiants désireux de suivre une formation interdisciplinaire de haut niveau. Les deux parcours de ce Master sont focalisés sur les sciences du vivant et les sciences de l'apprendre.

Le parcours AIV regroupe des étudiants de Biologie, de Physique, d'Informatique, de Mathématiques, de Chimie et de Médecine autour de l'apprentissage de l'interdisciplinarité et de la biologie synthétique et systémique.

Le parcours FOSTER s'adresse aux étudiants désireux d'entreprendre, de concevoir l'éducation de demain et de créer de nouveaux outils, à l'heure de l'Internet des objets et du numérique. Les designers, enseignants et entrepreneurs sont les bienvenus.

Design and Life Sciences

The AIRE Master, succeeding the AIV Master, is a Research master focused on life sciences, design and education. It is designed to a large audience of students and professionals who are willing to work in a multidisciplinary context.

The AIRE master is designed for students from around the world, eager to follow an interdisciplinary high-level training. Both courses are focused on life sciences and learning sciences.

The AIV programme includes students from Biology, Physics, Computer Science, Mathematics, Chemistry, and Medicine around interdisciplinary learning and synthetic and systemic biology.

The FOSTER programme is aimed at students wishing to undertake, to conceive tomorrow's education and to design the new tools, at the time of the Internet of things and digital age. Designers, teachers, entrepreneurs are welcome.

**Mastère
Management
by Design avec
ESG Management
School (Mastère
labellisé
« Conférence des
Grandes Ecoles »)
ESG Management
School:
“Management by
Design” Master
(approved by the
“Conférence des
Grandes Ecoles”)**



**Former
les « Steve Jobs »
de demain**

Si la compétition économique internationale se gagnait hier sur les coûts, elle se jouera demain essentiellement sur l'intelligence du produit, du service et de l'expérience et donc sur sa simplicité, sa qualité, sa justesse et sa beauté. Demain donc, TOUT se jouera sur le DESIGN.

L'idéal serait que cet esprit tendu par l'objectif de l'expérience parfaite du client final soit porté et pensé par les « top-managers » de l'entreprise, si ce n'est par l'ensemble des collaborateurs.

Que l'esprit du Design habite ces top managers et c'est une entreprise visionnaire qui s'anime, en avance sur des concurrents toujours accrochés aux outils d'hier.

L'ESG Management School et Strate se sont donc associées pour former ces managers habités par l'esprit du design, en créant le Master of Science « Management by Design », labellisé par la Conférence des Grandes Ecoles.

**Training tomorrow's
“Steve Jobs”**

As the international economical competition used to be won through costs, tomorrow's challenge will be the cleverness of objects, services and experiences, and therefore their simplicity, quality, fairness and beauty. Thus, tomorrow EVERYTHING will be about DESIGN.

Ideally, this approach aiming at the final client's perfect experience should be born and thought out by companies' "top managers", or even by all collaborators.

Should this design spirit inhabit these top managers, visionary companies would come to life, and take advantage over companies clinging to yesterday's tools.

ESG Management School and Strate have therefore joined forces to train these design-inhabited managers and created the Ms Management by Design, approved by the French "Conférence des Grandes Ecoles".

Master ELS ELS Master



La lumière de la mobilité de demain

En septembre 2014, deux grands constructeurs automobiles (RENAULT et PEUGEOT CITROEN AUTOMOBILES) et deux grands équipementiers (VALEO VISION et AUTOMOTIVE LIGHTING REAR LAMPS) se sont associés à 3 établissements d'enseignement que sont l'Institut d'Optique Graduate School ParisTech, l'ESTACA et Strate pour créer conjointement un programme d'enseignement et de recherche portant sur le développement des technologies de l'éclairage embarqué dans le domaine du transport. Si le périmètre visé est principalement celui de l'éclairage extérieur et celui de l'éclairage intérieur, il touche ainsi différents domaines du transport comme l'automobile, le ferroviaire ou l'aéronautique.

Le programme vise à agréger et à développer les diverses compétences nécessaires en éclairage embarqué depuis le design jusqu'à l'homologation en incluant la conception optique, la photométrie, la simulation, les systèmes embarqués, les systèmes intelligents.

Il a pour objectif le maintien et le développement du potentiel national d'innovation et de croissance de la filière française de l'éclairage dans les systèmes mobiles.

The light for tomorrow's mobility

In September 2014, two major car manufacturers (RENAULT and PEUGEOT CITROEN AUTOMOBILES) and two major car part manufacturers (VALEO VISION and AUTOMOTIVE LIGHTING REAR LAMPS) have signed a partnership with three educational institutions – Institut d'Optique Graduate School ParisTech, ESTACA and Strate – to create together a study and research programme focused on the technologies of embedded light in the field of transportation. As the subject covers both interior and exterior light systems, it concerns all transportation related industries – car, train or plane.

The programme aims at combining and developing all the necessary skills as far as embedded light is concerned, from design to homologation, including optic conception, photometry, simulation, embedded systems and intelligent systems.

Its purpose is to support and develop the national potential of innovation and growth of the French light industry in mobile systems.

strate

research



Strate est membre fondateur de l'Institut Carnot «Télécom et Société Numérique». Ses recherches portent sur des problématiques induites par le numérique. Strate y côtoie plusieurs écoles de l'Institut Mines Telecom (dont Telecom ParisTech) mais aussi Eurecom, et l'école Polytechnique.

Strate est membre de l'Institut de Recherche et d'Innovation, dirigé par le philosophe Bernard STIEGLER. Il est construit autour de la conviction qu'objets, savoirs, contenus et médias devront être pensés, produits et partagés différemment, parce que nous devons vivre ensemble différemment.

Strate est partenaire de recherche de la Chaire «Modélisations des imaginaires», fondée par Telecom ParisTech et l'Université Rennes 2, dirigée par le sociologue Pierre MUSSO et dédiée à l'exploitation des imaginaires au service de l'innovation.

Strate est membre fondateur de l'Institut VEDECOM, Institut de recherche et de formation dédié à la mobilité individuelle décarbonée et durable. Fondé par tous les acteurs de la filière automobile, industriels et académiques, il a reçu le label «Institut pour la Transition Energétique» du gouvernement en février 2014.

Strate is one of the founding members of "Telecom & Société Numérique" Carnot Institute. Its researches focus on digital-induced issues. Strate collaborates with several schools of Institut Mines Telecom (including Telecom ParisTech) as well as Eurocom and Polytechnique school.

Strate is a member of the Innovation and Research Institute, led by philosopher Bernard STIEGLER. It has been created on the conviction that objects, knowledge, contents and media will have to be thought, produced and shared in a different way, because we will have to live together in a different way.

Strate is a research partner of the "Modélisation des Imaginaires" chair ("modelling of imaginary environments"), created by Telecom ParisTech and Rennes 2 university, directed by Pierre MUSSO and dedicated to the use of imaginary environments in innovation.

Strate is a founding member of VEDECOM Institute, a research and training institute dedicated to decarbonate sustainable individual mobility. Created by all players in the car sector – both industrial and academic – it has been awarded the title of "Institute for the Energy Transition" in February 2014.

La recherche en design, maintenant !

C'est parce que la recherche nous permet de mieux comprendre le monde d'aujourd'hui que les designers, chercheurs et industriels pourront construire le monde de demain avec justesse, simplicité et beauté.

Strate Research est né d'un constat : le Design et la Recherche sont identifiés par les instances économiques et politiques comme des leviers majeurs de différenciation, de création de valeur et de développement durable.

Il y a donc une nécessité absolue à ce que les designers se lancent dans la recherche.

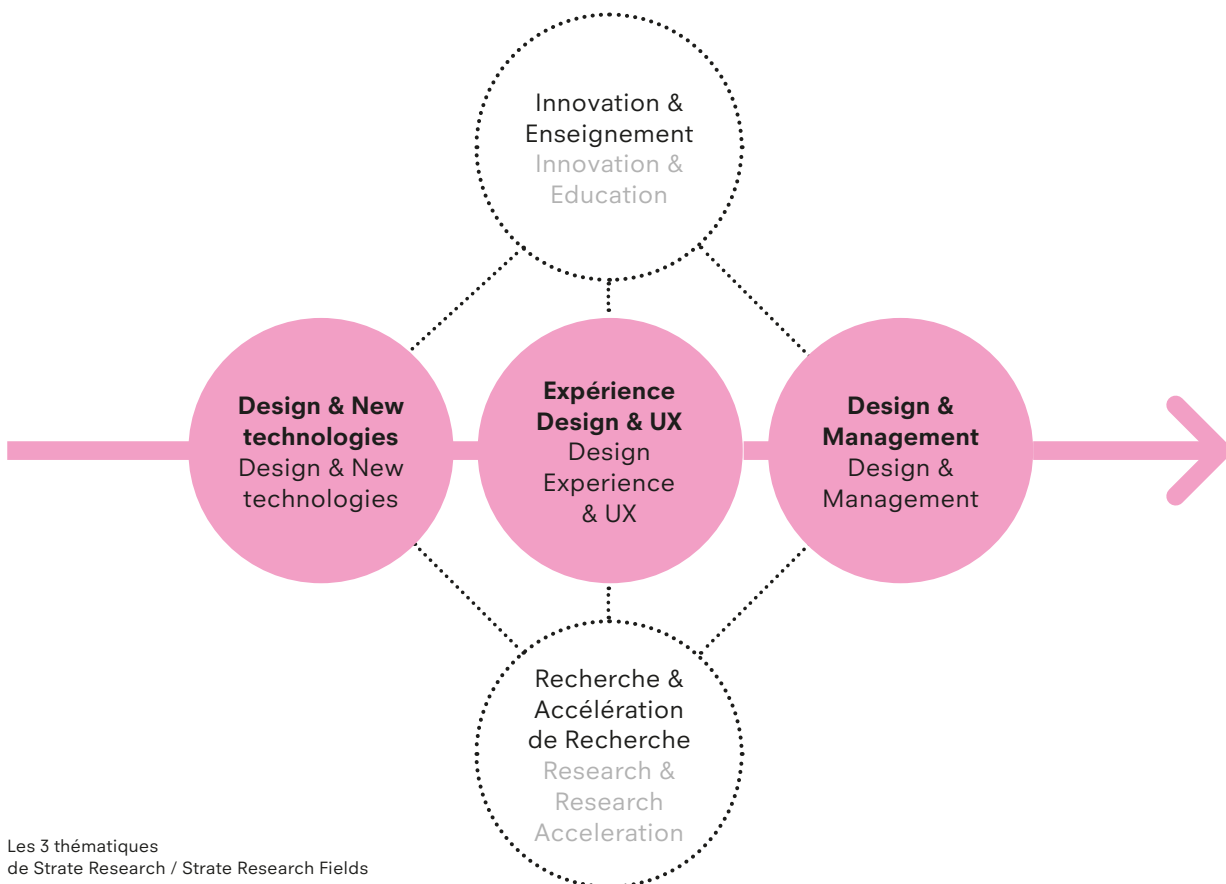
Faire de la recherche en design, c'est accélérer notre compréhension des nouveaux enjeux sociétaux de la 3^e révolution industrielle, c'est apporter des valeurs concrètes sur les utilisateurs et leur relation aux produits et services qu'ils utilisent et vont utiliser. C'est confronter des intuitions avec des observations et les modéliser afin de rendre crédibles les réalisations des designers.

Design Research now !

Strate Research was created as the result of the realisation that Design and Research are both identified by economical and political instances as major levers of differentiation, sustainable development and of creation of value. Hence the absolute necessity that designers start doing research.

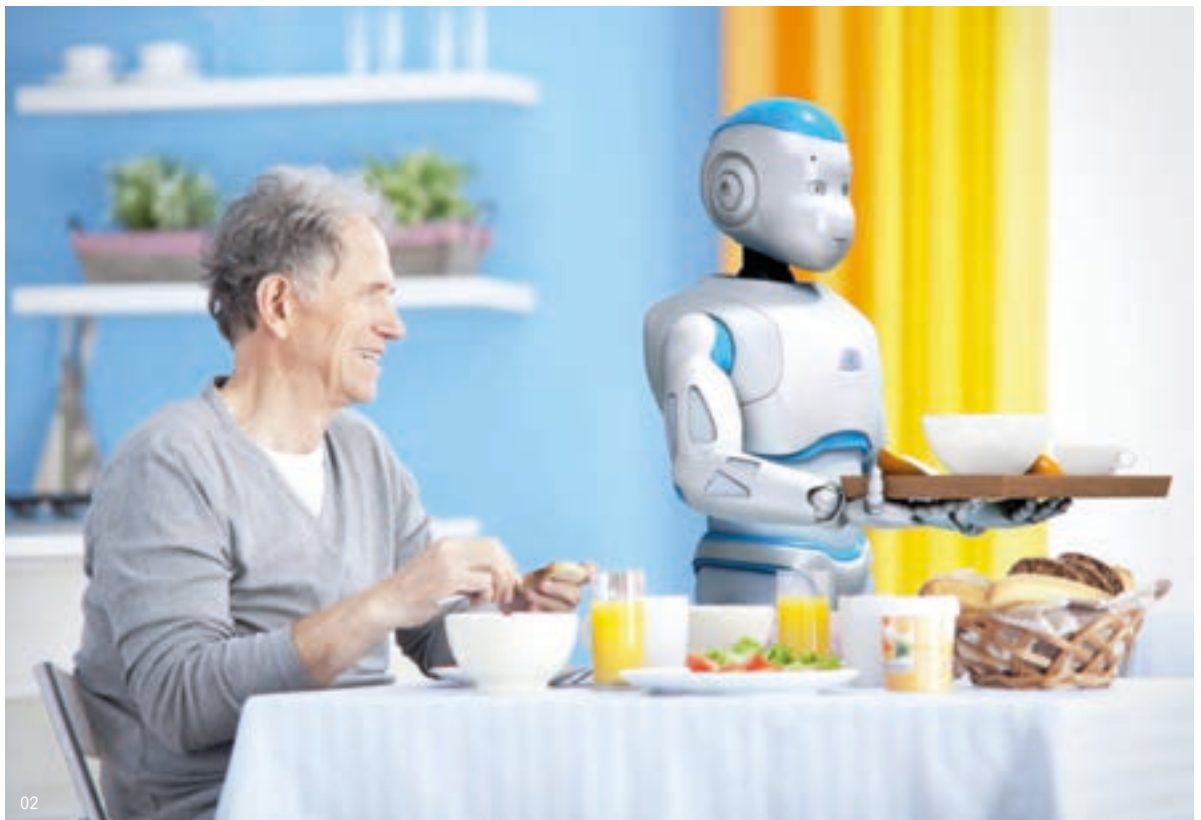
As research allows us to better understand today's world, thanks to it, designers, researchers and companies will be able to build tomorrow's world in a fair, simple and beautiful way.

Doing design research means furthering our understanding of the third revolution's new societal issues, bringing concrete values on users and their relation to the products and services they use and will use. It means confronting intuitions with observations and modelling them in order to make designers' realisations credible.





01



02

La Recherche à Strate Research at Strate

Le projet ROMEO 2

Soutenu par OSEO et porté par un consortium piloté par le leader français de la robotique humanoïde, - Aldébaran Robotics - le projet Romeo 2 ambitionne de concevoir et finaliser un robot humanoïde de service de grande taille, industrialisable et commercialisable à court terme sur plusieurs marchés, notamment celui des solutions robotisées pour l'assistance aux personnes en situation de handicap.

Strate y est chargé de l'étude des usages et du design du robot.

Romeo 2 project is supported by OSEO and led by a consortium managed by the French leader in humanoid robotics - Aldebaran Robotics. The project's ambition is to conceive and finalise a tall humanoid service robot that could be industrialised and commercialized on the short-term on several markets, especially on this of robotised solutions for aid to handicapped people. Strate is in charge of the usage study and the robot's design.

01. Design research now!

02. Projet de recherche ROMEO 2.

La science a besoin de design, la recherche a besoin de designers !

Reconnue comme discipline de recherche depuis très longtemps à l'extérieur de nos frontières, la recherche en design se développe fortement en France, portée par les écoles de design.

Les enjeux sociétaux, l'articulation stratégique entre recherche et industrie amènent les laboratoires de recherche à développer aussi leur pluridisciplinarité.

Qui mieux que le designer, observateur créatif de la société humaine, peut incarner et faciliter à la fois cette pluridisciplinarité ?

Au sein de Strate Research nos chercheurs et nos étudiants travaillent ensemble sur trois grandes problématiques :

- les objets technologiques,
- l'économie durable
- le management de l'innovation par le design.

Strate Research est ainsi un moteur intellectuel pour l'ensemble des étudiants de l'école.

Science needs design, Research needs designers !

Recognized abroad for many years as a research discipline, design research is currently undergoing a strong development in France, under the impulse of design schools.

Societal stakes and the strategic articulation between research and industry is bringing the research laboratories to also develop their pluridisciplinarity.

Who better than a designer - a creative observer of human society - could both embody and facilitate this pluridisciplinarity?

Within Strate Research, our researchers and our students work together on three main issues:

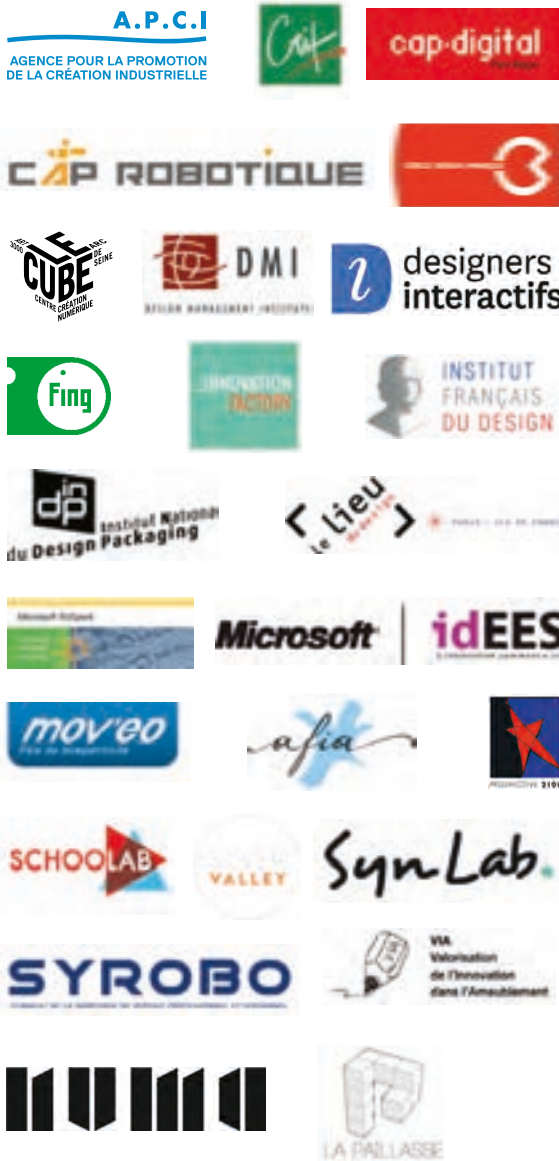
- technological objects
- sustainable economy
- innovation management by design.

Hence, Strate Research is an intellectual driver for all the students of the school.

l'école

Relations entreprises Relations with companies

icsid International Council of Societies of Industrial Design



Une école ouverte sur l'entreprise

Parce que nous voulons former des professionnels performants et innovants, la relation avec les entreprises structure totalement le projet pédagogique de l'école.

Les 130 intervenants de l'école sont ainsi tous des professionnels, experts actifs dans leur domaine, ce qui assure que leurs enseignements sont toujours connectés aux vérités du terrain.

L'ensemble des stages professionnels que doivent impérativement réaliser nos étudiants sont autant de confrontations à la réalité des entreprises.

Les partenariats industriels de 4^e année mettent nos étudiants dans une relation client forte, en les confrontant à une expression de besoins réels et en cherchant à les satisfaire.

Enfin, les partenariats de recherche permettent aux entreprises innovantes de bénéficier des spécificités de la Recherche en Design, dont Strate est un des acteurs majeurs.

A school open to the professional world

As we are eager to train efficient and innovating professionals, the school's educational project is fully structured around the relationship with industries.

The 130 people teaching at Strate are indeed all professionals, experts in their field of activity, ensuring the accuracy of what they teach in the professional world.

All the internships our students have to do are as many opportunities to meet with the challenges of the companies.

The 4th year industrial partnership projects put our students in direct contact with the client company; they thus have to deal with their real needs, and endeavour to meet those requirements.

Finally, the research partnerships allow innovating companies to benefit from the specificities of design research, of which Strate is one of the major stakeholders.

Calendrier des stages :

Designer

- Février à juin : 3^e année, 1^{er} stage professionnel, International ou France
- Mai à décembre : 5^e année, stage diplômant
- Juin : 2^e année, stage ouvrier
- Septembre à janvier : 4^e année, international ou France

Modeleur

- Avril à juin : 2^e année, stage numérique
- Mai à décembre : 3^e année, stage diplômant
- Juin : 1^{re} année, stage en atelier

Chef de projet innovant

- Juillet à décembre : stage diplômant

Chercheur

- Février à septembre : stage diplômant

Partenariats :

Principe

Une vingtaine d'étudiants, encadrés par un designer professionnel, travaillent sur une question prospective posée par l'entreprise, dans le domaine des services ou des produits (objet, packaging, espace, interaction, mobilité,...)

Durées

- Sprint : 1 semaine dédiée
- Demi fond : 7 semaines
- Fond : 14 semaines

Périodes

- Septembre à janvier : 3^e année et Mastère
- Février à Juin : 4^e année

Livrables

- Maquettes, modèles 3D, vidéos, scénarios d'usages, mises en situation, planches...

Confidentialité / Propriété

Contrat de confidentialité. Les livrables deviennent propriété de l'entreprise.
Communication de l'école après une période contractuelle.

Coûts

Suivant le sujet proposé, les dépenses de partenariat sont éligibles au crédit Impôt Recherche et Innovation.

Taxe d'apprentissage ! Contribuez au développement de Strate

En versant votre taxe d'apprentissage à Strate vous contribuez à la formation des designers qui inventent VOTRE FUTUR.
Les acteurs de l'innovation centrée sur l'usage et l'utilisateur.
Grâce à votre contribution, Strate pourra fournir à ses étudiants les meilleures conditions de formation pour les préparer à être des acteurs majeurs de la 3^e révolution industrielle, dont vous serez aussi les bénéficiaires.



Contact

Fabrice LANGLAIS
Responsable relations entreprises
T : +33 1 46 42 92 54 / +33 6 65 70 67 61
M : f.langlais@stratecollege.fr

Le campus

Vivre et travailler ensemble

Plus qu'une simple école, Strate est un projet et une communauté humaine qui le portent.

Les valeurs du designer, que sont la bienveillance, l'attention aux autres, l'empathie, l'entraide ou l'écoute, structurent la vie de la population de l'école.

Etudiants, enseignants et permanents tentent ainsi chaque jour de rester fidèles à ces principes et de les transformer en actes quotidiens.

A Strate, il n'y a par ailleurs que des adultes, égaux en droits et en devoirs, entre lesquels tous les dialogues sont possibles, tous les débats contradictoires encouragés parce qu'ils sont la condition d'un vivre ensemble dynamique, ouvert et en quête de progrès.

Le nouvel établissement de Sèvres, conçu pour Strate, propose de multiples espaces dédiés à ce projet commun : espace de vie ou d'enseignement, de travail de la main ou de la machine, de convivialité ou de réflexion.

Strate est aussi un lieu ouvert sur l'extérieur, qui reçoit nos anciens, nos partenaires industriels ou pédagogiques, et bien d'autres acteurs de l'écosystème local.

The campus

Living and working together

More than just a school, Strate is a project fostered by a human community.

The designer's values of benevolence, empathy, attention to others, mutual assistance and attentiveness structure the school's inhabitants' lives.

Students, teachers and staff endeavour everyday to remain true to these principles and to put them into practice daily.

At Strate, there is actually nothing but adults, equals in terms of rights and duties, between which all kinds of dialogues are possible; contradictory debates are encouraged as they are the condition to better live together, in a dynamic, open progress-seeking way.

The new building in Sèvres, built purposefully for Strate, offers several spaces for that common project: living, teaching, working spaces – to work by hand or on machines – spaces for conviviality and reflection.

Strate is also a place open to the outside world, receiving our alumni, industrial and academic partners and many other players of the local ecosystem.



Les ateliers

Penser et faire

Connaître et agir, penser et faire. Il n'y pas de design sans objets et il n'y a pas d'objets sans lieux et outils pour les fabriquer.

Si les ateliers de Strate sont des espaces techniques à l'état de l'art (machines, outils, évacuation des poussières, air comprimé), ce sont avant tout des espaces pédagogiques où l'on apprend à travailler les matériaux de manière méthodique et concertée.

Un atelier numérique doté de plusieurs imprimantes 3D et d'une découpeuse / graveuse laser transforment de fait cet atelier en « FabLab ».

Encadrés par une équipe dédiée et expérimentée, nos étudiants y font l'apprentissage technique et humain qui feront d'eux des designers, des modelers, des innovateurs.

The workshops

Thinking and doing

Knowing and acting, thinking and doing. There is no design without objects, and there are no objects without places and tools to make them.

If Strate's workshops are state-of-the-art technical places – machines, tools, dirt extraction, or compressed air – they are above all educational spaces where students learn to work with materials in a methodical and concerted way.

The workshop has evolved into a "FabLab" thanks to its digital part, equipped with several 3D printers, and a laser cutter / engraver.

Thanks to a dedicated and experienced staff, our students acquire the technical and human knowledge that will make them designers, modellers and innovators.



Les labos informatiques

Numérique et création

Représenter, analyser, formaliser, raconter, communiquer: les nouvelles technologies doivent plus que jamais se mettre au service des enjeux de la création.

Strate s'attache donc à donner à ses étudiants les compétences et les pratiques numériques nécessaires à leur futur métier, en mettant à leur disposition les infrastructures nécessaires.

L'ensemble des logiciels de bureautique, de conception 2D et 3D, de rendering et de vidéo sont disponibles au travers de 5 labos dotés de postes de travail performants.

PC ou Mac, les postes de travail sont accessibles de manière permanente.

Strate a en particulier investi dans un labo totalement dédié à des tablettes WACOM CINTIQ 22' de dernière génération, ainsi que dans un serveur de rendering.

Computer Labs

Going digital and creative

Representing, analysing, formalising, telling and communicating: the new technologies need more than ever to take up the challenges of creation.

Strate therefore endeavours to give its students with the digital skills and practices required of their future job, providing them with the necessary facilities.

Our five computer labs are equipped with efficient desktops running all office automation, 2D and 3D, rendering and video software.

Strate has notably acquired new-generation WACOM CINTIQ 22' graphic tablets for one of its lab, as well as a rendering server.



La cafétéria

Proximité et Confort

En s'associant à un acteur local de Meudon Bellevue, Strate s'est assurée de pouvoir fournir à ses étudiants des services de restauration de qualité.

Les petits déjeuners peuvent ainsi être pris sur place de même que les déjeuners et les goûters.

Grâce à un choix diversifié et chaque jour différent, nos étudiants peuvent bénéficier de repas équilibrés, chauds ou froids.

L'école prenant totalement à sa charge les frais d'infrastructure, les prix proposés aux étudiants sont très avantageux.

Un coin lounge permet par ailleurs aux étudiants de profiter de leur pause ou de travailler dans un environnement amical et convivial.

The Cafeteria

Proximity and Comfort

Through its association with a local trader from Meudon (Thomasse's Bakery), Strate has made sure that students are provided with a quality catering service.

On site breakfast, lunch and all day snacks.

They offer well-diversified food, with different dishes every day so that our students can benefit from balanced meals, hot or cold.

As all infrastructure costs are fully taken by Strate, the students are charged very advantageous prices.

In addition a lounge space offer students the opportunity to enjoy their breaks or work in a friendly and cosy atmosphere.



La vie à Strate

Vivre ensemble

Toute école est une communauté et une école de design peut-être encore plus, tant le designer s'intéresse à l'humain.

Bien vivre ensemble est donc un objectif autant qu'une règle pour l'ensemble des acteurs à Strate, permanents, enseignants et étudiants.

Strate est un monde d'adultes bienveillants qui enseignent, s'expriment, créent, écoutent et débattent, en veillant à se respecter.

Si les cours sont les premiers lieux où cette vision s'exprime et s'expérimente, c'est l'ensemble des moments et des lieux de l'école qui sont le théâtre de cette volonté, la cafétéria n'en étant pas le moindre.

Le BDE, mais aussi les diverses associations, prennent des initiatives en ce sens tout au long de l'année.

Initiatives auxquelles viennent évidemment s'ajouter l'ensemble des événements organisés par l'école à l'occasion des moments importants que sont les Journées Portes Ouvertes, les soutenances de Diplômes et la cérémonie de leur remise.

Life at Strate

Living together

Every school is a community, and a design school is maybe even more so, as the designer is so much focused on human.

Living together in harmony is therefore an objective as much as a rule for all people at Strate, permanent staff, teachers and students.

Strate is a world of benevolent adults who teach, express themselves, create, listen, debate, endeavouring to respect each other.

If the classes are the first places where this can be experienced, it is also true of all the moments and places at school, the cafeteria not being the least of them.

The student association, but also the other associations, take initiatives for that purpose all year long.

To these initiatives are added all the events organized by the school at key moments such as the Open Days, the graduation show, and the graduation ceremony.



Vie Associative Community Life

Pour les 1^{re} et 2^e année, une demie-journée est consacrée à la vie associative chaque semaine. Il s'agit à la fois d'offrir à nos étudiants un moment de vie et de respiration et un espace de prise d'initiatives, en dialogue permanent avec l'école.

In 1st and 2nd year, students are left one half-day every week to get involved in associations. This gives them time to enjoy a break and allows them to take initiatives, with the help of the school when needed.

Stratos Comptoir



Depuis l'origine, le BDE organise la vie étudiante au sein de l'école, les soirées ou autres manifestations et obtient des tarifs sur certains matériels de dessin

Chaque année, les étudiants élisent un nouveau Bureau composé d'étudiants très impliqués dans leur nouvelle école et soucieux de l'intégration de tous, parisiens, provinciaux et étrangers.

Since its origin, the student association has organised the student's life at school, parties or other events, and negotiates advantageous prices on drawing materials.

Every year, students elect a new board, composed of students who are very committed within the school and eager to have students from all origins – Paris area, provinces or foreign countries – feel welcome.

Strate Collège Alumni



Devenus professionnels, nos anciens reviennent toujours à Strate.

Durant la 5^e année, il est de tradition que les aînés viennent régulièrement aider les futurs diplômés. Après cinq ans de pratique, les anciens peuvent aussi enseigner dans l'école, encadrer des partenariats, ou faire partie des jurys de diplôme.

Once they have become professionals, our alumni still come back at Strate.

During their fifth year, future graduate students traditionally receive help from their predecessors.

After five years of professional practice, alumni can have the opportunity to come and teach at Strate, tutor partnership projects, or be members of the diploma jury.

La gouvernance

Governance

Un pilotage attentif et agile

Une école est un organisme complexe, puisqu'elle est à la fois une entreprise, une communauté humaine et un projet pédagogique.

Gouverner, c'est s'occuper à la fois du quotidien et de l'avenir.

Si c'est celui de ses étudiants, bien sûr, qui motive et sous-tend toutes ces dimensions, le pilotage de Strate est un travail qui nécessite une agilité permanente.

L'indépendance de l'école, mais aussi sa connexion continue à la réalité du monde au travers de ses conseils professionnel, scientifique et des anciens, permet à sa direction collégiale d'ajuster en permanence l'ensemble de ses actions, internes comme externes, aux mouvements de la société et de la profession.

L'équipe permanente de Strate, petite mais productive, en liaison avec les 130 intervenants extérieurs de l'école, met alors en œuvre ces décisions, pour le plus grand bien espéré de ses étudiants.

A skillful and attentive management

A school is a complex organism, as it is at the same time a company, a human community, and an educational project.

Managing a school therefore requires dealing both with the present and the future.

Though it's the students' future that is at the heart of these dimensions, managing Strate requires constant agility.

The school's independence, but also its continuous connection with the world's reality through its scientific, professional and alumni councils, allows its executive committee to constantly adapt its actions, whether internal or external, to the movements of society and of the profession.

Strate's productive although quite small permanent staff, along with the 130 exterior teachers, implements the committee's decisions, for the students' expected good.

Le conseil professionnel Professional council

Président
President

Dominique SCIAMMA
Directeur
Strate

Membres
Members

Anne ASENSIO
Vice President Design
Experience
Dassault Systèmes

Anne Marie BOUTIN
Présidente
APCI

Didier CODRON
Directeur des Cours
Strate

Vincent CREANCE
Président
MBD Design

Yann LE GAL
Directeur Design
Lafuma

Sophie LEVEL
Directrice des études
Strate

Philippe PICAUD
Directeur Design
Carrefour

Alain ROULOT
Directeur
Esag Penninghen

Clément ROUSSEAU
Président
Groupe Plan Créatif

Frédérique PAIN
Directrice
de la Recherche
et de l'Innovation
Strate

Jean-Pierre PLOUE
Directeur du style
Groupe PSA PEUGEOT
CITROËN

Sylvie TOSOLINI
Directrice du Campus
Strate

Patrick VEYSSIERE
Co-Président
Dragon Rouge

Le conseil scientifique Scientific board

Président
President

Dominique SCIAMMA
Directeur
Strate

Membres
Members

Bruno AIDAN
Head of R&D
P&C, Axa

Sylvain ALLANO
Directeur Scientifique
Groupe PSA PEUGEOT
CITROËN

Ameziane AOUSSAT
Directeur du Laboratoire
LCPI
ENSAM

Armand HATCHUEL
Directeur adjoint
du Centre de Gestion
Scientifique
Ecole des Mines

Jacques HEBRARD
Directeur Scientifique
Renault

Francis JUTAND
Directeur Scientifique
Institut Mines-Telecom

Marc-François MIGNOT-MAHON
Directeur du Pôle Arts
et Création
Studialis

Pierre MUSSO
Titulaire de la Chaire
Modélisation
des Imaginaires
Telecom Paris Tech

Frédérique PAIN
Directrice
de la recherche
et de l'Innovation
Strate

Bernard STIEGLER
Directeur
IRI

François TADDEI
Directeur
Centre de Recherche
Interdisciplinaire (CRI)

Le conseil des anciens Alumni council

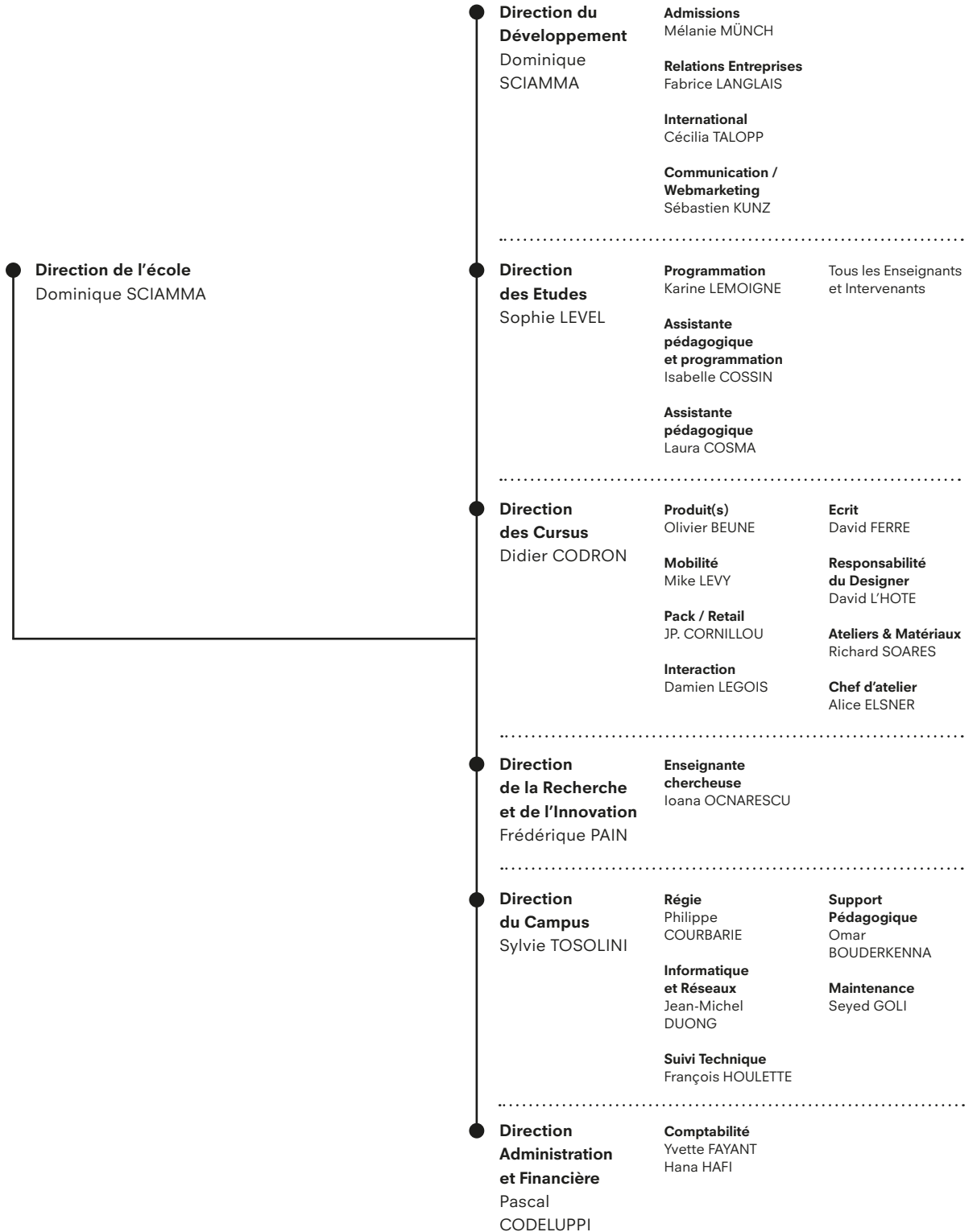
Le conseil des anciens réunit douze anciens de l'école.

Six membres sont issus du bureau de l'association des anciens Strate Collège Alumni.

Six autres membres sont issus de candidatures spontanées émises dans la communauté des anciens.

Organigramme

Organisation Chart



Strate Ecole de Design

27, avenue de la Division Leclerc

92310 Sèvres

T: +33 1 46 42 88 77

F: +33 1 46 42 88 87

M: info@stratecollege.fr

Contact Admissions:

Mélanie MÜNCH

T: +33 1 46 42 85 96

M: admissions@stratecollege.fr

Contact Entreprises:

Fabrice LANGLAIS

T: +33 6 65 70 67 61

M: f.langlais@stratecollege.fr

Contact International:

Cecilia TALOPP

T: + 33 1 46 42 76 82

M: c.talopp@stratecollege.fr

Contact Recherche:

Frédérique PAIN

T: + 33 1 46 42 27 99

M: f.pain@stratecollege.fr

Contact Presse / Communication:

Sébastien KUNZ

T: +33 1 46 42 87 75

M: sk@stratecollege.fr

facebook.com/stratecolededesign

twitter.com/stratedesign

www.stratecollege.fr

strate
ECOLE DE DESIGN