

# 3 D N MADE



## MENTION ÉVÈNEMENT Parcours : Design d'Évènements Commerciaux

Mineure(s) : Espace, évènement

### Présentation du parcours

Le cursus forme des concepteur.trice.s de dispositifs événementiels à vocation commerciale.

Le Design d'événements commerciaux aborde la conception de dispositifs spatiaux et volumiques visant à valoriser une identité de marque, de produit, de service, d'institution, .... Les domaines d'applications sont le stand, le pop-up store, le street marketing, la vitrine événementielle, le décor événementiel, la PLV, ...

#### Matières enseignées

Langues vivantes  
Humanités  
Sciences  
Histoire des arts visuels  
Pratique plastique  
Atelier de création  
Nouvelles technologies

+  
un ou plusieurs stages  
en entreprise de durée variable

#### Dispositif pédagogique

L'équipe est composée d'enseignant.e.s et de professionnel.le.s du secteur dont les compétences se complètent et se croisent au bénéfice des étudiant.e.s. La formation s'appuie sur l'expérimentation et la pratique du projet de design en atelier en favorisant la maîtrise des outils de communication traditionnels (dessin) et des outils numériques notamment en modélisation et rendu 3D. L'enseignement est individualisé, mais il encourage également le travail en équipe notamment dans le cadre de réalisations concrètes et de partenariats avec des organismes publics, des écoles européennes ou encore des structures privées. Les étudiant.e.s disposent d'un espace dédié, équipé informatiquement, ainsi que d'un atelier mutualisé rassemblant des imprimantes 3D, des découpes laser, des traceurs latex, et de l'ensemble de l'outillage nécessaire à la réalisation de maquettes. La formation permet :

- d'appréhender l'espace et concevoir des dispositifs événementiels pertinents grâce à une méthodologie de projet efficace,
- d'acquérir de l'autonomie dans la gestion des projets.,
- de développer une capacité d'adaptation à des contraintes et des demandes spécifiques,
- de développer une créativité et une sensibilité contemporaine,
- de savoir communiquer clairement et efficacement ses intentions et choisir les moyens adaptés pour valoriser et communiquer son projet (oral, croquis, maquette, modélisation,...).

#### Compétences métiers\_Périmètres d'intervention

- métiers associés à l'événementiel : scénographe d'événements, chef.fe de projet, designer d'espaces de communication et de vente, designer de stands, directeur.trice artistique, prospecteur.trice tendance ...
- concepteur.trice de PLV (Publicité sur le Lieu de Vente : présentoir, ...)
- enseignement et recherche

#### Conditions d'admission

- vœux émis sur la plateforme "Parcoursup"
- bulletins scolaires de Première et de Terminale
- lettre de motivation et projet motivé
- attestations éventuelles de pratiques artistiques extra-scolaires



Ecole Supérieure des Arts Appliqués et du Textile  
539, avenue des Nations-Unies  
59100 Roubaix  
+33 (0)3 20 24 27 27  
www.esaat-roubaix.com  
ce.0594391c@ac-lille.fr

# 4 D N MADE



## MENTION ÉVÈNEMENT Parcours : Scénographies Culturelles

Mineure(s) : Espace, spectacle

### Présentation du parcours

Le cursus forme des concepteur.trice.s dispositifs événementiels à vocation culturelle, artistique, commémorative....

La scénographie culturelle aborde la conception de dispositifs spatiaux et volumiques visant à valoriser un contenu artistique, émotionnel, poétique et didactique.

Elle couvre ainsi des domaines aussi variés que la scénographie de spectacle vivant, d'exposition, de mode ..., le décor de cinéma, de théâtre, de plateau TV ...

#### Matières enseignées

Langues vivantes  
Humanités  
Sciences  
Histoire des arts visuels  
Pratique plastique  
Atelier de création  
Atelier de fabrication  
Nouvelles technologies

+

un ou plusieurs stages  
en entreprise de durée variable



ESAAT  
nations unies  
Ecole Supérieure des Arts Appliqués et du Textile  
539, avenue des Nations-Unies  
59100 Roubaix  
+33 (0)3 20 24 27 27  
www.esaat-roubaix.com  
ce.0594391c@ac-lille.fr

#### Dispositif pédagogique

L'équipe est composée d'enseignant.e.s et de professionnel.le.s du secteur dont les compétences se complètent et se croisent au bénéfice des étudiant.e.s. La formation s'appuie sur l'expérimentation et la pratique du projet de design en atelier en favorisant la maîtrise des outils de communication traditionnels (dessin) et des outils numériques notamment en modélisation et rendu 3D. L'enseignement est individualisé, mais il encourage également le travail en équipe notamment dans le cadre de réalisations concrètes et de partenariats avec des organismes publics, des écoles européennes ou encore des structures privées.

Les étudiant.e.s disposent d'un espace dédié, équipé informatiquement, ainsi que d'un atelier mutualisé rassemblant des imprimantes 3D, des découpes laser, des traceurs latex, et de l'ensemble de l'outillage nécessaire à la réalisation de maquettes.

La formation permet :

- d'appréhender l'espace et concevoir des dispositifs événementiels pertinents grâce à une méthodologie de projet efficace,
- d'acquérir de l'autonomie dans la gestion des projets.,
- de développer une capacité d'adaptation à des contraintes et des demandes spécifiques,
- de développer une créativité et une sensibilité contemporaine,
- de savoir communiquer clairement et efficacement ses intentions et choisir les moyens adaptés pour valoriser et communiquer son projet (oral, croquis, maquette, modélisation,...).

#### Compétences métiers\_Périmètres d'intervention

- métiers associés à l'événementiel : scénographe d'évènements culturels, chef.fe de projet, médiation culturelle, directeur.trice artistique, chef.fe décorateur.trice (plateau TV, film...)
- artiste plasticien.ne, scénographe...
- enseignement et recherche

#### Conditions d'admission

- vœux émis sur la plateforme "Parcoursup"
- bulletins scolaires de Première et de Terminale
- lettre de motivation et projet motivé
- attestations éventuelles de pratiques artistiques extra-scolaires