

supdesign

L'ÉCOLE SUPÉRIEURE DE DESIGN . CORSICA

AJACCIO



MASTÈRE DESIGN GLOBAL BAC +5

DESIGNER,

le métier qui **valorise enfin ta créativité au service des autres.**
SupDesign c'est un parcours de 5 ans en **design global** avec le choix d'une
majeure en **Vêtement, Produit, Branding et Espace!**

O
R
F
È
S

Vous suivrez une formation pluridisciplinaire, transversale et professionnalisante sur un parcours de cinq ans en design global Bac+3 et Bac+5.

Chez Supdesign, notre ambition est de créer une communauté de designers passionnés. Nous proposons une expérience unique mettant l'accent sur des projets professionnels concrets dès le début de la formation.

Les étudiants travaillent sur des projets réels en collaboration avec des entreprises et institutions.

Les compétences développées vont de la direction artistique au prototypage en passant par la conception pour créer des espaces, des produits, des graphismes et des services.

La formation s'étend sur 3 à 5 ans et se concentre sur 4 grands domaines : ESPACE, VÊTEMENT, BRANDING et PRODUIT.



DESIGN GLOBAL

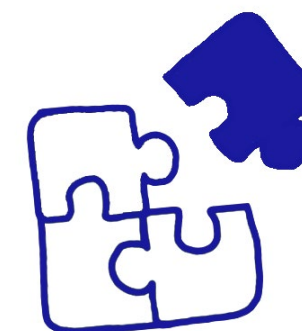
La polyvalence du design global offre une expérience complète, permettant d'explorer et de maîtriser chaque facette du monde du design. Étudier le design global permet d'être pluridisciplinaire, ouvrant la porte à des projets plus vastes et complexes, dans le monde du travail.



PROJETS PROFESSIONNELS

Les expériences professionnelles sur cinq ans, incluant

projets et stages offrent une immersion pratique, développant des compétences concrètes et renforçant l'attractivité du profil sur le marché du travail, tout en permettant aux étudiants de construire un portfolio solide.



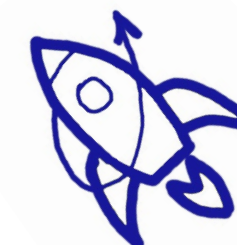
AGENCE DE DESIGN INTÉGRÉE

L'Agence offre aux étudiants une interaction directe avec le monde professionnel, renforçant leurs compétences relationnelles et les préparant à relever les défis pratiques dès le début de leur formation.



LABORATOIRE D'INNOVATION

Un terrain d'expérimentation est dédié à stimuler et favoriser le développement de projets innovants, cultiver une attitude proactive, et préparer les étudiants à exceller dans un secteur en constante évolution où ils peuvent appliquer leurs connaissances.



LIEU DE LA FORMATION

La formation se déroule dans un cadre inspirant et dynamique, niché au sein d'une pépinière d'entreprises, au cœur de la ville d'Ajaccio, avec une vue imprenable sur la mer.

BACHELOR

BACHELOR DESIGN GLOBAL majeure ESPACE - VÊTEMENT - BRANDING - PRODUIT

B1 - ANNÉE 1- DÉCOUVERTE ET FONDAMENTAUX DU DESIGN

FONDAMENTAUX DU DESSIN

Initiation aux pratiques, techniques et outils fondamentaux de représentations de projet en design

CULTURE DESIGN

Culture générale art - artisanat- technique - design

PENSÉE ET PROCESSUS DESIGN

Méthodologie de projet en création- conception

**ATELIER DES MAJEURES : ESPACE , VÊTEMENT BRANDING ,
PRODUIT** *Découverte des majeures*

HUMAN DESIGN

Philosophie appliquée au design- Concepts fondamentaux

LOGICIELS DE DESIGN

PS-AI-IND - Outils numériques fondamentaux PAO CAO

DESIGNER ENTREPRENEUR

Soft skills et confiance en soi

ANGLAIS DESIGN

Compréhension et expression écrite et orale

B2 - ANNÉE 2- MÉTHODOLOGIES DE PROJET EN DESIGN GLOBAL

CRÉATIVITÉ & TECHNIQUES DE DESSIN

Développement et perfectionnement des techniques de représentations

CULTURE DESIGN

Culture vernaculaire, anthropologie et ethnologie

PENSÉE ET PROCESSUS DESIGN

Méthodologie de projet en création- conception

HUMAN DESIGN

Philosophie appliquée au design- Concepts fondamentaux

LOGICIELS DESIGN

Rhinoceros - AutoCAD -Sketchup- Modélisation 2D-3D CAO



BACHELOR

BACHELOR DESIGN GLOBAL majeure ESPACE - VÊTEMENT- BRANDING -PRODUIT

DESIGNER ENTREPRENEUR

Soft skills et force de proposition

ANGLAIS DESIGN

Compréhension et expression écrite et orale

MAJEURE ESPACE

MAJEURE VÊTEMENT

MAJEURE BRANDING

MAJEURE PRODUIT

STAGE EN ENTREPRISE - 2 mois de stage à partir du mois

B3 - ANNÉE 3- DIPLÔME ASSISTANT DESIGNER

CRÉATIVITÉ & TECHNIQUES DE DESSIN

Perfectionnement des techniques de représentations

PENSÉE ET PROCESSUS DESIGN

Méthodologie de projet en création- conception-

Compétences transversales en design global

ANGLAIS DESIGN

Compréhension et expression écrite et orale

MAJEURE ESPACE

MAJEURE VÊTEMENT

MAJEURE BRANDING

MAJEURE PRODUIT

STAGE EN ENTREPRISE

4 mois de stage à partir du mois de Mars



LE MASTÈRE

MASTÈRE DESIGN GLOBAL majeure ESPACE - VÊTEMENT - BRANDING - PRODUIT

ANNÉE 4 - PROJET AGENCE

CRÉATIVE TECH

Technologies émergentes et intelligence artificielle .

PROCESSUS DESIGN

*Design thinking et management de l'innovation - Animation atelier -
Facilitation graphique- Gestion et management de projet .*

STRATÉGIES

Stratégie d'entreprise - Leadership et management - Législation .

PROSPECTIVE

*Étude prospective sectorielle . Technique et méthodologie - Identifications
opportunités .*

AGENCE

*Conception de projets en direction artistique
-ESPACE (Design intérieur, design urbain, scénographie)
-VÊTEMENT (Prêt à porter, design textile, slow fashion)
-BRANDING (Identités, communication de marque, design d'expérience)
-PRODUIT (Produit physique, produit numérique, produit durable)*

STAGE EN ENTREPRISE

4- 6 mois de stage à partir du mois de Mars .



LE MASTÈRE

MASTÈRE DESIGN GLOBAL majeure ESPACE - VÊTEMENT- BRANDING -PRODUIT

ANNÉE 5 - DIPLÔME CHARGÉ DE PROJET - DESIGNER

PROJET DE DIPLÔME

Mémoire- Soutenance

AGENCE

*Conception de projets en direction artistique
-ESPACE (Design intérieur, design urbain, scénographie)
-VÊTEMENT (Prêt à porter, design textile, Slow fashion)
-BRANDING (Identités, communication de marque, Design d'expérience)
-PRODUIT (produit physique, produit numérique, produit durable)*

STAGE EN ENTREPRISE

4- 6 mois de stage à partir du mois de Mars .



ESPACE

INTERIEUR ET URBAIN

MAJEURES

Spécialisation dans le domaine du **design d'espace**, de l'**aménagement d'intérieur** et l'**aménagement urbain**. Les étudiants travailleront la **création d'espaces** dans son choix de **concept, fonction, usage, matériaux, aménagement** de manière globale en intégrant l'**image de marque**, la **communication** et le **développement de produits et de services**.

Création de lieux de vie, intérieurs et extérieurs, respect du lieu, fonctions et usages, espaces durables.

- CULTURE ESPACES ET LIEUX DE VIE
- EXPÉRIMENTATIONS AGENCEMENTS
- REPRÉSENTATIONS D'ESPACES
- TECHNIQUES DE MAQUETTAGE



VÊTEMENT

PRODUIT MODE ET TEXTILE

MAJEURES

Spécialisation dans le domaine de l'**industrie**, de l'**artisanat de la mode et de l'habillement**. Les étudiants travailleront le vêtement dans sa **création stylistique**, son **prototypage** et sa conception de manière globale en intégrant l'**image de marque**, la **communication**, les **services** et le **retail**.

Création de collections, culture mode et textile, création de motifs textiles, alternatives éthiques et écologiques de la mode.

- PRODUIT DE MODE
- CULTURE TEXTILE
- EXPÉRIMENTATIONS TEXTILES
- TECHNOLOGIE DES TEXTILES
- TECHNIQUES DE PROTOTYPAGE



BRANDING

IDENTITÉ ET IMAGE DE MARQUE

MAJEURES

Spécialisation dans le domaine de la **communication**, de l'**identité de marque** et **métiers de l'image**. Les étudiants travailleront la **communication de marque** dans son **choix de concept, valeurs, identité, charte graphique** de manière globale en intégrant le **développement d'offres de produits et de services**.

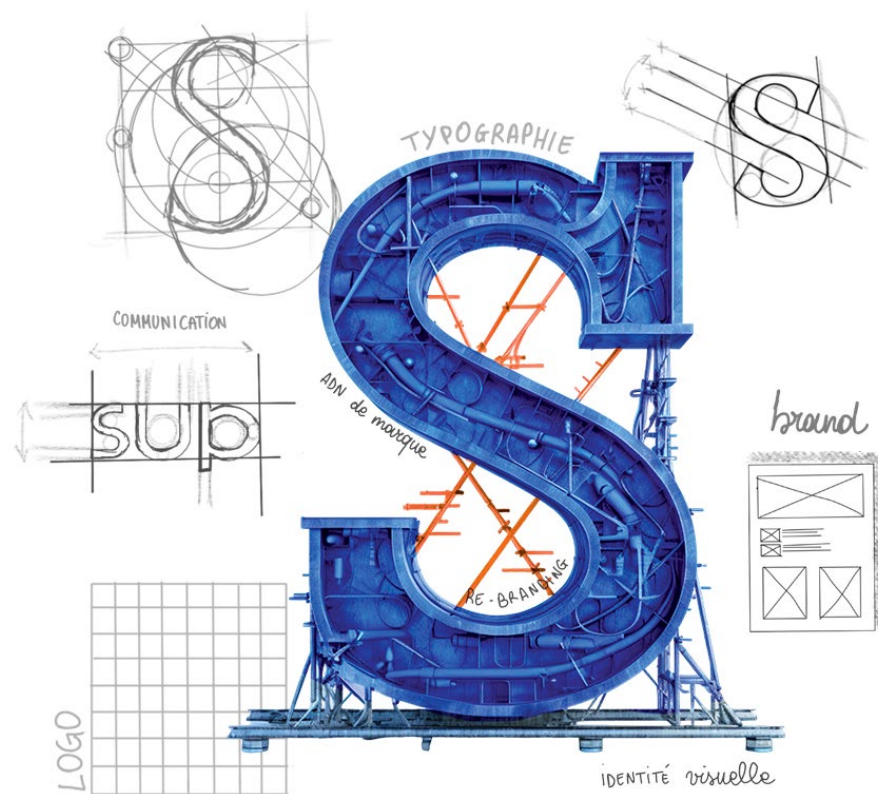
Création de concepts, ADN et image des marques, déploiement sur supports de communication, design graphique et illustrations.

CONCEPT ADN
DE MARQUE

CULTURE IMAGE(S)
ET IDENTITÉ(S)

TECHNIQUES
GRAPHIQUES

EXPÉRIMENTATIONS
GRAPHIQUES



BRANDING

PRODUIT

ÉCO-CONCEPTION DES OBJETS

MAJEURES

Majeure **dans le domaine de l'industrie**, de l'**artisanat** et du **design d'auteur** des objets. Les étudiants travailleront le produit dans **sa conception éco-responsable, son prototypage** et **sa production** intégré à **des projets de design global**.

Histoire des objets, nouveaux enjeux, usages et modes de vie, **eco-conception**, up-cycling et territoires.



CULTURE
DE L'OBJET

PRODUIT DURABLE

TECHNOLOGIES
ÉCO-CONCEPTION

TECHNIQUES DE
PROTOTYPAGE

ATELIER
EXPÉRIMENTATIONS
PRODUIT

PRODUIT

LES EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES SUR CINQ ANS, INCLUANT PROJETS ET STAGES OFFRENT UNE IMMERSION PRATIQUE, DÉVELOPPANT DES COMPÉTENCES CONCRÈTES ET RENFORÇANT L'ATTRACTIVITÉ DU PROFIL SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL, TOUT EN PERMETTANT AUX ÉTUDIANTS DE CONSTRUIRE UN PORTFOLIO SOLIDE.

PROJETS PROFESSIONNELS

LA CITADELLE D'AJACCIO

Design produit

MOBY LINES

Branding

A PERLA RARA

Design espace

NEOTYPE

Design produit

ROCHE BOBOIS

Design produit

PROJET PRO'

DESIGN PRODUIT

CONTEXTE

La Citadelle d'Ajaccio, chargée d'histoire depuis sa construction au XVe siècle, s'ouvre au public. L'objectif est de révéler son potentiel avant sa transformation, impliquant les habitants et visiteurs dans la redéfinition de ce site emblématique.

LE PROJET

À la demande de SPL Ametarra et la Ville d'Ajaccio les étudiants ont été appelés à la création d'une gamme de mobilier urbain (chaises, tables ...) pour les espaces publics de la Citadelle, favorisant la convivialité, la fonctionnalité et la durabilité.



L'IDÉE

Inspiré par l'histoire de la Citadelle, la nature environnante et le mode de vie d'Ajaccio. Ce mobilier hexagonal permet d'assembler plusieurs pièces pour accueillir plus de personnes.



La forme des alvéoles des ruches a été déclinée en tables, en sièges pour adultes et enfants, en poubelles de tri et un composteur pour recycler les déchets.



¹ Crédit projet fin de la brochure

PROJET PRO'

BRANDING

CONTEXTE ET PROJET

Par l'intermédiaire de la Chambre de Commerce de Corse, la compagnie maritime Moby Lines a confié à nos étudiants la mission de créer des décors pour les livrées de trois navires, dans le cadre du concours «Corsican design ship».

Trois créations ont été retenues pour décorer les nouveaux navires, dont la première a pris vie sur le bateau Moby Orli.



L'IDÉE : Moby Orli

Reprenant des symboles forts de l'île, corail, œil de sainte Lucie, calanque de Piana. Reste prédominant la tête de Maure, emblème du drapeau corse, donnant d'un ton assuré la direction du navire.



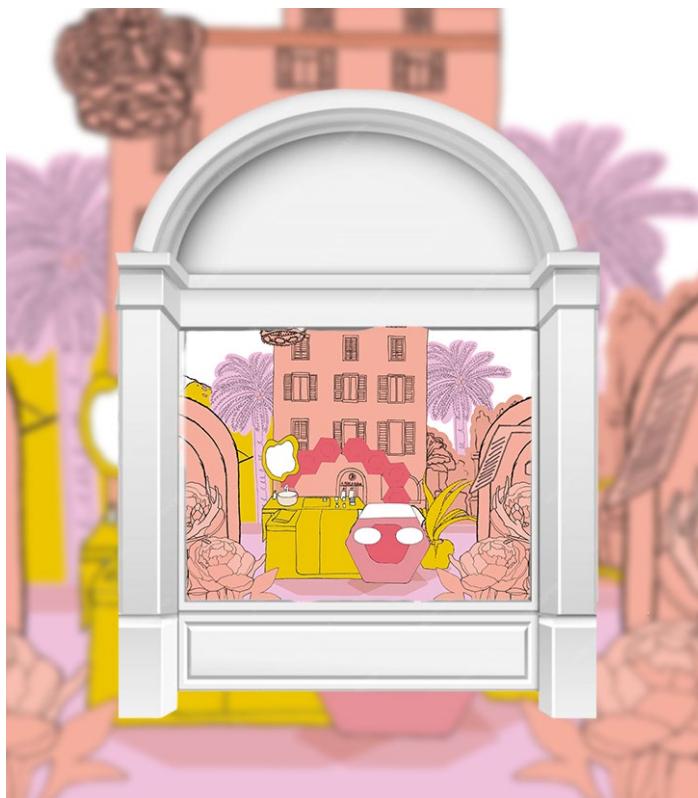
² Crédit : Moby Orli - Marie Caroline Andreani - Photo Agence Sò Addicte

PROJET PRO'

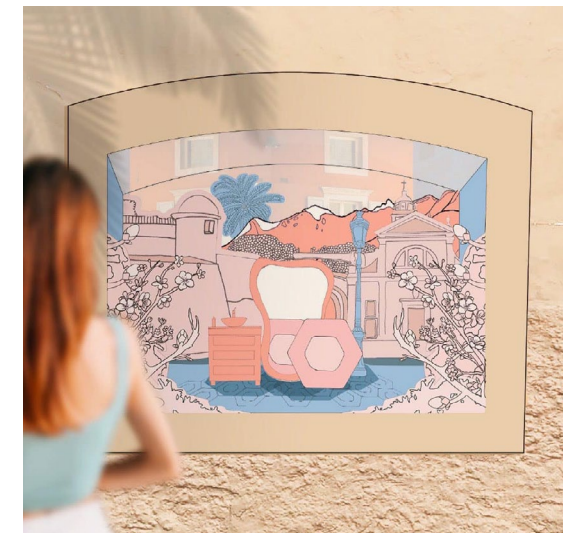
ESPACE

CONTEXTE

L'institut de beauté A Perla Rara a confié aux étudiants la réalisation d'une scénographie distinctive pour les moments clés et festifs de l'année. La méthode du design thinking est utilisée pour piloter l'innovation à travers cinq étapes : recherche, idéation, concept, développement et mise en œuvre. A PERLA RARA transforme sa vitrine en une expérience visuelle, inspirée par la géométrie hexagonale des cellules de la peau.



La progression de la couleur évoque la sublimation de la peau au cours de l'expérience de soin . Trois vitrines représentent les étapes émotionnelles des cellules,

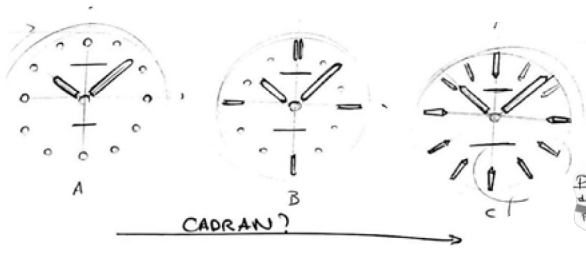
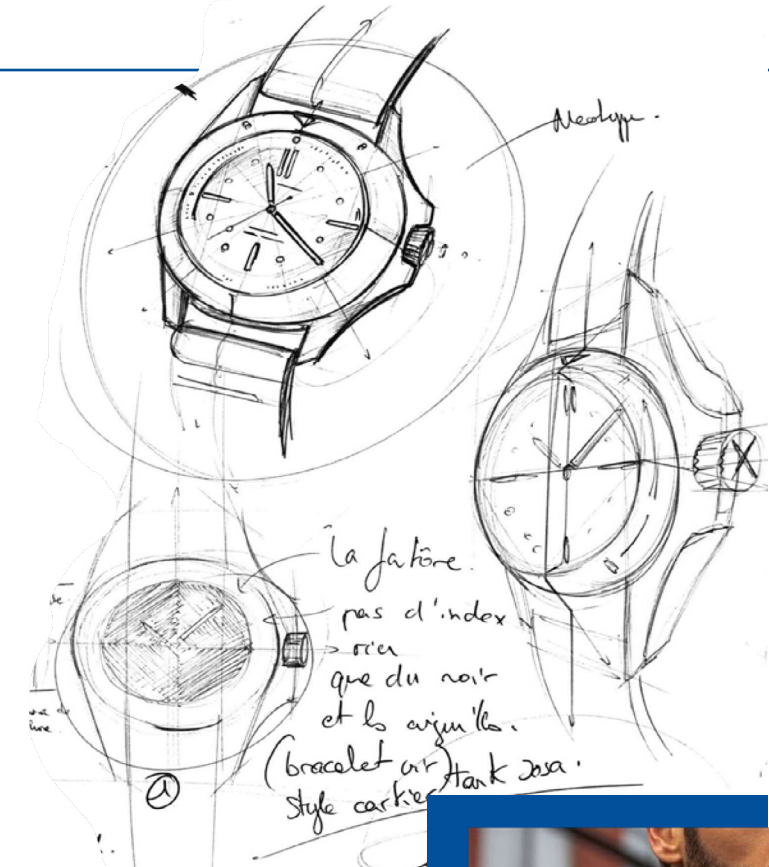


du carrelage exprimant la fatigue à l'arc lumineux dévoilant la cellule rayonnante. Une immersion visuelle dans les sensations et le bien-être.

PROJET PRO'

CONTEXTE ET PROJET

La marque de montres Neotype a lancé un défi aux étudiants : concevoir une édition limitée de montres modernes intégrant l'esthétique épurée propre à la marque. Ce projet vise à mettre en avant la vision de l'entreprise en créant un contraste entre le raffinement des tendances vintage et l'innovation, soulignant ainsi la personnalité distinctive de cet objet.



Une première proposition inspiré par l'espace. Le modèle «éclat lunaire» apporte une élégance intemporelle avec une touche astronomique, ajoutant sophistication à chaque moment.

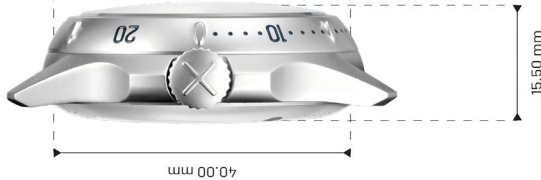
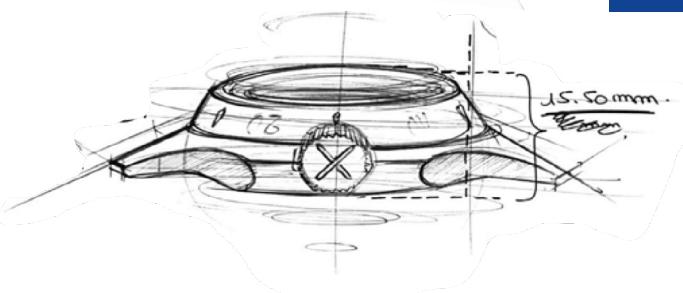


PRODUIT

Une deuxième fonctionnalité est proposée avec la montre de pompier, résistante aux chocs et à la chaleur grâce au titane, allie robustesse et fonctionnalité.

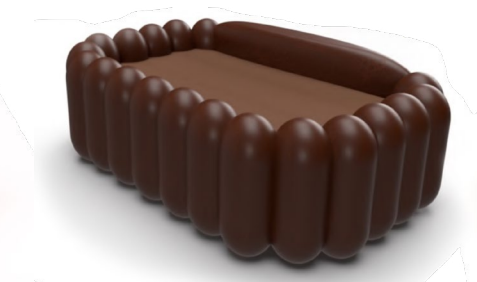
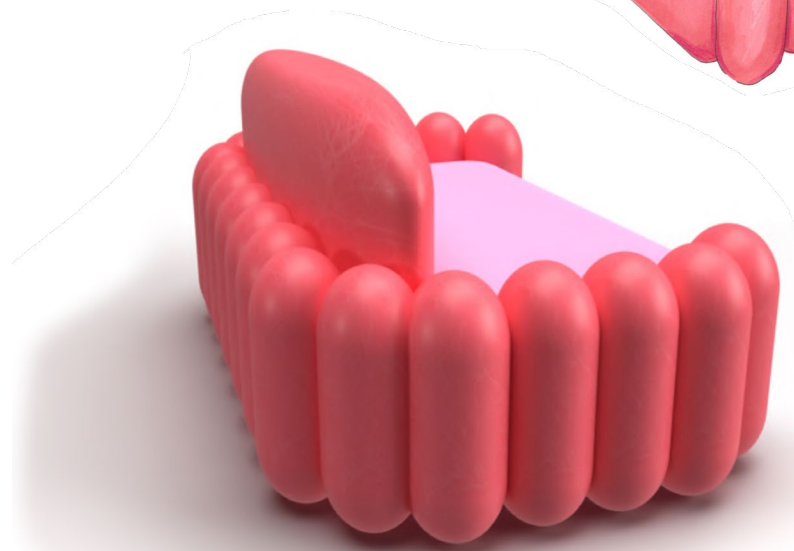
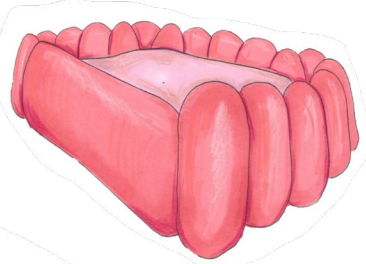
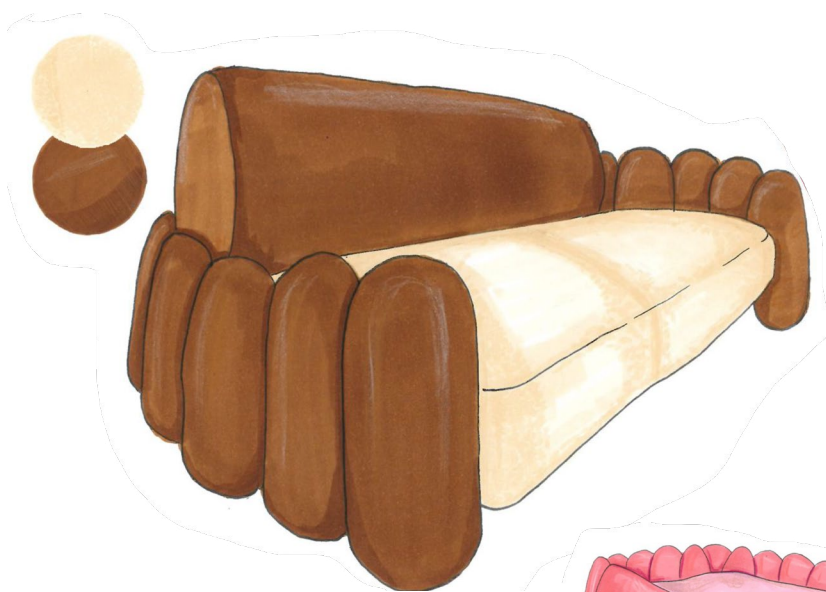


4-5-Crédit projet fin de la brochure



PROJET PRO'

PRODUIT



LE PROJET
Les étudiants ont développé de nombreux concepts autour de l'ADN du leader mondial du mobilier haut de gamme, ancré dans l'art de vivre à la française. Une idée gourmande a été approfondie en s'inspirant de la célèbre charlotte aux fraises.



6 Crédit projet fin de la brochure

UN TERRAIN D'EXPÉRIMENTATION EST DÉDIÉ À STIMULER ET FAVORISER LE DÉVELOPPEMENT DE PROJETS INNOVANTS, CULTIVER UNE ATTITUDE PROACTIVE, ET PRÉPARER LES ÉTUDIANTS À EXCELLER DANS UN SECTEUR EN CONSTANTE ÉVOLUTION OÙ ILS PEUVENT APPLIQUER LEURS CONNAISSANCES.

PROJETS D'ÉTUDES

LES NEREIDES X MUSÉED'ORSAY

Design vêtement

PIERRE HERMÉ X PANTONE

Food design

SERGE LUTENS

Design produit

LUSH

Design vêtement

CRÈME ATELIER

Design produit

AVATAR X NIKE

Design produit

FORÊT ENCHANTÉE

Design espace

ECO-CUISINE

Design produit

LE NÉRÉIDES X MUSÉE D'ORSAY

Projet d'étude DESIGN VÊTEMENT

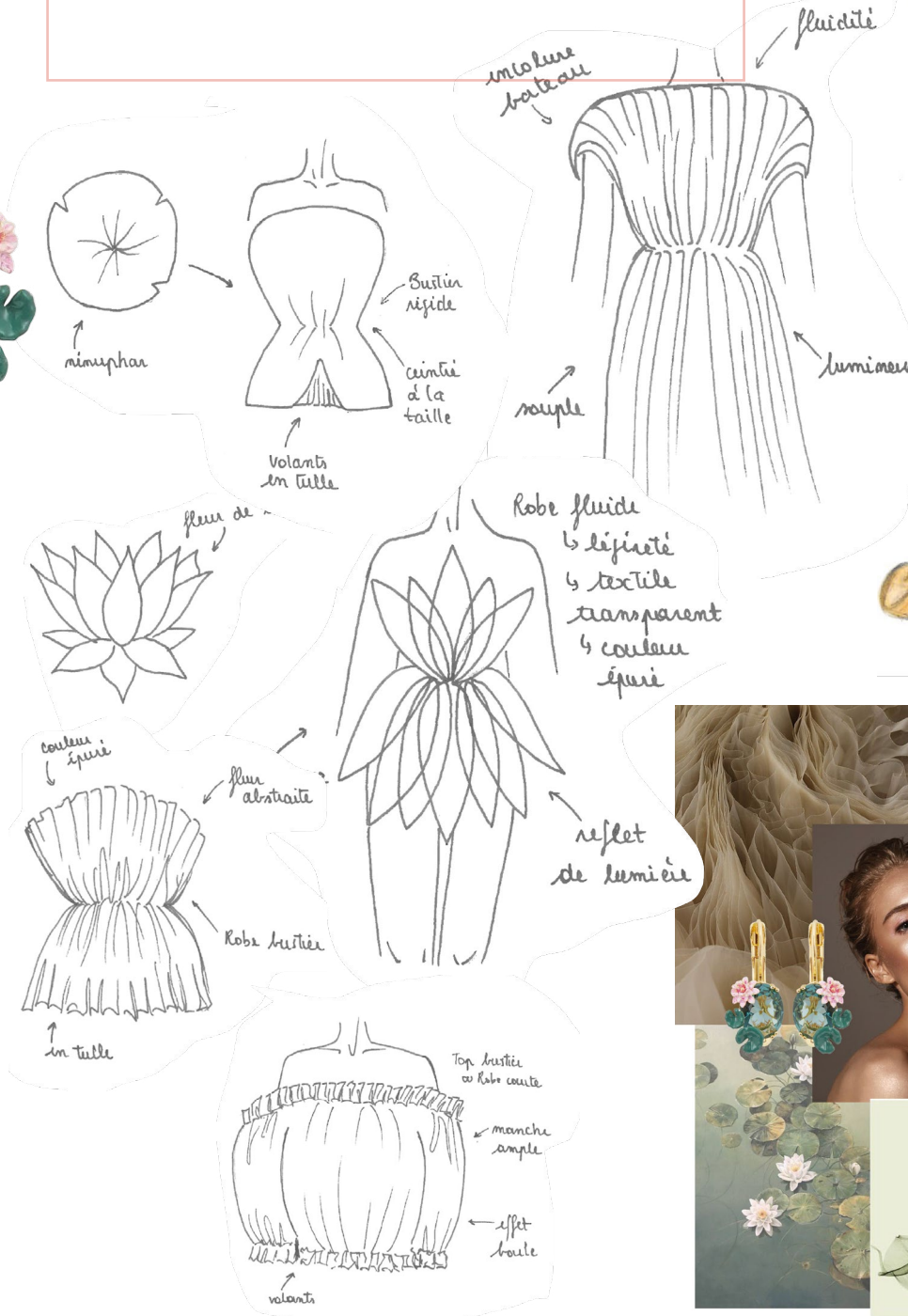
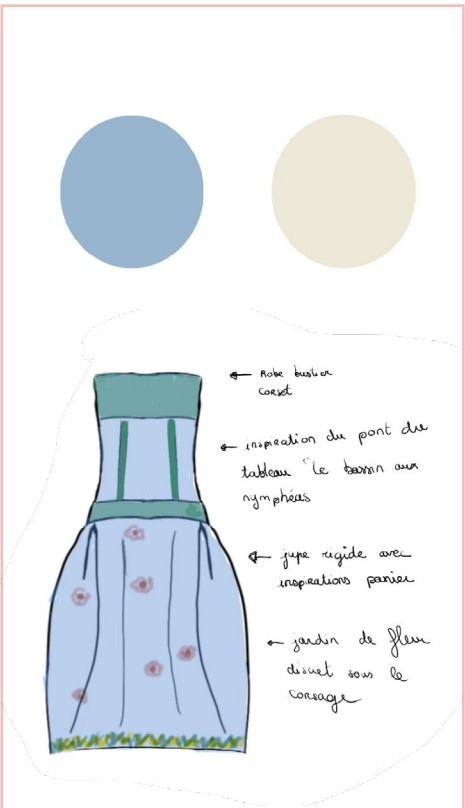
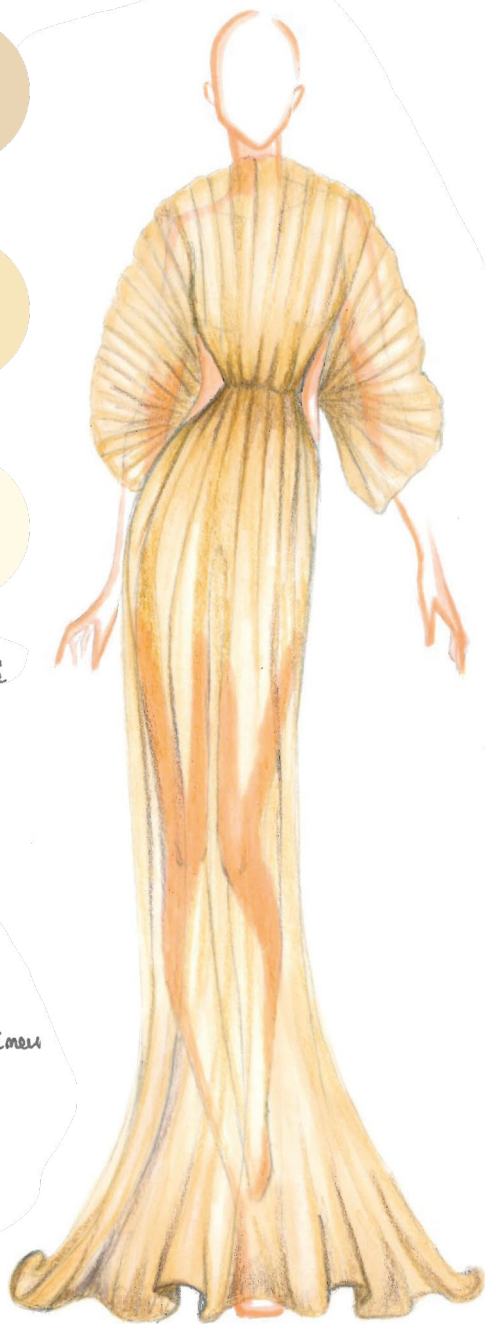
CONTEXTE ET PROJET

Création d'un vêtement s'inspirant des codes de la marque Les Néréides, avec comme source d'inspiration les boucles d'oreilles «Dormeurs fleurs de lotus et pierre bleue» , un hommage au mouvement impressionniste et aux célèbres peintres comme Claude Monet .



L'IDÉE

À droite, une création inspirée des Nymphéas de Claude Monet, élégante et respectueuse de l'environnement avec des matières durables et des couleurs épurées. À gauche, la Robe du Jardin Secret incarne l'élégance et l'innovation avec son inspiration lotus, sa confection en polyester recyclé, et sa technique de *steam stretch* pour une liberté de mouvement. La palette de couleurs neutres souligne la connexion intime avec la nature.



PIERRE HERMÉ X PANTONE

Projet d'étude FOOD DESIGN



CONTEXTE ET PROJET

Concevoir un motif pour le packaging du macaron signature Ispahan de Pierre Hermé, avec la couleur Pantone de l'année 2024, Peach Fuzz. Inspiration libre en accord avec l'identité du produit.



C'est une rencontre poétique entre le design et la pâtisserie, où l'art de déguster devient une expérience sensorielle inoubliable qui s'accorde avec la délicatesse des créations de Pierre Hermé.



L'IDÉE

Comme Pierre Hermé s'inspire des grands classiques de la peinture . Peinture contemplative, lenteur, arrêt du temps, élégance couleurs claires et douces . Réalisé en la-vis d'aquarelle bleu clair et Fuzz pêche, chaque courbe dépeint la rencontre entre les saveurs complémentaires de la framboise, du litchi et de la rose qui se dévoilent en bouche.



9 Crédit projet fin de la brochure

PIERRE HERMÉ X PANTONE

Projet d'étude FOOD DESIGN

L'IDÉE

Cette illustration représente le dessert emblématique de Pierre Hermé, «L'Isphahan», comme le fruit défendu, une tentation irrésistible, évoquant le péché originel. Elle explore le concept du «Péché mignon», nous transportant à chaque bouchée dans un univers divin.



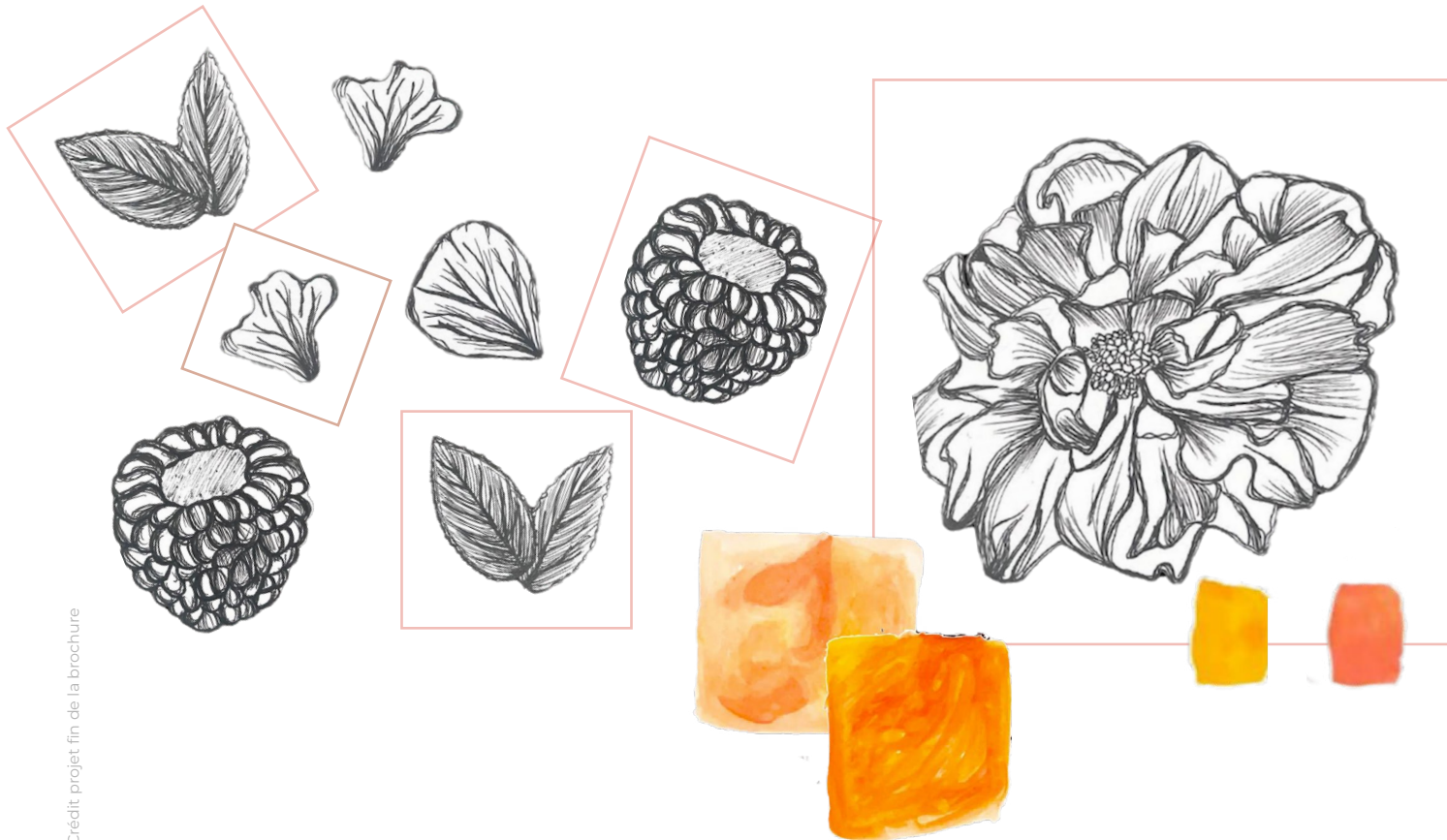
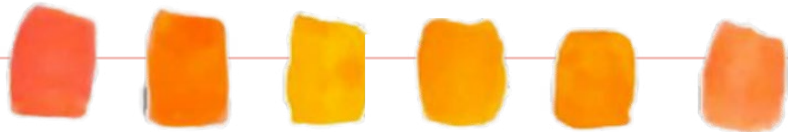
PANTONE®
13-1023
Peach Fuzz



10 Crédit projet fin de la brochure

L'INSPIRATION

Les pétales de rose subtils, la fraîcheur éclatante des framboises et la délicatesse du litchi s'entrelacent harmonieusement dans une création visuelle envoûtante. Chaque détail est méticuleusement orchestré pour représenter la symphonie des saveurs, offrant une expérience sensorielle dès le premier regard.



11 Crédit projet fin de la brochure

SERGE LUTENS

Projet d'étude DESIGN PRODUIT

LE PROJET

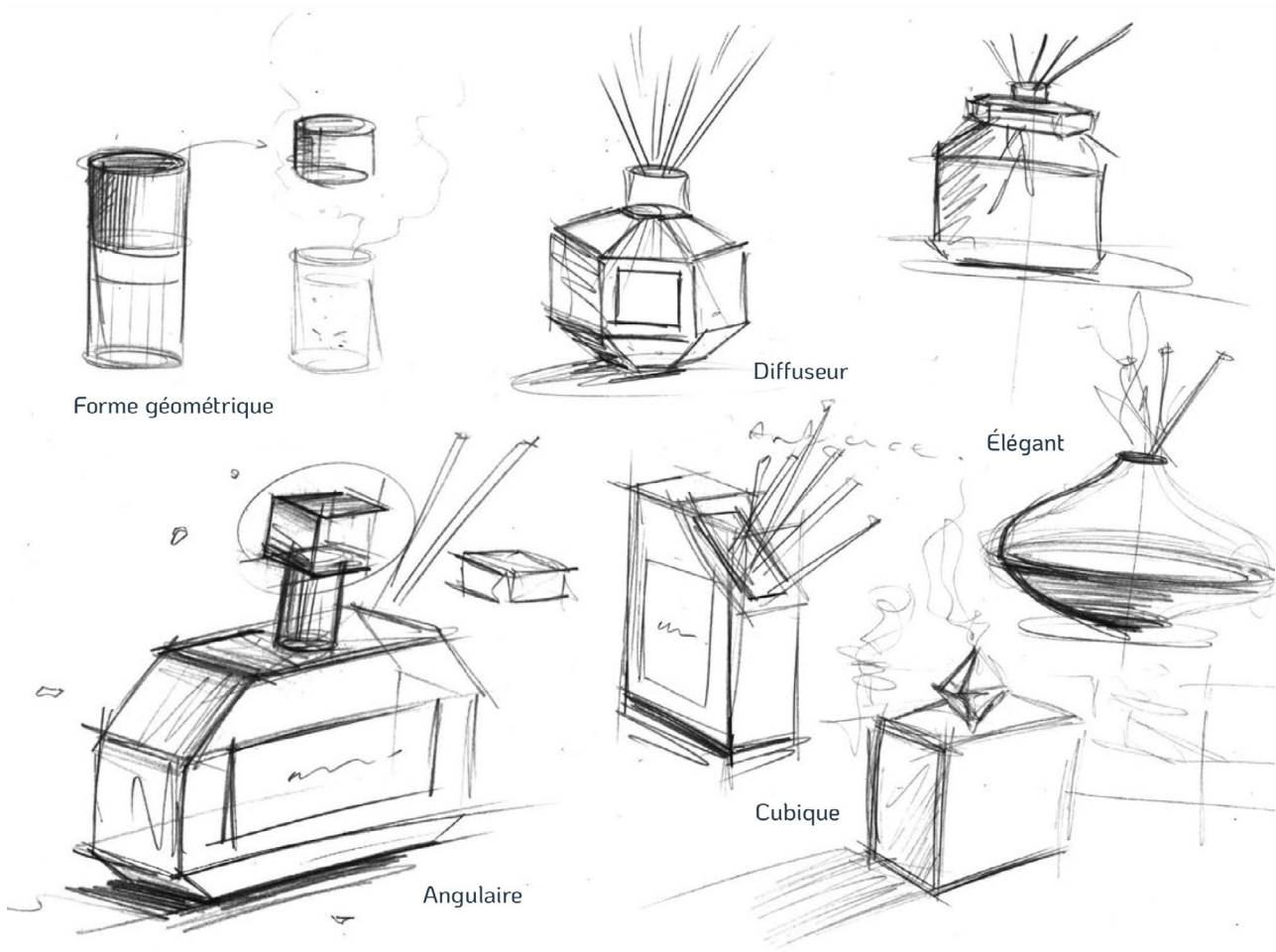
Créer un objet du quotidien olfactif pour la maison reflétant l'imaginaire sensoriel et émotionnel de la dernière création de Serge Lutens, Écrin de fumée.

L'IDÉE

Un diffuseur rotatif noir et doré en Pierre de Lave, bois et plaqué or qui incarne l'élégance épurée et la luxuriance mystérieuse de la nuit. Il libère le parfum avec précision, offrant une expérience olfactive méditative et intemporelle.



12 Crédit projet fin de la brochure



L'IDÉE

Un diffuseur avec molette qui offre un contrôle précis de l'intensité du parfum offrant une expérience olfactive personnalisée.

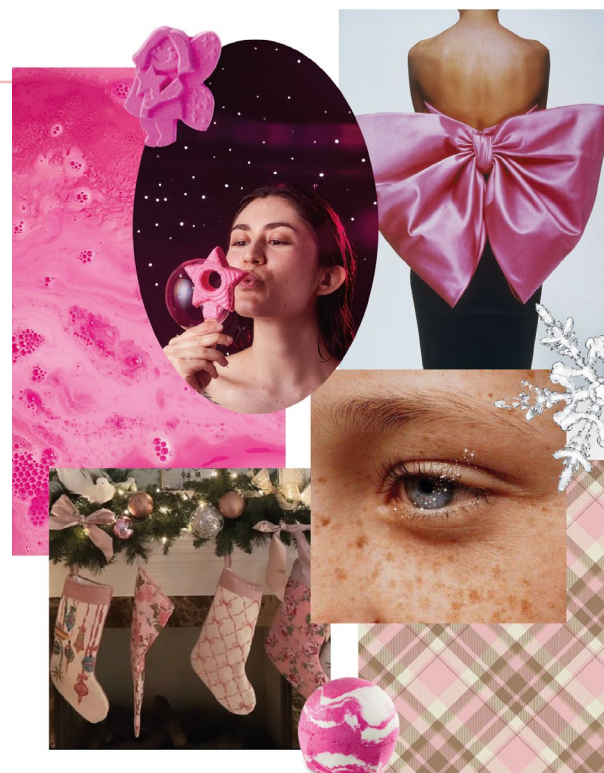
Fabriqué avec des matériaux de qualité tels que le verre borosilicate, le bois d'acajou et l'acier inoxydable pour une durabilité exceptionnelle.



13 Crédit projet fin de la brochure

LUSH

Projet d'étude DESIGN VÊTEMENT



LE PROJET

Développer l'expérience immersive de la collection Snow Fairy de Lush dans la salle de bain. Lush nous propose un enchantement gourmand pendant les fêtes, évoquant des senteurs de rose bonbon, Noël et bubblegum.

L'IDEE

Des peignoirs spéciaux ont été conçus pour offrir une expérience douillette, avec un col moelleux évoquant la barbe à papa. D'autre part, des matériaux respectueux de l'environnement intègrent une technologie de microencapsulation diffusant une odeur de bubblegum.



FRONT

.Mohair padded collar
.Wide sleeve, mohair sleeve end
.Stops at knee level
.Creating stripes with mohair threads lined
.Mohair belt
.Mohair dress bottom

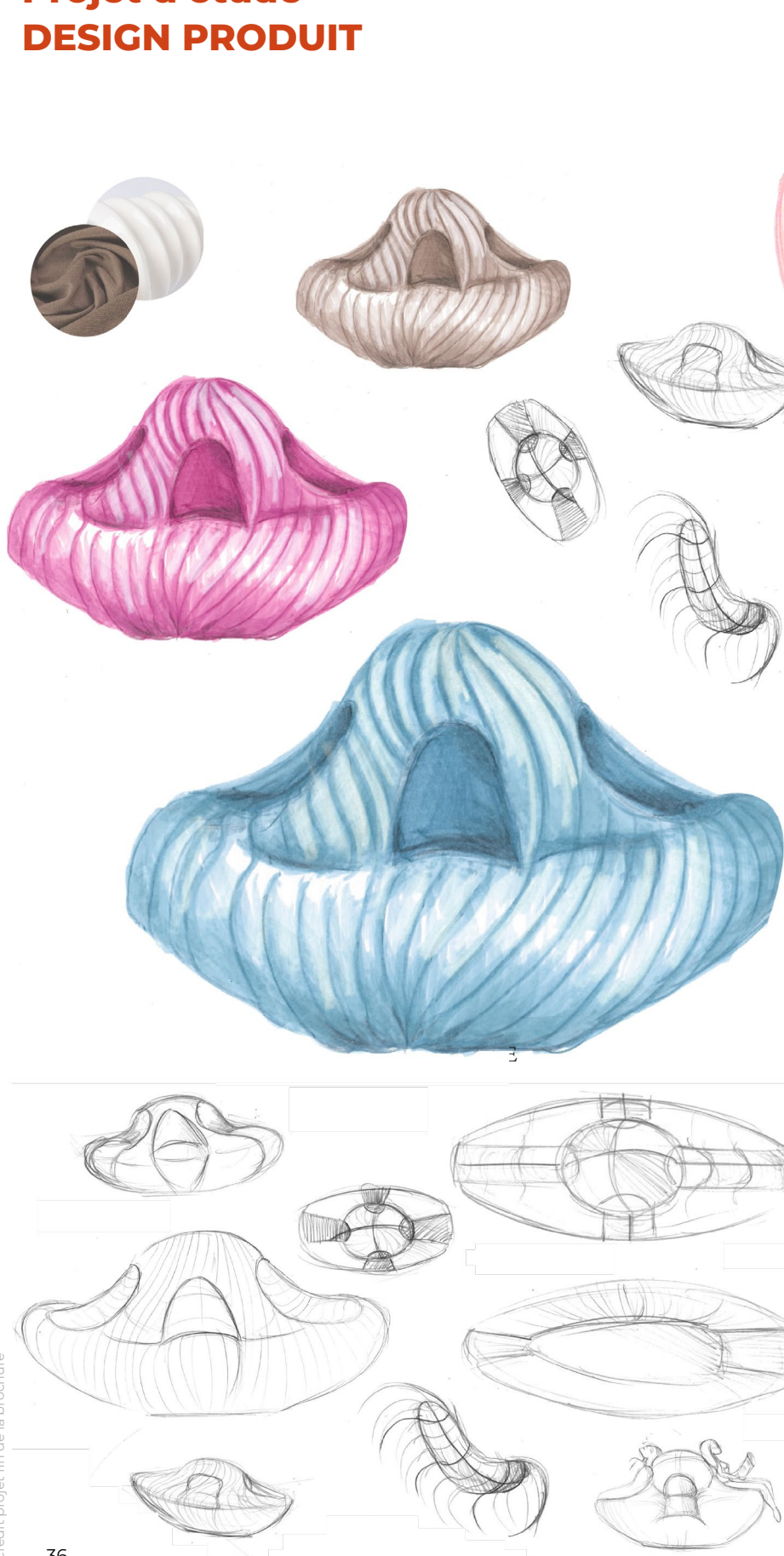


BACK

.Mohair padded collar
.Wide sleeve, mohair sleeve end
.Stops at knee level
.Creating stripes with mohair threads lined
.Mohair belt
.Mohair dress bottom

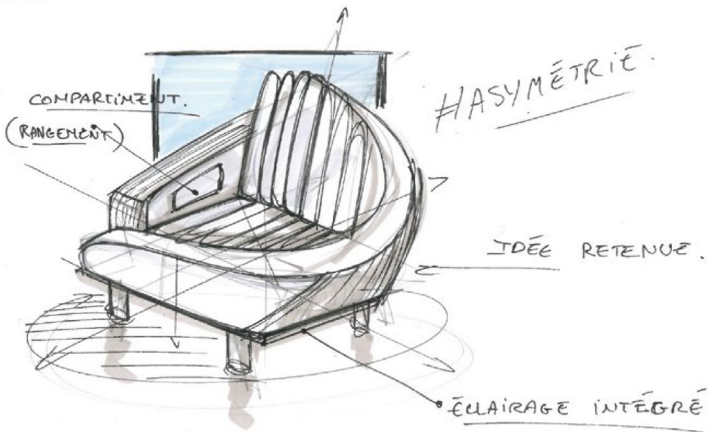
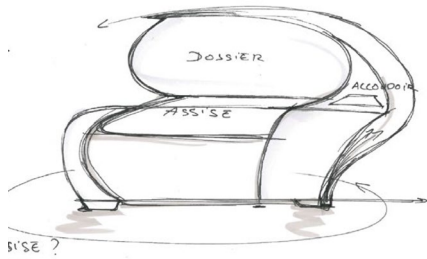
CRÈME ATELIER

Projet d'étude
DESIGN PRODUIT

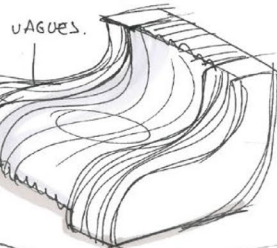
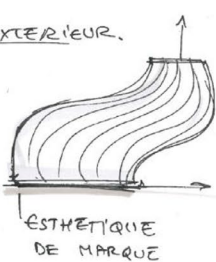


LE PROJET

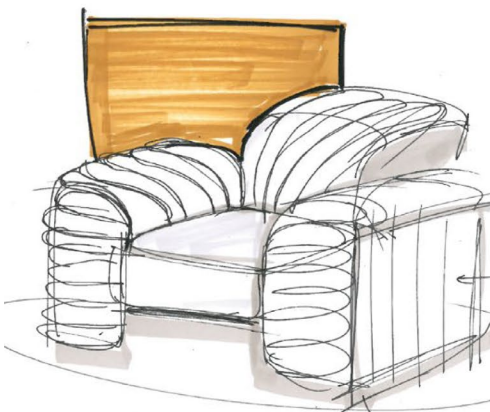
Inspirés par les créations de la marque Crème Atelier, les étudiants ont imaginé un fauteuil en harmonie avec les codes de la marque. La conception propose deux fauteuils enveloppants : d'un côté, la forme rappelle celle de la madeleine de Proust, offrant ainsi un moment unique et réconfortant à chaque assise; de l'autre côté, inspiré par la beauté intemporelle de la nature ce fauteuil constitue une oasis de confort et de style dans tout espace de vie.



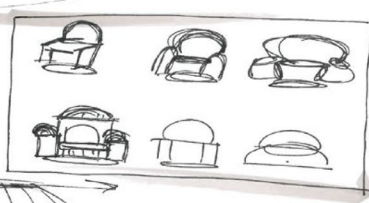
formes EXTERIEUR.



STRUCTURE EXT' RELIEF.



RELIEF.



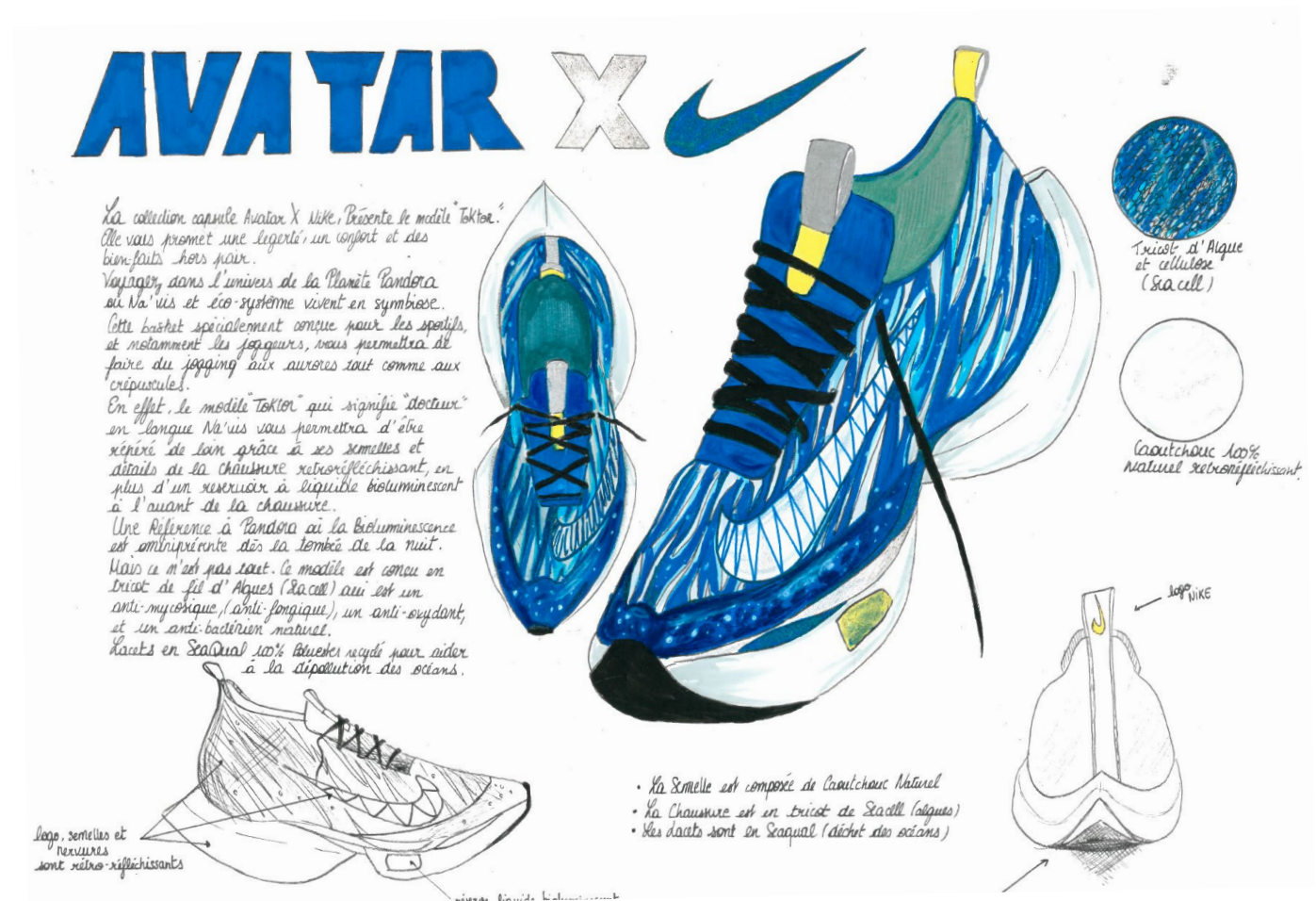
AVATAR X NIKE

Projet d'étude DESIGN PRODUIT



LE PROJET ET L'IDÉE

Imaginer une version des Nike Air Zoom Alphafly inspirée de l'univers emblématique du film Avatar. Les lacets tressés évoquent les cheveux des « Na'vis », tandis que les semelles rappellent la robustesse des mâchoires des Thanators. Le logo swoosh de Nike, suggéré subtilement par des points lumineux et associé aux matériaux naturels de la chaussure, rend hommage à l'importance vitale de l'écosystème de Pandora.



Le processus de conception, du dessin à la réalisation de maquettes permet d'obtenir des tests des volumes de l'objet et nous plonger dans le monde fantastique du film et de ses créatures.



FORÊT ENCHANTÉE

Projet d'étude DESIGN ESPACE

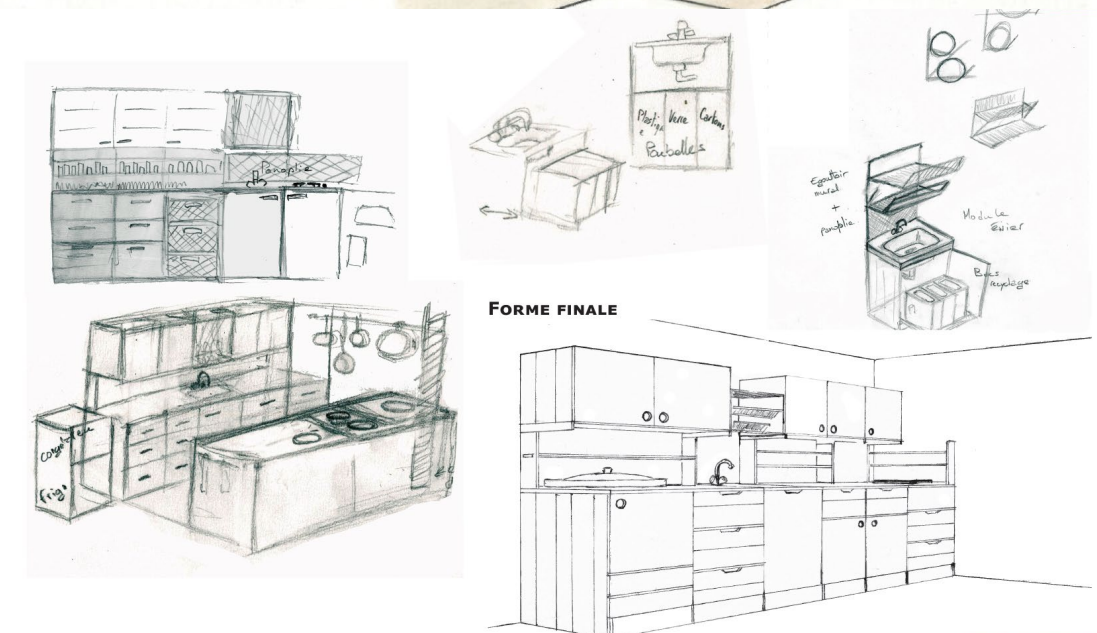
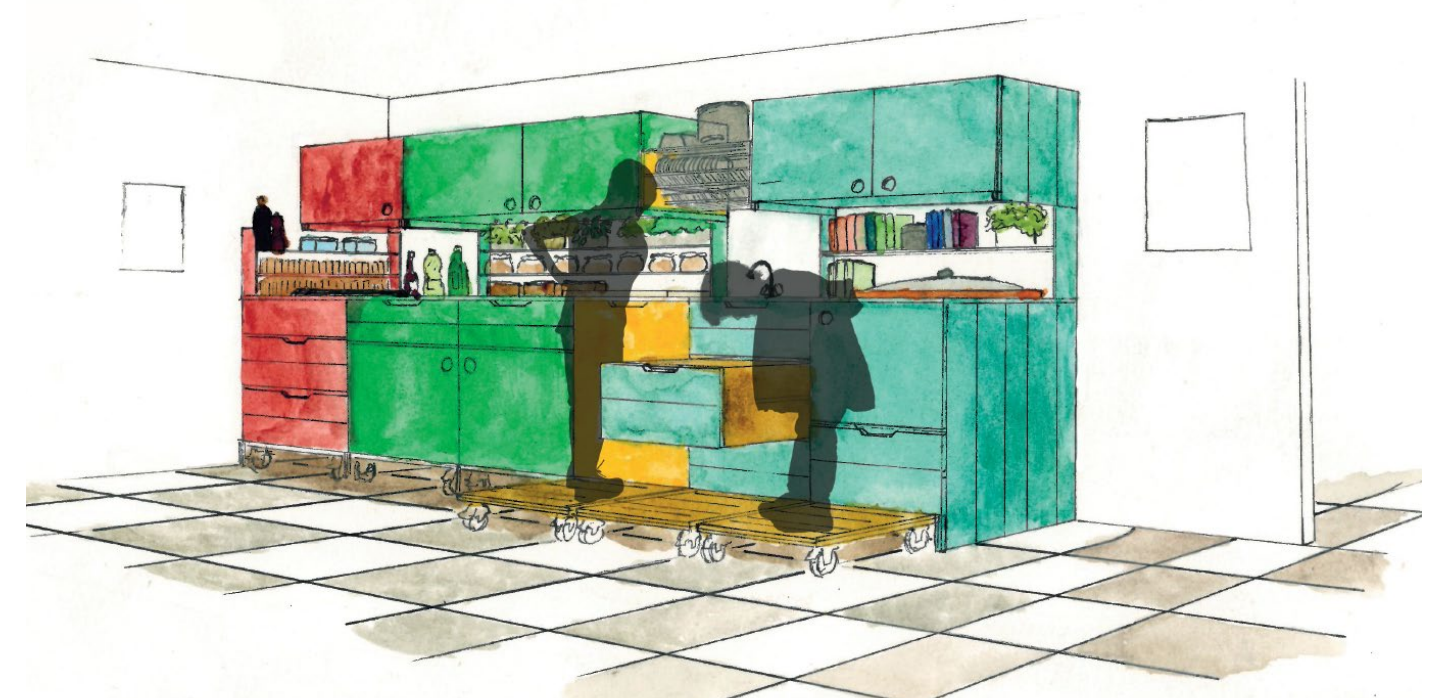


LE PROJET ET L'IDÉE

Créer une ambiance apaisante pour les enfants de six à douze ans à l'hôpital en s'inspirant d'une forêt enchantée. Des vidéos, canapés en forme de cabanes et éléments décoratifs transforment les espaces. Des ateliers ont été imaginé pour permettre aux enfants de s'évader, avec une conception adaptée aux contraintes sanitaires, du lieu d'examen à l'IRM.

ECO-CUISINE

Projet d'étude DESIGN PRODUIT



LE PROJET ET L'IDÉE

Le projet repense la cuisine pour un habitat durable avec une cuisine en kit DIY, utilisant des matériaux récupérables de seconde main, conciliant un petit budget et une réduction de l'impact énergétique.

LES LOCAUX

LA CITÉ GROSSETTI

En cœur de ville, en bord de mer, la cité impériale accueille le pôle économique et numérique du Pays Ajaccien. Ce bâtiment totem est une déclaration majeure de dynamisme et de vision à long terme pour le territoire. C'est surtout le lieu fédérateur de toutes les synergies entrepreneuriales. La Cité Grossetti est un lieu de convergence. Elle accueille les indépendants, les start-upers et porteurs de projet, ainsi que les TPE et PME. Le tout à 10-15 min. du port de commerce et de plaisance.

En tant que partie intégrante de cet écosystème novateur, l'école Supdesign devient un catalyseur de synergies entre la formation et le monde professionnel. Les étudiants auront l'opportunité de tisser des liens avec les entrepreneurs, et les porteurs de projet qui gravitent autour, favorisant ainsi la création d'un réseau professionnel solide. La présence de l'école sur 300m2 renforce ainsi la mission partagée de faire de cet espace un véritable incubateur de talents et d'idées novatrices.



L'ESPACE ATELIER



L'ESPACE SAVOIRS



CITÉ GROSSETTI, PLACE MIOT

INSCRIPTION

BACHELOR DESIGN GLOBAL MAJEURE ESPACE - PRODUIT- VÊTEMENT - BRANDING

ACCESSIBILITÉ

Année 1 : Bacs toutes séries confondues
ou équivalent

Année 2 : Année de mise à niveau design ou
bac +1 design

MASTÈRE DESIGN GLOBAL MAJEURE ESPACE - PRODUIT - VÊTEMENT - BRANDING

ACCESSIBILITÉ

M1 - Année 4

- Bac+3 Design global ou Design spécialisé
- Bac+3 domaine de l'ingénierie ou
artisanat (avec mise à niveau)

INSCRIPTION:

L'inscription s'effectue sur le site de
l'école Supdesign : www.supdesign.corsica

FRAIS DE SCOLARITÉ :

Année 1 : 5900 euros

Année 2: 6900 euros

Année 3 : 6900 euros

Année 4 : 6900 euros

Année 5 : 6900 euros

Frais de l'année d'enseignement : cours et suivi des étu-
diants, mise à disposition du matériel, des locaux, ressource
documentaire pédagogique, numérique et physique, suivi
personnalisé, placement de stage, réseau professionnel.

EMPLOIS VISÉS

Concepteur design - Chef de projet design - Directeur artistique - Designer ma-
nager - Designer manager innovation - Consultant en design global et innovation
- Designer produit / industriel - Designer espace - Designer mode - Designer textile
- Food designer - Designer graphique .

CONTACTS :

Supdesign.ajaccio@gmail.com

ADRESSE :

La Cité Grossetti
Boulevard Albert 1er, Place Miot
20000 Ajaccio

AVEC LA COLLABORATION DE



TON PROFIL

PASSIONNÉ *EMPATHIQUE* • **OUVERT D'ESPRIT** • *investi*
RÉACTIF **CURIEUX** *Sensible*
• **PERSEVERANTE** • *visionnaire* • **POLYVALENTE**
OBSERVATEUR • *passionnée* • **INVESTIE** • **OUVERTE D'ESPRIT**
• *aider les autres* • **IMAGINER**
CONCEVOIR • *travail d'équipe* • **RÉACTIVE**
RECEPTIF **PERSPICACE** *PERSEVERANT*
PASSIONNÉ • *investie* **EMPATHIQUE**
OUVERT D'ESPRIT • *investie*

PROJETS PROFESSIONNELS

LA CITADELLE D'AJACCIO

¹ *La classe d'étudiants*

MOBY LINES

² *Marie Caroline Andreani ;
Photos du bateau Agence Sò Addicte.*

A PERLA RARA

³ *Emily Letailleur , Marie Caroline Andreani , Carla Bianchini ,
Céline Davanne*

NEOTYPE

⁴ *Alexia De La Foata ;* ⁵ *Antoine Canavaggio*

ROCHE BOBOIS

⁶ *Alexia De La Foata*

PROJETS D'ÉTUDE

LES NEREIDES X MUSÉE D'ORSAY

⁷ *Maria Stella Leroy ;* ⁸ *Serena Onetti-Santini .*

PIERRE HERMÉ X PANTONE

⁹ *Marie Caroline Andreani* ¹⁰ *Alexia De La Foata ,* ¹¹ *Jenna Pietri .*

SERGE LUTENS

¹² *Alexia De La Foata ;* ¹³ *Antoine Canavaggio .*

LUSH

¹⁴ *Serena Onetti-Santini* ¹⁵ *Maria Stella Leroy.*

CRÈME ATELIER

¹⁶ *Alexia De La Foata ;* ¹⁷ *Antoine Canavaggio .*

AVATAR X NIKE

¹⁸ *Antoine Canavaggio , Jenna Pietri , Alexia De La Foata.*

FORÊT ENCHANTÉE

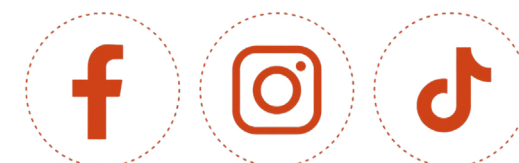
¹⁹ *Jenna Pietri*

ECO-CUISINE

²⁰ *Matteo Lambert*

STUDIO
CRÈME

supdesign
L'ÉCOLE SUPÉRIEURE DE DESIGN . CORSICA
www.supdesign.corsica



supdesign
L'ÉCOLE SUPÉRIEURE DE DESIGN . CORSICA

www.supdesign.corsica