

designer

de

la matière

à

la décision



école de design

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

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

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

Préparer, motiver et orchestrer
les meilleures décisions
possibles

le

pouvoir

du

design

manifesto

Pour le Vivant

(de l'inséparabilité)

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

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

(de la vulnérabilité)

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

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

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

(de l'universalité)

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

**Cet ailleurs, ce demain, fait projet.
Ce qui s'appelle un dessein.**

For the Living

(about inseparability)

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

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

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

(about vulnerability)

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

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

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

(about universality)

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

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



manifesto

Vers l'au-delà (du temps)

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

(vers le design de la décision)

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

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

Towards the beyond (about Time)

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

(towards the design of decisions)

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

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



diplôme

de

designer

global

conditions d'accès

CY école de design est une école Post-bac qui délivre un Diplôme Universitaire de Designer Global

1^{ère} année : Parcoursup

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

Comment : en choisissant le **Concours GalaxyDesign** lors de la formulation de vos vœux sur Parcoursup, entre le 20 janvier et le 11 mars 2021. Il ne s'agit cependant pas d'un concours, mais d'une présélection sur la base de vos résultats scolaires. C'est à l'issue d'un entretien avec un membre de l'équipe pédagogique, et l'examen de votre éventuel portfolio que vous pourrez être sélectionné.

2^{ème} et 3^{ème} année : sur concours

Qui : tous les étudiants ayant effectué une première/deuxième année d'une école d'arts ou d'arts appliqués.

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

4^{ème} année : sur entretien

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

Comment : en nous contactant directement pour que nous puissions comprendre votre projet professionnel au travers d'un entretien et l'examen de votre dossier.

CY School of Design is a post-baccalaureate school that awards a University Degree in Global Design

1st year

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

How: by choosing the GalaxyDesign Competition when you formulate your wishes on Parcoursup, between 20 January and 11 March 2021. However, this is not a competition, but a pre-selection based on your school results. You will be selected after an interview with a member of the teaching team and an examination of your portfolio.

2nd and 3rd year: on exam

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

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

4th year : interviews

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

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



designer global

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

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

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

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

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

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



un programme ambitieux

Notre promesse : excellence et professionnalisation

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

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

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

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

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

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

Design Mix : Une multi-disciplinarité affirmée

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

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

Our promise: excellence and professionalism

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

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

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

The ambition of reality : A strong link with the market

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

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

Design Mix : An asserted multi-disciplinarity

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

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



un parcours complet

Se Cultiver / Penser / Ecrire

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

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

Représenter

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

Observer / Analyser / Comprendre par les SHS

Le designer ne travaille que sur des situations de vie. Il doit donc maîtriser les savoirs, les modèles, les méthodes, les outils issus des sciences humaines et sociales. Sans préjuger des thématiques précises qui seront abordées tout au long du programme, ce sont presque toutes les sciences humaines qui sont abordées, de la philosophie aux sciences de la complexité, de la sociologie à l'ethnographie, de l'anthropologie aux sciences politiques, des sciences cognitives à l'économie.

Cultivating / Thinking / Writing

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

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

Representing

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

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

Observing / Analysing / Understanding through human science

The designer only works on life situations. He must therefore master the knowledge, models, methods and tools from the human and social sciences.

Without prejudging the precise themes that will be dealt with throughout the programme, almost all the human sciences will be addressed, from philosophy to the sciences of complexity, from sociology to ethnography, from anthropology to political science, from cognitive science to economics.



un parcours complet

Créer / Résoudre / Collaborer

Dans un projet, la créativité joue un rôle essentiel, notamment lors de l'idéation et de la génération de concepts. A une question, il peut y avoir 100 réponses, qu'il faut chercher et confronter. Une créativité individuelle, qu'il s'agit de libérer, mais aussi une créativité collective, qu'il s'agit d'orchestrer, avec des méthodes qu'il faut connaître.

Le designer est un «problem solver» qui dispose d'une méthodologie propre, où il associe ses compétences de représentation, aux savoirs multidisciplinaires acquis dans la formation. Mais il existe d'autres méthodologies, dont celle de l'ingénieur, qu'il s'agit de connaître et de croiser, pour s'adapter aux problèmes et pour collaborer.

Plus personne ne peut enfin prétendre lire et résoudre la complexité du monde tout seul. Pour le faire, il n'y a pas d'autres solutions que la collaboration entre égaux. Nos étudiants sont donc chaque année amenés à travailler sur des projets avec des étudiants d'autres cursus/écoles de l'université.

Faire / Expérimenter / Ressentir

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

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

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

Creating/Solving/ Collaborating

In a project, creativity plays an essential role, especially when it comes to the ideation and generation of concepts: to a question there can be 100 answers, which must be sought and confronted. Individual creativity, which has to be unleashed, but also collective creativity, which has to be orchestrated, with methods that need to be known.

The designer is a problem solver who has his own methodology, where he combines his representational skills with the multidisciplinary knowledge acquired in the training. But there are other methodologies, including that of the engineer, which it is a question of knowing and crossing, to adapt to problems and to collaborate.

At last, no one can claim to read and solve the complexity of the world on their own. To do so, there is no other solution than collaboration between equals. Every year, our students are therefore led to work on projects with students from other courses at the university.

Doing / Experimenting

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

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

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



un parcours complet

Comprendre / Investir l'entreprise

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

C'est notre mission que de bien les former à y entrer, pour y créer de la valeur et du lien.

Cela est fait au travers de plusieurs moyens :

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

Se professionnaliser

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

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

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

Understanding / Investing in the corporation

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

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

This is done through several means:

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

To become a professional.

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

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

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



un parcours en 5 ans

Année 1 à 3 : Savoirs fondamentaux, méthodologies et techniques

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

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

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

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

Année 4 à 5 : Comprendre les organisations humaines

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

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

Les 2 dernières années sont réalisées en alternance.

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

Year 1 to 3: Fundamental knowledge, methodologies and techniques

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

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

The third year includes a semester abroad:

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

Year 4 to 5: Understanding human organisations

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

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

The last 2 years are carried out in apprenticeship.

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



programme détaillé

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



programme détaillé

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

Mastère

Spécialisé®

Expert

Digital

Innovation

& Design

innovation by design

Réseaux sociaux, E-commerce, Apps, jeux vidéo, objets connectés, robotique, immersion, réalité augmentée : le numérique structure et innove nos vies comme jamais aucune technologie auparavant. Comme l'électricité hier, mais bien plus qu'elle aujourd'hui, le numérique est au cœur de tous les produits, les espaces, les services, les expériences que nous expérimentons, et jusqu'à nos émotions demain.

Dans le même temps, l'humanité est arrivée de manière dramatique aux limites de son modèle de développement, confrontée aux limites de la planète. A la fois partie du problème et de sa solution, le numérique doit aussi se réinventer pour à la fois servir nos vies et respecter la santé de cette planète.

Comment alors intégrer cette exigence paradoxale de gérer les ressources de la planète et de continuer à imaginer les objets, les espaces, les services et les expériences numériques de demain, dans nos entreprises (tous secteurs d'activités confondus !), nos services et espaces, publics, nos maisons, nos vies ?

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

il faut donc absolument former maintenant des ingénieurs déjà diplômés à la culture et à la méthode du design appliqués aux usages numériques.

Il s'agit d'aller plus loin qu'une simple exposition au « design thinking » en proposant une immersion longue dans la culture, les savoirs, les méthodes et les outils du design, dans le cadre d'une intense pédagogie par projet, en lien avec l'industrie.

C'est donc plus à une approche systémique par le design que se propose de former ce Mastère Spécialisé®.

Social networks, e-commerce, apps, video games, connected objects, robotics, immersion, augmented reality: digital technology structures and permeates our lives like never before. Like electricity in the past, but much more so today, digital technology is at the heart of all the products, spaces, services and experiences we experience, and even our emotions tomorrow.

At the same time, humanity has dramatically reached the limits of its development model, faced with the limits of the planet. As part of both the problem and the solution, digital technology must also reinvent itself to serve our lives and respect the health of the planet.

How then can we integrate this paradoxical requirement to manage the planet's resources and continue to imagine the objects, spaces, services and digital experiences of tomorrow, in our companies (all sectors of activity included!), our public services and spaces, our homes, our lives?

It is the purpose of design to contribute to the resolution of this paradox by training professionals who have mastered both the information technologies and the methods for putting them at the service of our lives, in a sustainable development approach.

It is absolutely necessary to train engineers who have already graduated in the culture and method of design applied to digital uses.

The idea here is to go further than a simple exposure to 'design thinking' by proposing a long immersion in the culture, knowledge, methods and tools of design, within the framework of an intense project-based pedagogy, in connection with industry.

This Specialised Masters® is designed to provide training in a systemic approach through design.



un programme multidisciplinaire

L'objectif de la formation est d'amener les étudiants à acquérir de fortes compétences de conception et de management de projets numériques innovants, des connaissances métiers autour de l'expérience utilisateur, et une compréhension des enjeux stratégiques et organisationnels des entreprises.

Il s'agit de former des cadres de haut niveau pouvant analyser et comprendre les besoins transversaux d'une entreprise et de toutes ses parties prenantes, capables d'animer l'ensemble des acteurs d'une solution numérique dans une entreprise.

Ceci se fait au travers d'un programme pluridisciplinaire très intense (690h) construit autour de 7 modules :

1- Se cultiver/penser/écrire : La première qualité d'un expert en innovation est d'être cultivé, et donc de disposer de nombreuses et différentes références et grilles de lecture du monde. Pour nourrir et structurer cette culture, produire cette pensée et maîtriser son partage, plusieurs thématiques sont abordées : de l'histoire du design numérique à la culture du soin, en passant par l'histoire des idées politiques, et la culture du vivant.

2- Représenter : Parce qu'il faut faire travailler son cerveau droit, les techniques de représentation sont au cœur, de la pratique du design et de l'Innovation. A chaque étape de son travail, l'expert en innovation utilise ces techniques pour penser, observer, créer, formaliser, tester, partager, expliquer, collaborer, communiquer, convaincre et séduire.

3- Faire : Penser, Faire : les deux jambes de l'innovation et du design. La matérialité des pratiques en innovation est d'autant plus importante que notre avenir dépend de la manière dont nous allons gérer les ressources de la planète. C'est par nos choix de matières, de leur utilisation raisonnée, de leur recyclage que nous induirons une industrie créatrice de valeur et d'usages et protectrice du vivant.

4- SObserver et comprendre avec les SHS :

Pour travailler avec pertinence sur des situations de vie, il faut maîtriser les savoirs, les modèles, les méthodes, les outils issus des sciences humaines et sociales. Sans préjuger ici des thématiques précises qui seront abordées, ce sont presque toutes les SHS qui sont abordées, de la philosophie aux sciences de la complexité, de la sociologie à l'ethnographie, de l'anthropologie aux sciences politiques. Elles le seront de manière situées, c'est à dire toujours associées à une question sur un terrain donné.

5- Créer/résoudre/collaborer : La pédagogie par projet est au cœur du programme.

6 projets sont donc proposés dans la formation (4 de huit semaines, 2 d'une semaine), encadrés par un designer professionnel, et toujours construits autour d'une problématique apportée par une entreprise ou une collectivité. Des cours viennent apporter les savoirs, méthodes et outils nécessaires au déploiement de la méthodologie

6- Comprendre les organisations humaines:

Les endroits de la décision et de l'action sont les organisations humaines. Il est donc impératif de les comprendre dans leur mission et leur fonctionnement. Sans cette compréhension, il est impossible de prétendre y jouer un rôle, et de participer à sa vie, quand ce n'est pas à sa création ou à sa direction.

7- Se professionnaliser : La promesse de l'école est de professionnaliser ses étudiants, c'est à dire à la fois de se doter des compétences relationnelles nécessaires (les fameux soft skills !), mais aussi de construire une identité professionnelle et trouver une voie en adéquation avec leurs motivations.

Le Projet de fin d'étude consiste à faire la preuve de la capacité à déployer l'ensemble de la méthodologie du design sur un projet personnel. La soutenance finale a lieu devant un jury de professionnels



a multi-disciplinary programme

The objective of the programme is to enable students to acquire strong skills in the design and management of innovative digital projects, business knowledge about user experience, and an understanding of the strategic and organisational challenges facing companies.

The aim is to train high-level executives who can analyse and understand the cross-functional needs of a company and all its stakeholders, and who are capable of managing all the players involved in a digital solution within a company.

This is done through a very intense multidisciplinary programme (690h) built around 7 modules:

1- Culture/thinking/writing: *The first quality of an innovation expert is to be cultured, and to have many different references and ways of reading the world. To nourish and structure this culture, to produce this thought and to master its sharing, several themes are addressed: from the history of digital design to the culture of care, via the history of political ideas and the culture of the living.*

2- Representation: *Because it is necessary to exercise one's right brain, representation techniques are at the heart of the practice of design and innovation. At each stage of his work, the innovation expert uses these techniques to think, observe, create, formalise, test, share, explain, collaborate, communicate, convince and seduce.*

3- Doing: *Thinking, Doing: the two legs of innovation and design. The materiality of innovation practices is all the more important as our future depends on how we manage the planet's resources. It is through our choice of materials, their reasoned use and recycling that we will create an industry that creates value and uses and protects the living world*

4- Observe and understand with the Human Sciences: *to work with relevance on life situations, it is necessary to master the knowledge, models, methods and tools of the human and social sciences. Without prejudging the precise themes that will be addressed here, almost all of the social and human sciences are addressed, from philosophy to the sciences of complexity, from sociology to ethnography, from anthropology to political science. They will be situated, i.e. always associated with a question in a given field.*

5- Create/solve/collaborate: *Project-based teaching is at the heart of the programme.*

Six projects are therefore proposed in the course (4 of eight weeks, 2 of one week), supervised by a professional designer, and always built around a problem brought by a company or a community. The courses provide the knowledge, methods and tools necessary to deploy the methodology

6- Understanding human organisations:

The places where decisions are made and actions taken are human organisations. It is therefore imperative to understand them in their mission and functioning. Without this understanding, it is impossible to claim to play a role in them, and to participate in their life, if not in their creation or direction.

7- Becoming professional: *The school's promise is to professionalise its students, i.e. to equip them with the necessary relational skills (the famous soft skills!), but also to build a professional identity and find a path in line with their motivations.*

The final project *consists of demonstrating the ability to deploy the entire design methodology on a personal project. The final presentation takes place before a jury of professionals.*

programme détaillé

| SE CULTIVER / PENSER / ECRIRE | |
|--|---|
| Histoire du design numérique | ● |
| Histoire des idées politiques | ● |
| Culture du soin | ● |
| Cultures du vivant | ● |
| Cultures de la complexité | ● |
| Écritures narratives | ● |
| Méthodes de recherche documentaire | ● |
| Écritures de recherche | ● |
| REPRÉSENTER | |
| Story Boarding | ● |
| Mind mapping | ● |
| Facilitation graphique | ● |
| Première | ● |
| Adobe XD | ● |
| FAIRE / EXPÉRIMENTER / RESENTIR | |
| Initiation Atelier | ● |
| Maquetter | ● |
| CRÉER / RÉSOUDRE | |
| Histoire des théories du design | ● |
| Méthodologies du design | ● |
| Méthodologies créatives | ● |
| Intelligence Collective | ● |
| Management Interculturel | ● |
| Ergonomie | ● |
| UX/UI | ● |
| Gestion de projet | ● |
| Projet IA | ● |
| Projet Thématique de filière | ● |
| Projet IoT | ● |
| Projet UX/UI | ● |
| Workshop Numérique responsable | ● |
| Workshop Innovation Sociale | ● |
| COMPRENDRE LES ORGANISATIONS | |
| Entreprendre | ● |
| Innové | ● |
| Mesurer l'impact | ● |
| Diriger | ● |
| Animer | ● |
| Organiser | ● |
| SE PROFESSIONNALISER | |
| Communication orale | ● |
| communication visuelle | ● |
| Le corps à l'oeuvre | ● |
| Ateliers collectifs | ● |
| Coaching Individuel | ● |

| CULTIVATE ONESELF/THINK/WRITE | |
|---|---|
| <i>History of Digital Design</i> | ● |
| <i>History of Political Ideas</i> | ● |
| <i>Cultures of Care</i> | ● |
| <i>Cultures of the Living</i> | ● |
| <i>Cultures of complexity</i> | ● |
| <i>Narrative Writing</i> | ● |
| <i>Documentary research methodology</i> | ● |
| <i>Research Writing</i> | ● |
| REPRESENTING | |
| <i>Story Boarding</i> | ● |
| <i>Mind mapping</i> | ● |
| <i>Graphic Facilitation</i> | ● |
| <i>Première</i> | ● |
| <i>Adobe XD</i> | ● |
| DO / EXPERIMENT / FEEL | |
| <i>Workshop Initiation</i> | ● |
| <i>Model</i> | ● |
| CREATING / SOLVING | |
| <i>History of Design History</i> | ● |
| <i>Design Methodologies</i> | ● |
| <i>Creative Methodologies</i> | ● |
| <i>Collective Intelligence</i> | ● |
| <i>Intercultural Management</i> | ● |
| <i>Ergonomy</i> | ● |
| <i>UX/UI</i> | ● |
| <i>Project Management</i> | ● |
| <i>AI Design Project</i> | ● |
| <i>Thematic Design Project</i> | ● |
| <i>IoT Design Project</i> | ● |
| <i>UX/UI AI Design Project</i> | ● |
| <i>Responsible digital Workshop</i> | ● |
| <i>Social Innovation Workshop</i> | ● |
| UNDERSTANDING ORGANISATIONS | |
| <i>Entrepreneurship</i> | ● |
| <i>Innovate</i> | ● |
| <i>Measure the Impact</i> | ● |
| <i>Lead</i> | ● |
| <i>Animate</i> | ● |
| <i>Organise</i> | ● |
| BECOMING A PROFESSIONAL | |
| <i>Oral Communication</i> | ● |
| <i>Visual Communication</i> | ● |
| <i>The Body at Work</i> | ● |
| <i>Collective Workshop</i> | ● |
| <i>Individual Coachin</i> | ● |



Q/R et débouchés

Qui est concerné ?

Cette formation est destinée aux ingénieurs en informatique, en électronique, en robotique et plus généralement aux ingénieurs impliqués dans le numérique, ainsi qu'aux professionnels du numérique désireux de se doter de nouvelles compétences de conception et d'innovation.

Comment Candidater ?

En contactant le service admission de CY école de design :

+ mail: admission@cy-ecolededesign.fr

+ tel: +33 6 35 56 56 58).

L'admission se fait à l'issue d'un entretien avec un membre de l'équipe pédagogique.

Quel est le volume de cours ?

La formation est très intense puisque elle consiste en 690h de face à face, de fin septembre à fin juin. Elle nécessite donc un investissement à temps complet.

Où a lieu la formation ?

La formation a lieu sur le campus de Saint-Germain-en-Laye, et bénéficie des mêmes facilités que les autres formations de l'école.

Quels sont les débouchés ?

La liste des principales fonctions concernées sont :

- + Concepteur de produits/services digitaux
- + Chef de projet en produits/services digitaux
- + Chef de Projet UX/UI
- + Chef de Projet en transformation digitale
- + Consultant en stratégie digitale
- + Consultant en transformation digitale
- + Manager de département produit/services

Who is concerned?

This course is intended for engineers in computer science, electronics, robotics and more generally for engineers involved in digital technology, as well as for digital professionals wishing to acquire new design and innovation skills.

How to apply?

By contacting the CY School of Design admissions department:

+ mail: admission@cy-ecolededesign.fr

+ tel: +33 6 35 56 56 58).

Admission is based on an interview with a member of the teaching staff.

What is the volume of courses?

The course is very intense as it consists of 690 hours of face-to-face training, from the end of September to the end of June. It therefore requires a full-time commitment.

Where does the course take place?

The course takes place on the Saint-Germain-en-Laye campus, and benefits from the same facilities as the school's other courses.

What are the opportunities?

The list of the main functions concerned are:

- + Digital product/service designer*
- + Project manager for digital product/service*
- + Project Manager in UX/UI*
- + Digital Transformation Project Manager*
- + Digital Strategy Consultant*
- + Digital transformation consultant*
- + Product/service department manager*



le campus

Un Campus dédié à l'innovation

Les formations de CY école de design sont proposées à Saint-Germain en Laye, au sein du campus IxBlue, qui accueille aussi un écosystème de startups de hautes technologies (IA, robotique, Biotech), mais aussi une école Montessori, le tout dans un magnifique parc boisé et sécurisé.

Située à 2 pas du campus de SciencesPo St-Germain-en-Laye et de l'INSPE, ainsi que du Lycée International, le campus est à 10mn en bus de la station RER de St-Germain-en-Laye, et sera desservie dès l'automne 2021 par le Tramway, ainsi que par le métro du Grand Paris.

C'est dans ce cadre exceptionnel que l'école offre toutes les facilités attendues d'une grande école de design.

C'est aussi une opportunité unique d'être au cœur d'un dialogue permanent entre les mondes de la recherche et de l'entreprise.

Un environnement d'une grande qualité

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

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

A Campus dedicated to innovation

All CY school of Design trainings are offered in Saint-Germain en Laye, within the IxBlue campus, which also hosts an ecosystem of high-tech start-ups (IA, robotics, Biotech), as well as a Montessori school, all in a magnificent wooded and secure park.

Located a stone's throw from the SciencesPo St-Germain-en-Laye campus and the INSPE, as well as the International High School, the campus is 10 minutes by bus from the St-Germain-en-Laye RER station, and will be served from the autumn of 2021 by the Tramway, as well as by the Greater Paris metro.

It is in this exceptional setting that the school offers all the facilities expected of a major design school.

It is also a unique opportunity to be at the heart of a permanent dialogue between the worlds of research and business.

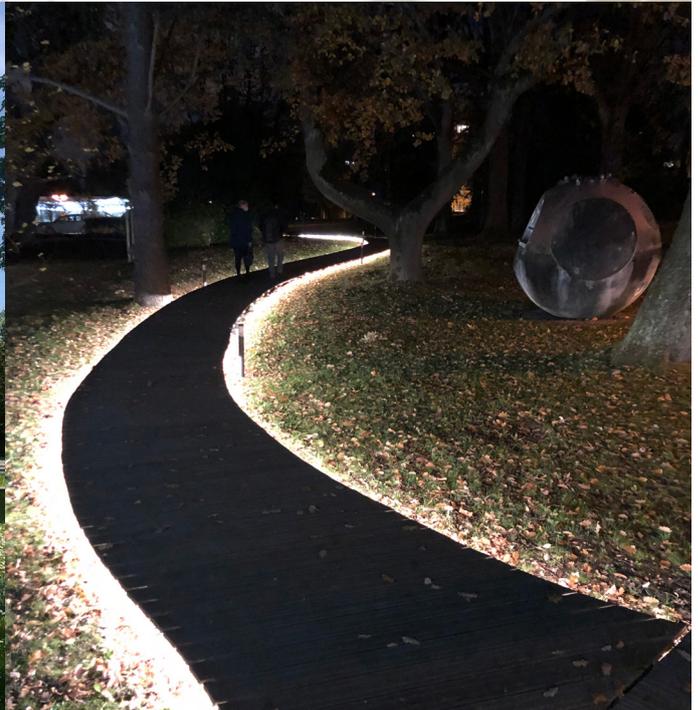
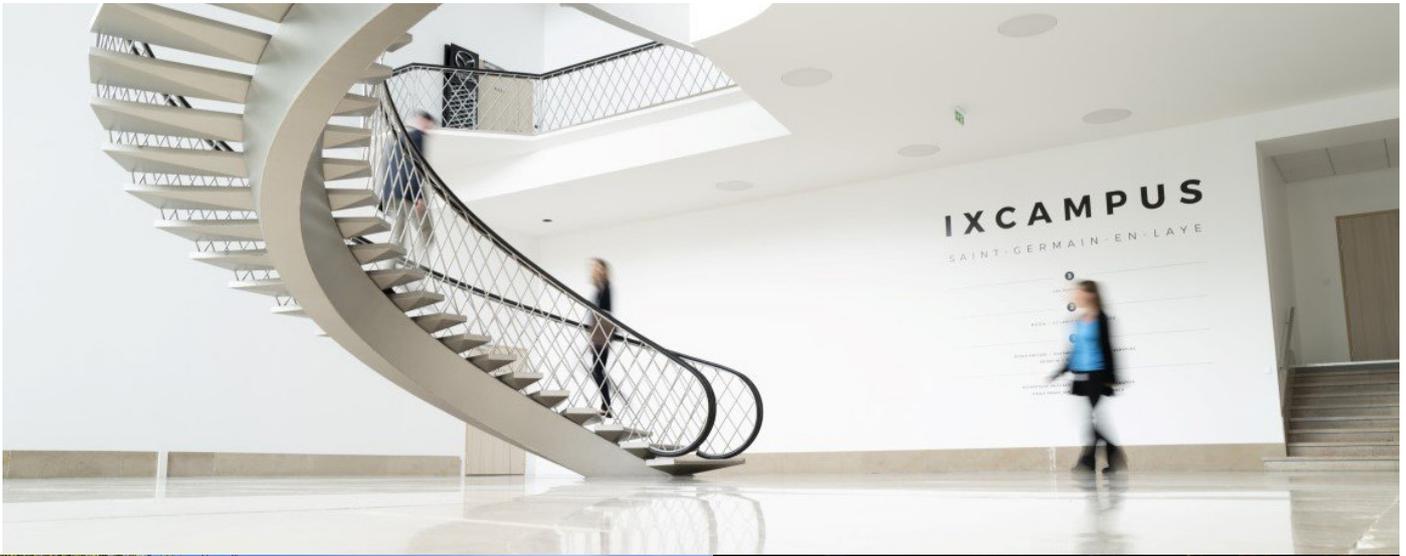
A high quality environment

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

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



the campus



partenaires

Ville de Saint-Germain-en-Laye

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



Communauté d'Agglomération de Cergy-Pontoise

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



Département du Val d'Oise

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



Région Ile-de-France

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



Exail

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



La Turbine

La Turbine est l'incubateur, pépinière et hôtel d'entreprises (IPHE) fonctionnant en réseau sur 3 sites. Au-delà de l'offre immobilière, elle propose une offre originale et accessible à toutes les entreprises et acteurs économiques du territoire pour les soutenir dans leur démarche de création ou de développement de leur activité innovante.



partners

CY Alliance

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

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

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

EUTOPIA

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

IRI Centre Pompidou

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

Supdesign

Toute jeune école de design Corse, Supdesign forme en 3 ans des designers qui pourront ensuite rejoindre CY école de design. Nous collaborons à son programme au travers de Master Class et de workshops.

Sciences du Design

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



gouvernance

Conseil scientifique / Academic board

Président / President :

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

Membres / Members :

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

Pathum Bila-Deroussy : PhD – Manager chez Tenzing Conseil

Dorothee Browaey : Chief Executive Officer at TEK4life.eu

Antoine Fenoglio : Designer, co-fondateur des Sismo

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

Fabienne Munch : Professor and Chair – The Ohio State University

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

Sophie Pène : Professeur – Université de Paris EURIP CRI

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

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

Aline Caranicolas : Responsable des partenariats industriels au CEA

Conseil professionnel / Advisory board

Président / President :

Pierre-Yves Panis, Chief Design Officer at Signify

Membres / Members :

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

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

Agnes Kwek : Founder – Mind the System

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

David Carvalho : Managong directrice – Link2 Concept

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

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

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

Antoinette Lemens : Fondatrice du cabinet de recrutement Lemens & Partner

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

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

Matthias Hossan : Directeur du Design Peugeot



nous trouver

Adresse

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

Email

contact@cy-ecolededesign.fr

Admission

Email : admission@cy-ecolededesign.fr

Tel : 06 35 56 56 58

Web

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

Réseaux sociaux



www.facebook.com/cyecolededesign



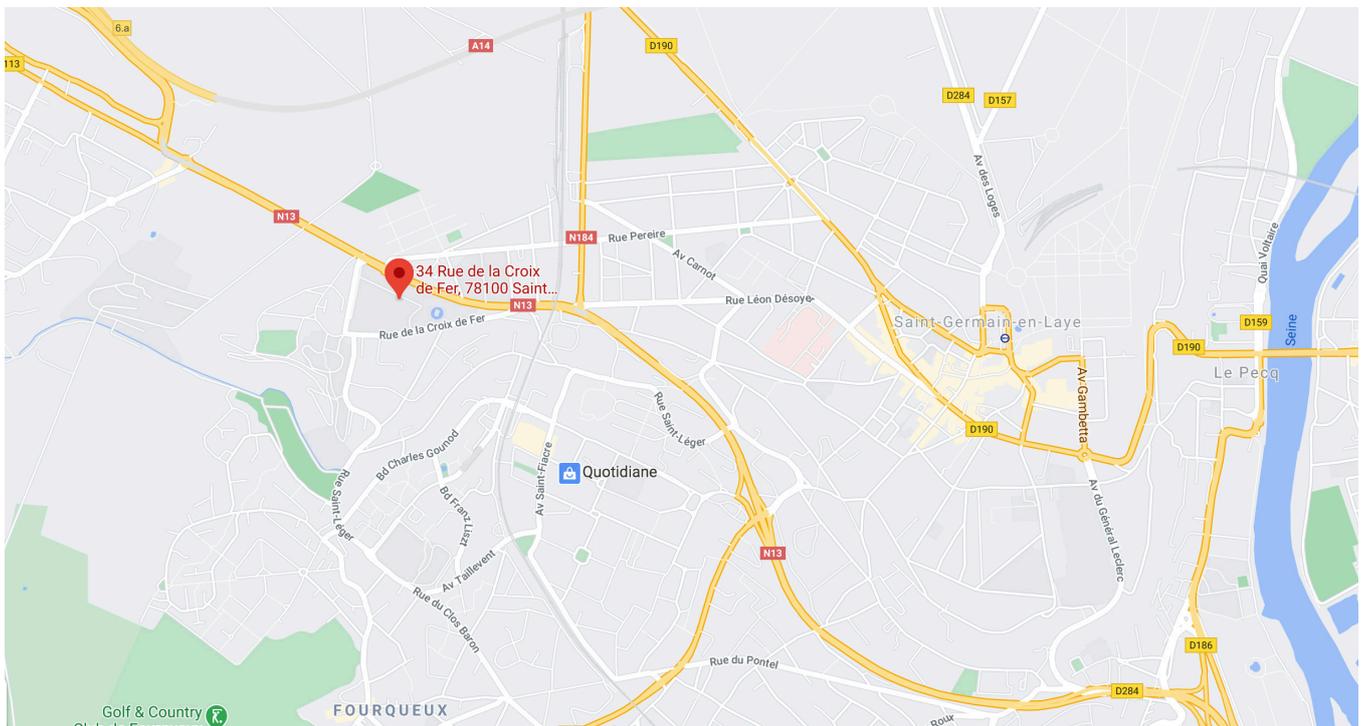
[@CyEcoledeDesign](https://twitter.com/CyEcoledeDesign)



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



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



Une école de



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

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

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

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

D'autres écoles prestigieuses sont membres de CY Alliance :

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

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