

DNMADE INNOVATION

SOCIALE Spécialité design, territoires et société :

Produit et graphisme



Cadre du Diplôme

Le diplôme national des métiers d'art et du design, DN MADE, vise l'acquisition de solides connaissances et de compétences professionnelles dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design.

Il s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art.

Le DN MADE est un cycle de formation en trois années qui vise le grade de licence.

Reposant sur un socle commun d'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures, théories) et transversaux (méthodes et outils de création), la formation s'articule autour de la dynamique de projet : les ateliers de création sont le point de convergence et de mobilisation des savoirs et compétences en cours d'acquisition.

Le cursus en trois années permet d'acquérir 180 ECTS valant grade de licence.

Contexte professionnel

Le titulaire du DN MADE peut accéder à des fonctions et des emplois, nombreux et variés, dans les secteurs économiques du design et des métiers d'art qui englobent des activités de création, de conception et de production voire de conservation-restauration.

Son activité consiste à collaborer au sein d'une équipe ou en étroite relation avec d'autres acteurs, aux différentes phases d'élaboration et de concrétisation d'un projet de création appliquée. Sa contribution peut traverser l'ensemble du processus – de la définition du besoin à la réalisation du produit – ou se limiter partiellement à la réalisation de certaines étapes du projet.

Après une poursuite d'études supérieures et/ou une expérience en milieu professionnel, le titulaire du DN MADE peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Le titulaire du DN MADE exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante ;
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité ;

Profil et compétences attendus

- S'intéresser aux domaines de la création passée et contemporaine dans leur diversité et complémentarité afin de développer sa curiosité sur le monde et les phénomènes de société, mais également son sens de l'imagination et de l'initiative.
- Posséder des compétences en matière d'expression écrite et orale en français et dans une langue étrangère.
- Faire preuve de capacités d'organisation et d'autonomie, mais également des dispositions au travail en équipe

- Disposer d'un esprit de synthèse et d'anticipation utile à la démarche de projet par la complémentarité des domaines des humanités, scientifiques, technologiques et des arts.
- Démontrer une appétence pour les techniques de création traditionnelles et numériques, ainsi que les savoir-faire et les modes de fabrication.

Formation sur 3 ans

1^{re} année

Les deux premiers semestres sont ceux de la découverte et de l'acquisition des fondamentaux. Ils fondent le socle commun à la transmission d'une culture métiers d'art et design constituée de théories, de méthodes, de pratiques, de modes de production articulés à la création et à la concrétisation de projets. Ils sont également le moment privilégié de la construction d'une culture scientifique et technique commune aux différents parcours de formation.

2^e année

Les troisième et quatrième semestres sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation. L'étudiant construit son parcours en se déterminant vers un ou plusieurs domaines de création.

3^e année

Les cinquième et sixième semestres se concentrent sur le perfectionnement professionnel. L'étudiant se détermine pour un champ professionnel spécifique, fort de l'ensemble des compétences acquises tout au long du cursus. Celles-ci lui permettent de mettre à profit ses maîtrises techniques pour orienter son travail vers une recherche créative personnelle et innovante. Le projet professionnel est l'aboutissement de son parcours. Il lui permet de faire le choix d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études.

Stage

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours des trois années autorisera sous une forme fractionnée plusieurs expériences :

- un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier ;
- un stage professionnel de 12 à 16 semaines (entre 420 h et 560 h) au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de sixième semestre (acquisition de compétences, gestes et savoirs spécifiques, expérience en agence de design en tant que membre intégré, expérience au sein d'institutions culturelles et/ou associatives pour l'élaboration de projets culturels), si possible à l'issue du semestre 4, début du semestre 5 et éventuellement un court stage de production qui viendrait nourrir le projet en semestre 6.

Pôles d'enseignements

Le référentiel de formation se structure à partir de trois grands pôles d'enseignements qui déterminent des champs de connaissances et d'activités ;

❖ Les enseignements **Génériques Culture et Humanités** constituent le socle fondamental des acquisitions d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique notamment. Si l'approche se veut pour partie théorique et chronologique, elle engage également une compréhension du monde dans ses composantes historiques et sociétales en s'appuyant sur des approches thématiques et horizontales.

❖ Les enseignements **Transversaux** consacrés aux méthodologies & techniques construisent les apprentissages des outils et méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension qui sont nécessaires à la démarche de projet jusqu'aux conditions de sa mise en œuvre. Ces enseignements comportent une dimension scientifique visant à la maîtrise, à un niveau adapté, des possibilités et des contraintes liées aux propriétés des matériaux et aux techniques mobilisées.

❖ Les enseignements **Pratiques & Professionnels** constituent le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet. Ils identifient le ou les parcours de l'établissement et favorisent la mise en synergie de plusieurs disciplines par la pratique du co-enseignement autour du projet et de ses processus de fabrication. La diversité de l'offre des ateliers de création se détermine en fonction des contextes existants et sur le principe d'une logique de parcours à forte identité métier. L'atelier est également le lieu de convergence entre les pratiques créatives du design et des métiers d'art sans subordination de l'un par rapport à l'autre, mais dans une redéfinition permanente des territoires en fonction de la cohérence du projet et de son positionnement du côté de la production industrielle ou de la fabrication de petites séries ou de pièces uniques.

Ils posent les bases de modes de création spécifiques aux métiers d'art et au design. Il s'agit :

- d'aborder une culture métiers d'art et design, à développer aussi bien au niveau des contenus que d'une attitude engagée et active qui génère du lien entre les humanités et la création ;
- d'initier des modes de pensée et de création spécifiques grâce aux techniques et outils fondamentaux d'expression et notamment dans une première approche des méthodes de projet ;
- d'assurer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner le parcours à venir.

Le DNMADE INNOVATION SOCIALE Spécialité design, territoires et société : Produit et graphisme

Le DNMADE Territoires & Société: produit & graphisme, mention Innovation sociale forme des designers capables de combiner des compétences créatives, techniques, cognitives et sociales qui produisent des réponses à des enjeux sociaux.

Le designer de l'Innovation sociale doit savoir mobiliser un large éventail de compétences dans son travail— de la capacité à visualiser les possibilités futures ou à comprendre les besoins des usagers, aux compétences techniques en utilisant les technologies numériques ou les matériaux tangibles tout en privilégiant l'expérience vécue par les usagers/citoyens.

Les projets, collaboratifs et pluridisciplinaires, mobilisent d'une part des pratiques professionnelles de design et des sciences sociales et d'autre part des pratiques comme le DIY (Do It Yourself) et l'éducation populaire.

La formation se compose d'analyse de terrain, d'observation participante, d'élaboration d'hypothèses prospectives et de médiation de projet.

Les domaines du design varient en fonction des partenaires et des territoires : design de services, design des politiques publiques ou design social.

Les outils et langages numériques étant devenus des outils majeurs du designer, la formation vise à s'écarter de la passivité technique au profit d'un usage actif et créatif qui implique directement cet outil dans le processus de fabrication et favorise l'usage de logiciels libres et ouverts.

Qualités requises :

— Être sensibilisé aux pratiques des disciplines artistiques. Cette pratique peut être attestée par l'inscription aux enseignements artistiques facultatifs, d'exploration, de spécialités, d'arts appliqués ou par une pratique personnelle.

— Disposer de compétences en matière d'expression écrite et orale afin de pouvoir argumenter un raisonnement. Compétences pouvant être notamment attestées par les notes obtenues au baccalauréat de français, ainsi que dans les matières littéraires durant les années de lycée (français, philosophie, histoire, sciences économiques et sociales...) ou par une pratique personnelle.

— S'intéresser aux questions politiques et sociales. L'intérêt pour les enjeux politiques et sociaux et, plus largement, pour le fonctionnement des sociétés contemporaines est essentiel. Cette curiosité peut être attestée par un investissement associatif ou des responsabilités collectives ainsi qu'un investissement civique, dans le domaine de l'éducation populaire, des pratiques DIY au sein d'un Fablab, par exemple.

— Disposer de compétences informatiques et numériques. Compétences attestées ou des compétences personnelles (présence web, création numérique...) ou par des pratiques de base en 3D, en motion ou en programmation, obtenues par l'inscription à des options proposées durant les années lycées (ICN, ISN...).

— Savoir travailler de façon autonome et en équipe. Cet attendu marque l'importance, pour la formation, de la capacité du candidat à travailler en co-conception. Cette compétence peut être attestée par des exemples d'expériences scolaires et/ou extrascolaires.

Débouchés et métiers visés :

- Conception et réalisation de biens matériels ;
- Enseignement et/ou recherche.
- Designer d'interface, de service.
- Manager de l'innovation

Formation

1ère année Découverte – Acquisition des fondamentaux	
S1	Enseignements génériques
	Humanités et cultures
U E 1	Humanités <i>approches en philosophie et LSH de la problématisation, de concepts fondamentaux et des méthodologies appliquées</i>
	Cultures des arts, du design et des techniques <i>Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques</i>
	Enseignements transversaux
	Méthodologies, Techniques et langues
U E 2	Outils d'expression et d'exploration créative <i>Apprentissage et pratiques des outils et médiums fondamentaux - mode d'expérimentation et de recherche</i>
	Technologies et matériaux <i>Etude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas</i>
	Outils et langages numériques <i>apprentissages des outils numériques fondamentaux PAO CAO</i>
	Langues vivantes <i>Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement compréhension et expression orale et écrite</i>
	Contextes économiques et juridiques <i>Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat</i>
	Enseignements pratiques et professionnels
	Atelier de création
U E 3	Techniques et savoir-faire <i>découverte et sensibilisation</i>
	Pratique et mise en œuvre du projet <i>micro-projets ouverts sur différents champs de création</i>
	Communication et médiation du projet <i>initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication</i>
	Accompagnement vers l'autonomie
	Professionnalisation
U E 4	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude <i>initiation et Construction du parcours (tutorat, visites de centre, projet 5j d'observation)</i>
2ème année Approfondissement - spécialisation	
S3	Enseignements génériques
	Humanités et cultures
U E 9	Humanités <i>réflexion sur la pratique du design et des métiers d'art, au sein d'enjeux actuels éclairés par la philosophie et les LSH</i>
	Cultures des arts, du design et des techniques <i>des grandes évolutions historiques de la création appliquée aux prémices du design</i>
	Enseignements transversaux
	Méthodologies, Techniques et langues
	Outils d'expression et d'exploration créative <i>Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création</i>

1ère année Découverte – Acquisition des fondamentaux	
S2	Enseignements génériques
	Humanités et cultures
U E 5	Humanités <i>une connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des LSH et des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale</i>
	Cultures des arts, du design et des techniques <i>les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales</i>
	Enseignements transversaux
	Méthodologies, Techniques et langues
U E 6	Outils d'expression et d'exploration créative <i>Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales</i>
	Technologies et matériaux <i>Etude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matériauthèque</i>
	Outils et langages numériques <i>approfondissement des outils de PAO CAO et initiation aux langages numériques</i>
	Langues vivantes <i>Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création</i>
	Contextes économiques et juridiques <i>Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées</i>
	Enseignements pratiques et professionnels
	Atelier de création
U E 7	Techniques et savoir-faire <i>Echantillonnage, élaboration de matériauthèque</i>
	Pratique et mise en œuvre du projet <i>Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création</i>
	Communication et médiation du projet <i>Apprentissage des modes et codes de représentation et de communication</i>
	Accompagnement vers l'autonomie
	Professionnalisation
U E 8	Parcours de professionnalisation et poursuite détermination <i>et Construction d'un parcours, stage 2 semaines (observation et découverte d'un contexte professionnel)</i>
2ème année Approfondissement - spécialisation	
S4	Enseignements génériques
	Humanités et cultures
U E 1 3	Humanités <i>recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain</i>
	Cultures des arts, du design et des techniques <i>histoire et enjeux contemporains des métiers d'art et du design</i>
	Enseignements transversaux
	Méthodologies, Techniques et langues
	Outils d'expression et d'exploration créative <i>Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel et collaboratif</i>

S3	Technologies et matériaux <i>Investigations des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétence</i>
	Outils et langages numériques <i>Approfondissement des outils de spécialité et apprentissage des langages numériques</i>
	Langues vivantes <i>Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne TOEIC, TOFEL</i>
	Contextes économiques et juridiques <i>Etude de cas et élaboration de projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques</i>
Enseignements pratiques et professionnels	
Atelier de création	
U E 1 0	Techniques et savoir-faire <i>Pratique et approfondissement d'un champ spécifique</i>
	Pratique et mise en œuvre du projet <i>Démarche de projet individuelle et spécifique à un champ professionnel</i>
	Communication et médiation du projet <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet</i>
Démarche de recherche en lien avec la pratique du projet <i>Analyser, questionner/interroger la pratique (démarche réflexive)</i>	
Professionnalisation	
U E 1 2	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude <i>Positionnement et enrichissement des compétences</i>

3ème année perfectionnement - projet

S5	Enseignements génériques
Humanités et cultures	
U E 1 7	Humanités <i>Analyse et problématisation détaillée d'un sujet, avec approfondissement scientifique de son contexte contemporain</i>
	Cultures des arts, du design et des techniques <i>Approfondissement et problématisation d'un champ spécifique et apports transversaux</i>
Enseignements transversaux	
Méthodologies, Techniques et langues	
U E 1 8	Outils d'expression et d'exploration créative <i>Pratiques et démarches de création appliquée à tous les modes d'expression, approfondissement d'une démarche plastique personnelle</i>
	Technologies et matériaux <i>investigation, évaluation, pratique, expérimentation de matériaux, mises en œuvre du projet personnel.</i>
	Outils et langages numériques <i>Pratique des outils et des langages numériques spécifiques au projet</i>
	Langues vivantes <i>Pratique orale et écrite de la langue appliquée au domaine professionnel, préparation d'argumentaire de démarche de création en lien avec le projet personnel.</i>
	Contextes économiques et juridiques <i>projets collaboratifs et formation à l'entrepreneuriat</i>

S4	Technologies et matériaux <i>Processus de création et de concrétisation à partir de matériaux et procédés, observations de compétences technologiques en vue du projet personnel, si possible en lien avec le stage</i>
	Outils et langages numériques <i>Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet</i>
	Langues vivantes <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet, pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours,..</i>
	Contextes économiques et juridiques <i>Micro-projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques, étude de cas</i>
Enseignements pratiques et professionnels	
Atelier de création	
U E 1 4	Techniques et savoir-faire <i>Pratique collaborative, croiser les spécificités de champs techniques complémentaires</i>
	Pratique et mise en œuvre du projet <i>Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnels</i>
	Communication et médiation du projet <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet</i>
Démarche de recherche en lien avec la pratique du projet <i>Problématiser et investiguer par la pratique (poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique</i>	
Professionnalisation	
U E 1 6	Parcours de professionnalisation et poursuite <i>Positionnement, et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats</i>

3ème année perfectionnement - projet

S6	Enseignements génériques
Humanités et cultures	
U E 2 1	Humanités <i>formulation argumentée d'une problématique, et rédaction d'une note de synthèse</i>
	Cultures des arts, du design et des techniques <i>culture spécifique et approfondie des champs métier, la constitution d'un corpus au service des problématiques du projet.</i>
Enseignements transversaux	
Méthodologies, Techniques et langues	
U E 2 2	Outils d'expression et d'exploration créative <i>écriture et expression d'un point de vue plastique et didactique au service du projet personnel et de la poursuite d'étude</i>
	Technologies et matériaux <i>Recherche, expérimentation, procédés de mises en œuvre appliquées au projet personnel; qualifier la création par les technologies</i>
	Outils et langages numériques <i>Pratique singulière des outils et des langages numériques au sein du projet de diplôme.</i>
	Langues vivantes <i>Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans la cadre du projet personnel</i>
	Contextes économiques et juridiques <i>Détermination et conception d'un cadre économique corrélé au projet</i>

S5	Enseignements pratiques et professionnels
	Atelier de création
U E 1 9	Techniques et savoir-faire pratiques collaboratives, approfondissement d'une expertise personnelle
	Pratique et mise en œuvre du projet Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à un champ professionnel, capacité à construire une démarche propre.
	Communication et médiation du projet Concevoir, rédiger et choisir et choisir les modes de communication adéquats
	Démarche de recherche en lien avec la pratique du projet Investiguer par la pratique (démarche heuristique et prospective, fouiller un sujet/domaine/une thématique)
	Professionnalisation
U E 2 0	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude Structurer les partenariats et les compétences en vue du projet personnel
	Stage Rapport d'activité du stage, mutualisation des compétences en situation professionnelle

S6	Enseignements pratiques et professionnels
	Atelier de création
U E 2 3	Techniques et savoir-faire Maitrise des pratiques et process au service du projet
	Pratique et mise en œuvre du projet Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propice à la création et la fabrication
	Communication et médiation du projet Présenter, exposer, valoriser son projet
	Démarche de recherche en lien avec la pratique du projet Construire un développement argumenté et étayé de références, rédiger un mémoire de projet précisant les choix et étapes-clés de la démarche
	Professionnalisation
U E 2 4	Parcours de professionnalisation et poursuite Argumentation, valorisation et promotion du projet personnel
	Stage de préprofessionnalisation possible en lien avec le projet personnel 2 mois

Examen

Unités Enseignement	Enseignements Constitutifs	Semestres											
		S1	S2	S3	S4	S5	S6						
Enseignements génériques													
Culture et Humanités	<i>Humanités (Lettres, Philosophie, Sciences humaines)</i>	UE 1	CC	UE 5	CC	UE 9	CC	UE 13	CC	UE 17	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Mémoire MADE (durée 30 minutes)	UE 21	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Projet MADE (durée 40 minutes)
	<i>Culture des arts, du design et des techniques</i>												
Enseignements transversaux													
Methodologies techniques et langues	<i>Outils d'expression et d'exploration créative</i>	UE 2	CC	UE 6	CC	UE 10	CC	UE 14	CC	UE 18	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Mémoire MADE (durée 30 minutes)	UE 22	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Projet MADE (durée 40 minutes)
	<i>Technologies et matériaux</i>												
	<i>Outils et langages numériques</i>												
	<i>Langues vivantes</i>												
	<i>Contextes économiques et juridiques</i>												
Enseignements pratiques et professionnels													
Ateliers de création	<i>Savoir-faire technique</i>	UE 3	CC	UE 7	CC	UE 11	CC	UE 15	CC	UE 19	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Mémoire MADE (durée 30 minutes)	UE 23	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Projet MADE (durée 40 minutes)
	<i>Pratique et mise en œuvre du projet</i>												
	<i>Communication et médiation du projet</i>												
	<i>Démarche de recherche liée au projet</i>												
Professionnalisation	<i>Parcours de professionnalisation et poursuite d'études</i>	UE 4	CC	UE 8	CC	UE 12	CC	UE 16	CC	UE 20	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Mémoire MADE (durée 30 minutes)	UE 24	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Projet MADE (durée 40 minutes)
	<i>Stage en milieu professionnel</i>												

Les unités des quatre premiers semestres sont évaluées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Toutes les unités du cinquième semestre sont évaluées sous la forme d'une épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la production du **mémoire MADE** de l'étudiant et sa soutenance orale face à un jury.

Toutes les unités du sixième semestre sont évaluées sous la forme d'une épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la réalisation du **projet MADE** de l'étudiant et sa soutenance orale face à un jury.

Volume Horaire

DNMADE Volume horaire	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Enseignements génériques : Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	5 h	5h	4h	4h	2h	1h
Enseignements transversaux : Méthodologies, techniques et langues	13h	13h	10h	10h	7h	6h
Enseignements Pratiques Professionnels : Ateliers de création	11h	11h	12h	12h	14h	16h
Professionalisation	1h	1h	1h	1h	1h	1h
Total hebdomadaire	30h	30h	27h	27h	24h	24h
Total Année	1080h		972h		864h	

Crédits européens, grille semestrielle des ECTS

DNMADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
Enseignements génériques : Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
Enseignements transversaux : Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
Enseignements Pratiques & Professionnels : Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
Professionalisation	1	1	1	1	1	3

Où se former

67 Illkirch-Graffenstaden
Lycée Le Corbusier (*public*)

Poursuite d'études

- Spécialisation en Design Graphique ou Design produit : DSAA mention Graphisme ou DSAA mention Produit
- Poursuite de la formation dans l'innovation sociale : DSAA InSituLab, Master Design Innovation Société Nîmes

N'hésitez pas à rencontrer un psychologue de l'Education Nationale (PSY-EN)