

# CATALOGUE DE COURS DNMADE 1 INNOVATION SOCIALE

Parcours Matériaux et Parcours Évènement

SEMESTRE 1 & 2

DNMADE  
CONTRÔLÉ  
PAR L'ÉTAT

# SOMMAIRE

## Préambule

Présentation du DNMADE  
Les 2 parcours : Matériaux et Évènement - Les métiers visés  
Organisation des enseignements

01  
02  
03-04

## Compétences

Descriptif des compétences  
Horaires hebdomadaires

05-06  
07

## Les unités d'enseignement

### Enseignements Génériques

UE 1 & UE 5 Humanités et culture  
EC1.1 & EC5.1 Humanités  
EC1.2 & EC5.2 Culture des Arts, techniques et langues

08-12

### Enseignements Transversaux

UE 2 & UE 6 Méthodologies, techniques et langues  
EC2.1 & EC6.1 Outils d'expression et d'exploration créative  
EC2.2 & EC6.2 Technologies et matériaux  
EC2.3 & EC6.3 Outils et langages numériques  
EC2.4 & EC6.4 Langues vivantes  
EC2.5 & EC6.5 Contextes économiques et juridiques

13-23

### Enseignements Pratiques et Professionnels

UE 3 & UE 7 Ateliers de création

24-26

### Parcours Matériaux

EC3.1 & EC7.1 Savoir-faire et excellence technique  
(similaire au Parcours Évènement)  
EC3.2 & EC7.2 Pratique et mise en œuvre du projet  
EC3.3 & EC7.3 Communication et médiation du projet

27-30

### Parcours Évènement

EC3.2 & EC7.2 Pratique et mise en œuvre du projet  
EC3.3 & EC7.3 Communication et médiation du projet

31-34

### Professionalisation

UE4 & UE8 Parcours de professionnalisation et  
poursuite d'étude

35-36

### Bibliographie

37-39



# Présentation du DNMADE

Le Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design préparé à l'Assomption-Bondy porte la mention "Innovation sociale".

Cette notion, dont la définition est donnée dans l'article 15 de la loi du 31 juillet 2014, met au centre de la formation les enjeux humains, sociétaux et environnementaux.

Nos étudiants sont formés aux différents champs d'intervention du design global en répondant à des besoins spécifiques des usagers grâce à des partenariats avec des entreprises ou des organismes relevant de la santé, de l'action publique, de l'éducation, de la culture, du développement territorial ou de l'humanitaire.

Ce cursus en trois ans s'attache à développer chez nos futurs designers des capacités conceptuelles et prospectives afin de mieux analyser les dysfonctionnements de nos modes de vie contemporains et proposer des alternatives constructives.

Les projets issus de situations concrètes proposées par des professionnels permettent aux étudiants de se questionner sur des besoins émergents, en mettant la méthodologie du design au service de l'innovation sociale.

Ainsi la transversalité du design avec les sciences humaines, sociales et économiques, sans oublier les aspects scientifiques est largement encouragée.

## OBJECTIFS:

- Former des futurs designers engagés dans une réflexion sociale et politique, capables de proposer des solutions innovantes à des problématiques sociétales.
- Privilégier l'éthique : mettre le développement durable au cœur de la démarche de design, interroger les enjeux humains, sociétaux, privilégier le respect de l'environnement.
- Réfléchir ensemble : pratiquer des pédagogies coopératives, des projets collaboratifs et pluridisciplinaires, le design thinking.
- S'ancrer dans le réel : analyser l'environnement, expérimenter les matériaux, pratiquer le FabLab et le DIY (Do it Yourself), tout en maîtrisant les outils et langages numériques.

## COMPÉTENCES REQUISES:

- Disposer d'un bon niveau de culture générale et d'une ouverture à la culture des arts, des sciences et des techniques;
- Faire preuve de sensibilité aux questions sociales, environnementales ;
- Faire preuve de facultés d'adaptation et d'organisation ;
- Montrer une bonne capacité à travailler en autonomie ou en groupe ;
- Montrer une bonne sensibilisation aux pratiques et disciplines artistiques ;
- Savoir mobiliser de bonnes compétences en matière d'expression écrite et orale pour argumenter et communiquer ses idées ;
- Disposer de compétences informatiques et numériques.

# LES DEUX PARCOURS DE DN MADE

## Parcours A : Matériaux

**Majeure :** Produit – Services et usages.

**Mineure :** Textile, nouveaux matériaux liés au recyclage et à la récupération.

Le parcours Matériaux accorde une primauté à l'exploitation et la valorisation des ressources locales, en proposant une réflexion sur l'emploi raisonné des matériaux dans les domaines du design et des métiers d'arts.

Les problématiques liées aux ressources naturelles limitées, à la gestion des déchets et leur revalorisation, au réemploi, aux nouveaux usages, seront privilégiées.

Le parcours Matériaux vise également l'acquisition des savoir-faire pratiques et théoriques afin d'être en mesure de répondre à des besoins matériels et immatériels (services et usages).

Les compétences exploratoires et créatives permettent aux étudiants de proposer, au sein de projets collaboratifs et pluridisciplinaires, des réponses innovantes en design de produit, design de service ou design textile

## Parcours B : Évènement

**Majeure : Espace** – Dispositifs spatiaux éphémères et pérennes.

**Mineure :** Graphisme, communication visuelle.

Le parcours Évènement vise à acquérir une double compétence en design d'espace et en design graphique.

Il s'agit de former de futurs concepteurs spécialisés dans la création d'espaces éphémères ou pérennes associés à des compétences en graphisme et en communication visuelle.

L'apprentissage des outils et langages numériques, en lien avec la spécialité, agrmente le processus créatif et favorise l'émergence d'idées novatrices et concises.

Les problématiques sociétales et environnementales sont largement abordées. L'étudiant développe des aptitudes exploratoires qui lui permettent de trouver des solutions bi et tridimensionnelles adaptées à des situations et contextes variés.

## LES MÉTIERS VISÉS :

Les métiers du design et de l'artisanat au sein de studios de création, d'agences de design, de PME/PMI en tant qu'assistant créateur, designer d'espace, designer graphique, designer textile, designer de service, manager de l'innovation.

Un poste de concepteur-créateur est plus envisageable à partir du niveau Bac+5.

# ORGANISATION DES ENSEIGNEMENTS

Le DNMADe vaut grade de **Licence**.

En France, il confère à son détenteur un **Bac+3** contrôlé par l'Etat. En Europe, depuis 1999, la valeur d'une Licence est fixée à 180 ECTS, soit 30 ECTS par semestre validé.

## La formation se structure en 6 semestres sur 3 années :

### S1 et S2 :

Découverte et acquisition de fondamentaux en 1ère année, avec une initiation progressive au projet (méthodologies, expérimentations, micro-projets et workshop).

### S3 et S4 :

Approfondissement et spécialisation en 2ème année avec des micro-projets individuels et collectifs.

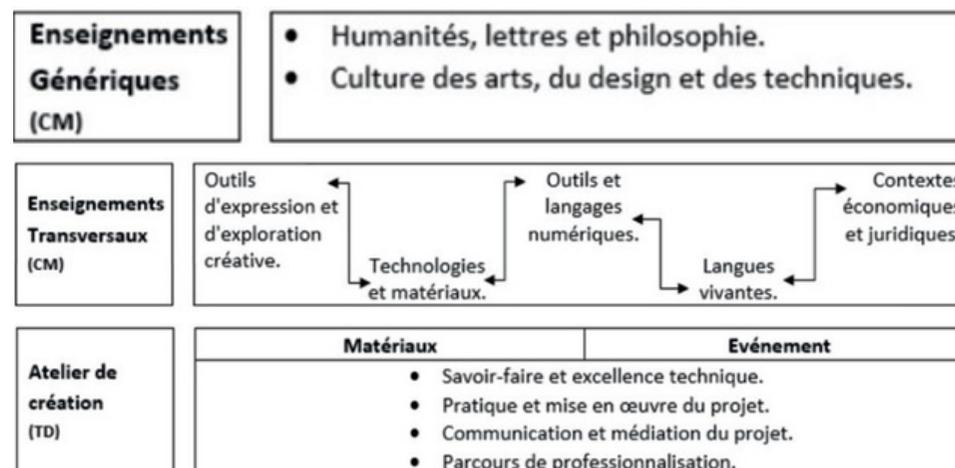
### S5 et S6 :

Perfectionnement en 3ème année avec la réalisation d'un mémoire et d'un projet professionnel « Métiers d'Art et Design ».

Les étudiants réalisent 2 stages professionnels au cours de la formation :

- Un stage d'observation active d'une durée de 2 semaines au cours du S2.
- Un stage professionnalisant d'une durée allant de 12 à 16 semaines, en une ou plusieurs périodes, entre le S4 et le début du S5.

## La formation s'articule autour de 3 pôles :



# ORGANISATION DES ENSEIGNEMENTS

## Organisation de la première année

La formation repose sur l'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures et théories) et transversaux (méthodes et outils de créations).

Elle s'articule autour de la dynamique de projet dans le cadre de l'atelier de création.

Le lycée Assomption-Bondy propose un DNMADe mention Innovation sociale avec 15 étudiants pour le parcours Matériaux et 15 étudiants pour le parcours Évènement.

## Modalité des cours

Les cours magistraux (CM) sont dispensés en classe entière regroupant les deux parcours.

Les travaux dirigés (TD) sont dispensés sur la base d'un effectif réduit de 15 étudiants au maximum. C'est le cas pour tous les cours dans le pôle Atelier de création. Pour les workshops, les cours sont banalisés plusieurs demi-journées chaque mois. A toutes ces heures s'ajoutent 15 heures d'autonomie liées à des recherches, à une plus grande ouverture culturelle, au développement d'un travail personnel ou collaboratif...

## Comment s'inscrire ?

Les candidats s'inscrivent sur la plateforme Parcoursup.

Le DNMADe du lycée Assomption-Bondy est ouvert aux boursiers. L'admission s'effectue sur dossier scolaire et projet motivé. Il est conseillé aux candidats ayant déjà une expérience personnelle en arts appliqués ou une pratique artistique de joindre un lien vers un book numérique ou faire parvenir un dossier A4 imprimé à l'établissement.

# LES COMPÉTENCES

1

Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art

- **C1.1** Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.
- **C1.2** Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.
- **C1.3** Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

2

Exploitation des données à des fins d'analyse

- **C2.1** Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.
- **C2.2** Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.
- **C2.3** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.
- **C2.4** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- **C3.1** Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.

3

Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design

- **C3.2** Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.
- **C3.3** Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité. Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.
- **C3.4** Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.
- **C3.5** Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.

4

Conduite du projet en métiers d'art et design

- **C4.1** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.
- **C4.2** Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.
- **C4.3** Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.
- **C4.4** Planifier et gérer le projet.

# 5

## Usages numériques

- **C5.1** Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

# 6

## Expression et communication orales et écrites

- **C6.1** Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- **C6.2** Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

# 7

## Maîtrise des différentes T.I.C.

- **C7.1** Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
- **C8.1** Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.

# 8

## Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design

- **C8.2** Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.
- **C8.3** Engager sa responsabilité au service d'un projet.

# 9

## Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design

- **C9.1** Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- **C9.2** Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

# 10

## Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design

- **C10.1** Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- **C10.2** Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.
- **C10.3** Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.
- **C10.4** Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

# 11

## Élaboration d'une stratégie personnelle

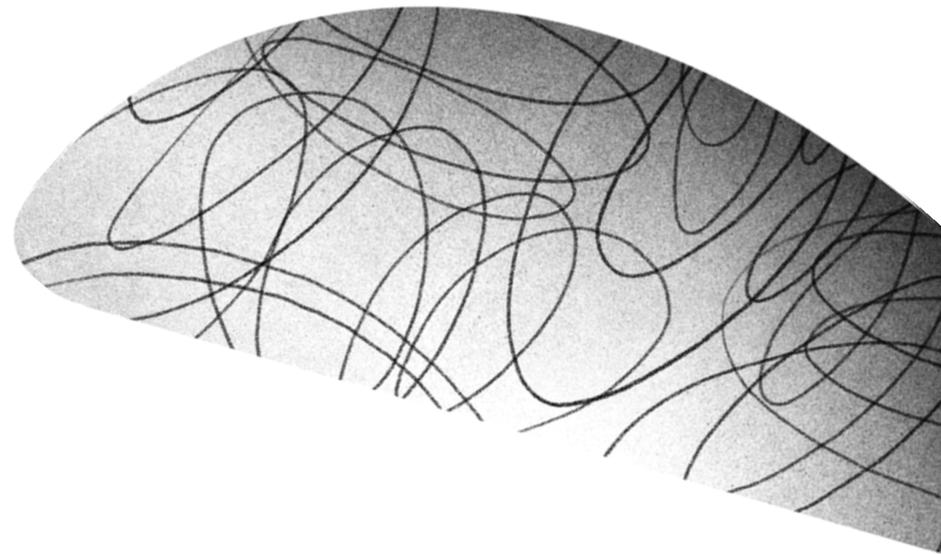
- **C11.1** Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.
- **C11.2** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- **C11.3** S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre

1ère année Découverte - Acquisition des Fondamentaux				
S1	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et Cultures</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
UE1	EC 1.1 Humanités approches en philosophie et LSH de la problématisation, de concepts fondamentaux, et des méthodologies appliquées.			
	EC 1.2 Culture des arts, du design et des techniques Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques			
<b>Enseignements transversaux</b>		<b>CM</b>	<b>TD/TP</b>	<b>Total</b>
<b>Méthodologies, techniques et langues</b>		<b>7</b>	<b>6</b>	<b>13</b>
UE2	EC 2.1 Outils d'expression et d'exploration créative Apprentissage et pratiques des outils et médiums fondamentaux - modes d'expérimentation et de recherche			
	EC 2.2 Technologies et matériaux* Étude des mises en oeuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas			
	EC 2.3 Outils et langages numériques* apprentissages des outils numériques fondamentaux PAO CAD			
	EC 2.4 Langues vivantes Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement compréhension et expression orale et écrite			
	EC 2.5 Contextes économiques & juridiques Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat			
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b>		<b>CM</b>	<b>TD/TP</b>	<b>Total</b>
<b>Ateliers de création</b>		<b>2</b>	<b>9</b>	<b>11</b>
UE3	EC 3.1 Techniques et savoir-faire découverte et sensibilisation			
	EC 3.2 Pratique et mise en oeuvre du projet micro-projets ouverts sur différents champs de la création			
	EC 3.3 Communication et médiation du projet initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication			
	Accompagnement vers l'autonomie (heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés)			
<b>Professionalisation</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
UE4	EC 4 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherches articulés aux cours de technologies, matériaux et projet 5j d'observation			
	<b>TOTAL hebdomadaire</b>			<b>30</b>
<b>Travail en autonomie</b>				<b>15</b>
Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés				

\* dont 3h d'enseignements scientifiques à répartir entre les 2 Enseignements Constitutifs (EC2.2 et EC2.3), notamment assurées par des enseignants de mathématiques, de physique-chimie, de sciences techniques industrielles

1ère année Découverte - Acquisition des Fondamentaux				
S2	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et Cultures</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
UES	EC 5.1 Humanités Une connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des LSH, et des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.			
	EC 5.2 Culture des arts, du design et des techniques Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales			
<b>Enseignements transversaux</b>		<b>CM</b>	<b>TD/TP</b>	<b>Total</b>
<b>Méthodologies, Techniques et langues</b>		<b>7</b>	<b>6</b>	<b>13</b>
UE6	EC 6.1 Outils d'expression et d'exploration créative Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création			
	EC 6.2 Technologies et matériaux* Étude des mises en oeuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matériothèque.			
	EC 6.3 Outils et langages numériques* Approfondissement des outils de PAO CAD et initiation aux langages numériques			
	EC 6.4 Langues vivantes Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.			
	EC 6.5 Contextes économiques & juridiques Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées			
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b>		<b>CM</b>	<b>TP/TD</b>	<b>Total</b>
<b>Ateliers de création</b>		<b>2</b>	<b>9</b>	<b>11</b>
UE7	EC 7.1 Techniques et savoir-faire échantillonnage, élaboration de matériothèque			
	EC 7.2 Pratique et mise en oeuvre du projet Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création			
	EC 7.3 Communication et médiation du projet Apprentissages des modes et codes de représentation et de communication			
	Accompagnement vers l'autonomie (heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés)			
<b>Professionalisation</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
UE8	EC 8 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude détermination et construction d'un parcours structuré, stage court 2 semaines (expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour définir son parcours)			
	<b>TOTAL hebdomadaire</b>			<b>30</b>
<b>Travail en autonomie</b>				<b>15</b>
Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés				

\* dont 3h d'enseignements scientifiques à répartir entre les 2 Enseignements Constitutifs (EC6.2 et EC6.3), notamment assurées par des enseignants de mathématiques, de physique-chimie, de sciences techniques industrielles



# HORAIRES HEBDOMADAIRES

## Semestre 1 & 2

UE

Unité d'Enseignement

EC

Enseignement Constitutif

C

Compétence

The background is a solid dark blue color. It features several abstract, dark blue shapes: a large, irregular shape on the left side, a smaller one at the top center, and another on the right side. There are also two circular areas containing a white grid pattern, one in the top left and one in the middle left.

# LES UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS

ENSEIGNEMENTS  
GÉNÉRIQUES

# CULTURES ET HUMANITÉS

## *Humanités*

### Présentation

En première année, le programme de philosophie a pour objectif de permettre aux étudiants d'acquérir une culture philosophique tout en mettant en œuvre l'exercice de capacités méthodologiques indispensables : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral. Cet enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et de la philosophie de l'art, et inclut des connaissances du domaine de l'esthétique, et des sciences humaines. Il traite également des questions relatives au monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art.

### Objectifs

Acquérir une culture philosophique : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral.

L'enseignement de la philosophie vise à développer chez les étudiants le souci du questionnement et de la vérité, la capacité à l'analyse et l'esprit critique. Faire découvrir la philosophie aux étudiants et permettre une remise à niveau sur le plan des concepts philosophiques fondamentaux (Le désir, L'Art, la Nature et la Culture, Le Travail et la Technique, le langage) à partir de textes fondateurs. Certains points de la méthodologie seront également abordés : la dissertation et l'analyse du texte.

1.1/1 Acquérir, maîtriser et employer une culture philosophique

1.1/2 Approche définitionnelle des notions.

1.1/3 Argumenter, construire un raisonnement solide

1.1/4 Tisser des liens entre le questionnement philosophique et la pratique artistique.

1.1/5 Définir le propre du questionnement philosophique.

1.1/6 Lire, comprendre les textes prévus dans la progression et pouvoir analyser un texte philosophique

1.1/7 Découvrir la transversalité des savoirs et des savoir-faire.

## Transversalités

L'enseignement de la philosophie est ouvert aux acquis des autres disciplines et aux multiples liens qu'il peut nouer avec elles. En ce sens le cours s'oriente vers des thématiques plus spécifiques au parcours DN MADE en s'articulant plus particulièrement autour des thèmes de l'art, de l'innovation et du design. Les liens entre le monde contemporain et ses défis (l'art et le beau, le laid, ... le monde du travail et de la technique, le design, l'innovation).

## Contenus d'enseignements

L'enseignement de la philosophie pour l'obtention du DN MADE se déroule sous forme de cours magistraux et des temps consacrés aux travaux dirigés, par lesquels les étudiants perfectionneront leurs aptitudes techniques et méthodologiques, et leur sens de l'autonomie. S1 & S2: Réflexion sur les rapports entre le désir, l'art, le travail et la technique, la culture et la nature, le langage.

Fil conducteur articulé autour des questions :

Penser les liens entre le désir, la création et le design, l'innovation : Le désir est-il source de création ?

Penser les liens entre l'art, le beau et le laid, l'esthétique. Existe-t-il des règles du beau ?

Qu'est-ce qui distingue une œuvre d'art des autres productions de savoir-faire humain ?

Penser le rapport à soi, à autrui, au monde quand tout est médiatisé par la technique.

Voir jusqu'à quel point homme et machine vont pouvoir fusionner :

A quoi bon travailler et quelle valeur faut-il accorder à la technique ? Quelle place faut-il donner à l'innovation dans le monde actuel ?

Penser les liens entre la nature, la culture et le design : le design a-t-il des frontières culturelles ? La culture est-elle une seconde nature ?

## Évaluation

Elle se fera à l'écrit et à l'oral, à partir de mises en situation originales, pour évaluer l'aptitude à trouver, maîtriser et appliquer les notions du semestre. Des évaluations et des exposés ainsi que des devoirs notés par compétences pour consolider et approfondir le travail auront lieu chaque semestre.

# CULTURES ET HUMANITÉS

## *Culture des arts, du design et des techniques*

### Présentation

En première année, l'enseignement de la culture des arts et des techniques vise la transmission de savoirs théoriques (notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques) constitutifs d'une culture artistique fondamentale, puis plus spécifique aux métiers d'art et du design, et répondant à une spécialisation progressive du cursus.

Le premier semestre permet d'établir un diagnostic des savoirs des étudiants, dans les différents champs de la culture des arts et du design. Ces champs sont ensuite approfondis et enrichis de travaux de recherche, de synthèse et de restitution individuels et collectifs. Le deuxième semestre permet de préciser et d'approfondir la connaissance des repères chronologiques fondamentaux de l'Histoire des arts et des techniques. À la fin de la première année, les étudiants auront atteint un niveau initié en culture des arts, du design et des techniques.

**Semestre 1 :** Diagnostic des savoirs des étudiants dans les différents champs de la culture des arts et du design.

**Semestre 2 :** Précision et approfondissement de la connaissance des repères chronologiques fondamentaux de l'Histoire des arts et des techniques.

### Objectifs

À raison de deux heures hebdomadaires, cet enseignement a pour objectif la transmission de savoirs théoriques (historiques, esthétiques, sociologiques et techniques) constitutifs d'une culture artistique fondamentale puis plus spécifique aux métiers d'art et au design, et répondant à une spécialisation progressive du cursus.

## Transversalités

L'enseignement de la culture des arts et des techniques s'inscrit dans une approche transversale des thématiques étudiées, en lien avec les autres disciplines

Philosophie, anglais, ateliers de création.

## Capacités mises en oeuvre

Être curieux, observer, développer et argumenter ses observations à l'écrit comme à l'oral.

Se rendre dans des lieux culturels, lire, se tenir informé de l'actualité artistique...

## Contenus d'enseignements

Initiation à l'Histoire des arts et des techniques.

Repères chronologiques fondamentaux.

Interventions d'institutions et d'acteurs culturels.

Visites d'expositions.

## Évaluation

Evaluations diagnostiques, sommatives et formatives.

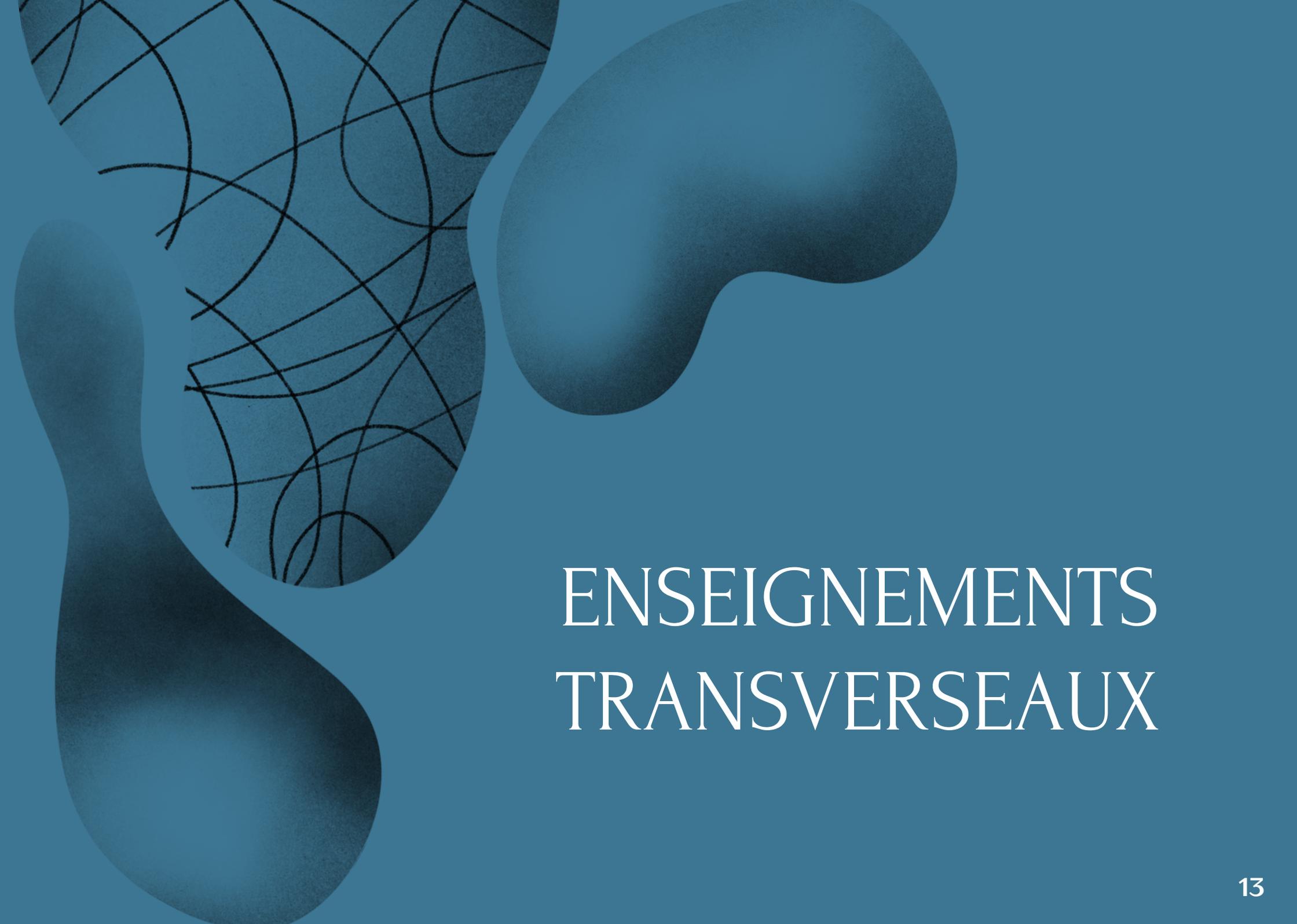
Comptes-rendus d'expositions et d'actions menées dans le cadre de partenariats culturels.

Exposés. Travaux individuels ou collectifs

Évaluations S1 et S2: Un exposé individuel par semestre, avec création de supports spécifiques.

Travail en groupe sur la création d'un exposé par semestre, avec création de supports spécifiques développés (vidéo / mise en page / mise en scène / croquis de synthèse).

Évaluation orale et évaluation des supports (textes / visuels).

The background features a solid teal color. Overlaid on this are several large, overlapping, organic shapes in a darker shade of teal. One of these shapes, located in the upper left, contains a white grid pattern of intersecting lines. The text 'ENSEIGNEMENTS TRANSVERSEAUX' is centered in the lower right quadrant in a white, serif font.

# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSEAUX

# MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

## *Outils d'expression et d'exploration créative*

### Présentation & objectifs

L'enseignement Outils d'expression et d'exploration créative vise à développer l'acquisition des moyens d'expression fondamentaux afin de permettre à chaque étudiant de construire une démarche plastique personnelle, à la fois analytique, créative et plastique.

**Semestre 1** : Diagnostic et acquisition des moyens d'expression et d'analyse pour permettre la mise en place d'une démarche plastique et réflexive.  
(Acquisition des moyens d'expression fondamentaux afin de permettre la construction d'une démarche plastique personnelle.)

**Semestre 2** : Exploration d'outils plastiques diversifiés et mise en place de recherches documentaires pour développer des projets plus approfondis.  
(Exploration de différents outils plastiques pour développer chez les étudiants une production diversifiée et personnelle par le biais d'incitations plus conceptuelle.)

La transversalité avec le cours d'histoire de l'art et du design permet de nourrir la réflexion et d'enrichir l'argumentation orale. La mise en dialogue de la production artistique avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design permet une approche pluridisciplinaire fructueuse

### Contenus d'enseignements

**Semestre 1**: Le premier semestre s'appuie plus particulièrement sur la retranscription du réel vécu ou imaginé afin d'acquérir la maîtrise de différentes techniques graphiques et plastiques. L'objectif est de développer une écriture et une posture personnelle en pratiquant les différents types de dessin, que ce soit le croquis sur le vif, le dessin d'observation, le dessin d'expression ou le dessin d'intention, tout en abordant également le domaine de la couleur et du volume, dans leurs dimensions physiologiques et symboliques. La transversalité avec le pôle culture des arts et du design permet d'approfondir le questionnement et la mise en contexte.

**Semestre 2** : Le second semestre s'attache à développer une plus grande autonomie expérimentale ainsi que des incitations plus conceptuelles.

La pratique artistique et volumique est approfondie, et les carnets de croquis permettent de rendre compte d'une pratique personnelle. Les micro-projets transversaux s'ancrent sur des notions issues de recherches documentaires personnelles ou en lien avec le cours d'histoire de l'art et du design. Des présentations orales sont organisées pour présenter les travaux.

## Capacités mises en oeuvre

Etre curieux et ouvert aux problématiques de la société, de la culture et du design.

Etre intéressé par le dessin, la couleur et le volume ainsi que la recherche expérimentale.

Faire preuve de créativité et d'autonomie.

Maîtriser la transmission écrite et orale de ses idées.

## Evaluation

Un temps d'évaluation diagnostique sera organisé dès les premières semaines.

L'étudiant est évalué sous la forme d'évaluations formatives incluses dans un suivi individualisé.

Nature des travaux évalués : carnets de croquis, dossier d'exercices de pratique expérimentale, projet plastique, présentation orale.

# MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

## *Technologies et matériaux*

### Présentation

L'enseignement Technologies et matériaux vise l'acquisition d'une culture fondamentale des matériaux et de leurs technologies afin d'établir un socle de connaissances ressource au travail d'atelier. Les étudiants développent une connaissance théorique et pratique des procédés de transformation des matériaux de notre environnement quotidien enrichie par une découverte des savoir-faire d'exception relevant du patrimoine historique ou de l'innovation et de la prospective.

### Objectifs

**Semestre 1** : Savoir identifier et analyser les matériaux et les techniques.  
Communiquer à l'écrit et à l'oral en utilisant un vocabulaire adapté.  
**Semestre 2** : Comprendre et engager des protocoles expérimentaux.  
Mesurer les enjeux technologiques au regard du développement durable.

### Capacités mises en oeuvre

Intérêt pour son environnement.  
Goût pour l'expérimentation et pour l'investigation  
Capacité à travailler seul et en équipe.

## Contenus d'enseignement

**Semestre 1 :** Cours théoriques sur les matériaux, leurs familles, leurs propriétés et les processus de mise en œuvre.

Constitution d'un lexique technique spécifique.

Travaux pratiques : expérimentations des matériaux et des techniques avec des outils manuels, mécaniques et/ou numériques.

Enrichissement de la matériauthèque : fiches et échantillons référencés.

Visites de salons, d'expositions et/ou d'entreprises.

**Semestre 2 :** Cours théoriques sur les pratiques écoresponsables dans les arts appliqués

Veille technologique.

Enrichissement de la matériauthèque : fiches et échantillons référencés.

Visites de salons, d'expositions et/ou d'entreprises.

## Évaluation

En contrôle continu.

Évaluation de travaux individuels et de travaux de groupe.

Nature des travaux évalués : Recherches, synthèses écrites et orales.

Expérimentations.

# MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

## *Outils et langages numériques*

### Présentation

Cet enseignement vise l'acquisition de compétences techniques ancrées dans l'évolution du monde numérique, qui permettront à l'étudiant de nourrir sa démarche créative en exploitant les potentialités des nouveaux outils de conception et de création 2D et 3D comme moyens d'expression et pas uniquement d'exécution.

### Objectifs

Acquisition et maîtrise des outils et langages numériques.

Appropriation et usage des outils et langages numériques dans une démarche créative.

Envisager l'outil informatique comme un véritable outil de conception, de création, intégrant différentes étapes d'un processus créatif.

S1: Au premier semestre, l'étudiant se familiarisera avec les outils de création numérique au travers d'exercices et de micro-projets. À partir de thématiques et de contextes variés, l'étudiant sera amené à réaliser des projets de manière individuelle ou collective afin de diversifier et agrémenter ses approches.

S2: Les exercices et micro-projets couvriront des dispositifs et procédés plus larges afin d'encourager la porosité entre les logiciels, les machines à commande numérique et les techniques plus traditionnelles dans le processus de création.

### Capacités mises en oeuvre

Notions d'informatique et d'image numérique.

Bonne appréhension de l'outil informatique et des outils connexes.

S'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

Témoigner d'une certaine motivation, de curiosité, d'autonomie et de capacité à travailler en équipe.

## Contenus d'enseignement

Apprentissage des fondamentaux pratiques et théoriques sur les logiciels de dessin vectoriel, de retouche d'images, d'édition. Initiation à la modélisation 3D et à l'animation. Présentation des logiciels libres de droit pour la conception 2D et 3D. Initiation aux nouveaux outils de fabrication numérique et prototypage rapide par le biais d'exercices d'application et micro-projets. Sensibilisation à l'usage du numérique et des nouveaux procédés de fabrication dans une éthique écologique et responsable : optimisation des matériaux, valorisation des déchets, exploitation des chutes, privilège des circuits-courts.. En lien avec le pôle « Culture et Humanités » ainsi que l'enseignement transversal « contextes économiques et juridiques », encourager l'étudiant à ancrer sa démarche dans une approche novatrice et sociétale, et orienter l'usage du numérique vers des problématiques actuelles.

S1: Au premier semestre, l'étudiant se familiarisera avec les principaux logiciels de graphisme et d'édition de la suite ADOBE ainsi qu'à leurs équivalents «libres»

S2: Au second semestre, l'étudiant mettra à profit ses savoirs dans l'élaboration de micro-projets numériques ou hybrides en utilisant les machines à commande numérique.

## Espaces de travail

Au sein de l'établissement, l'étudiant disposera d'un environnement informatique MAC et des logiciels de la suite informatique ADOBE, nécessaire à l'élaboration de fichiers de PAO/CAO. Il sera également initié à l'usage de machines à commande numérique nécessaires à l'élaboration de certains projets : imprimante 3D, découpeuse/graveuse laser, plotteur de découpe... Des projets en partenariat avec des FabLab et des ressourceries seront envisagés afin d'élargir leur champ d'investigation.

## Evaluation

Évaluation en contrôle continu.

# MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

## *Langues vivantes*

### Présentation

Cet enseignement a pour objectif de développer et consolider la maîtrise des langues vivantes étrangères.

Il est conçu comme un élément déterminant dans la formation générale de l'étudiant en métiers d'art et design qui doit lui permettre une approche interculturelle du domaine professionnel, ainsi qu'une ouverture à l'international propre à faciliter sa mobilité : mobilité intellectuelle, fondée sur l'accès au patrimoine culturel et artistique des aires linguistiques étudiées, mais aussi mobilité physique, sous la forme de périodes d'études à l'étranger, et ultérieurement de l'intégration dans des équipes de création composées de locuteurs de langue étrangère.

### Objectifs & contenus d'enseignements

**S1: Objectifs Linguistiques** : renforcer ses outils linguistiques : lexique relatif aux arts, aux métiers d'art, au design, au graphisme.

**Objectifs Culturels** : Découvrir des aspects du patrimoine culturel et artistique mondial. L'actualité culturelle, événementielle : interagir à l'oral, écrire, parler. Situer les œuvres, les mouvements, des personnalités des arts, des métiers d'art et du design dans le monde anglophone. Niveau visé : B1-> B2

**S2: Objectifs Linguistiques** : Le lexique du monde professionnel (lieux de travail métiers du design, CV), vocabulaire technique, parler de projets d'avenir, parler au passé (stage, expérience professionnelle), les connecteurs, les outils pour structurer le discours, s'adapter aux besoins, décrire.

**Objectifs Culturels** : Poursuite de la découverte du patrimoine culturel et artistique mondial, l'actualité culturelle, événementielle : interagir à l'oral, écrire, parler. Situer les œuvres, les mouvements, des personnalités des arts, des métiers d'art et du design dans le monde anglophone. Le CV et le « personal statement » : parler de soi, convaincre, interagir.

Niveau visé : B2 à consolider

## Nature des travaux

S1 : Rédaction de fiches, exposés, documents audio et restitution, jeux de rôles, débats, écriture d'articles.

Séances au CDI en autonomie ou accompagné

S2 : Exposés, documents audio et restitution ( sites anglophones d'art et de design), documents à caractère technique, jeux de rôles, débats. Ecriture d'articles argumentés

Séances au CDI : recherche documentaire approfondie en autonomie ou accompagné

## Evaluation

Evaluation de l'expression orale (individuelle et en groupe), en continu et en interaction.

Évaluation de la compréhension écrite et de la compréhension orale.

Évaluation de la production écrite.

# MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

## Contextes économiques et juridiques

### Présentation

Cet enseignement s'articule autour de la découverte de l'entreprise et de son environnement afin de permettre aux étudiants d'appréhender les enjeux économiques et juridiques de leur secteur d'activité, de développer leurs connaissances ainsi que la posture attendue de leur futur milieu professionnel.

### Objectifs

Comprendre l'environnement économique et juridique des organisations.

Comprendre le processus de création d'une TPE.

Appréhender les compétences de l'entrepreneur.

Développer des pratiques collaboratives dans le cadre d'un groupe ou projet.

**S1:** Le premier semestre vise à acquérir les notions fondamentales relatives à l'entreprise et à son environnement afin de développer un raisonnement économique et juridique.

**S2:** En lien avec les disciplines artistiques, le 2<sup>nd</sup>e semestre vise à acquérir les outils permettant d'appréhender un projet dans toutes ses dimensions.

### Capacités

Être à l'écoute de l'actualité.

S'intéresser au monde de l'entreprise et à son environnement.

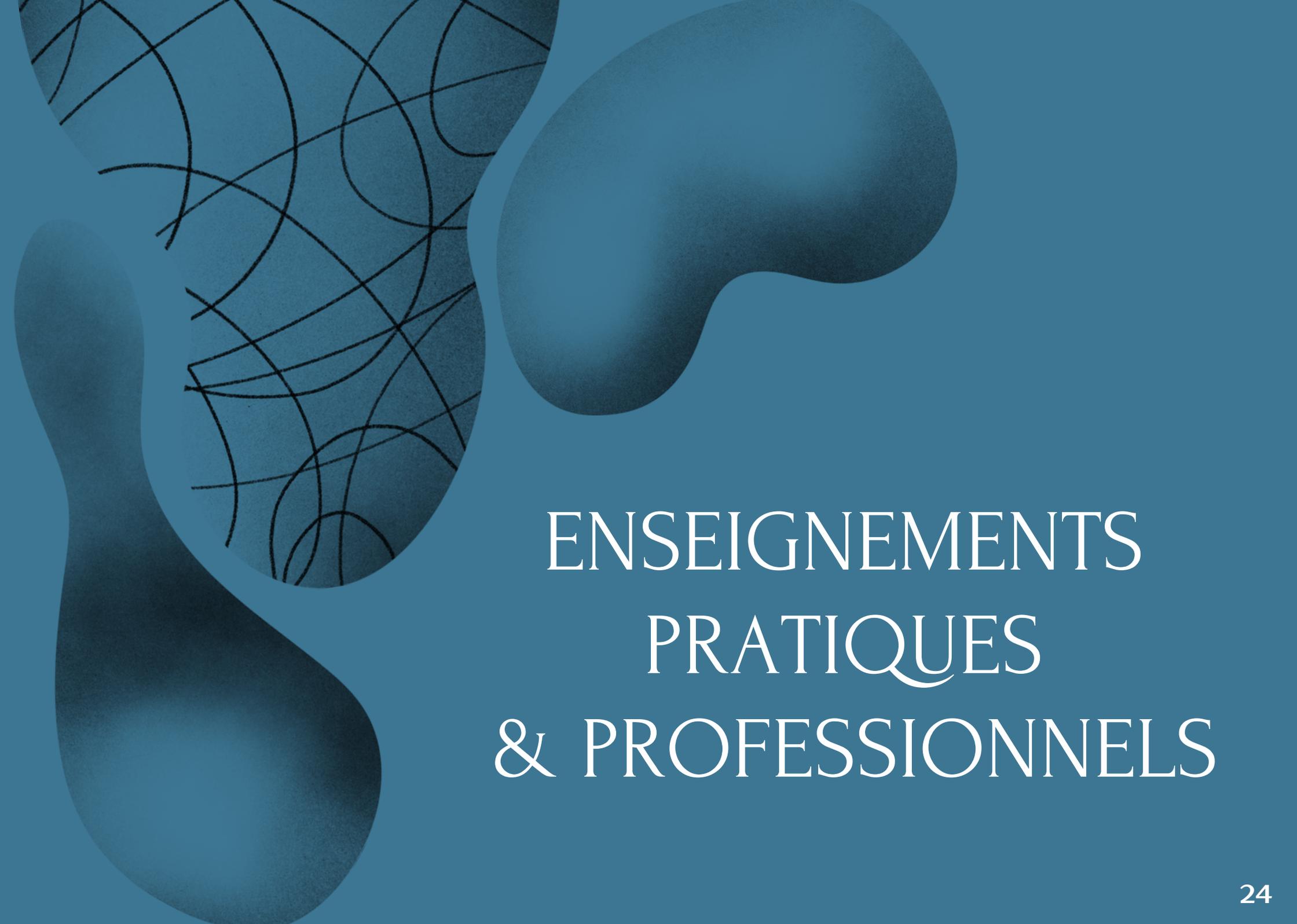
Avoir des notions de sciences économiques et sociales et/ou d'économie-gestion.

## Contenus d'enseignement

Le cours s'appuie sur l'analyse de situations réelles des secteurs professionnels de la spécialité  
Etudes de cas d'entreprise.  
Réalisation de travaux d'application.  
Travail en transversalité avec les enseignements artistiques.

## Evaluation

Évaluation en contrôle continu  
Ecrit : Questionnaires à choix multiples – Etudes de cas d'entreprise  
Présentation orale • Etudes de cas d'entreprise et analyse de projets transversaux



ENSEIGNEMENTS  
PRATIQUES  
& PROFESSIONNELS

# ATELIERS DE CRÉATION

## *Savoir-faire et excellence technique*

### Présentation & Objectifs

En lien étroit avec le cours Technologies et Matériaux, l'étudiant développera ici les connaissances des matériaux sous l'angle technique et technologique, en leur état propre et transformé, par leurs possibilités physiques et créatives, ici, mises en oeuvre au service de la réalisation du projet. Invités à imaginer des solutions, les concevoir, les fabriquer et les tester, les étudiants se trouvent au cour de l'action.

Les expérimentations, essais, ajustements sont les composantes d'un design efficace, en interaction avec une dimension réflexive.

**S1:** Mettre en avant l'imagination et l'inventivité des étudiants pour expérimenter des solutions et alternatives à des défis technologiques, sociologiques, associés aux industries et services en lien avec l'innovation sociale (santé, urbanisme).

S'approprier des notions en sciences et en technologies qui aident l'étudiant à faire des choix tout en suivant un processus de création.

**S2:** Mener l'étudiant à réaliser son potentiel créatif et concevoir l'erreur comme nécessaire et utile.

Faire vivre le processus de création, essentiel pour aider à trouver des solutions originales, adopter notamment des approches de cocréation.

### Contenus d'enseignements

**S1:** Les thématiques se présentent sous forme de travaux pratiques en ateliers, propices à l'invention. sous forme de laboratoire des découvertes. Déclinaison des savoir-faire qui accompagnent le devenir de l'homme pour un design ou s'allient simplicité et qualité d'usage. Faire état des innovations techniques et scientifiques ainsi que des ressources.

**S2:** Les thématiques présentées s'appuient sur des univers, en lien avec la partie professionnalisante, ancrée sur le micro-projet.

Choisir un angle concret par le biais de l'étude d'une matière (bois, terre, métal) et de ses techniques associées dans les métiers d'art et l'industrie. Associer le geste de l'artisan et les savoir-faire industriels aux services des activités en lien avec les besoins sociétaux pérennes ou éphémères. Usage de techniques de représentation universelles, dessin industriel, de définition (cotations), d'ensemble (nomenclature), perspectif, maquettes, volumes.

## Capacités mises en oeuvre

Etre curieux, savoir manipuler, expérimenter, explorer.  
Savoir s'impliquer, anticiper, proposer et analyser les résultats.

## Outils et Espaces de travail

Au sein de l'établissement, un atelier est équipé d'une découpeuse/ graveuse laser, d'un plotter de découpe, de machines à coudre, d'outils traditionnels..  
Des projets en partenariat avec des ressourceries et des FabLabs permettront d'élargir le champ de leurs investigations.

## Nature des travaux

Dessins techniques, dessins perspectifs, maquettes.

## Évaluation

Contrôle continu  
Contrôle des connaissances et des réalisations

## ATELIERS DE CRÉATION

*Pratique et mise en oeuvre du projet*

## Présentation

**S1:** Cet enseignement est un lieu où s'initient des pratiques et des savoir-faire techniques, méthodologiques et de démarche de projet pour un design relevant de l'objet, du service et du textile dans le cadre d'une dynamique éco-responsable.

La pluridisciplinarité et la transversalité des enseignements génériques, transversaux et professionnels sont au cœur de ce dispositif pédagogique où l'expérience et les questionnements de l'étudiant s'intégreront dans une démarche de projet.

**S2:** Après avoir posé les fondamentaux concernant l'expérimentation et l'analyse, le S2 engage l'étudiant vers la méthodologie de projet. Il s'agit de renforcer les acquis du S1 en engageant l'étudiant vers des micro-projets en fonction d'un contexte défini (culture, santé, loisirs, travail, commerce). Cet enseignement s'articule avec les enseignements généraux et transversaux.

## Objectifs

**S1:** Créer des situations d'observations réelles ou d'après documentations iconographiques et analyses.  
Mettre en place des pratiques exploratoires (matières et matériaux) par des manipulations textiles, échantillons et croquis.

**S2:** Explorer et appliquer les fondamentaux dans le cadre de micro-projets.  
Mise en place de projets transversaux, d'interventions de professionnels.

## Nature des travaux

Carnets d'esquisses et de recherches, maquettes, échantillons de matériaux, réalisations de micro-projets, dossiers numériques ou papier et présentations orales.

## Contenus d'enseignements

### Les savoir-faire :

Dessin : le dessin permet de concevoir, de communiquer ses intentions (croquis, roughs, géométraux...)

Matières et matériaux : explorations et manipulations de tissus mais aussi de tous matériaux transformés selon des procédés textiles (nouer, tisser, assembler, coudre...). Volumes : la maquette permet de réfléchir, d'expérimenter et de faire évoluer un projet.

**Outils et méthodes :** Analyse : Inciter la curiosité en observant et en s'interrogeant sur des besoins en lien avec la notion d'innovation sociale (carnet et planches d'exploration).

Créativité : Exercices permettant d'explorer différentes méthodes de création (carnet de recherches, planches de présentation, maquettes...).

Développement du projet : Initiation à la méthodologie de conception sous forme de micro-projets individuels ou collectifs (workshops...).

### Les notions (S2):

Empathie : relation de l'utilisateur à l'objet et posture d'empathie du designer

Prospective: transfert de technologies (de la tradition à l'innovation), recyclage, du local au global.

Démarche de design : du matériau à l'objet dans un contexte défini (culture, santé, loisirs, travail, commerce).

## Capacités mises en oeuvre

1. Définir les conditions d'existence d'un projet
2. Transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact
3. Explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer
4. Concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés
5. Assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées

## Évaluation

Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé.

## ATELIERS DE CRÉATION

*Communication et médiation du projet*

## Présentation

**S1:** Lors de cette première période, les étudiants sont initiés à différentes techniques graphiques, à la prise de vue photographique et aux principes de base de la typographie. Parallèlement, ils sont amenés à développer leur maîtrise de la communication orale et l'élaboration de diaporamas.

**S2:** Au cours de la seconde période, les étudiants abordent la communication écrite et la création de documents analytiques. Les notions de mise en page et de charte graphiques sont étudiées. En fin de période, ils devront développer un travail d'archivage de leur production personnelle annuelle. Cet enseignement s'articule avec les enseignements généraux et transversaux.

## Objectifs

**S1:** Découvrir et mettre en œuvre des techniques graphiques traditionnelles.  
Acquérir et employer un vocabulaire spécifique aux arts appliqués afin de présenter précisément son travail d'atelier.  
Structurer sa communication orale et savoir produire des diaporamas comme support de communication.

**S2:** Savoir structurer et hiérarchiser un document de communication écrit.  
Comprendre les enjeux d'une charte graphique et mettre en œuvre ses éléments fondamentaux.  
Savoir produire des documents de synthèse analytiques.  
Organiser l'archivage de ses productions personnelles

## Contenus d'enseignement

**S1:** Exercices graphiques. Approche théorique et pratique de la photographie et de la typographie  
Présentations orales individuelles. Création de diaporamas.

**S2:** Étude de cas. Production de documents de synthèse analytiques.  
Accompagnement à l'archivage des projets créatifs.

## Capacités mises en oeuvre

Curiosité et organisation.

Nature des travaux

Exercices graphiques, photographiques, typographiques.

Présentations orales et diaporamas. Documents de synthèse analytiques, numériques et imprimés.

## Évaluation

Contrôle continu.

Évaluation des qualités de communication orale, écrite et graphique.

PARCOURS  
*Évènement*

## ATELIERS DE CRÉATION

*Pratique et mise en oeuvre du projet*

### Présentation

Cet enseignement est un lieu d'exploration et d'acquisition de savoir-faire techniques, et méthodologiques au service d'une démarche de projet en design, relevant de l'évènementiel, du design graphique, du service et de l'espace. La pluridisciplinarité et la transversalité des enseignements génériques, transversaux et professionnels sont au cœur de ce dispositif pédagogique où l'expérience et les questionnements de l'étudiant s'intègrent dans une démarche de projet.

Après avoir posé les fondamentaux concernant l'expérimentation et l'analyse, le S2 engage l'étudiant dans l'acquisition d'une méthodologie de projet. Il s'agit de renforcer les acquis du S1 en amenant l'étudiant à mener, seul ou en équipe, des micro-projets en fonction d'un contexte défini.

Cet enseignement s'articule avec les enseignements généraux et transversaux.

### Objectifs

**S1:** Créer des situations d'observations réelles ou d'après documentations iconographiques et analyses.

Mettre en place des pratiques exploratoires via des manipulations de matériaux ou des expérimentations en volume (maquettes).

**S2:** Explorer et appliquer les fondamentaux dans le cadre de micro-projets,

Mise en place de projets transversaux, d'interventions de professionnels...

### Nature des travaux

Carnets d'esquisses et de recherches, maquettes, échantillons de matériaux, réalisations de micro-projets, dossiers numériques ou papier et présentations orales.

## Contenus d'enseignement

### Les savoir-faire:

Concevoir, communiquer ses intentions (dessin, esquisse, sketchnote).

Manipuler, expérimenter, développer un langage formel et volumique (matières, volumes, maquettes).

### Les méthodes

Inciter la curiosité en observant et en questionnant des besoins en lien avec la notion d'innovation sociale (carnet de recherches, investigations).

Aiguiser le sens de l'analyse et l'esprit de synthèse à travers des études de cas.

Initier à la méthodologie de projets à travers des micro-projets individuels et collectifs.

### Notions (S2):

Empathie : relation de l'usager à l'objet et posture d'empathie du designer.

Prospective : transfert de technologies (de la tradition à l'innovation), recyclage, du local au global.

Démarche de design : du matériau à l'objet dans un contexte défini (culture, santé, loisirs, travail, commerce).

## Capacités mises en oeuvre

Être curieux et à l'écoute de son environnement sociétal, économique et culturel lié à l'usager. Avoir un esprit d'équipe.

Savoir observer et expérimenter. Être créatif et innovant. Savoir médiatiser et argumenter ses idées.

## Évaluation

Une évaluation régulière des compétences dans le cadre d'un suivi individualisé sera mise en place durant chaque semestre

# ATELIERS DE CRÉATION

## Communication et médiation du projet

### Présentation

Cet enseignement s'articule autour d'aptitudes et de compétences liées à la médiation de projet, sous différentes formes afin d'explicitier et valoriser la démarche créative.

Par des outils et moyens diversifiés, l'étudiant saura sélectionner le(s) mode(s) de communication le(s) plus adapté(s) pour clarifier ses intentions dans un souci d'efficacité.

Il se familiarisera avec différents modes de représentation afin de choisir des solutions pertinentes.

### Objectifs

#### COMMUNICATION ECRITE, GRAPHIQUE ET ORALE D'UN PROJET

Acquérir et développer des moyens graphiques, techniques, plastiques et sémantiques afin de communiquer des intentions, de valoriser une démarche par le verbe et par l'image.

Développer des aptitudes d'analyse et de méthode afin d'être en mesure de sélectionner les moyens de communication les plus adaptés

Exprimer ses intentions de manière éloquente. Maîtrise d'un vocabulaire adapté.

Exercices de présentation orale en lien avec la démarche créative. Elaboration de supports de présentation traditionnels et numériques

Exploitation, médiation et valorisation des projets réalisés dans les pôles connexes dans un souci de transversalité et de perméabilité des apprentissages.

**S1:** Découvrir et mettre en œuvre des techniques graphiques traditionnelles.

Acquérir et employer un vocabulaire disciplinaire afin de présenter et expliciter les projets réalisés en atelier.

Optimiser et structurer sa communication orale en lien avec différents supports, traditionnels ou numériques (planches d'intentions, diaporamas...)

**S2:** Concevoir un support de communication écrit et graphique, structuré et hiérarchisé

Production de documents de synthèse analytiques. Établir des choix de supports judicieux pour clarifier et valoriser la démarche de projet

## Contenus d'enseignement

Apprentissage de différentes techniques traditionnelles et numériques nécessaires à la communication d'un projet, à la traduction de principes ou à l'analyse de référents 2D et 3D.

Exercices d'application diversifiés visant à développer des aptitudes d'analyse et de communication : Etude de cas, investigations graphiques et plastiques, traductions visuelles et textuelles de notions et concepts issus des différents champs du design.

**S1** : Au premier semestre, l'étudiant s'exercera à traduire visuellement et textuellement des principes à partir de l'existant, au sein d'études de cas et d'analyses de référents 2D et 3D issus des différents champs du design.

Des exercices de communication graphique et plastique en lien avec les thèmes et les projets engagés dans les différents pôles seront également abordés.

**S2** : Au second semestre, l'étudiant exploitera les savoir-faire et compétences acquis au premier semestre pour communiquer et valoriser sa démarche creative sous différentes formes : orale, écrite et graphique, numérique.

## Capacités mises en oeuvre

Capacités mises en oeuvre

Curiosité, sens de l'observation, ouverture d'esprit.

Aptitudes graphiques et plastiques.

## Nature des travaux

Exercices graphiques, photographiques, typographiques. Présentations orales et diaporamas.

Documents de synthèse analytiques, numériques et imprimés.

## Évaluation

Évaluation en contrôle continu sous différentes formes : diagnostique, formative, sommative

Evaluation des qualités de communication orale, écrite et graphique.

The background is a solid teal-blue color. It features several large, overlapping, organic shapes in a darker shade of blue. One shape in the upper left contains a white grid pattern of intersecting lines. The word "PROFESSIONNALISATION" is written in white, uppercase, serif font across the lower right portion of the image.

# PROFESSIONNALISATION

# PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

## Objectifs

Construction du parcours individuel de l'étudiant.

Accompagnement personnalisé dans les choix d'orientation de spécialisations futures.

Amener l'étudiant à se questionner sur des outils et démarches professionnalisants et à gérer son avenir professionnel

Découvrir les métiers envisageables par le biais de visites en entreprise, de partenariats ou d'échanges avec les professionnels du secteur.

## Capacités mises en oeuvre

Savoir-être

Adaptation aux contraintes liées au cadre professionnel.

Rechercher et préparer sa première période de stage en adoptant une posture professionnelle adaptée.

## Contenus

Découverte du milieu professionnel dans les différents domaines du design : graphisme, textile, espace, événementiel, produit, services....

Rencontres et échanges avec des professionnels.

Conception de supports d'autopromotion : cv et lettre de motivation, book personnel.

Entraînement à l'oral et préparation d'un entretien téléphonique.

## Évaluation

Présentation orale et écrite des activités réalisées en entreprise

# BIBLIOGRAPHIE

## Ouvrages incontournables :

- Raymond, Loewy, La Laideur se vend mal, Gallimard.
- Henri Focillon, Éloge de la main, 1934 mise en relation avec La Phénoménologie de la perception de Merleau-Ponty et aussi divers textes sur la main.
- Aristote, Les parties des animaux, éd. GF.
- Bergson, L'Évolution créatrice, 1907, éd. PUF, 1946.

*Pour chaque séquence et le sujet transversal une bibliographie par thème sera fournie par le professeur.*

## PHILOSOPHIE : Ouvrages conseillés (liste non exhaustive)

- Arendt. La crise de la culture, Gallimard, 1972.
- Aristote, Poétique, Gallimard, éd. 1996.
- Flusser, Petite philosophie du design, Circé, 2002.
- Hegel, Introduction à L'Esthétique, Flammarion, 1979.
- Hegel, Esthétique, Tome 1 & 2 Le Livre de Poche, Classiques de la philosophie, éd. 1997.
- Jonas, Le principe de responsabilité : Une éthique pour la civilisation technologique.
- Kant, Observation sur le sentiment du beau et du sublime, J. Vrin, tr. 1992, 2008.
- Lévi-Strauss, Race et Histoire, 1952, folio essais, 1952, rééd. 1987.
- Heidegger, La question de la technique.
- Hicham-Stéphane, Affeissa (sous la direction de) Éthique de l'environnement. Vrin. 2007.
- Merleau-Ponty, La Phénoménologie de la perception, Gallimard,
- Merleau-Ponty, L'œil et l'esprit.

# BIBLIOGRAPHIE

## DESIGN / Ouvrages incontournables :

### 1ère année:

Stéphane Vial, Le design, éd. PUF, 2015

Design, introduction à l'histoire d'une discipline, éditions Pocket, 2009.

Il y aura l'âge des choses légères, sous la direction de thierry Kazazian, éditions victoires, 2003.

Agnès Zamboni, Matières et Design, éditions de la Martinière, 2010.

### 2ème année:

Florence Bost et Guillermo Crosetto, Textiles, innovations et matières actives, éditions Eyrolles, 2014

## DESIGN /Ouvrages conseillés (liste non exhaustive) :

- J-C Prinz et O.Gerval, Matières et matériaux, collection Make it design, éd. Eyrolles. 2012.
- Daniel Kula et Elodie Ternaux, Matériology, éd. Frame Publishers, 2013.
- Rob Thompson, Matériaux renouvelables, les procédés de fabrication, éd. Vial. 2014.
- Michel Dupeux, Aide-mémoire de sciences des matériaux, éd. Dunod. 2004.
- J-P. Mercier, G. Zambelli et W. Kurz, Introduction à la science des matériaux, Presses Polytechniques Universitaires Romandes, Lausanne, 2002.
- M-F Ashby et D.R Jones, Matériaux, éd. Dunod, 2008.
- Raymond Guidot, Design, techniques et matériaux, éditions Flammarion, 2006.
- Rob Thompson, Design, les procédés de fabrication, éditions Vial.
- Norman Potter, Qu'est-ce qu'un designer ? éditions B42.
- Alexandra Midal, Design, introduction à l'histoire d'une discipline, Agora.
- La Fabrique à écosystèmes, Design de territoire et innovation sociale, Collectif.

# BIBLIOGRAPHIE

## RESSOURCES

Ressourceries, recycleries, matériothèques, structures sociales...

Lieux culturels : musées, espaces d'exposition, centres culturels, bibliothèques, théâtres et lieux de spectacles.

Évènements (festivals, salons spécialisés)

## HISTOIRE DE L'ART / Ouvrages conseillés :

**POCHES** : Daniel Arasse, Histoires de peintures. Anne Bony, Le Design, histoire, principaux courants, grandes figures.

**BEAUX LIVRES** : (consultation possible au CDI de l'établissement) : Nadeije Laneyrie-Dagen, Histoire de l'Art pour tous, éditions Hazan, 500 pages. E.H. Gombrich, Histoire de l'Art, éditions Phaidon, 700 pages.

## SITOGRAPHIE

<https://designetmetiersdart.fr>

<http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/wiki/doku.php?id=index>

<https://www.lareservedesarts.org>

<https://preciousplastic.com>