



CATALOGUE DE COURS

DNMADE 3 INNOVATION SOCIALE

Parcours Matériaux et Parcours Évènement

SEMESTRE 5 & 6



SOMMAIRE

Préambule

Présentation du DNMADE 1
Les 2 parcours : Matériaux et Évènement
Organisation des enseignements

p.1
p.2
p.3

Compétences

Descriptif des Compétences
Horaires hebdomadaire

p.4 à 7
p.8

Descriptifs des Unités d'Enseignements

Enseignements Génériques

EC.17.1 & EC.21.1 Culture et Humanités
EC.17.2 & EC 21.2 Culture des Arts

p.10 à 11

Enseignements Transversaux

p.12 à 16

EC18.1 & EC22.1 Outils d'expression et d'exploration
créative
EC18.2 & EC22.2 Technologies et matériaux
EC18.3 & EC22.3 Outils et langages numériques
EC18.4 & EC22.4 Langues vivantes
EC18.5 & EC22.5 Contextes économiques et juridiques

Enseignements Pratiques et Professionnels

p.17 à 21

EC19.1 & EC23.1 Techniques et Savoir-faire
EC19.2 & EC23.2 Pratique et mise en œuvre du projet
EC19.3 & EC23.3 Communication et médiation du projet
EC19.4 & EC23.4 Démarche de recherche en lien avec la
pratique de projet.

Professionnalisation

p.22

UE20 & UE24. Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude.
Stage

Bibliographie

p.23 à 27

PRÉSENTATION

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 de 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, les 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 2 PARCOURS

Chaque DNMADe quelle que soit sa mention est caractérisé par un ensemble d'enseignements génériques et transversaux puis prend un axe spécifique avec un parcours déterminé. Chaque parcours est, à son tour, précisé par une majeure, puis par une mineure.

Le DNMADe préparé à l'Assomption-Bondy se décline en 2 parcours :

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 : Événement.

Majeure : Espace – Dispositifs spatiaux éphémères et pérennes.

Mineure : Graphisme, communication visuelle.

Le parcours Événement 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'État. 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). Thématique annuelle Faire ensemble

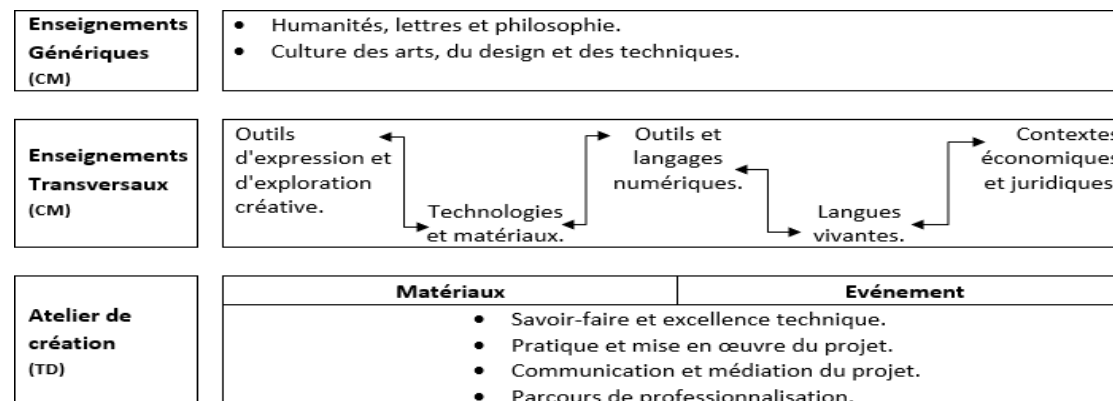
S3 et S4 : Approfondissement et spécialisation en 2ème année avec des micro-projets individuels et collectifs. Thématique annuelle Le Care prendre soin

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 :



COMPÉTENCES : blocs 3 (soutenance mémoire) et 11 (soutenance projet)

1	OUTILS NUMERIQUES Utiliser les outils numériques de référence	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.
2	ORAL ET ECRIT S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit et dans au moins une langue étrangère	Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.
3	POSITIONNEMENT PROFESSIONNEL Mémoire Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel	Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions. Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.
4	ANALYSE Exploiter des données à des fins d'analyse	Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverse ressources dans son domaine de spécialité Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation Développer une argumentation avec un esprit critique
5	CONDUITE PROFESSIONNELLE Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'innovation sociale	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale. Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder. Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender les démarches entrepreneuriales.
6	VEILLE PROFESSIONNELLE Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art	Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective. S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO

7	MEDIATION	Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication. Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.
		Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art
8	COOPERATION Coopérer et travailler en équipe	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.
		Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.
		Engager sa responsabilité au service d'un projet.
9	APPROPRIATION Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'innovation sociale	Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle, conceptuelle et signifiante des processus et programmes d'innovation sociale.
		Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets de design social et du design care - dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design social et de design care
		S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre : - Maitrise des outils, protocoles et techniques de médiation et de management du design social - Développement d'une culture professionnelle de l'innovation sociale et de la communication (champs du design de produits et de service, audiovisuel, photographie, littérature, typographie, arts visuels, sciences sociales, développement durable ...)
10	OUTILS ET METHODES Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'innovation sociale	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, direction marketing, prestataires conseils...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.
		Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design d'innovation sociale.
		Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, l'arborescence, l'échelle et l'économie du projet, durabilité ...) et les usages, l'expérience-utilisateurs, les procédés d'immersion....
		Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, appel d'offre, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design social.
		Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.
		Rechercher des architectures, des interfaces et environnements de design social ; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de media adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs
		Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design d'innovation sociale : communication, médiation, animation, pratiques collaboratives, services et interfaces numériques, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...
11	PROJET	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design d'innovation sociale au travers de dessins, story-boards, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.
		Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO
		Établir des principes d'évolution du projet de design social selon des critères explicités.
		Faire la démonstration que le projet de design social est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.
		Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs de design social et les pratiques de développement durable.
		Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, direction marketing, prestataires conseils...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Réflexions générales		<p>Les enjeux du DNmade « Innovation sociale » (parcours évènement et matériaux) à L'Assomption-Bondy : 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, les projets collaboratifs et pluridisciplinaires.</p> <p>Mettre en évidence : 1-Savoir-être : posture d'artisan-designer, valeurs humanistes, curiosité, partage. Qu'est-ce qui fait société ? 2-Savoir : méthodologie et culture philosophique, arts et design. 3-Savoir-faire : gestes liés au métiers, pratique des outils numériques pour en comprendre les utilisations et en faire des outils de création.</p>
N° bloc	Désignation du bloc de compétences	<p>Quel savoir ? Quels savoir-faire ? Quels savoir-être ?</p>
1	Utiliser les outils numériques de référence	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir : appréhender le numérique comme un outil de recherche, de production et de création. Avoir conscience du lien entre l'art et le numérique. • Savoir-faire : initiation logiciel de montage vidéo (suite Adobe Dreamweaver, Première...) et webmaster ING. • Savoir-être : gérer son identité numérique et respecter celles des autres. Fixer des limites éthiques à l'usage du numérique.
2	S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise de l'expression écrite (syntaxe, vocabulaire, orthographe...) et orale (élocution, intonation, rythme...)
3	Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel	<ul style="list-style-type: none"> • Développer un réseau, un partenariat, un savoir-faire professionnel spécifique. • Connaître les statuts juridiques d'une entreprise. • Réaliser lettre de motivation et CV. • Savoir se situer dans l'entreprise (organigramme). • Savoir travailler en équipe. • Se responsabiliser. • Se former continuellement.
4	Exploiter des données à des fins d'analyse	<ul style="list-style-type: none"> • Planifier et gérer les différents aspects du projet dans sa phase de conception et de production. Savoir se situer dans le temps (planning). • Développer une argumentation et un esprit critique. • Valoriser l'action sur le territoire du 93.
5	Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'innovation sociale	<ul style="list-style-type: none"> • Adopter une posture professionnelle : se présenter, planifier, organiser, produire et communiquer, collaborer sur des projets de design d'innovation sociale.
6	Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art	<ul style="list-style-type: none"> • Être à l'écoute des changements et rendre compte de l'innovation et de la prospective dans les matériaux et les espaces (connaître et suivre les médias spécialisés). • Rencontrer les acteurs sociétaux, designers et chercheurs (connaître et fréquenter les salons professionnels...). • Faire preuve de mobilité et d'engagement.

7	Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métier d'art	<ul style="list-style-type: none"> • Capacités à utiliser des modes de communication adaptés (écrits, oraux, graphiques, volumes). Utiliser les outils numériques adaptés (outils de présentation, de collaboration...). • Savoir communiquer une intention, savoir articuler intention et matérialité. • Apprendre à dialoguer.
8	Coopérer et travailler en équipe	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir partager des intentions, des expériences (témoignages). • Créer de l'échange et du lien au sein de l'équipe. • Mettre en place bienveillance et accueil de l'autre. • S'engager dans les tâches professionnelles.
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'innovation sociale	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconnecter à soi, aux autres et à l'environnement, être ouvert au monde et aux autres. Ouvrir ses imaginaires pour s'adapter et anticiper. • Se projeter vers l'avenir.
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'innovation sociale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre un cahier des charges. • Agir à la hauteur des enjeux sociétaux dans une démarche responsable. • Construire de nouveaux scénarios. • S'engager dans une posture de recherche (hypothèses diversifiées). • Mettre en place un protocole d'expérimentations, d'observation... • Mettre en place les étapes de la recherche • Faire preuve d'esprit collaboratif. • Savoir réaliser échantillons, maquettes, prototypes. Traduire visuellement des idées (notions, moyens, principes) au travers de modes de représentation, d'outils et supports adaptés (traditionnels et numériques).
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'innovation sociale	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en place de méthodologie de recherche. • Collecter, se documenter à l'aide d'informations d'origines diversifiées. • Analyser, synthétiser les informations. • Faire preuve de distance critique en vérifiant les informations cherchées.

HORAIRES HEBDOMADAIRES

	1 ^{ère} Année	2 ^{ème} Année	3 ^{ème} Année
Enseignements Génériques <ul style="list-style-type: none"> • Humanités • Culture des arts, du Design et des techniques 	5H	4H	1,5H
Enseignements Transversaux <ul style="list-style-type: none"> • Outils d'expression et d'exploration créative • Technologies et matériaux • Outils et langages numériques • Langues vivantes • Contextes économiques et juridiques 	13H	10H	6,5H
Enseignements Pratiques et Professionnels <ul style="list-style-type: none"> • Techniques et savoir-faire • Pratique et mise en œuvre du projet • Communication et médiation du projet • Accompagnement vers l'autonomie • Démarche de recherche en lien avec le projet 	11H	12H	15H
Professionalisation <ul style="list-style-type: none"> • Parcours de professionnalisation et poursuites d'études 	1H	1H	1H
Total : Heures enseignements hebdomadaire	30H	27H	24H
Autonomie (EDT adapté)	15H	18H	20H

Descriptif des unités d'enseignements

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Culture et Humanités

Humanités : En troisième année, le cours de Philosophie consiste à développer et approfondir les notions et le regard critique commencés en première et deuxième année, tout en poursuivant l'approche méthodologique indispensable : 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 recherche de la vérité, la capacité à l'analyse et l'esprit critique. Il traite également des questions relatives au monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art. Un accompagnement réflexif et méthodologique est apporté sur le choix des thématiques et des problématiques des mémoires.

S5 EC 17.1

S6 EC 21.1

Objectifs :	Acquérir, maîtriser, approfondir et employer une culture philosophique. Définir les notions. Lire, comprendre les textes prévus dans la progression et pouvoir analyser un texte philosophique. Analyse de l'œuvre suivie. Découvrir la transversalité des savoir et des savoir-faire. Traiter également des questions relatives au monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art. Travailler sur le thème transversal.	Objectifs :	Acquérir, maîtriser, approfondir et employer une culture philosophique. Définir les notions. Lire, comprendre les textes prévus dans la progression et pouvoir analyser un texte philosophique. Analyse de l'œuvre suivie. Découvrir la transversalité des savoir et des savoir-faire. Traiter également des questions relatives au monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art. Travailler sur le thème transversal.
Capacités :	Organiser sa pensée et conduire un raisonnement. S'exprimer à l'oral avec correction, rigueur et clarté. Faire preuve de curiosité intellectuelle. Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique. Disposer d'une bonne culture générale et être ouvert au monde. Pouvoir travailler de façon autonome et organiser son travail, seul ou en équipe. Lire et étudier en quantité, sans craindre l'effort et la persévérance à y consacrer du temps.	Capacités :	Organiser sa pensée et conduire un raisonnement. S'exprimer à l'oral avec correction, rigueur et clarté. Faire preuve de curiosité intellectuelle. Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique. Disposer d'une bonne culture générale et être ouvert au monde. Pouvoir travailler de façon autonome et organiser son travail, seul ou en équipe. Lire et étudier en quantité, sans craindre l'effort et la persévérance à y consacrer du temps.
Contenus d'enseignement :	Les thèmes : L'humain et ses limites : Le corps, le monde, la nature, autrui, les limites, la finitude, la technique, l'écologie, la souffrance, réparer, bioéthique.	Contenus d'enseignement :	Les thèmes : L'éthique et la sensibilité L'éthique et la nature Ouvrage étudié : « La nature » de Frank Burbage, éd. Flammarion
Modalités d'évaluation	Des évaluations et des exposés, ainsi que des devoirs notés pour consolider et approfondir le travail.	Modalités d'évaluation	Des évaluations et des exposés ainsi que des devoirs notés pour consolider et approfondir le travail.
Compétences évaluées	2,4,7,8,9, 10	Compétences évaluées	2,4,7,8,9, 10

CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

Culture des arts

En troisième année, le cours de Culture des arts consiste à approfondir les connaissances historiques et culturelles relevant du domaine de l'Innovation sociale. Un travail de veille culturelle est mené dans les champs de l'Art, de l'artisanat et de l'industrie, du Design, des conditions et modes de production.

Une attention renforcée est portée à la réflexion personnelle, à partir de ressources proposées dans le cadre de la rédaction du mémoire (S5), et de la préparation de la soutenance (S6).

S5 EC 17.2

S6 EC 21.2

Objectifs	Situations d'apprentissage : travail en groupe et travail individuel. Pratiques mises en oeuvre : prises de notes, approfondissement du travail de recherche lié à la rédaction du mémoire. Finalité pédagogique : amener l'étudiant à effectuer un travail de veille culturelle et à approfondir ses connaissances historiques et culturelles dans le domaine de l'Innovation sociale. Développer le champ de références et la réflexion liés à la rédaction du mémoire.	Objectifs	Situations d'apprentissage : travail en groupe et travail individuel. Pratiques mises en oeuvre : prises de notes, approfondissement du travail de recherche lié à l'étayage des projets de diplôme. Finalité pédagogique : amener l'étudiant à effectuer un travail de veille culturelle et à approfondir ses connaissances historiques et culturelles dans le domaine de l'Innovation sociale. Développer le champ de références et la réflexion autour des projets de diplôme.
Capacités	Être capable de mener un travail de recherche approfondi et personnel dans le champ de l'Innovation sociale, en se nourrissant de ressources variées.	Capacités	Être capable de mener un travail de recherche approfondi et personnel dans le champ de l'Innovation sociale, en se nourrissant de ressources variées.
Contenus d'enseignement	Les cours dispensés développent et approfondissent les aspects historiques et culturels des évolutions du Design et des métiers d'art au regard du prisme de l'Innovation sociale.	Contenus d'enseignement	Les cours dispensés développent et approfondissent les thématiques du mémoire au regard d'œuvres d'art issues du patrimoine national. Ainsi que le rapport de l'architecture muséale à l'innovation.
Modalités d'évaluation	Évaluation par compétences. Exposés et devoirs notés.	Modalités d'évaluation	Évaluation par compétences. Exposés et devoirs notés.
Compétences évaluées	1,6,9	Compétences évaluées	1,6,9

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Outils d'expression et d'explorations créatives.

Cet enseignement permet à l'étudiant d'acquérir un langage plastique personnel. Il doit ainsi être capable de réemployer différentes pratiques explorées et acquises durant ses deux précédentes années d'études. Une posture singulière est attendue pour la mise en œuvre de son projet personnel de fin d'étude.

S5 EC 18.1

Objectif	Développer l'acquisition des outils et moyens d'expression fondamentaux afin de permettre à chaque étudiant de construire une démarche plastique personnelle, à la fois analytique, créative et plastique.
Capacités	Être capable d'analyser, dessiner, d'argumenter. Être capable de développer sa pensée en utilisant les outils appropriés.
Contenus d'enseignement	Maîtriser des outils artistiques et techniques Maîtriser des outils de représentation et d'expression sensible. Mettre en dialogue la production artistique avec les autres champs d'activités des métiers d'art et du design.
Modalités d'évaluation	Evaluations orales et écrites (carnet de recherche). Présentation du projet : temps d'échange.
Compétences évaluées	2,4,6,9,10,11

S6 EC 22.1

Objectif	Développer l'acquisition des outils et moyens d'expression fondamentaux afin de permettre à chaque étudiant de construire une démarche plastique personnelle, à la fois analytique, créative et plastique.
Capacités	Être capable d'analyser, dessiner, d'argumenter. Être capable de développer sa pensée en utilisant les outils appropriés.
Contenus d'enseignement	Retranscrire le réel vécu ou imaginé par des moyens graphiques, plastiques et photographiques. Développer un recul critique sur son projet. Elaborer une posture singulière, un langage graphique propre au profil du projet personnel. Cultiver des logiques collaboratives.
Modalités d'évaluation	Evaluations orales et écrites (carnet de recherche). Présentation du projet : temps d'échange.
Compétences évaluées	2,3,4,6,7,9,10

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

L'enseignement Technologies et matériaux poursuit les acquisitions de la première et de la deuxième année. Il s'ancre dans un enseignement scientifique (problématique scientifique) par l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels et industriels contemporains et leur mise en perspective de gestes et techniques traditionnels. La troisième année engage l'étudiant vers des recherches prospectives sur de nouveaux matériaux

S5 EC 18.2

S6 EC 22.2

Objectif	<p>Situations d'apprentissage : micro-projets individuels, micro-projets collectifs, workshops, projets en partenariats, utilisation de logiciels, mesures physiques (TP), visites, conférences.</p> <p>Pratiques mises en place : expérimentations de matériaux traditionnels, élaboration de protocoles expérimentaux et réalisations, enrichissement de la matériauthèque.</p> <p>Finalités pédagogiques : ce module a pour finalité de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse. Il s'appuie également sur une compréhension des propriétés chimiques et physiques des systèmes mis en œuvre.</p>	Objectif	<p>Situations d'apprentissage : micro-projets individuels, micro-projets collectifs, workshops, projets en partenariats, utilisation de logiciels, mesures physiques (TP), visites, conférences.</p> <p>Pratiques mises en place : expérimentations de matériaux innovants et comparaison avec des matériaux traditionnels, élaboration de protocoles expérimentaux et réalisations, enrichissement de la matériauthèque.</p> <p>Finalités pédagogiques : ce module a pour finalité la mise en place de processus de création et de concrétisation à partir de matériaux permettant d'enrichir un projet personnel futur.</p>
Capacités	<p>Être capable de comprendre les processus physico-chimiques des matériaux et leurs mises en œuvre traditionnelles (gestes et techniques) et industrielles contemporaines (respect de l'environnement).</p> <p>Être capable de maîtriser un lexique technique et scientifique.</p> <p>Être capable de mener une démarche scientifique pour proposer et réaliser un protocole expérimental.</p>	Capacités	<p>Être capable de s'approprier une problématique scientifique associée à un projet créatif.</p> <p>Être capable d'identifier les enjeux scientifiques du projet.</p> <p>Être capable d'imaginer un protocole de résolution en lien avec une problématique scientifique.</p> <p>Être capable de mener à bien une stratégie de résolution.</p> <p>Être capable de valider et communiquer avec précision les résultats des protocoles.</p>
Contenus d'enseignement	<p>Les cours dispensés, encouragent l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels en lien avec l'innovation sociale.</p> <p>Thème proposé : Solidifier des matériaux souples</p>	Contenus d'enseignement	<p>Les cours dispensés, développent et approfondissent la démarche scientifique en vue d'un projet personnel futur de l'étudiant orienté vers l'innovation dans le respect des règles environnementales.</p> <p>Thème proposé : Des matériaux alternatifs pour des usages et des conceptions plus responsables</p>
Modalités d'évaluation	<p>La nature des travaux sera de l'ordre de la mise en œuvre de protocole expérimental et d'exploitation de résultats, de prototypes, de dossiers numériques, de présentations écrites et orales. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé.</p>	Modalités d'évaluation	<p>La nature des travaux sera de l'ordre de la mise en œuvre de protocole expérimental et d'exploitation de résultats, de prototypes, de dossiers numériques, de présentations écrites et orales. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé.</p>
Compétences évaluées	<p>4,5,7,10</p>	Compétences évaluées	<p>3,4,5,6,8,9</p>

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Cet enseignement prolonge les apports fondamentaux de première année et deuxième année en termes de maîtrise des logiciels et des usages du numérique.

En troisième année, les étudiants approfondiront les usages des outils et langages numériques spécifiques aux projets transversaux et au projet de diplôme. Le numérique doit être envisagé comme un véritable outil de création et de diffusion en lien avec les différents projets réalisés.

S5 EC 18.3

S6 EC 22.3

Objectif	Approfondissement des logiciels relatifs à la création de contenus (images fixes et animées, sites Internet, PAO...) en lien avec différents projets transversaux. Acquisition de compétences liés à la création et la communication numériques. Appréhension du numérique comme un véritable outil de création et de médiation.	Objectif	Dans une optique proche de celle développée au premier semestre, les savoirs sont développés davantage et les enseignements intègrent une approche pluri médias plus étoffés : création de vidéos numériques, de supports hybrides...
Capacités	Manipuler des logiciels d'infographie. Utiliser l'intelligence artificielle. Etablir des choix (de logiciels, de technologies, de dispositifs...) en fonction des objectifs visés. Archiver et gérer des productions numériques	Capacités	Manipuler des logiciels d'infographie. Utiliser l'intelligence artificielle. Utiliser des outils et des langages numériques adaptés aux objectifs. Archiver et gérer des productions numériques Savoir travailler en équipe
Contenus d'enseignement	- Renforcement des fondamentaux (formats d'enregistrement, résolution, différenciation image vectorielle/image Bitmap...) - Révision des fonctions élémentaires d'Adobe Photoshop (calques, filtres, découpage, importation/exportation...) - Révision des fonctions élémentaires d'Adobe Illustrator (dessin à la plume, pathfinder...)	Contenus d'enseignement	- Culture numérique : approche historique, thèmes, le numérique comme outil et comme médium/ - Analyser/réaliser un storyboard - Faire de l'acquisition vidéo - Réaliser un montage simple
Modalités d'évaluation	Evaluation des productions réalisées dans le cadre des apprentissages.	Modalités d'évaluation	Evaluation des productions réalisées dans le cadre des apprentissages.
Compétences évaluées	1,4,6,10,11	Compétences évaluées	1,3,4,6,10

LANGUES VIVANTES

Cet enseignement est la continuité des S3 et S4. Il vise à approfondir et consolider les contenus travaillés, notamment en termes de lexique de spécialité (Métiers d'Art et du Design) et de maîtrise des compétences langagières (compréhension écrite et orale, expression écrite et orale). En troisième année, les étudiants ont pour objectif principal l'harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais. Transversalité en lien avec les autres EC, en fonction des projets abordés. Réalisation d'un « abstract » du mémoire de fin d'études.

S5 EC 18.4

S6 EC 22.4

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Renforcer les outils linguistiques de l'étudiant : lexique relatif aux arts, aux métiers d'art et du design, au graphisme. - L'autoportrait ("The real me" "Are you the person you portray online ?", "My future self") : présentations orales individuelles à travers une production au choix (maquettes, figures...). - Les connecteurs, les outils pour structurer le discours, s'adapter aux besoins de l'étudiant pour s'exprimer avec clarté à l'oral. - Amener l'étudiant à développer des stratégies de compréhension de documents en langue cible (audios ou écrits). 	Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Entraîner l'étudiant à la compréhension d'articles journalistiques en langue cible sur l'innovation sociale dans différents domaines (maisons de retraite, enfants, adolescents, personnes handicapées...) : travail en groupes, recherche lexicale et restitution en langue cible. - Étude d'affiches en langue cible sur le rôle des arts dans le bien-être (composition des affiches et message). - Réalisation d'affiches sur le rôle des arts dans le bien-être des adolescents. Affiches présentées à l'oral puis affichées au collège. - Réaliser un « abstract » du mémoire de fin d'étude
Capacités	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de développer, d'analyser, d'argumenter. - Être capable de structurer ses idées en utilisant les outils appropriés. - Être capable de proposer une présentation orale sans notes. - Être capable d'exposer un projet et d'analyser les contraintes et solutions apportées en anglais. 	Capacités	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de repérer dans un texte les éléments essentiels. - Être capable de dégager l'implicite d'un document. - Être capable de reformuler. - Être capable de convaincre et de négocier.
Contenus d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> - L'autoportrait : répondre à une question sur le "moi" passé, présent, futur. - Se représenter dans le futur. - Expression écrite et orale de la démarche de projet en anglais. 	Contenus d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> - Étude d'articles et d'affiches en langue cible. - Réalisation d'affiches pour le collège.
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> Expression écrite : réalisation d'une carte mentale. Expression orale en interaction : présentation du "futur soi". 	Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Expression écrite (restituer en langue cible et avec ses propres mots le contenu des documents). - Expression orale en interaction
Compétences évaluées	2,4,7,9	Compétences évaluées	2,3,4,7,8,9,10

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

Les étudiants vont approfondir en se familiarisant notamment avec les stratégies des entreprises et les enjeux juridiques auxquels ces dernières sont confrontées. Ils vont se projeter sur la création de leurs propres métiers en lien avec l'innovation sociale.

S5 EC 18.5

S6 EC 22.5

Objectif	Connaissance de l'analyse interne et externe des organisations Appréhension de l'économie et du droit en œuvre dans la gestion des entreprises et des statuts juridiques	Objectif	Appréhension de l'économie et du droit en œuvre dans la gestion des entreprises et des statuts juridiques Connaissance des politiques commerciales
Capacités	Connaitre les enjeux de la protection de la propriété intellectuelle Savoir décrypter un contrat (notamment de travail) et ses incidences juridiques	Capacités	Connaitre les bases d'une démarche mercatique
Contenus d'enseignement	Propriété intellectuelle Environnement interne et externe de l'entreprise Type de contrat/ contrat de travail Régime juridique du travail (salariés, indépendants, intermittent du spectacle, etc) Gestion des litiges	Contenus d'enseignement	Notions et outils mercatiques
Modalités d'évaluation	Contrôle continu Ecrit et oraux (exposé...) Etude de cas Individuelle ou collective	Modalités d'évaluation	Contrôle continu Ecrit et oraux (exposé...) Etude de cas Individuelle ou collective
Compétences évaluées	4,5,6,8,9,10,11	Compétences évaluées	3,4,5,6,8,9,10

PARCOURS MATÉRIAUX
ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS
Atelier de création
TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Cet enseignement dialogue avec les enseignements transversaux et les enseignements professionnels. L'étudiant expérimente différentes techniques traditionnelles et numériques, teste des matériaux aux propriétés multiples afin de prolonger une réflexion amorcée dans les enseignements et notamment en relation avec le travail de recherche du semestre 5 et de projet du semestre 6

S5 EC 19.1

S6 EC 23.1

Objectif	Après la sélection d'un thème de recherche, une analyse des techniques associées est mise en place. S'ensuit la mise en pratique d'un protocole expérimental. Une restitution des connaissances et des résultats obtenus est réalisée à l'aide de différents supports afin de mutualiser les démarches. L'approfondissement des connaissances et la découverte de nouveaux savoir-faire sont les objectifs.	Objectif	Après maîtrise du sujet théorique le semestre 6 est dédié à la pratique. Un projet mené individuellement ou en équipe est mis en place et mobilise les techniques étudiées lors des semestres précédents. Les recherches et les expérimentations sont au service du projet de diplôme. L'objectif est, de montrer ses capacités à utiliser et retranscrire des connaissances théoriques et pratiques de manière habile et soignées.
Capacités	Être capable de faire des recherches, des expérimentations raisonnées et de les synthétiser pour les partager de manière simple et efficace.	Capacités	Être capable de s'approprier une technique et la mettre en place dans un projet. Être méticuleux et organisé pour réaliser au mieux l'objectif et la proposition finale.
Contenus d'enseignement	Approche théorique et pratique de l'histoire des techniques et des savoir-faire en fonction des sujets de recherche choisis par les étudiants.	Contenus d'enseignement	Dans ce second temps, les thématiques abordées sont davantage centrées sur l'appropriation, et la retranscription.
Modalités d'évaluation	Les évaluations se font lors des restitutions orales des recherches réalisées individuellement ou collectivement. Des séries d'échantillons et de support de communication variés accompagnent ces temps de médiation et d'évaluation.	Modalités d'évaluation	Dans ce second temps, les évaluations se font sous forme diverse de rendu d'expérimentation, mais également toute au long du processus de création. Présentation du projet en cours, exercices d'applications, présentation du projet final ...
Compétences évaluées	1,2,4,7,8,9,10,11	Compétences évaluées	1,2,3,4,7,8,9,10

PARCOURS ÉVÈNEMENT

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Oscillant entre tradition et innovation, cet enseignement s'inscrit dans une transversalité avec les cours de technologies et matériaux, d'outils et langages numériques ainsi que de pratique et mise en œuvre de projet. Par une vaste expérimentation de différentes techniques traditionnelles et numériques, l'étudiant appréhende de façon singulière des procédés ou des matériaux aux propriétés multiples afin de prolonger une réflexion amorcée dans les enseignements pratiques et ainsi envisager des solutions innovantes et efficaces.

S5 EC19.1

S6 EC23.1

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - À partir d'un thème, d'un projet interdisciplinaire ou de ressources diverses, développer la mise en œuvre de techniques, de technologies innovantes et/ou traditionnelles, de matériaux, et autres dispositifs qui intégreront un projet. - Acquérir et peaufiner des savoir-faire en lien avec la spécialité. - Préconiser des solutions techniques et matérialiser des solutions par des échantillons 2D/3D et des maquettes. - Approfondir ses recherches en associant le fonctionnel et l'esthétique. - S'initier à la pratique de l'échantillonnage et de l'identification des éléments au service de projets créatifs. - Apprendre à se documenter et à effectuer une synthèse de ses connaissances à l'oral. - Développer sa créativité lors de projets avec des partenaires. 	Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Approfondir et valoriser un travail de recherches par des médiums rigoureusement sélectionnés et maîtrisés. - Développer une posture professionnelle et singulière autour de solutions techniques innovantes et efficaces, en lien avec la spécialité. - Initiation à de nouvelles techniques de fabrication, d'impression, de prototypage, en partenariat avec des fablabs du département. - Perfectionner la maîtrise des moyens conventionnels de représentation, des outils traditionnels et numériques lors de mises en application concrètes
Capacités	<p>1. Être capable de faire état d'une pratique expérimentale personnelle. Être capable d'appliquer les méthodes proposées puis d'en exploiter les potentialités. Être capable de minutie et de rigueur pour mettre en forme les maquettes.</p> <p>2. - capacité à faire preuve de curiosité et de méthode dans la recherche d'échantillonnage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - capacité à identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées et pertinentes. - capacité à analyser et synthétiser ces données en vue de leur exploitation. - valoriser sa production en soignant ses modes de présentation. 	Capacités	<p>Dans le cadre du projet créatif, apprendre à repérer les différents domaines du design et des métiers d'arts tout en les mettant en relation avec l'éco-design ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - être capable d'identifier, sélectionner, organiser différentes ressources pertinentes pour documenter le sujet. - être capable d'analyser et synthétiser ses données en vue de leur exploitation. - être capable d'identifier les différents champs professionnels en relation avec la mention. - être capable de présenter ses recherches de façon synthétique à l'oral.
Contenus d'enseignement	<p>Thématiques et axes de travail : Renouvellement des savoir-faire traditionnels – transmission, innovation, transposition, permutation, hybridation de techniques et procédés, en lien avec la mention du diplôme. Matériaux & recyclage : partenariat avec le FabLab La Verrière.</p>	Contenus d'enseignement	Approfondissement des thématiques abordées au premier semestre, en lien avec le projet personnel de l'étudiant.
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Évaluation en contrôle continu sous différentes formes. - Évaluation des qualités d'analyse et de communication orale, écrite et graphique. 	Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Évaluation en contrôle continu sous différentes formes. - Évaluation des qualités d'analyse et de communication orale, écrite et graphique.
Compétences évaluées	1,5,7,8,9,10,11	Compétences évaluées	1,5,7,8,9,10

PARCOURS MATERIAUX ET EVENEMENT
PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Cet enseignement est orienté vers la réalisation du mémoire et du projet en prenant en compte ces différentes étapes en design d'innovation sociale en lien avec la démarche de recherche et la communication et médiation du projet. Des visites à la bibliothèque universitaire de Paris 8 sont organisées (lieu de ressources et de formation)

Des intervenants liés au monde du spectacle (actrice) et acteurs de l'innovation sociale viennent accompagner les étudiants durant l'année.

S5 EC 19.2

S6 EC 23.2

Objectifs	Se préparer à la production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle liée à la création dans le champs des métiers d'art et du design.	Objectifs	Faire état d'un projet en design d'innovation sociale en prenant en compte les différentes étapes de conception et production d'un projet. - Révéler un profil créatif - Définir un positionnement en tant que créateur de formes et de fonctions
Capacités	- Savoir construire un contexte d'étude et une pensée articulée à des références culturelles issues de différents champs art, technique, métiers d'art et du design.	Capacités	- Etre capable d'établir des principes d'évolution d'un projet - Etre capable de démontrer la cohérence d'un projet en design d'innovation sociale. - Etre capable de planifier les étapes et gérer les étapes d'un projet. - Avoir la capacité de dialoguer avec les différents partenaires du projet
Contenus d'enseignement	- Collection personnelle : recherche et ajustement des thématiques - Démarche de réflexion : se documenter// analyser// problématiser - Recherche bibliographique - Rédaction du mémoire - Oaux blancs planifiés	Contenus d'enseignement	- Recherche d'un contexte lié à l'innovation sociale - Expérimentations - Scénario d'usages - Cahier des charges - Axes de recherches - Test de faisabilité du projet - Réalisation partielle ou globale du projet - Oaux blancs planifiés
Modalités d'évaluation	La nature des travaux sera de l'ordre : supports de recherches personnelles, maquettes, échantillons de matériaux, dossiers numériques, présentation orale. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé	Modalités d'évaluation	La nature des travaux sera de l'ordre : carnet de recherches personnelles, maquettes, échantillons de matériaux, Prototypes, dossiers numériques, présentation orale. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé
Compétences évaluées	2,4,5,6	Compétences évaluées	2,5,6,7,8, 9,10

PARCOURS MATERIAUX ET EVENEMENT
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Cet enseignement poursuit et approfondit les techniques de communication indispensables en médiation, dans une perspective sociale : l'accent est porté sur l'objet même de la médiation orienté vers la valorisation et la promotion de projet personnel. Un Workshop avec un intervenant lié au métier du livre est proposé pour considérer le mémoire en tant qu'objet éditorial.

S5 EC 19.3

S6 EC 23.3

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se préparer à l'intégration dans la vie professionnelle et la poursuite d'études pour exposer ses projets en installant des méthodologies pour rechercher, montrer et démontrer des idées, des processus et des démarches de création. - Produire un objet éditorial 	Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se préparer à l'intégration dans la vie professionnelle et la poursuite d'études pour exposer ses projets en installant des méthodologies pour rechercher, montrer et démontrer des idées, des processus et des démarches de création. - Produire des supports diversifiés en lien avec le projet soutenu (diaporamas, kakémonos, flyers, dépliants, affiches...)
Capacités	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable d'analyser sa production graphique, de la présenter à l'aide d'outils de communication et de l'argumenter. - Développer ses compétences sur les outils de communication visuelle. 	Capacités	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de dynamiser son message, provoquer l'adhésion. - Façonner sa posture argumentative et sa faculté à transmettre aisément ses idées. Savoir présenter sa production dans un portfolio.
Contenus d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> - Création d'un mémoire de fin d'étude. - Création d'images, de schémas, de visuels, de discours argumentés, dans l'objectif d'expliquer son processus créatif. - Exposer un travail conduit en équipe, argumenter à plusieurs et être capable de débattre. Cerner son projet. - Construire des argumentaires en utilisant un vocabulaire adapté. 	Contenus d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> - Produire des supports de communication en lien avec le projet de fin d'étude. (diaporamas, kakémonos, flyers, dépliants, affiches...) - S'approprier des enjeux et méthodes de création innovantes. - Savoir communiquer une intention par un discours oral structuré prenant appui sur des supports didactiques. - Savoir communiquer en groupe.
Modalités d'évaluation	2 à 4 évaluations sur l'année. Appréciation de la qualité de la sélection et de la présentation du portfolio.	Modalités d'évaluation	2 à 4 évaluations sur l'année. Appréciation de la qualité de la sélection et de la présentation du portfolio.
Compétences évaluées	1,4, 6, 7	Compétences évaluées	1,2,3, 4, 6, 7,9

PARCOURS MATERIAUX ET EVENEMENT

DÉMARCHE DE RECHERCHE

Cet enseignement engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design. La mise en place d'une telle démarche demande une capacité à l'analyse et au recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions, une propension à l'échange et à la collaboration avec les étudiants d'autres parcours et à l'affirmation de parti-pris créatifs.

S5 EC 19.4

S6 EC 23.4

Objectifs	À travers un tutorat collectif et personnalisé : Situations d'apprentissage : projet individuel, projet en partenariat. - pratiques mises en place : enquêtes de terrain, étude de cas, design thinking, "bodystorming", storyboards, atelier de design. Finalités pédagogiques : observer et émettre des hypothèses de recherche, enrichir sa culture personnelle, adopter une posture critique, raisonner et faire preuve d'éloquence pour défendre ses projets.	Objectifs	À travers un tutorat collectif et personnalisé : - Situations d'apprentissage : projet individuel, projet en partenariat. - pratiques mises en place : enquêtes de terrain, étude de cas, design thinking, storyboards, atelier de design. Finalités pédagogiques : définir une problématique, conduire un raisonnement engageant une pratique, et faire preuve d'éloquence pour défendre ses projets.
Capacités	Être capable de construire un protocole d'observation. Être capable d'analyser et de questionner sa pratique. Être capable d'invoquer des ressources pour développer la démarche de recherche. Être capable de se remettre en question pour faire évoluer sa pratique. Être capable d'éloquence pour communiquer ses projets.	Capacités	Être capable de problématiser (définir une problématique). Être capable de conduire un raisonnement mettant en jeu sa pratique. Être capable de défendre à l'écrit et à l'oral son projet de recherche.
Contenus d'enseignement	Le contenu de ce cours est de mettre en évidence des problématiques liées aux enjeux du design et des métiers d'art dans leur corrélation avec "l'innovation sociale". Il s'agit pour l'étudiant d'adopter une posture critique qui l'amène à se questionner sur la société actuelle.	Contenus d'enseignement	Le contenu des enseignements permettra aux étudiants d'approfondir leurs investigations et leurs raisonnements grâce à une culture et une pratique plus personnelle et engagée.
Modalités d'évaluation	Nature des travaux : études menées collectivement ou individuellement, restitutions écrites, graphiques et orales. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé	Modalités d'évaluation	Nature des travaux : études menées collectivement ou individuellement, restitutions écrites, graphiques et orales et exploitation de différents supports de communication, échantillons. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé.
Compétences évaluées	2,4,5, 6,10,11	Compétences évaluées	1,2,5,6,7,8,9,10

PROFESSIONNALISATION

Parcours de professionnalisation et poursuites d'études

Cet enseignement amène l'étudiant à se questionner sur des outils et démarches professionnalisants et à gérer son avenir professionnel. Une journée d'études est organisée au CNIS avec des designers issus du secteur de l'innovation sociale et une intervenante invitée aborde le volet « les métiers de l'innovation sociale ».

S5 EC 20.1

S6 EC24.1

Objectifs	- Valorisation et promotion du projet professionnel - Projection dans de futurs métiers et poursuites d'études liés au secteur de l'innovation sociale et au profil de l'étudiant	Objectifs	- Valorisation et promotion du projet professionnel - Projection dans de futurs métiers et poursuites d'études liés au secteur de l'innovation sociale et au profil de l'étudiant
Capacités	- Être capable de rédiger ses propres outils pour entrer dans la vie active : CV, lettre de motivation... - Être capable de se présenter à l'oral, à l'écrit. - Être capable de décrypter des offres d'emploi. - Être capable de se situer dans un écosystème professionnel. - Être capable d'avoir une identité numérique professionnelle et de s'en servir pour rentrer en contact avec des professionnels.	Capacités	- Être capable de se présenter à l'oral, à l'écrit. - Être capable de se situer dans un écosystème professionnel. - Être capable de parler de son expérience, d'en tirer des aspects à conserver ou à consolider, d'en déduire des envies personnelles pour le futur.
Contenus d'enseignement	- La présentation du rapport de stage à l'oral (début S5) - La rédaction d'un CV et d'une lettre de motivation - La simulation d'entretien d'embauche - Aller à la rencontre de professionnels du design ou des métiers d'art, dans leurs ateliers ou en tant qu'intervenants dans l'établissement.	Contenus d'enseignement	- Accompagnement à la recherche de futurs métiers et poursuite d'études - Réalisation de porte- folio
Modalités d'évaluation	La nature des travaux est de l'ordre de : la présentation orale, le compte-rendu écrit/graphique, la création et l'assemblage de contenus pour les réseaux sociaux.	Modalités d'évaluation	La nature des travaux est de l'ordre de : la présentation orale, la prise de note et la rédaction (écrite, graphique, schématique)
Compétences évaluées	2, 4, 5, 6,7,8, 9	Compétences évaluées	2, 4, 5, 6,7,8, 9

BIBLIOGRAPHIE

Philosophie

Ouvrages incontournables :

Descartes, Méditations métaphysiques éd. GF, Paris, 1979.
Freud : Cinq leçons sur la psychanalyse, éd. Payot,
Bergson : La conscience et la vie, PUF, Paris,
Burbage, Frank, La nature, GF, Paris, 1998.
Sartre : L'existentialisme est un humanisme, éd. Folio, Paris,

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

Ouvrages conseillés sur le thème du care et de l'innovation sociale (liste non exhaustive) :

L. Bereni & M. Trachman, Le genre, théories et controverses, PUF, collection « la vie des idées.fr », Paris, 2014
J. Butler, Gender Trouble : Feminism and the Subversion of Identity, Routledge, New York, 1990
M. Garrau & A. Le Goff, Care, justice et dépendance – Introduction aux théories du care, PUF, collection « Philosophies », Paris, 2010
S. Paugam, La disqualification sociale – Essai sur la nouvelle pauvreté, PUF, Paris, 2004
Gilligan, Une voix différente, Flammarion, collection « champ essais », Paris, 2008
J. C. Tronto, Un monde vulnérable – pour une politique du care, éditions La Découverte, Paris, 2009, p. 95
M. Mauss, Essai sur le don, PUF, Paris, 1924

Culture des arts et des techniques

Ouvrages conseillés

(liste non exhaustive) :

Histoires de peintures, Daniel Arasse
On n'y voit rien : Descriptions, Daniel Arasse
"The Carrier Bag Theory of Fiction", d'Ursula K. Le Guin
"Quand la beauté nous sauve", de Charles Pépin
"Elles font l'abstraction", catalogue d'exposition, Centre Pompidou
"Idea", de Panofsky

Design

Ouvrages incontournables :

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

Ouvrages conseillés (liste non exhaustive) :

Ouvrages théoriques :

Le soin est un humanisme, Cynthia Fleury, collection Tracts Gallimard
L'innovation sociale, principes et fondements d'un concept, Emmanuelle Besançon, éditions l'Harmattan
Les Grands Textes du Design, collection Essentiels en Poche
Philosophie du Design - Figures de l'Art numéro 25/2013, Bernard Lafargue
Court traité du Design, Stéphane Vial, collection PUF
Le Design - Essais sur des théories et des pratiques, Brigitte Flamand
Design en regards - Recueil de textes, d'entretiens et témoignages
Réenchanter le monde, Bernard Stiegler, éditions Flammarion
Face à Gaïa, 8 conférences sur l'esprit des lois de la nature, Bruno Latour
Il y aura l'âge des choses légères, sous la direction de thierry Kazazian, éditions victoires-Editions, 2003.
Design, introduction à une discipline, d'Alexandra Midal
Qu'est-ce qu'un designer ? Norman Potter, Éditions B42.
La Fabrique à écosystèmes, design de territoire et innovation sociale, Collectif.

Ouvrages divers : approches plus techniques, catalogues de références, etc...

Tiers-Lieux - Travailler et entreprendre sur les territoires : espaces de coworking, FabLabs...., Presses Universitaires de Rennes Fablabs, etc...

- Les nouveaux lieux de la fabrication numérique, Camille Bosqué, éditions Eyrolles

Graphisme fait main, outils et techniques par delà l'ordinaire, éditions Pyramyd

Typo fait main, éditions Pyramyd

Artistes et robots (catalogue d'exposition, Grand Palais 2018)

Procédés de fabrication & Design Produit, éditions Dunod
Raddar, Fonction, éditions T&P Publishing
75 designers pour un monde durable, éditions La Martiniere
Design durable, éditions Muséo
Do It Yourself, éditions Phaidon
Sculpter en papier, de l'inspiration aux techniques de pliage, éditions Dunod
Design et architecture de commerce, éditions Eyrolles
Textiles - Innovations et matières actives, éditions Eyrolles
Matières et matériaux, J-C Prinz et O.Gerval. Collection Make it design. Ed. Eyrolles. 2012
Matériology. Daniel Kula et Elodie Ternaux. Ed. - Frame. Publishers. 2013
Matériaux renouvelables, Les procédés de fabrication. Rob Thompson. Ed. Vial. 2014
Aide-mémoire de sciences des matériaux. Michel - Dupeux. Ed. Dunod. 2004
Introduction à la science des matériaux. J-P. Mercier, G. Zambelli et W. Kurz. Presses Polytechniques Universitaires Romandes, Lausanne.-
2002 Matériaux. M-F Ashby et D.R Jones. Ed. Dunod.
Design, techniques et matériaux. Raymond Guidot. Editions Flammarion. 2006 Design,
Les procédés de fabrication. Rob Thompson. Editions Vial

RESSOURCES :

Ressourceries, recycleries, matériauthèques, structures sociales...

Lieux culturels : musées, espaces d'exposition, centres culturels, bibliothèques, théâtres et lieux de spectacles. Évènements (festivals, salons spécialisés)

Reuves :

Revue Science Revue Sciences du Design numéros 1 à 13

Revue AZIMUTS numéros 37,38,50

Revue ETAPES (disponible au CDI de l'établissement)

Revue INTRAMUROS (disponible au CDI de l'établissement)

SITES INTERNET :

<https://designetmetiersdart.fr>

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

<https://www.lareservedesarts.org>

<https://preciousplastic.com>

LANGUES VIVANTES :

Ouvrages incontournables :

Françoise GRELLET, The Art Guide Un guide de référence de l'art britannique et américain, Paris, Nathan, 2018.

Ouvrages conseillés :

FERMONT / LMDMO, Dictionnaire des termes d'art anglais-français /français-anglais, Paris, La maison du dictionnaire, 2018 (3è éd.). Rosalind

ORMISTON, 50 Art Movements You Should Know, Munich & London, Prestel Verlag, 2018 (Original Edition 2014).