

Le diplôme forme des créateurs-concepteurs d'espaces publics, intérieurs comme extérieurs. Les domaines et secteurs d'activités abordés sont aussi bien publics qu'institutionnels : crèches, écoles, médiathèques, musées et expositions, jardins et squares, parvis, dents creuses, délaissés urbains, etc... et de façon marginale scénographies de théâtre.

La lumière naturelle et/ou artificielle est intégrée à la démarche de projet et abordée dans sa dimension créative, pour accompagner les usages, valoriser les espaces et déterminer des ambiances. La section DN MADE espace et lumière bénéficiera des atouts d'un territoire particulièrement dynamique dans ce domaine : Lyon, grâce à son plan lumière et à son expertise dans ce domaine, va ainsi accueillir prochainement l'ouverture de Lumen, la cité de la lumière, site unique en France visant à réunir les acteurs de cette filière (scientifiques, techniciens, artistes, théoriciens). La formation peut aussi s'appuyer sur les opportunités qu'offre la métropole lyonnaise, active dans le domaine culturel, riche d'équipements collectifs, forte de son patrimoine architectural (ville inscrite au patrimoine mondial de l'Unesco), dessinée par des aménagements urbains qualitatifs.

L'enseignement dispensé permettra de maîtriser la démarche de projet dans son intégralité (diagnostic-analyse / recherches / développement / finalisation). Cette dernière sera communiquée via différents médias (maquettes, croquis, dessins techniques, images numériques) présentant les principes spatiaux et l'incidence de la lumière sur son environnement.

**exemple(s) de métier(s)**

- Designer d'espace (intérieur - extérieur à petite échelle)
- Concepteur/trice lumière
- Scénographe d'exposition
- Scénographe de spectacle (théâtre et danse)

**équipements**

- > 2 salles de projets équipées de postes informatiques
- > Des tablettes graphiques
- > Un traceur partagé pour l'édition de plans et de grands formats
- > 1 fab lab partagé (dont une découpe laser) pour la réalisation des maquettes
- > 1 studio de prise de vue partagé
- > Divers matériels d'éclairage pour les expérimentations lumière
- > Casques, chaussures et gilets de sécurité pour les visites de chantier





HUMANITÉS—LETTRES  
EC1.1 & EC5.1  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

**objectifs**

Construire & exploiter une culture générale & artistique  
Analyser des documents textuels & iconiques  
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique  
Maîtriser les différents registres d'expressions écrite & orale

**CONTENUS S1**

Étude d'un thème : du texte ancien à la chanson populaire, en passant par la peinture & la poésie.  
Théories de la narratologie : éléments théoriques (Benveniste, Greimas & Genette) appliqués à un scénario de film [en anglais].  
La narration photographique : réel et réalité.

**CONTENUS S2**

La scénarisation : choix d'un cadre et du format d'une image.  
Théories de la narratologie : applications des éléments théoriques (Benveniste, Greimas & Genette) + sémiologie de l'image.  
La narration cinématographique : les différentes couches narratives en parallèle avec la narration photographique.

**ACTIVITÉS**

Appropriation & développement d'une culture générale dans le domaine des arts.  
Choix de références pertinentes, analyse des contenus, hiérarchisation des informations.  
Formuler, reformuler dans les règles de l'écrit et de l'oral.  
Fréquentation des lieux culturels.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Paragraphe argumentatif / Dossiers de recherche sur thème / Exercices de scénarisation.

HUMANITÉS—PHILOSOPHIE  
EC1.1 & EC5.1  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

**objectifs**

Accéder à une culture philosophique  
Mobiliser des références théoriques : écrits des philosophes, des artistes, des designers  
Acquérir une méthodologie réflexive : savoir problématiser, conceptualiser, argumenter  
Interroger la réalité contemporaine et les enjeux actuels du design

**CONTENUS S1 / S2**

Analyses : le design, ses rapports avec l'art et la technique (sous les trois angles : production / produit / réception). Le problème de la spécificité du design et les questions qu'il pose en retour aux champs artistiques et techniques.  
Références : les textes de la philosophie de l'art, de l'esthétique et de la technique. Les écrits des designers et des artistes. Les travaux en sciences humaines qui intéressent le design (sociologie, psychologie, sémiotique...).  
Problématiques : une approche des problèmes contemporains auxquels le design est confronté : éthique, écologie, économie, consommation, rapports sociaux... Les formes récentes du design (design centré sur l'utilisateur, slow design, éco-conception, etc.).

**ACTIVITÉS**

Prise de notes et participation orale.  
S'approprier un territoire de design et identifier un problème.  
Élaborer un raisonnement permettant de traiter le problème.  
Rédiger un devoir personnel et récapitulatif.  
Lire un ouvrage relatif à la théorie du design ou à la philosophie de l'art et de la technique.  
Rédiger une fiche de lecture précise et détaillée (conforme aux normes universitaires).

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Rédaction du devoir personnel et rédaction de la fiche bibliographique détaillée.

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES  
EC1.2 & EC5.2  
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

Comprendre les enjeux et les évolutions des grandes périodes et mouvements artistiques.  
Connaître les fondamentaux liés aux domaines développés (mise en parallèle.  
Comparer les données de ces derniers).  
Acquérir la méthodologie de description puis de décryptage des œuvres.  
Savoir mener des recherches et élaborer une enquête.

**CONTENUS S1/S2**

Approche esthétique, socio-historique, technique et chronologique des périodes artistiques allant de la préhistoire jusqu'à la révolution industrielle et au XXIème siècle.  
Grands domaines développés :  
- L'architecture, le paysage et l'urbanisme  
- L'art, approche picturale et sculpturale  
- Le design graphique du XIXème siècle au XXIème siècle

**ACTIVITÉS**

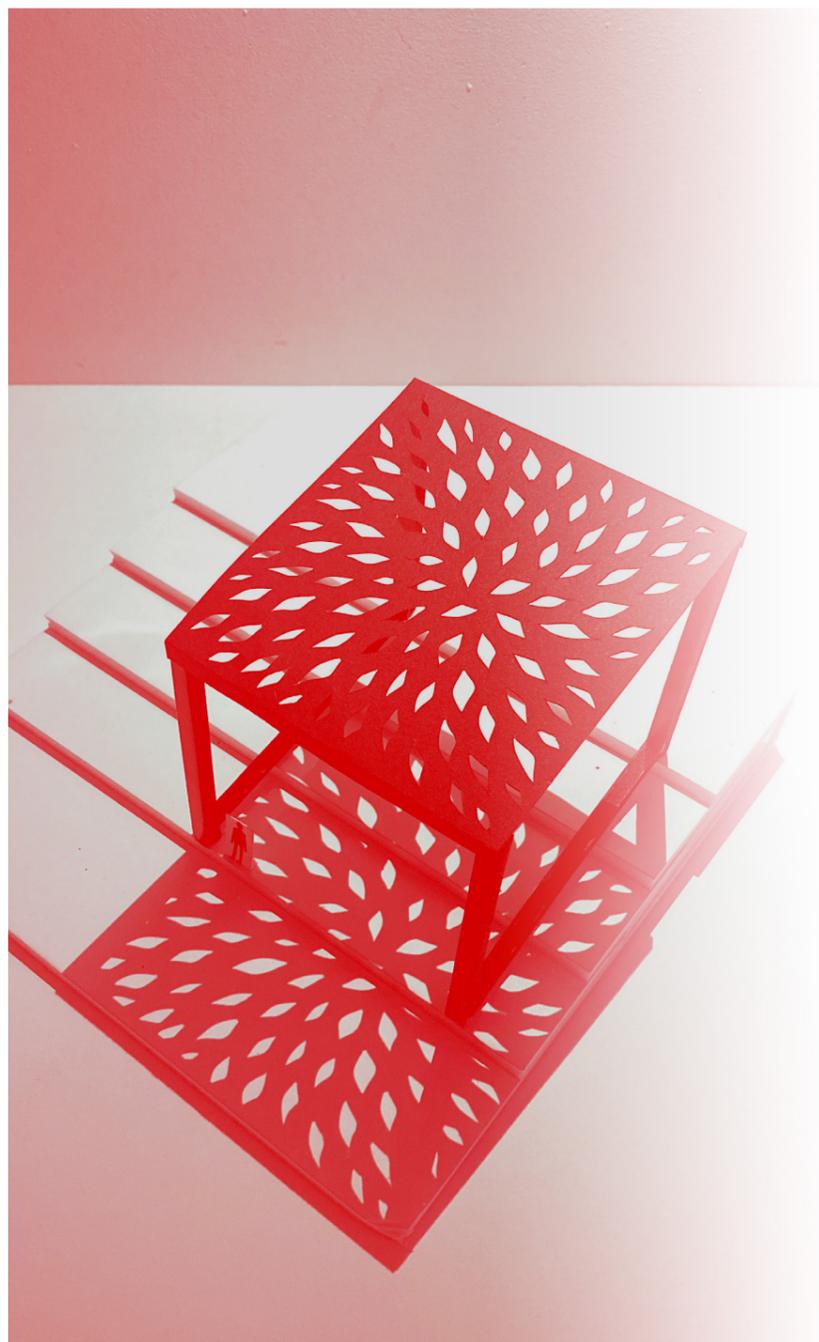
Prises de notes et écoute.  
Recherches documentaires et devoirs en classe. Débats et discussions sur des thèmes. Exposés à l'oral.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Devoirs de connaissances (vérification des apprentissages et de la compréhension des contenus) / Analyses d'œuvres (application des apprentissages et des méthodologies, recherches, enquêtes) / Exposés.



# Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues



OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE  
EC2.1 & EC6.1  
72H ANNÉE / 4H QUINZAINE

#### objectifs

Savoir observer, percevoir et comprendre la volumétrie dans l'espace  
Savoir choisir des outils et des méthodes d'expression appropriés  
Savoir communiquer graphiquement, représenter efficacement une idée, un projet 3D  
Engager une pratique plastique personnelle  
Savoir enrichir et personnaliser ses modes et supports de communication.

#### CONTENUS S1 / S2

Ateliers de dessin : les différents niveaux de représentation ; présentation et représentation de volumes de petite ou grande échelle ; dessin construit ou intuitif.  
Ateliers d'expression visuelle : techniques de traduction plastique de notre environnement (rendus des matières et rendus lumineux).  
Ateliers de création de supports de communication (création de carnets, reliure, embossage...).

#### ACTIVITÉS

Initiation aux techniques de dessin 3D rapides, selon différents degrés d'iconicité et différentes approches spatiales ;  
initiation à la technique du rough (mise en couleurs et en lumière de volumes et d'espaces) ;  
ateliers de transformation et de mise en forme du matériau papier au service de la communication des projets.

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Productions graphiques, plastiques et volumiques.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX SCIENCES  
EC2.2 & EC6.2  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

#### objectifs

Apporter les connaissances scientifiques à intégrer au sein d'une démarche créative.  
Constituer un lexique technique spécifique en langue vivante étrangère utile au futur projet MADe professionnel.

#### CONTENUS S1

Le module est en lien avec les enseignements EC3.1&2- EC7.1&2.  
Étude des propriétés générales des matériaux qui sont à intégrer dans une démarche de création ; présentation des classes de matériaux : traditionnels, industriels, innovants, issus des nouvelles technologies et de l'évolution des ressources et enjeux sociétaux ; recyclage, choix d'un matériau pour une problématique particulière dans une démarche éco-responsable (matière première renouvelable, matériaux biosourcés, recyclabilité).

#### CONTENUS S2

La lumière (interactions avec la matière) ; critères de qualité de l'éclairage, critères de performances photométriques ; les principales sources lumineuses : désignation, caractéristiques, utilisation, aspects législatif et réglementaire.

#### ACTIVITÉS

Études de cas pour :  
- procéder à l'analyse de problématiques, situations ;  
- formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;  
- définir et investir le territoire d'une recherche ;  
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés  
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Contrôle de connaissances / Études de cas / Dossiers.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES  
EC2.3 & EC6.3  
72H ANNÉE / 2H QUINZAINE CLASSE ADOSSÉE + 2H QUINZAINE CLASSE SEULE

#### objectifs

Utiliser les outils de communication de PAO : Photoshop / Illustrator / Indesign ;  
Comprendre la logique de conception d'un logiciel de modélisation 3D ;  
Savoir 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.  
Concevoir et réaliser un CV

#### CONTENUS S1/S2

Initiation aux fondamentaux de Photoshop / Illustrator / InDesign  
- retouches d'image et photomontages ;  
mise en page / manipulation du dessin vectoriel ;  
Premiers pas avec Google Sketchup  
- protocoles de préparation des fichiers vectoriels nécessaires à la commande d'outils numériques ;  
- initiation au pilotage des machines numériques : plotter de découpe, découpe-gravure laser ;  
- initiation à la modélisation et au rendu 3D.

#### ACTIVITÉS

En salle informatique, exploration des logiciels proposés.  
Exercices de manipulations et suivi de projets impliquant une conception via les outils numériques.

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Exercices d'application / Production d'images numériques au sein des projets des enseignements professionnels.

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES  
EC2.5 & EC6.5  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

#### objectifs

Caractériser une entreprise ou une organisation et en comprendre le contexte professionnel donné  
Situer l'entreprise ou l'organisation dans son environnement économique et juridique et apprécier les interactions avec cet environnement

#### CONTENUS S1

L'entreprise dans son environnement : caractérisation de l'entreprise (taille, typologie, structure, partenaires) - l'environnement économique français, européen, mondial - le tissu économique du secteur du design et des métiers d'art, l'organisation de la profession - l'environnement juridique français et européen, l'organisation judiciaire - les interactions de l'entreprise avec son environnement.

#### CONTENUS S2

L'entreprise et son marché : la démarche marketing - l'étude de marché - les actions marketing : construire et valoriser l'offre, communiquer et distribuer l'offre - la stratégie commerciale.  
La politique de protection, l'innovation de l'entreprise : l'innovation - les droits d'auteur, la protection de la marque, des brevets, des dessins et modèles - les recours en cas d'atteinte aux droits, la veille juridique et commerciale.

#### ACTIVITÉS

Acquisition d'une culture économique et juridique.  
Analyse d'informations économiques et juridiques tirées de sources de référence (INSEE, législation, ...).  
Étude de cas d'entreprises.  
Réalisation d'un questionnaire d'enquête/étude de marché.  
Analyse de décisions de justice relatives à la propriété intellectuelle.  
Production de notes de synthèse.  
Expression orale, écrite et numérique.

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Articles / Enquêtes / Dossiers / Présentation orale



## Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues

OUTILS D'EXPRESSION ET  
D'EXPLORATION CRÉATIVE  
EC2.1 & EC6.1  
144H ANNÉE/4H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Observer, analyser, explorer, expérimenter, sélectionner, communiquer.**  
**Acquérir et investir des compétences techniques, sensibles et créatives.**  
**Maîtriser les outils d'expression fondamentaux et inscrire les explorations plastiques dans l'actualité. Développer un langage visuel.**  
**Maîtriser les compositions visuelles et gérer les lumières.**  
**Développer la compréhension des volumes dans l'espace et maîtriser les modes de tracé.**

### CONTENUS S1/S2

Exploration créative par le graphisme et l'image, à partir des lumières, des matériaux et des volumes.  
Construction des volumes et de la perspective à main levée.  
Photographie : composition de l'image, prise de vue, gestion des lumières et réglages manuels de l'appareil photographique.  
Conférences sur le langage cinématographique et visites de musée.

### ACTIVITÉS

Traductions plastiques graphiques, chromatiques et compositions de volumes.  
Maîtrise de la Prise de vue manuelle numérique avec la gestion des réglages, des paramètres techniques, des lumières et de la composition d'images.  
Maîtrise de la perspective et construction à main levée.

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Productions graphiques et photographiques / Exploitation de divers supports.

LANGUES VIVANTES  
EC2.4 & EC6.4  
54H ANNÉE/1,5H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Niveau B2 du CECRL**

### CONTENUS S1/S2

Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement compréhension et expression orale et écrite. Méthodologie et pratique de la compréhension orale et écrite et de l'expression orale et écrite : description et analyse de l'image fixe et mobile  
Révision des bases linguistiques (grammaticale et lexicale)  
Révision de l'analyse de l'image fixe et mobile.

### ACTIVITÉS

Interdisciplinarité et collaboration avec les matières d'arts appliqués pour la réalisation de documents divers : planches annotées en anglais, diaporama en anglais, rédaction de glossaire de lexique technique, réalisation de vidéos (interview de designers et reportage sur des œuvres ou des événements)  
Acquisition d'une méthodologie de travail (exposés, prise de parole en public, compréhension orale et écrite, recherches internet sur des sites anglais).

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Compréhension orale / Compréhension écrite / Expression écrite et orale en continu et en interactivité / Productions écrites / Présentation orale.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX  
TECHNOLOGIE  
EC2.2 & EC6.2  
36H ANNÉE/2H QUINZAINE

### objectifs

**Savoir lire et utiliser les modes conventionnels de représentation**  
**Initier à l'usage des matériaux et leurs propriétés pour répondre à une demande**  
**Acquérir les principes techniques constructifs et d'assemblage**  
**Acquérir les gestes pratiques et de sécurité lors de l'utilisation d'outils et machines.**

### CONTENUS S1/2

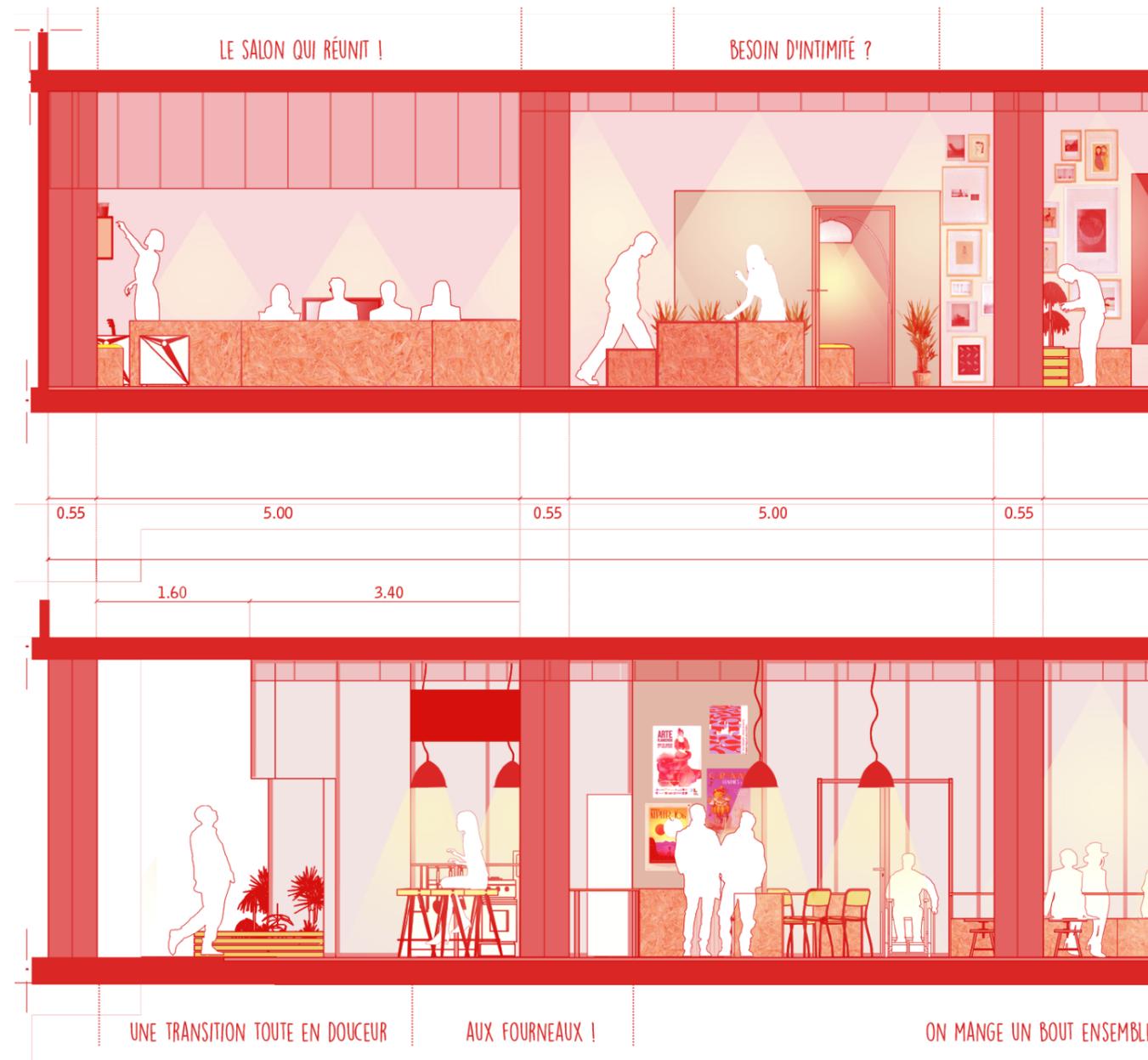
Acquisitions théoriques, de techniques et savoir-faire nécessaires à la conduite et la faisabilité des projets :  
- Outils et techniques de mesures spatiales ;  
- Traduction graphique : techniques et modes conventionnels de représentation nécessaires à la communication du projet  
- Étude d'une matériauthèque  
- Procédés de fabrication, transformation, usinage, assemblages et finition des matériaux étudiés ;  
- Initiation aux principes, règles d'équilibre et de stabilité des constructions éphémères ;  
- La lumière pour éclairer et mettre en scène  
- Sensibilisation à l'éco-conception, au recyclage et à la revalorisation des déchets ;  
- Sensibilisation aux normes de sécurité dans les ERP ;  
- Premières budgétisations de projet.

### ACTIVITÉS

Veille technologique, enquêtes, routines pratiques et techniques, ateliers expérimentaux et d'application.

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Contrôle de connaissances / Études de cas / Enquêtes / Maquettes d'études techniques / Compte-rendus de visites.





# Enseignements pratiques et professionnels

## Ateliers de création

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE  
EC3.1 & EC7.1  
216H ANNÉE / 6H HEBDOMADAIRE  
(2H DE TECHNOLOGIE ET 4H DE PROJET)

**objectifs**  
Développer une conscience technologique et constructive :  
Repérer les modes de fabrication au sein de références éloquents,  
Intégrer la faisabilité du projet dans sa méthode de conception,  
Utiliser les outils de représentation propres au développement technique d'un projet.

**CONTENUS S1/S2**  
L'EC "Techniques et Savoir-Faire" et l'EC "Pratique et Mise en œuvre" forment ensemble le pôle "Projet". Analyse d'un besoin, d'un contexte, d'un programme ; définition de concepts, formulation d'hypothèses par le recours aux maquettes, aux esquisses et aux dessins techniques. Réinvestissement des apports du cours de technologie des matériaux, de la lumière, des normes.

**ACTIVITÉS**  
Pédagogie active où l'étudiant se déplace, fait des mesures in situ, doit se confronter à l'existant, manipule, construit... afin de saisir les questions d'usage et d'usagers mais aussi afin d'appréhender les différentes échelles qu'il aura à traiter au cours de ses trois années de formation. Différentes postures de travail : les projets sont traités en groupe, ou individuellement afin de développer progressivement l'autonomie.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
Dossiers (visuels, maquettes...) / expositions / présentations orales.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE  
DU PROJET—EC 3.2 & EC 7.2  
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

**objectifs**  
Comprendre les étapes de conception et de réalisation d'un projet  
Savoir analyser une demande et en restituer une synthèse déductive  
Savoir analyser un cahier des charges  
Développer un esprit créatif et exploratoire  
Analyser et exploiter des références spatiales et lumières en vue d'une ré-exploitation personnelle et justifiée  
Développer un esprit critique et une curiosité culturelle  
Viser l'autonomie des étudiants sur les bases de la démarche de projet

**CONTENUS S1/S2**  
L'EC "Techniques et Savoir-Faire" et l'EC "Pratique et Mise en œuvre" forment ensemble le pôle "Projet". Découverte des problématiques spatiales (urbaines, architecturales, environnementales, paysagères ou théâtrales) et lumières (éclairage urbain, conception lumière de spectacles, illuminations, ...) via le déploiement de projets variés, ancrés dans le territoire. Utilisation des différents modes de représentation et de communication propres au champ disciplinaire (dessin d'observation, perspective, schéma, coupes, plans élévations, perspective conique...).

**ACTIVITÉS**  
*Dessin de projet / dessin de plans, coupes, élévations, perspectives / maquette / analyse et recherches / développement d'un avant-projet / visites / réalisation des projets / veille culturelle*

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
Dossiers (visuels, maquettes...) / expositions / présentations orales.

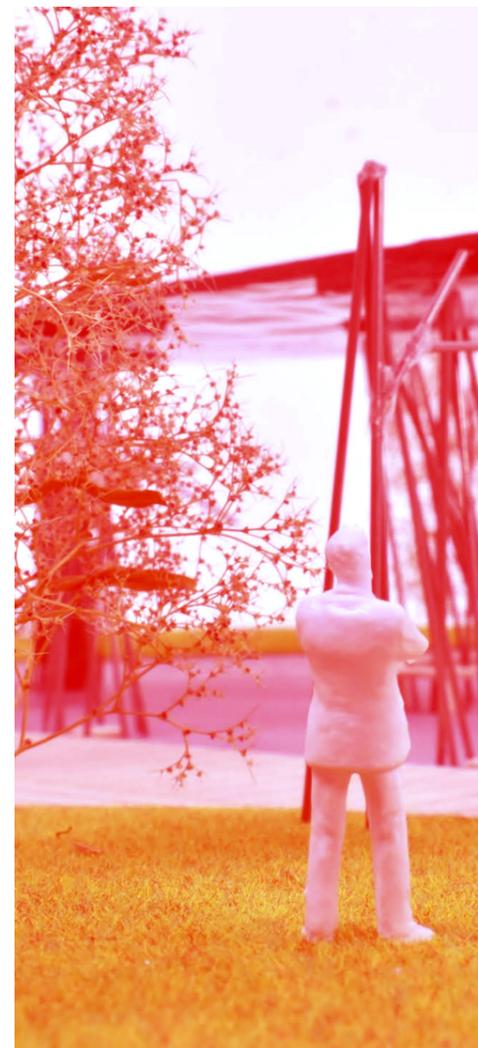
COMMUNICATION ET MÉDIATION  
DU PROJET—EC3.3 & EC7.3  
36H ANNÉE / 2H QUINZAINE

**objectifs**  
Synthétiser et communiquer les enjeux d'un projet  
Composer des documents et hiérarchiser des informations  
Développer un langage propre à la discipline  
Rendre autonome l'étudiant sur les exigences de mise en forme d'un document (composition, soin, et justesse des choix de communication)

**CONTENUS S1/S2**  
Cours adossé à la mention événement. Expérimentation des différents outils et supports pour rendre compte d'une démarche de projet  
- Initiation aux règles de la mise en page (composition et hiérarchisation des informations de nature différente)  
- Sensibilisation à l'usage conjugué des différents moyens de représentation pour dire ses intentions  
- Présentation orale des projets  
L'enseignement s'appuiera sur les projets menés en pôle Atelier de création.  
Intégration des compétences numériques de communication : retouches d'images, composition via les moyens de PAO.  
L'apprentissage s'appuiera sur les projets menés en pôle Atelier de création et sur l'enseignement outils et langage numérique.

**ACTIVITÉS**  
*Composition de dossiers (papier, numérique), mise en page de projets, reliures et mise en page, oraux... Apprentissage des différents modes conventionnels de représentation du projet.*

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
Dossiers (visuels, maquettes...) / expositions / présentations orales



## Professionalisation

PARCOURS DE  
PROFESSIONNALISATION ET  
POURSUITES D'ÉTUDES  
EC4 & EC8  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

**objectifs**  
Se situer dans son parcours de formation et repérer les champs professionnels du Graphisme et du Numérique afin d'enrichir ses représentations du secteur  
Accompagner dans la recherche de stage et définir son profil (CV, portfolio)

**CONTENUS S1/S2**  
Cours adossé avec la mention Événement. Présentation des territoires d'intervention des arts appliqués et du design. Appréhension de la démarche de projet dans le cadre professionnel : phasage, compétences mobilisées, outils et méthodes, environnement professionnel et livrable. Étude des différentes pratiques de projets au sein de chaque mention au travers d'exemples qui font référence. La fin de l'année sera conclue par un ou plusieurs stages "ouvrier" d'une durée totale de 15 jours, au cours desquels l'étudiant éprouvera les matériaux et leur mise en œuvre.

**ACTIVITÉS**  
Dans le cadre de cours magistraux, travail en groupe où l'étudiant appréhende la pratique de projet dans le cadre professionnel : phasage, compétences mobilisées, outils et méthodes, environnement professionnel et livrable.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
Travail individuel ou en groupe : enquêtes-métier (restitution écrite et orale), et compte-rendu des rencontres professionnelles par le biais de sketchnotes.

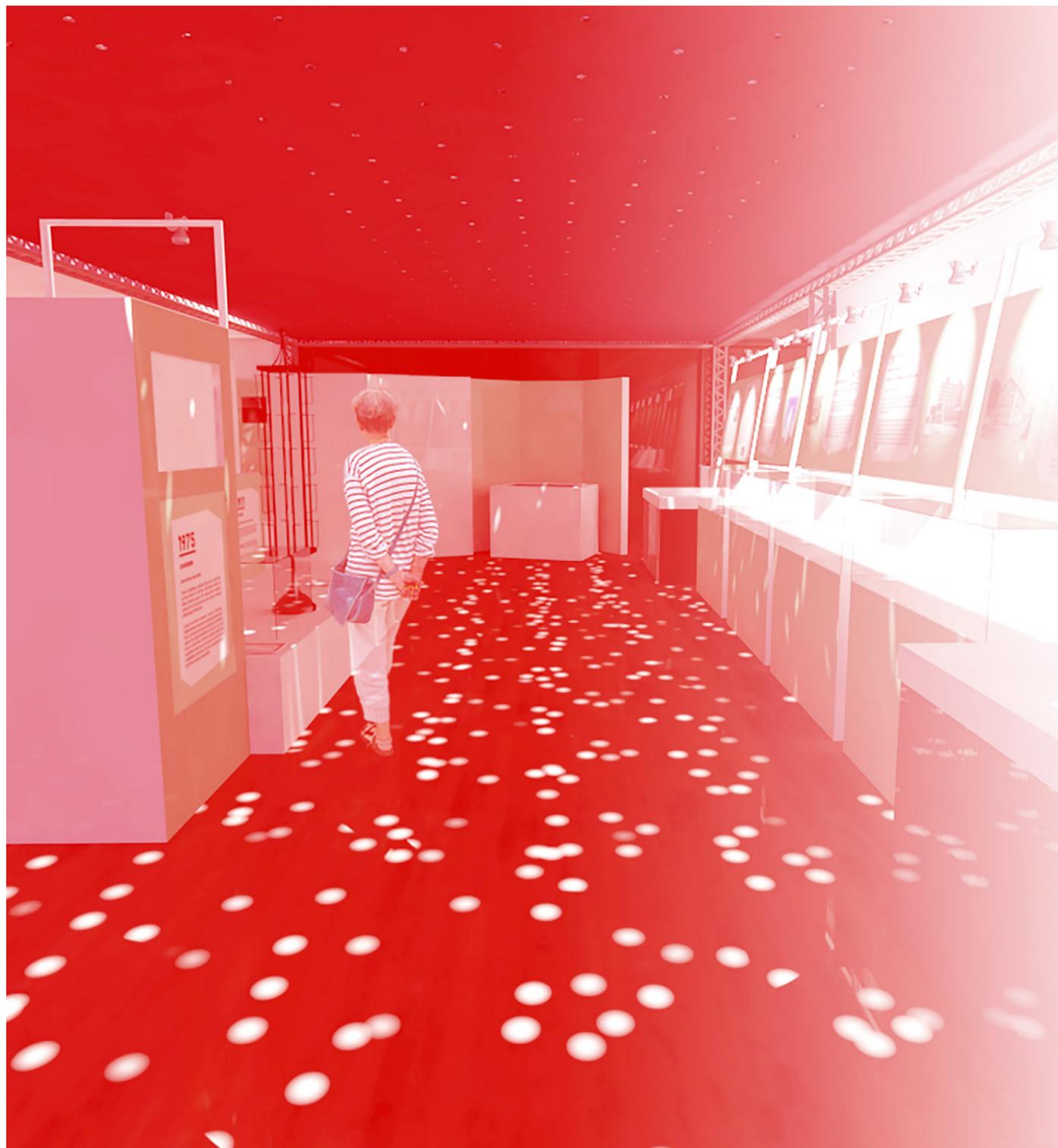
ACCOMPAGNEMENT VERS  
L'AUTONOMIE — EC?  
?H ANNÉE / ?H HEBDOMADAIRE

**objectifs**  
Maîtriser le calcul de trigonométrie.  
Savoir utiliser de façon rigoureuse les projections parallèles et centrales (alignements, parallélisme, coefficient de réduction) pour les mettre au service d'une représentation utilisable par d'autres personnes.  
Savoir construire un ensemble de solides par lignes de commandes sur le logiciel de géométrie dynamique utilisé.

**CONTENUS S1/S2**  
Transversalité avec les projets d'atelier de création.  
Triangulation : calculs de longueurs et d'angles dans un triangle avec toutes formes de données différentes (3 longueurs, 2 longueurs 1 angle, 1 longueur, 2 angles).  
Représentation en perspective : vocabulaire sur les différentes projections parallèles et centrales, règles de construction dans chacun de ces cas.  
Géométrie dans l'espace : connaissance des solides de Platon (nom faces arêtes sommets et patrons).  
Définitions cartésiennes de plans de droites, vecteurs.

**ACTIVITÉS**  
1 semaine de stage d'observation au début du S2 dans une structure professionnelle liée aux métiers du numérique.  
1 semaine de stage au cours du S2 pour consolider son parcours soit en réintégrant une structure professionnelle soit par enquête et prise de contact avec des professionnels.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
Production en groupes / Épreuve sur table en fin de parcours.



HUMANITÉS—LETTRES  
EC9.1 & EC13.1  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

**objectifs**  
Construire & exploiter une culture générale & artistique ;  
Analyser des documents textuels & iconiques ;  
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique ;  
Maîtriser les différents registres d'expressions écrite & orale.

**CONTENUS S3 / S4**  
Thème : VARIATION[S]  
Corpus n° 1 : Nu féminin / Nu masculin (codes picturaux et artistiques « classiques » ; variations contemporaines dans la communication publicitaire : photo)  
Corpus n° 2 : La variation cinématographique (Chris Marker, David Bowie & Terry Gilliam).

**ACTIVITÉS**  
Consolidation d'une culture générale dans le domaine des arts ;  
Choix de références pertinentes, analyse des contenus, hiérarchisation des informations ; capacités à intégrer une analyse personnelle enrichie ;  
Formulation dans les règles de l'écrit & de l'oral ; intégration à l'analyse personnelle des références justes et dans les formes ;  
Fréquentation des lieux culturels : Opéra national de Lyon, Théâtre des Célestins de Lyon & de La Croix-Rousse, Les Subsistances, Auditorium de Lyon-O.N.L., Festival Lumière (en octobre), T.N.P. de Villeurbanne.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
Synthèse argumentée / Dossier de recherches personnelles sur un thème / Production d'un scénario de générique TV ou film + possibilité de fournir une réalisation finale vidéo.

HUMANITÉS—PHILOSOPHIE  
EC9.1 & EC13.1  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

**objectifs**  
Mise en place d'éléments de culture philosophique liés à l'espace.  
Perspectives sur les grands questionnements qui jalonnent l'histoire de l'architecture, de l'urbanisme et du paysage.  
Apprendre à identifier une problématique et à conceptualiser un questionnement à partir d'une analyse de site.

**CONTENUS S3 / S4**  
Problématiques modernes et postmodernes du design d'espace. Introduction à l'oeuvre de Gaston Bachelard sur l'imaginaire. Etudes de problématiques contemporaines du design d'espace à partir de l'analyse d'environnements précis (sites, bâtiments, paysages, scénographies).

**ACTIVITÉS**  
Acquisition et synthèse des éléments de cours.  
Savoir interroger, décrypter, synthétiser.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
Dossiers / Articles / Présentation orale.

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES  
EC9.2 & EC13.2  
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

**objectifs**  
Acquérir une culture du design d'espace à même de nourrir et d'étayer la démarche de conception (en croisant connaissances historiques et contemporaines) ;  
Développer une capacité à s'emparer, à questionner, à décrypter et à comprendre des références appartenant au champ de l'histoire de l'art et du design.

**CONTENUS S3 / S4**  
Apports théoriques : plusieurs thématiques seront abordées en S3 et S4, en lien et en parallèle des travaux de Pratique et Mise en Oeuvre & Technique et Savoir Faire conduits par les étudiants. Leur positionnement dans le temps dépendra donc du calendrier de projets de l'atelier de création. Seront ainsi évoqués la question des jardins et paysages, celle des musées et des expositions et celle de la scénographie de théâtre. Mais d'autres contenus théoriques à même de nourrir les démarches créatives pourront être également traités.  
Apport méthodologique : l'analyse de références (art, architecture, paysage, etc...).

**ACTIVITÉS**  
Cours magistraux : prise de notes et interventions orales, appropriation des connaissances.  
Étude documentée et critique de références.  
Exercices en temps limité.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
Contrôle de connaissances / Analyse écrite et/ou dessinée / Exposé / Dossier de recherches.



# Enseignements transversaux

## Méthodologies, Techniques et Langues



OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE  
EC10.1 & EC14.1  
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Connaître et maîtriser les outils d'expression plastique ; Développer une écriture personnelle ; Élargir ses acquis culturels et artistiques, notamment dans le champ de la création contemporaine**

### CONTENUS S3/S4

Cours basé sur les apprentissages des techniques d'expression graphique et picturale et leur mise en pratique. Pratique du dessin et de l'étude attentive du réel, observation et traduction, recherche de posture expressive et d'une écriture personnelle. Croquis et dessin d'observation, dessin expressif attestant d'un début de style personnel, pictorialité ; expression 3D. Développement d'une culture et d'un questionnement dans tout le champ des arts plastiques, appliqués et lieux de culture par visites et compte-rendus plastiques des visites. Premières réflexions autour d'une posture personnelle et d'élaboration de projet. + transversalité avec le bureau de création selon les sujets ou thèmes de travail.

### ACTIVITÉS

Aptitudes pratiques :  
- mobiliser sa capacité à regarder  
- mobiliser son imagination et sa créativité  
- mobiliser sa gestuelle et son corps dans l'activité graphique et plastique  
Aptitudes comportementales et intellectuelles :  
- faire preuve d'une capacité à choisir et sélectionner pour composer  
- faire preuve d'une capacité à présenter oralement ses études  
- faire preuve d'esprit critique sur sa production et celle des autres  
- faire preuve d'une ouverture culturelle

### ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Plusieurs typologies de formes en fonction du sujet ou de la thématique de travail et du choix de l'étudiant : dossiers, carnets de croquis ou balades, dessins, peintures, volumes, photographies, vidéos...

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX  
EC10.2 & EC14.2  
SCIENCES  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Apporter les connaissances scientifiques à intégrer dans une démarche créative.**

### CONTENUS S3

Le module est en lien avec les enseignements EC11.1&2- EC15.1&2. Bases de la mécanique appliquée au champ du design : Mécanique, Statique (Actions mécaniques, Forces, mouvement et équilibre d'un solide). Le cours s'appuiera sur des études de cas de manière à appréhender les contraintes mécaniques dans la réalisation d'un projet créatif

### CONTENUS S4

Couleur d'un objet  
Origine de la couleur : La lumière (perception par l'œil, synthèse additive et soustractive, fluorescence et phosphorescence...). Mesure de la couleur (espaces colorimétriques, illuminants). Matériaux de la couleur (colorants et pigments)

### ACTIVITÉS

Analyse de problématiques, situations et contextes ;  
Utilisation d'une terminologie spécifique  
Synthèse de données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;  
Exploration d'un territoire de recherches  
Évaluation des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;

### ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Dossiers / Enquêtes / Études de cas.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES  
EC10.3 & EC14.3  
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE (1H COUPLÉE AVEC COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET ET TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE)

### objectifs

**Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information. Communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet. Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.**

### CONTENUS S3/S4

Approfondissement des logiciels Adobe (Photoshop, InDesign, Illustrator). Apprentissage de logiciel BIM 3D Archicad : réalisation de plans, documents techniques et modélisation 3D. Forte transversalité avec le cours de projet : les contenus sont orientés en fonction des besoins en médiation et en réalisation de document techniques des projets de conception en cours.

### ACTIVITÉS

Réalisation de documents infographiques tournés vers le projet :  
- plans/coupes/états des lieux  
- planches de rendu / dossier éditorial de médiation du projet  
- retouche d'images.

### ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Documents de médiation / fichiers numériques.

LANGUES VIVANTES  
EC10.4 & EC14.4  
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Atteindre le niveau B2 du CECRL**

### CONTENUS S3/S4

Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne (TOEIC, TOEFL, IELTS). Présentation, communication et valorisation de son projet. Pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours...

### ACTIVITÉS

Communication professionnelle : élaboration de CV, de lettres de motivation, de mails professionnels, de dossiers de travaux. Entraînement à la pratique de RDV Skype. Entraînements individuels et collectifs aux entretiens d'embauche en inter-évaluation. Préparation aux certifications linguistiques (compréhension orale et écrite). Travailler l'argumentation : savoir convaincre et défendre un projet, savoir débattre et contre-argumenter. Développement de compétences sociolinguistiques et pragmatiques. Création de glossaires techniques contextualisés.

### ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Présentations orales / Productions écrites

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES  
EC10.5 & EC14.5  
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Identifier et mettre en oeuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations contextualisées. Mobiliser les savoirs et mettre en oeuvre les compétences développées en première année, à travers des études de cas issues du domaine d'activité. Mettre en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise et proposer des solutions en justifiant les choix opérés.**

### CONTENUS S3/S4

Analyser les enjeux économiques et juridiques du secteur et élaborer une offre commerciale

### ACTIVITÉS

Mobilisation des savoirs de première année. Recherche documentaire. Réactions et questionnements. Analyse de situations réelles. Expression orale, écrite et numérique. Réflexion méthodologique et conceptuelle. Techniques de prospection, de vente, de développement de la relation commerciale durable, de calcul de prix et de développement de la communication locale.

### ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Dossiers (visuels, maquettes...) / enquêtes / articles / présentations orales / tableaux / mindmaps réflexifs



# Enseignements pratiques et professionnels

## Ateliers de création

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE  
EC11.1 & EC15.1  
180H ANNÉE / 5H HEBDOMADAIRE /  
TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX  
EC10.2 & EC14.2  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Acquérir les compétences techniques essentielles aux 4 domaines traités en design d'espace (architecture d'intérieure, scénographie de théâtre, expographie, aménagement paysager).**

### CONTENUS S3/S4

Technologie (2H hebdomadaire) : cours théoriques et apports techniques sur les matériaux, les modes d'assemblage, leur mise en oeuvre, ainsi que les normes de sécurité et d'accessibilité ainsi que les techniques lumières pour chacun des domaines parcourus : architecture d'intérieur, scénographie d'exposition, scénographie de spectacle et aménagement paysager.  
Transversalité avec les cours de "Sciences" : mathématiques et physique, (lumière, structure, matériaux...)  
Projet (4H hebdomadaire) : le projet développé en Pratique et Mise en Oeuvre du projet sera également suivi dans le cadre du cours de Techniques et Savoir Faire, en mettant l'accent sur la technologie.

### ACTIVITÉS

Visites de chantiers ;  
Étude technique et maquettes des assemblages et matériaux ;  
Analyses et études de cas existants ;  
Veille technologique.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Conjointement au projet mené :  
planches de faisabilité techniques,  
dossiers thématiques, fiches de vocabulaire technique.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE  
DU PROJET—EC 11.2 & EC 15.2  
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Maîtriser les étapes de la méthodologie de projet : Analyser (état des lieux, étude du contexte et des besoins, questionnement du cahier des charges, définition d'une problématique), Rechercher (formulation d'hypothèses, réalisation de scénarios d'usages, argumentation, et documentation pour étayer la démarche), Développer (prise de décision, précision d'un concept, définition détaillée du projet).**

### CONTENUS S3/S4

4 projets développés parmi les domaines suivants : architecture d'intérieur, scénographie d'exposition, paysagisme et scénographie de spectacle.  
Transversalité avec les cours de :  
- "Sciences" : mathématiques et physique, (lumière, structure, matériaux...)  
- "Contextes économiques et juridiques"  
: calcul du coût d'un projet,  
- "Parcours de professionnalisation : finalités des métiers inhérents à chacun des domaines,  
- "Culture des arts, du design et des techniques" pour alimenter culturellement les domaines  
- "Outils et langage numérique" et "Communication et médiation du projet" synthétisation sous différentes formes (dossier, book, exposition...)  
- Technologie : apport technique, vocabulaire spécifique, études de cas

### ACTIVITÉS

Projets ; visites de sites et état des lieux ; collaborations avec le milieu professionnels ; workshops avec d'autres DN MADE suivant les opportunités

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Projets : dossiers / Maquettes d'étude, Maquettes de présentation / Expositions des productions / Présentations orales.

COMMUNICATION ET MÉDIATION  
DU PROJET—EC11.3 & EC15.3  
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE  
(1H COUPLÉE AVEC TSF)

### objectifs

**Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que collaborer en interne et en externe. Démontrer une pratique plastique personnelle maîtrisée.**

### CONTENUS S3/S4

Transversalité avec le projet d'Atelier de création (Pratique et mise en oeuvre du projet + Techniques et savoir-faire).  
Apprentissage des outils permettant de représenter et de communiquer les différentes phases du projet ; analyse, recherches, développement.  
Outils : Illustrator, Photoshop, InDesign, Archicad.

### ACTIVITÉS

Exercices d'entraînements aux logiciels.  
Application des apprentissages au travers des différents projets d'atelier de création.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Esquisses, scénario d'usage, plans, coupes, élévations, détails, axonométries, éclatés, mises en situations sensibles prenant en compte la lumière.

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN  
AVEC LA PRATIQUE DU PROJET—  
EC11.4  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE  
DEUX ENSEIGNEMENTS :  
SÉMILOGIE DE L'ESPACE (18H00  
S3) ET MATHÉMATIQUES (18H00  
S4)

### objectifs

**Sémiologie : maîtriser les connaissances théoriques de base sur la sémiologie de l'image, étudier les différentes fonctions d'un espace et connaître l'usage de la couleur dans un espace**  
**Mathématiques : étudier les fonctions, paramétriques et les courbes de Bézier + calculer de volumes et d'aires usuelles**

### CONTENUS S3/S4

Sémiologie : fondamentaux de la discipline que l'on pourrait résumer en paraphrasant Bruno Zévi comme étant le fait "d'apprendre à voir l'architecture".  
En s'appuyant sur des ouvrages théoriques essentiels, l'étudiant apprendra à reconnaître, à s'emparer et à utiliser des signes contenus dans les images et portés par les espaces.  
Mathématiques : Courbes paramétriques dans un plan et dans l'espace., utilisation des outils en géométrie dynamique à partir de ligne de commande, études du comportement de courbes paramétriques dans le plan ou l'espace (cas simples), calculs de volumes et surfaces de solides.

### ACTIVITÉS

Assimilation des cours théoriques et exercices d'application.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Sémiologie : analyses écrites et dessinées / Exposés / Études de cas.  
Mathématiques : contrôle classique de mathématiques à la fin du parcours.

## Professionnalisation



PARCOURS DE  
PROFESSIONNALISATION ET  
POURSUITES D'ÉTUDES  
EC12 & EC16.1  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE  
STAGE DE 12 À 16 SEMAINES EN  
FIN DE S4  
EC 16.2

### objectifs

**Approfondir les savoirs sur les différents secteurs professionnels liés à l'espace :**  
**- Connaissance du monde professionnel (structures, réseaux)**  
**- Parcours d'études**

### CONTENUS S3/S4

Présentation des métiers et des études des domaines de la section : architecture d'intérieur, paysagisme, scénographie d'exposition, scénographie de spectacle. Conférences et interventions professionnelles ;  
Suivi des stages ;  
Domaines abordés en parallèle du projet mené en atelier et transversalité avec les cours d'éco-gestion à propos du statut du designer et la présentation du profil professionnel de l'étudiant

### ACTIVITÉS

Comptes-rendus écrits et graphiques ;  
Stratégie de recherche de stage, rapport de stage, présentation orale ;  
Échanges et questionnement des professionnels des différents domaines  
Études de cas d'entrepreneuriat

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Rapport de stage (entre 1 et 2 semaines de stage effectuées à la fin du S2) /  
Synthèse écrite, graphique des conférences ou visites / Exposés en lien avec les domaines professionnels parcourus.