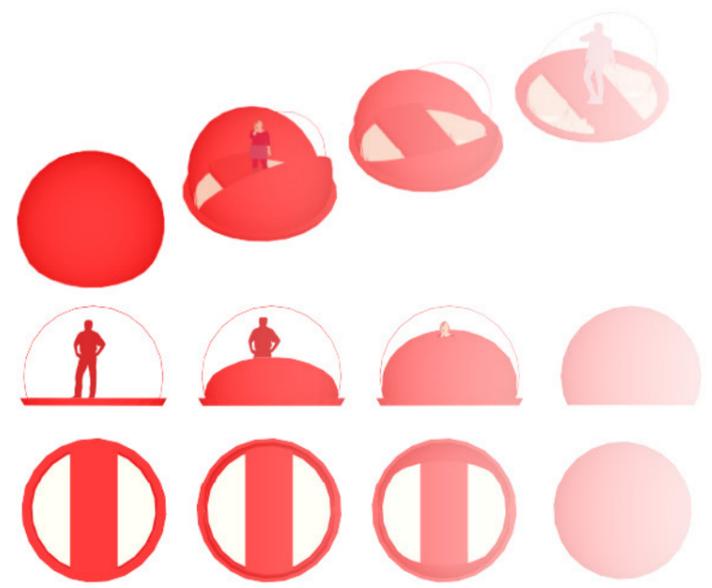


**DISPOSITIFS SCÉNIQUES**

**POINTER SON NEZ ROUGE !**



**exemple(s) de métier(s)**

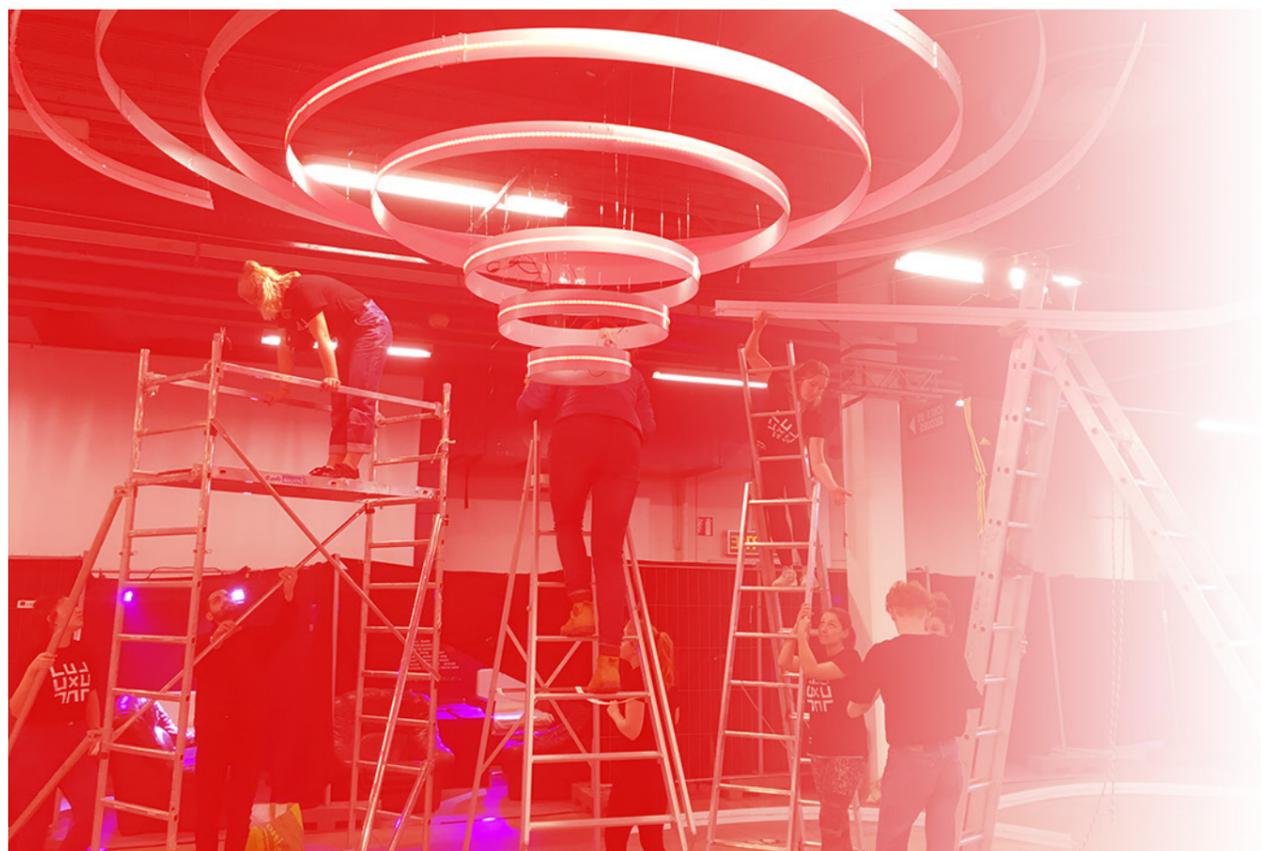
- Designer - Événements culturels (volumes et espaces expérientiels culturels)
- Designer - Événements de marques (volumes et espaces expérientiels marketing)
- Designer - Scénographie événementielle (scénographie et décors expérientiels : festivals, défilés de mode...)

**équipements**

- > 1 salle de projet équipée de postes informatiques
- > Fab lab partagé (découpe laser)
- > Imprimante 3D
- > Plotter (cutter numérique)
- > Découpeuse fil chaud
- > Petit outillage électrique pour réaliser des maquettes et des prototypes
- > Des établis
- > Thermoplieuse
- > Studio photo

Le design expérientiel a pour objectif de concevoir des structures et dispositifs événementiels et/ou communicants liés à la culture et au commerce, qui impliquent le public dans une mise en scène mémorable.  
Le but est de faire vivre une expérience unique aux usagers (émotionnelle, poly-sensorielle, interactive, immersive, percutante ou sensible, individuelle ou collective, ludique et/ou didactique).  
Tout au long de la formation, les projets expérimenteront et questionneront :  
les différentes échelles de l'évènementiel (du volume comme un packaging collector ou un présentoir, au dispositif spatial comme un corner de grand magasin ou un espace d'accueil d'un festival)  
les différentes temporalités (de l'éphémère au semi-pérenne) leur quantité (du dispositif unique à la moyenne série)  
Les fondements de cette formation s'appuient sur la méthodologie de conception, l'apprentissage de solutions techniques, une ouverture culturelle, plastique et sémantique, une démarche éco-responsable, le goût de l'expérimentation et du travail en équipe...  
Le travail abordé au cours des trois années de ce DN MADE Évènement se concentrera autour de 3 champs disciplinaires :  
 - la communication de l'évènement culturel et l'expérience autour de l'évènement culturel  
 - la communication de marque et l'expérience autour de la marque et du retail  
 - la scénographie événementielle et l'expérience autour du spectacle





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

**objectifs**  
**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  
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.  
Développer un langage visuel.  
Maîtriser les compositions visuelles.  
Compréhension des volumes dans l'espace  
Maîtriser les modes de représentation.

### CONTENUS S1/S2

Composition d'image.  
Photographie : prise de vue, gestion des lumières.  
Procédés fondamentaux d'expression des systèmes conventionnels en géométrie et en perspectives.  
Procédés fondamentaux d'expression et d'exploration créative graphisme/ image/couleur/volume  
Conférences sur le langage cinématographique.

### ACTIVITÉS

Prise de vue manuelle numérique avec la gestion des réglages, des lumières et de la composition d'image.  
Pratiques plastiques graphiques, chromatiques et composition de volumes.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Productions graphiques et plastiques / Productions photographiques / Productions volumiques.

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 / dessiner de manière construite ou intuitive ;  
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 que l'étudiant devra intégrer au sein de sa démarche lors de la réalisation d'un projet créatif. Le module est en lien avec les enseignements EC3.1&2- EC7.1&2.  
Constituer un lexique technique spécifique en langue vivante étrangère utile au futur projet MADE professionnel.

### CONTENUS S1

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.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX ARTS APPLIQUÉS  
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

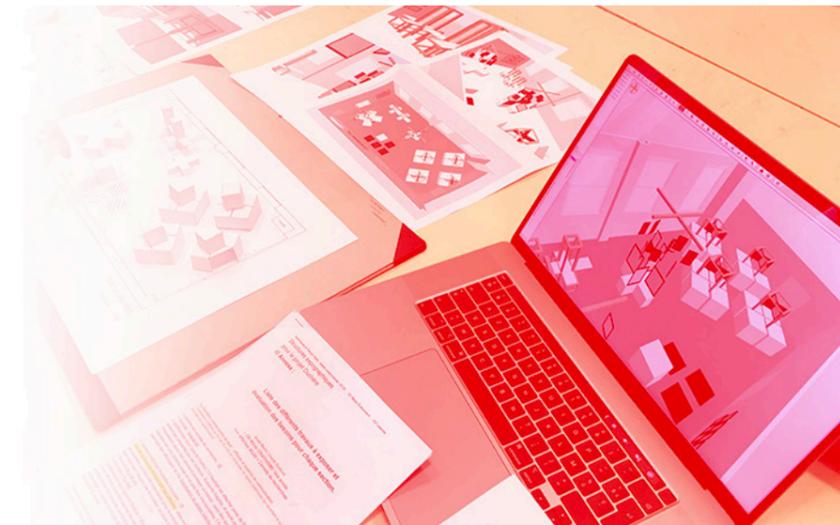
Acquisitions théoriques, de techniques et savoir-faire nécessaires à la conduite et la faisabilité des projets :  
- Outils et techniques de mesures spatiales ;  
- Traduction graphique : techniques et modes conventionnels de représentation nécessaires à la communication du projet  
- Étude d'une matériauthèque  
- Procédés de fabrication, transformation, usinage, assemblages et finition des matériaux étudiés ;  
- Initiation aux principes, règles d'équilibre et de stabilité des constructions ;  
- La lumière pour éclairer, mettre en scène et conserver les œuvres ;  
- 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 / Synthèse / Enquête / Maquette / Compte-rendu de visite.





# Enseignements transversaux

## Méthodologies, Techniques et Langues

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.  
Conception et réalisation du CV

### CONTENUS S1/S2

Initiation aux fondamentaux de Photoshop / Illustrator / InDesign  
- retouches d'image et photos-montage ; 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.  
Divers exercices de manipulations et suivi de projets sont proposés, impliquant une conception via les outils numériques.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

LANGUES VIVANTES  
EC2.4 & EC6.4

54H ANNÉE / 1,5H HEBDOMADAIRE

### objectifs

atteindre le 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/ reportage sur des œuvres/ 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 écrite de texte / Compréhension orale de vidéo / Analyse de texte ou d'articles/ Rédaction du point de vue personnel / Présentation orale (seul, en groupe, en interaction)

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, légifrance, ...).  
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 pratiques et professionnels

## Ateliers de création

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE  
– PÔLE PROJET  
EC3.1 & EC7.1  
144H ANNÉE/4H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Analyser et synthétiser une demande ; Identifier, manipuler les codes d'une stratégie marketing ; Transposer un univers de communication au travers d'un dispositif 3D ; Explorer au travers de manipulations et expériences ouvertes (dessin, maquette, photo) ; Savoir argumenter sa démarche, et justifier ses choix ; Sensibiliser à l'expérientiel, au sensoriel, et à l'interaction avec l'utilisateur.**

### CONTENUS S1/S2

L'EC "Techniques et Savoir-Faire" et l'EC "Pratique et Mise en œuvre" forment ensemble le pôle "Projet".  
Découverte et mise en pratique des premiers fondamentaux méthodologiques nécessaires à la conduite d'une démarche créative :  
- Analyses du besoin, de la demande, de l'usage, de la cible, d'une stratégie marketing, du contexte spatial, d'un cahier des charges ;  
- Conceptualisation, idéation : définition d'axes ou univers de création (moodboards) / premières approches de mises en scène et scénarios d'usage / veille et enquêtes documentaires culturelles & techniques ;  
- Formalisation : recherches exploratoires (S1) et approfondissement de pistes créatives (S2)  
- Communication : présentation et production des livrables.

### ACTIVITÉS

Exercices / Micro-projets décontextualisés ou ancrés dans une dimension événementielle et expérientielle ; Recherches exploratoires, manipulatoires, sous forme de productions graphiques et de maquettes 3D ; Enquêtes et veille culturelle ; Visite de sites référents...

### ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Dossiers (restitution des démarches créatives : productions graphiques et de maquettes 3D...) / projets d'équipe /projets individuels / présentations orales.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET– PÔLE 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 Développer une conscience technologique et constructive 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

En S1 : le but sera de mettre en place la démarche de projet, tout en favorisant un apprentissage méthodologique et des outils de communication. Des projets événementiels à petite échelle seront favorisés.  
En S2 : des projets de réalisations et de fabrications seront proposés aux étudiants, pour une mise en œuvre de savoir-faire. L'échelle des projets pourra être plus importante.  
La fin de l'année sera conclue par un ou plusieurs stages techniques, d'une durée totale de 15 jours.

### ACTIVITÉS

Exercices / Micro-projets décontextualisés ou ancrés dans une dimension événementielle et expérientielle ; Recherches exploratoires, manipulatoires, sous forme de productions graphiques et de maquettes 3D ; Enquêtes et veille culturelle ; Visite de sites référents...

### ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Dossiers (restitution des démarches créatives : productions graphiques et de maquettes 3D...) / projets d'équipe / projets individuels / présentations orales.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET– SÉMANTIQUE DE L'IMAGE  
EC 3.2 & EC 7.2  
36H ANNÉE/5H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Sensibiliser les étudiants au décodage des images et des éléments d'identité visuelle afin de mieux comprendre les enjeux des stratégies de communication des marques, des institutions, des associations et d'en exploiter leurs spécificités dans les phases de conception.**

### CONTENUS S1/S2

Approche théorique et pratique de la sémantique de l'image (1h/semaine).  
Il s'agit de construire une méthode de décodage des images et des supports de communication existants et faisant partie d'une stratégie de communication d'une marque ou d'une institution.  
La première année sera consacrée à l'acquisition d'une terminologie précise et professionnelle ainsi qu'au déploiement d'outils permettant ce décodage iconographique.  
A savoir l'introduction au domaine de l'image et l'Introduction à la stratégie publicitaire

### ACTIVITÉS

Prise de notes, exercices d'application individuels ou collectifs, exposés.

### ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Exercices / analyses / exposés.

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 espace  
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 sujets d'application du pôle Projet 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

**Identifier et situer les champs professionnels du design et de l'artisanat d'art potentiellement en relation avec sa formation, ainsi que les spécialités et transversalités possibles.**

### CONTENUS S1/S2

Cours adossé à la mention Espace.  
Ce module est l'occasion d'aborder de manière ouverte design et métiers d'art : découverte des différents champs, points de convergence et de divergence entre les champs, pratiques professionnelles transversales, espaces de rencontre et collaborations.  
Ce module est aussi un temps de rencontres avec le monde professionnel : vers une compréhension de l'activité professionnelle du designer dans sa variété (domaines et interactions multiples). Elles visent à préparer la construction du projet professionnel de l'étudiant, et appréhender la diversité des parcours, champs, métiers et activités.

### ACTIVITÉS

Dans le cadre de cours magistraux, conférences, travaux de groupe et enquêtes individuelles, l'étudiant appréhende la variété des champs disciplinaires et découvre une palette diversifiée de métiers et parcours professionnels.  
Initiation à la prise de note visuelle (sketchnoting).

### ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

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



MAISON DE LA danse Le village des danses



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**  
 Analyse argumentée / Dossier de recherches personnelles sur un thème / Exercice de scénarisation.

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

**objectifs**  
Rédiger et organiser sa pensée.  
Accéder à une culture philosophique en lien avec la spécialité de formation.  
Mobiliser des références théoriques.  
Acquérir et appliquer une méthodologie réflexive : savoir problématiser, conceptualiser, argumenter, organiser un raisonnement.  
Interroger le monde contemporain et les enjeux actuels du design.  
Savoir présenter oralement une analyse théorique appliquée.

**CONTENUS S3 / S4**  
 Analyse : La notion d'événement en philosophie. L'être et le devenir (structure et durée). Les temporalités de l'événement. Événement, expérience, existence. Types événementiels (festivités, cérémonies, rituels, etc.). Références : Les textes de la philosophie de l'art et de l'esthétique. Les théories en sciences humaines (sociologie, ethnologie, psychologie, sémiotique, etc.). Les écrits des designers et des artistes. Problématiques : Une approche des problèmes éthiques contemporains auxquels les designers sont confrontés : environnement, consommation, rapports sociaux... Une réflexion sur les formes récentes du design et leurs enjeux.

**ACTIVITÉS**  
 S1 : Prise de notes et participation orale, recherche personnelle pour documenter et référencer un sujet commun, formulation d'une problématique et de ses enjeux, rédaction d'un devoir synthétique personnel.  
 S2 : Prise de notes et participation orale, recherche personnelle sur une réalisation de design existante, identification de la problématique et des enjeux théoriques de cette réalisation, exposition orale de la problématique devant la classe.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**  
 S3 : Devoir de synthèse sur un sujet commun / S4 : Exposé oral individuel devant la classe.

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

**objectifs**  
Permettre aux étudiants : de mieux saisir l'histoire des domaines liés à leur mention et leurs secteurs d'activité ;  
de mieux mettre en perspective leur pratique du design événementiel et/ou expérientiel ;  
de se constituer une culture spécifique (théorique, pratique, technique, historique, stylistique...) afin d'alimenter, d'enrichir et de légitimer leur propre production ;  
de s'inscrire dans une continuité et évolution créative.

**CONTENUS S3 / S4**  
 Approche esthétique, socio-historique, technique et chronologique autour de thématiques fondamentales liées aux champs disciplinaires de la mention et permettant d'aborder les différentes formes de créations :  
 - histoire et évolution des espaces commerciaux,  
 - histoire de la scénographie  
 - histoire des musées et de l'expographie  
 - histoire du graphisme et de l'affiche  
 - histoire des expositions universelles  
 - histoire des défilés de mode

**ACTIVITÉS**  
 Prises de notes, échanges-discussions, questions-réponses, prises de parole.

**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) / Analyses comparatives (méthodologie d'élaboration de problématiques liées aux domaines de l'art et de la création).



**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 des 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 - SCIENCES**  
EC10.2 & EC14.2  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Apport de connaissances scientifiques que l'étudiant devra intégrer au sein de sa démarche lors de la réalisation d'un projet créatif. Le module est en lien avec les enseignements EC11.1&2-EC15.1&2.**

### CONTENUS S3

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)

### CONTENUS S4

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.

### 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

Contrôle de connaissances / Dossiers / Enquêtes et études de cas.

**TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX - ARTS APPLIQUÉS**  
EC10.2 & EC14.2  
72H ANNÉE / DEUX COURS : 2H QUINZAINE + 1H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**Permettre aux étudiants :  
de mieux appréhender la faisabilité de leurs projets ;  
de se constituer une culture technique transférable dans leurs projets ;  
d'expérimenter les matériaux et en comprendre leurs intérêt d'utilisation ;  
de mieux appréhender les apports créatifs permis par différents procédés et matériaux.**

### CONTENUS S3/S4

Acquisitions théoriques et pratiques, de techniques et de savoir-faire nécessaires à la conduite et la faisabilité des projets :  
Étude d'une matériauthèque ;  
Procédés de fabrication, transformation, usinage, assemblages et finition des matériaux étudiés ;  
Procédés de mise en oeuvre des constructions éphémères ;  
Normes de sécurité ERP liées à l'événementiel ;  
Procédés et supports d'impression liés à l'événementiel ;  
L'éco-conception dans l'événementiel ;  
Revêtements (sol, murs, plafond) : matériaux, effets, assemblage/montage/démontage, supports, contraintes, composants... ;  
Outils de communications digitales et sonores ;  
Manipulation des petits outils à main, outils-machines et outils du Fablab.

### ACTIVITÉS

Études de cas, enquêtes, veille technologique, expérimentations, visites pédagogiques, ateliers expérimentaux.

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Contrôle de connaissances / Étude de cas / Dossiers / Mise en oeuvre / Prototypage.

**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

Présentation de projet individuel ou en groupe à l'aide de visuels (planches, maquettes, vidéos) (EOC), entretiens d'embauche (EOI) / Compréhension orale et écrite sur divers documents en lien avec la spécialité événement / Rédaction de CV, de lettres de motivation, de texte argumenté (EE).

**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

Compréhension des enjeux économiques et juridiques du secteur. Mise en relation de la stratégie marketing et de la stratégie événementielle. Organisation et planification de la conception d'un événement. Participation à la gestion budgétaire d'un projet.

### 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.

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers (visuels, maquettes...) / Enquêtes / Articles / Présentations orales / Tableaux / Mindmaps réflexives.

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE  
EC11.1 & EC15.1  
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

#### objectifs

Procéder à l'analyse des contextes et contraintes techniques des lieux ; Expérimenter et mettre en forme les matériaux, réaliser et tester un prototype, mettre en oeuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ; Effectuer des choix, des hypothèses, au regard d'enjeux d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ; Proposer et structurer des résolutions techniques et/ou technologiques alternatives ; Renforcer la posture sensible et engagée vis-à-vis de l'expérientiel, du sensoriel, de l'interaction avec l'utilisateur.

#### CONTENUS S3/S4

L'EC "Techniques et Savoir-Faire" et l'EC "Pratique et Mise en oeuvre" forment ensemble le pôle "Projet".  
Renforcement des fondamentaux méthodologiques acquis en S1 et S2. Nouveaux enjeux et notions abordés :  
- Analyse du cahier des charges  
- Développement technique et sémantique en lien avec les cours de technologie des matériaux.  
Au travers de micro-projets, découverte des domaines qui n'auront pas été traités en première année.  
L'invitation de professionnels ponctue l'année.  
La fin du S4 sera conclue par un ou plusieurs stages, d'une durée de 12 à 16 semaines.

#### ACTIVITÉS

Projets ancrés dans une dimension événementielle et expérientielle réelle ou fictive ; Productions graphiques (manuelles et numériques) et maquettes 3D ; Veille culturelle ; Visite de sites référents ; Rencontre de professionnels...

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers (restitution des démarches créatives : productions graphiques, numériques et maquettes 3D...) / Projets d'équipes et projets individuels / Présentations orales.

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

#### objectifs

Procéder à l'analyse sémantique et symbolique de la communication d'un commanditaire ; Analyser les situations et contextes de projet et prendre en compte leurs exigences et contraintes ; Effectuer des choix, des hypothèses, des solutions en gagnant en autonomie. Mettre en parallèle sa culture visuelle et la pratique du projet pour comprendre les enjeux d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ; Renforcer la posture sensible et engagée vis-à-vis de l'expérientiel, du sensoriel, de l'interaction avec l'utilisateur.

#### CONTENUS S3/S4

Renforcement des fondamentaux méthodologiques acquis en S1 et S2. Nouveaux enjeux et notions qui seront abordés pour développer et détailler davantage les projets :  
- Analyse de communication ; mise à profit des enseignements du cours de "Sémantique de l'image".  
- Définition des enjeux et formulation de problématiques permettant d'orienter et de crédibiliser la démarche de conception (co-animation avec le cours de philosophie en S4) ;  
- Intégration accrue des outils numériques de communication dans la restitution des projets, pour valoriser sa production : 3D, dessins vectoriels, mise en page numérique.

#### ACTIVITÉS

Projets ancrés dans une dimension événementielle et expérientielle réelle ou fictive ; Productions graphiques (manuelles et numériques) et maquettes 3D ; Veille culturelle ; Visite de sites référents ; Rencontre de professionnels...

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers (restitution des démarches créatives : productions graphiques, numériques et maquettes 3D...) / Projets d'équipes et projets individuels / Présentations orales.



COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET + OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES + TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE  
EC15.3 + EC 14.3 + EC 15.1  
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

#### 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

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.  
PAO : renforcement des logiciels Adobe Photoshop et InDesign / atelier découverte au vidéo-montage avec Adobe Première.  
CAO : renforcement-apprentissage des logiciels de modélisation 3D : Google Sketchup Pro + Vectorworks Studio / moteur de rendu : Artlantis Studio.

#### ACTIVITÉS

Réalisation de documents infographiques variés :  
- PAO : retouches d'images, mises en situation et mise en page des projets de conception ; vidéo-montages ;  
- CAO : production de documents techniques ; modélisations 3D ; rendu matières & lumières ; animation 3D.

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Documents de médiation et fichiers numériques rattachés aux projets de conception.

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DU PROJET  
EC11.4 & EC15.4  
SÉMANTIQUE DE L'IMAGE  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

#### objectifs

Acquérir une terminologie précise et professionnelle. Déployer des outils permettant un décryptage iconographique le plus en lien possible avec les phases de conception de projet. Accéder à la compréhension globale et spécifique de stratégies de communication existantes. Élaborer des problématiques.

#### CONTENUS S3/S4

Construction d'une méthode de décryptage des images et des supports de communication existants et faisant partie d'une stratégie de communication d'une marque ou d'une institution.  
1. Domaine de l'image : le concept d'italianité de Roland Barthes, les figures de styles., les polices de caractères, les logotypes (vocabulaire, composants, fonctions, élaboration, connotations, spécificités, familles...)  
2. Introduction à la stratégie publicitaire : les cibles, les familles de cibles et les influenceurs, les définitions et les objectifs de la publicité et des affiches (commerciales et culturelles), la copy strategy, la charte graphique.

#### ACTIVITÉS

Prise de notes, exercices d'application individuels ou collectifs, exposés. Le plus en lien possible avec les projets de conception.

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Exercices / Analyses / Exposés.

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

#### objectifs

Permettre aux étudiants : -de mieux s'inscrire dans les domaines de l'événementiel et du design expérientiel ; -de mieux percevoir leurs opportunités professionnelles (filières et métiers) ; -de mieux saisir les évolutions des domaines liés aux différentes actualités / contraintes environnementales, sanitaires, culturelles, marketing...

#### CONTENUS S3/S4

Accompagnement des étudiants dans :  
-leur compréhension de l'ensemble des domaines d'activités liés à l'événementiel et au design expérientiel éphémère ;  
-leur démarche de recherche de stages ;  
-leur compréhension des activités professionnelles par l'intermédiaire d'intervenants extérieurs (expographie, stand...)  
-leur première découverte des poursuites d'études et des débouchés professionnels (interventions d'anciens étudiants...)  
-leur compréhension des enjeux professionnels par le biais de visites et d'études de cas expositions, stands, boutiques, spectacles...)

#### ACTIVITÉS

Prise de notes, exercices d'application individuels ou collectifs, exposés individuels ou collectifs, enquêtes, études de cas lors de visites...

#### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Exercices / Analyses / Exposés / Enquêtes.