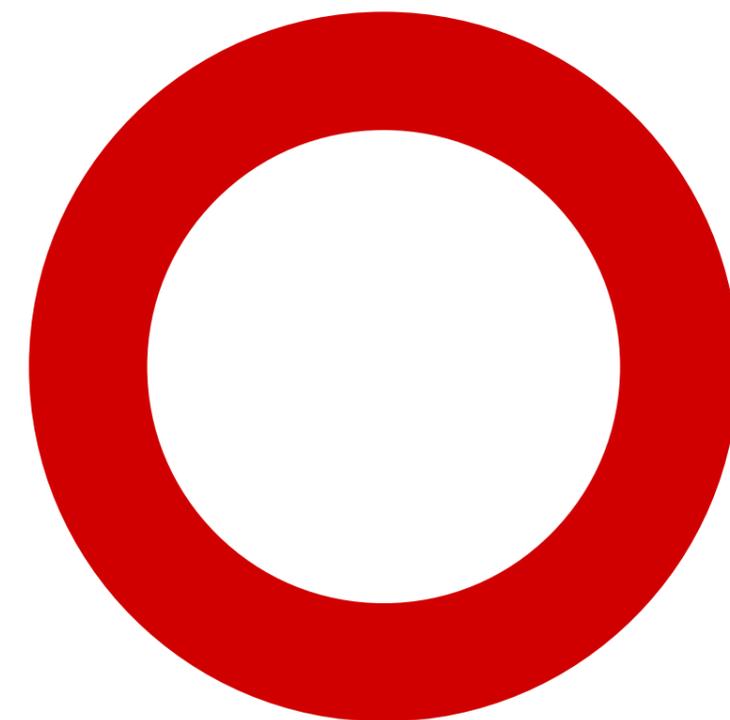


parcours
SAVOIR-FAIRE
PRODUIT
INNOVATION
SOCIALE
INVENTEZ LE
DESIGN



débouchés professionnels :

- > design de produits
- > design de service
au sein des administrations publiques
des collectivités locales, territoriales
ou des agences, des associations...
- > métiers d'arts,
dans l'axe matériaux historiques
ou matériaux et techniques innovants
(matériaux connectés, nouvelles
technologies de transformation
(numérique, impression 3D, 4.0)...

poursuite(s) d'étude(s) :

- > Masters universitaires de recherche
en design ;
- > parcours DSAA des Écoles Supérieures
de l'Éducation Nationale ;
- > cursus des Écoles Supérieures d'art
du ministère de la Culture ;
- > Écoles de Design à l'étranger ;
- > Formations ou compléments de
formation autour des métiers d'arts
dont apprentissage.

équipements

- > 1 atelier de projets équipé pour
travailler de manière individuelle ou en
collectif ;
- > 1 atelier volume équipé pour travailler
la terre, le plâtre, le métal, le bois,
le plastique, les matériaux souples
(textiles)
- > 1 salle informatique équipée de postes
et logiciels pour travailler en 2D et 3D
- > 1 salle de pratique plastique
- > 1 fab lab partagé sur le site, équipé
d'une découpe laser, d'imprimantes
3D, d'une fraiseuse numérique...

La formation vise à enseigner un design au service du vivre-ensemble, pour penser les objets, les produits et les services, pour accompagner les transitions sociétales et participer au développement d'une société en lien avec son environnement global.

Elle souhaite engager une réflexion créative sur les usages et leur évolution. Elle intègre un travail autour des matériaux [historiques, techniques, innovants] et technologies numériques [impression 3D, 4.0, FabLab] dans une démarche conceptuelle et plastique.

Elle se décline dans les trois champs du design :

• SAVOIR FAIRE : concevoir des objets en lien avec les métiers d'art

> Le matériau, les savoir-faire associés, comme entrées dans la création

> La pratiques des arts numériques appliqués aux métiers de l'artisanat
La dynamique pédagogique s'engage par des manipulations, des expérimentations ouvertes autour des matériaux et savoir-faire, par un travail associé avec des artistes, des artisans . La question de la plasticité et l'actualité des formes est envisagée comme une exigence.

• PRODUITS : concevoir des produits en lien avec les marchés, les outils de production industrielle classiques ou de production additive

> Produits de grande consommation- biens d'équipement - outils de production

La dynamique pédagogique s'engage autour de l'acquisition des méthodologies en design produit, vers la maîtrise des démarches de projet.

Le choix de projets est guidé par les préoccupations sociétales contemporaines (politiques, sociales, économiques, environnementales...) pour envisager des produits, systèmes, services durables et désirables.

• INNOVATION SOCIALE : penser l'évolution des sociétés en lien avec leur environnement

> Design de l'expérience - design thinking / UX design - Social design - alternative design - co-design /co-conception / co-réalisation

La dynamique pédagogique propose des dispositifs pour engager les étudiants vers des pratiques nouvelles de design et dessiner le profil d'un designer / acteur ancré dans des préoccupations contemporaines pour activer, soutenir et orienter les processus de changement social.

Objectifs de la formation sur l'ensemble du cursus

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES : HUMANITÉ ET CULTURE

HUMANITÉS - LETTRE

objectifs sur l'ensemble du parcours

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

HUMANITÉS - PHILOSOPHIE

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Du point de vue des contenus, une initiation aux théories philosophiques de l'objet, qu'elles soient ontologiques, esthétiques, éthiques ou politiques.
- > Du point de vue de la méthode, un travail sur la problématisation, la conceptualisation, l'argumentation et l'organisation du raisonnement, pour préparer à l'écriture du mémoire et du projet.
- > Du point de vue des enjeux, une réflexion sur les grandes questions contemporaines que le design d'objet est susceptible d'investir.

CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Acquérir des savoirs théoriques constitutifs d'une culture artistique fondamentale, de savoirs spécifiques aux métiers d'art et du design.
- > Développer des capacités d'analyse pour comprendre les enjeux de la création afin de nourrir, développer et valoriser une culture design personnelle.
- > Disposer de références pour poser le projet dans une actualité des préoccupations en design.

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX : MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Développer une écriture graphique singulière, pertinente et efficace, pour s'exprimer aisément par le dessin.
- > Structurer une pensée plasticienne et lui donner un sens, notamment dans une démarche de design.
- > S'identifier en tant que personnalité créative et s'inscrire dans une histoire contemporaine des pratiques artistiques.

TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Comprendre les matériaux et technologies via l'observation, l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.
- > Mettre en place une approche ouverte de la notion de technologie, tant scientifique, technique, que culturelle.
- > Aborder des matériaux, des techniques, des procédés de transformation ou de mise en œuvre diversifiés, issus de l'artisanat, de l'industrie, de l'ingénierie mécanique, des nouvelles technologies ou de l'évolution des ressources et enjeux sociétaux.

Ce module s'appuie sur une compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre.

Il est construit en lien étroit avec les modules d'enseignements pratiques et professionnels.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Acquérir des compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation.
- > Développer un rapport pratique et critique au numérique qui trouvera, en situation de projet, de nombreux prolongements et applications au cœur des processus créatifs et des productions.

Cet enseignement vise aussi l'exploration du potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives des métiers d'art et du design.

LANGUES VIVANTES

objectifs sur l'ensemble du parcours

niveau B2.

CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUE

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Acquisition de compétences et savoirs associés permettant à l'étudiant de situer et comprendre son activité au regard des problématiques économiques et juridiques des organisations du design
- Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle le designer exerce son activité professionnelle.
- Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail.
- Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS, ATELIERS DE CRÉATION

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Développer « une pensée par / dans le faire », coordonner la connaissance et l'action, envisager les matériaux, les techniques et les savoirs faire associés, comme entrée dans la création.
- > Découvrir les techniques et savoir-faire spécifiques aux champs de l'objet et du produit : savoir-faire traditionnels, nouveaux outils et matériaux, technologies innovantes, pour inventer de nouveaux gestes à investir et à interroger dans les processus de conception et de création.
- > Approfondir, puis perfectionner les maîtrises pour déployer les potentialités expressives, narratives au service de la recherche créative.

Ce module est en lien fort avec les enseignements pratiques et professionnels.

PRATIQUE & MISE EN ŒUVRE DU PROJET

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Découvrir, expérimenter toutes les étapes de la démarche de création (programmation / réalisation) jusqu'à la maîtrise de la conduite de projet.
- > Mettre en place un « outillage méthodologique » permettant de :
 - transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact ;
 - explorer et expérimenter des outils et méthodes pour chercher ;
 - concrétiser une forme en adéquation avec les besoins identifiés ;
 - assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.
- > L'enjeu terminal est de structurer l'acquisition des compétences liées au projet : la transmission, la création, et l'innovation en métiers d'art et design.

Ce module consacré au projet est au cœur de la formation. Il fait le lien avec l'ensemble des enseignements de la mention.

PROFESSIONNALISATION

PROFESSIONNALISATION & STAGES

objectifs sur l'ensemble du parcours

- > Visualiser la variété des secteurs d'activité liés à la formation. Il s'agit de guider chaque étudiant dans ses choix d'orientation et dans la construction progressive de son parcours.
- > Envisager en connaissance de cause une insertion professionnelle dans des domaines de création ou une poursuite d'études (parcours universitaire ou autre).

Ce module valorise un accompagnement individualisé. Sur les trois années du cursus, des périodes de stages permettent de préciser les choix et orientations.

ww



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

objectifs
Consolider une culture générale & artistique :
Analyser des documents en les hiérarchisant :
Perfectionner une argumentation en faisant preuve d'esprit critique et riche
Maîtriser les différents registres d'expressions écrite & orale.

CONTENUS S1/S2
I- Étude 1 : L'art et la contrainte
II- Étude 2 : Féminin/Masculin

ACTIVITÉS
I-Lecture d'œuvres cursives imposées (2 romans contemporains) en lien avec les séquences 1 & 2.+Lectures de textes de sociologie,de philosophie,de littérature etc et lectures d'images.
II-Choix de références pertinentes, analyse des contenus, hiérarchisation des informations ; capacités à intégrer une analyse personnelle et argumentée.
III-Reformuler l'essentiel d'un texte ou d'une émission.
IV-Visite guidée de l'exposition sur Picasso au Musée des Beaux-Arts
V-Visionnage de séquences de films analysées en cours
VI-Débats en classe entière

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

objectifs
Organiser sa pensée sous une forme rédigée.
Accéder à une culture philosophique, en lien avec le design, l'art ou la culture.
Mobiliser des références théoriques (philosophiques, critiques, scientifiques...).
Acquérir une méthodologie réflexive : savoir problématiser, conceptualiser, argumenter, élaborer un raisonnement.
S'approprier un domaine de recherche en relation avec la formation suivie.
Interroger le monde contemporain et les enjeux actuels du design.

CONTENUS S1 / S2
I – Analyse : Notions fondamentales de l'esthétique et de la philosophie de l'art. Les rapports entre design, art et 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.
II – Références : Les grands 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 peuvent concerner l'analyse (sociologie, psychologie, sémiotique...).
III – Problématiques : Une approche des problèmes éthiques contemporains auxquels les designers sont confrontés : environnement, consommation, rapports sociaux...

ACTIVITÉS
Prise de notes et participation orale.
Choisir un livre en rapport avec le cours (une bibliographie est proposée).
Identifier le problème auquel il répond.
Rédiger un devoir synthétique et personnel sur l'œuvre choisie.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Rédaction d'une synthèse bibliographique.
Rédaction d'une dissertation synthétique et personnelle.

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

objectifs
Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale
Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective

CONTENUS S1
Approche chronologique et généraliste : repères fondamentaux, transversalité des œuvres, des écrits, des domaines et des documents techniques. Le premier semestre privilégie une entrée chronologique tout en n'excluant pas la mise en perspective de thématiques, de problématiques incontournables dans l'histoire du design. Sont abordée les domaines relevant des arts génériques (peinture, sculpture, mouvements artistiques...) et des productions connexes (architecture, image, mode...).

CONTENUS S2
Approche chronologique et généraliste : repères fondamentaux, transversalité des œuvres, des écrits, des domaines et des documents techniques. Un deuxième semestre qui engage davantage les étudiants sur une posture de veille et à travailler à partir de corpus. L'approche chronologique sera toujours présente mais une transversalité des thématiques, des problématiques dans l'histoire du design sera davantage approfondie.

ACTIVITÉS
Prise de notes / Participation active à l'oral / Activités en groupe.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Restitution écrite des connaissances acquises / Exercices d'analyse de productions issues du design / Exposés.

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC2.1 & EC6.1
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

> Ce module vise à l'apprentissage et la pratique des outils et médiums fondamentaux – mode d'expérimentation et de recherche pour développer une écriture graphique, pertinente et efficace, puis singulière.

CONTENUS S1

Un enseignement par niveau, adapté aux connaissances et compétences des étudiants entrants pour des apprentissages des outils et médiums fondamentaux. Le dessin d'observation est privilégié, afin de développer une bonne vision dans l'espace.

CONTENUS S2

Le deuxième semestre encourage l'expérimentation. Il s'agit de :
- développer du discernement et un esprit critique ;
- utiliser les outils plastiques inscrits dans l'actualité ;
- acquérir et réinvestir des compétences techniques ;
- gérer des compositions visuelles et volumiques.

ACTIVITÉS

Des exercices ciblés qui visent à la maîtrise des usages des outils et médiums. Mise en place d'un carnet de croquis personnel. Pratique de la prise de vue photographique.

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Croquis / Enquêtes / Articles / Présentation orale / Productions visuelles ou volumiques.

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

objectifs

> Ce module thématique a pour objectif de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.

> Ce module consiste en une approche ouverte : scientifique, technique, culturelle des matériaux, technologies et ingénierie mécanique associées.

CONTENUS S1/S2

Approche par le biais de la physique-chimie et de la technologie : structure et matériaux pour aborder la construction de volumes, les fibres et textures pour les matériaux souples...

ACTIVITÉS

Travail d'analyse à partir de matières premières, matériaux, documents, mise en contexte des notions vues en cours.

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Travaux de type DM / DS en temps limité.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC2.3 & EC6.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

> Ce module vise à l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation.

> Cet enseignement permet de développer un rapport pratique et critique au numérique.

CONTENUS S1/S2

Développer un rapport pratique et critique au numérique et aux réseaux.
> **Niveau 0 : Usage des réseaux** logiciels, logique d'usage et gestion des réseaux.

ACTIVITÉS

Travail individuel et ou collectif.
Des phases régulières d'appropriation des logiciels étudiés et gestion des réseaux.
Restitution des expériences sous forme de synthèses écrites et/ou orales.

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Dossiers / Exercices pratiques / Présentation orale.

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 mercatiques : construire, valoriser, communiquer et distribuer l'offre

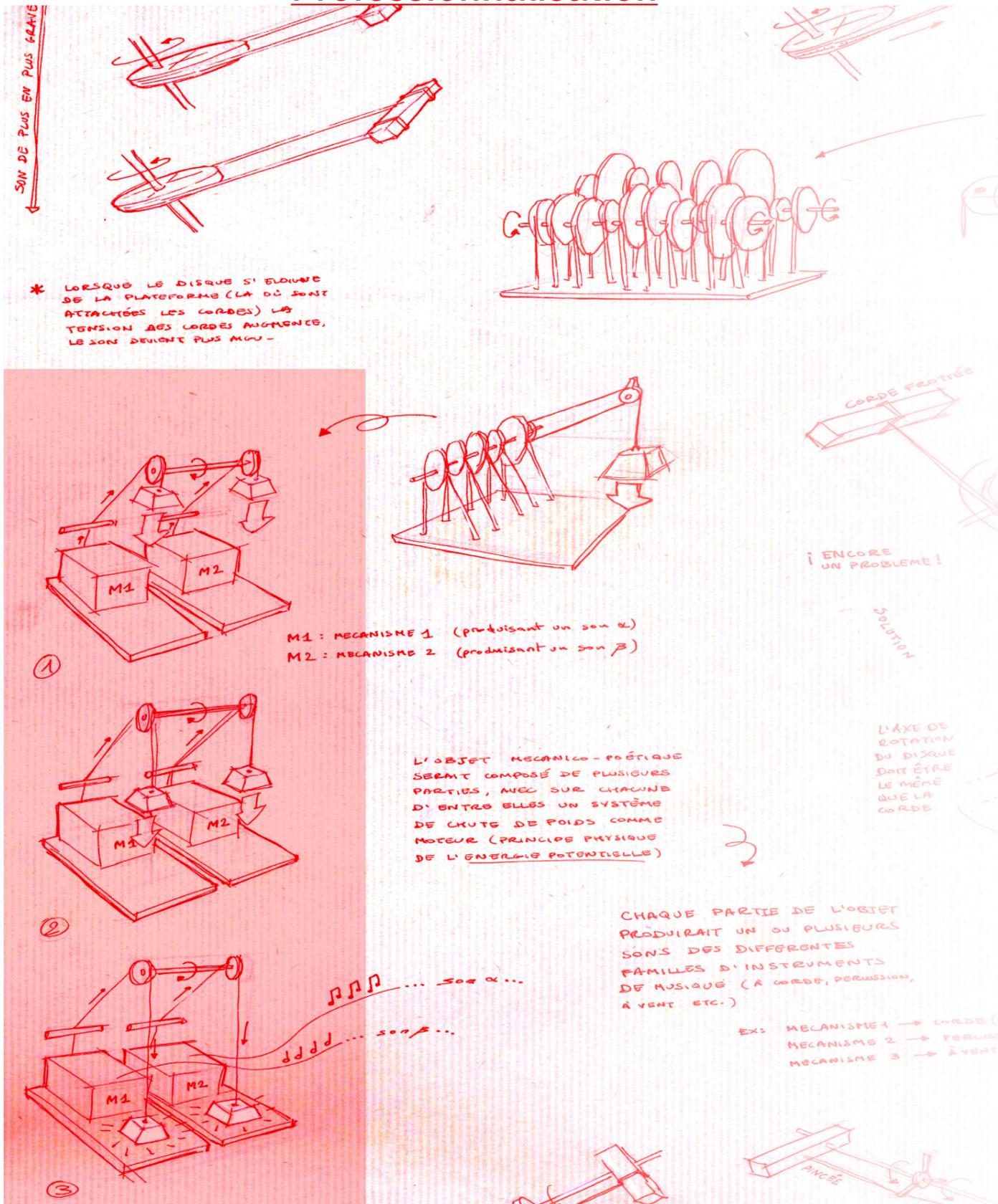
ACTIVITÉS

Acquisition d'une culture économique et juridique.
Analyse d'informations économiques et juridiques tirées de sources de référence (INSEE, légifrance, ...).
Réalisation d'un questionnaire d'enquête/étude de marché.

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Articles / Enquêtes / Dossiers / Présentation orale





COMMUNICATION ET MÉDIATION
DU PROJET-EC3.3 & EC7.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectif
> Maîtriser les différents modes et codes de représentation au service de la médiatisation des projets.

CONTENUS S1/S2
Initiation vers la maîtrise des modes et codes en lien avec les enseignements pratiques et professionnels :
- acquérir une culture contemporaine autour de la médiatisation du projet ;
- acquérir les outils nécessaires à cette médiatisation (mise en page, structuration d'un propos à l'écrit comme à l'oral, argumentation...)

ACTIVITÉS
Exercices autour des modes, codes et outils de représentation liés à la communication des projets.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Dossiers / Exercices pratiques / Présentation orale en lien avec les enseignements pratiques et professionnels.

ACCOMPAGNEMENT VERS
L'AUTONOMIE
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
> Accompagner chaque étudiant en vue de la réussite au sein du cursus

CONTENUS S1/S2
un travail de suivi individuel en lien avec les équipes enseignantes pour AIDER à la réussite des étudiants

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 design.
> Apprendre les techniques de recherche de stage, définir son profil (CV, portfolio).

CONTENUS S1
Se situer : motivations, attentes, représentations.
Présentation du DN MADE OBJET et MODE :
- les champs du design abordés dans le cadre des cursus ;
- présentation de métiers emblématiques et des territoires de métiers ;
- rencontre de professionnels issus des métiers du secteur ou de domaines connexes.

CONTENUS S2
STAGES EN 1^{ÈRE} ANNÉE

> Un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre. L'objectif est de définir d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Enquêtes / Carnet de bord (sketchnote).
Dans le cadre du stage : restitution écrite et orale de l'expérience.

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC2.1 & EC6.1
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

objectifs

> Apprentissage et pratiques des outils et médium fondamentaux – mode d'expérimentation et de recherche pour développer une écriture graphique, pertinente et efficace, puis singulière dans le champ du design.

CONTENUS S1 /S2

Un cours de C3D soutenu avec une exigence vers la maîtrise :
- développer des compétences en dessin et représentations diverses (avec plan, pers, éclaté, croquis techniques...)
- développer des capacités d'analyse (fonctions, usages, techniques, procédés de mise en œuvre, mais aussi sémantique, formelle, voire sémiotique).
- « Dessiner le design : dire en faisant voir. Analyser le design : questionner l'objet ».

ACTIVITÉS

Expérimenter, s'approprier l'usage des outils et médium fondamentaux convoqués dans le champ du design
- observer/ analyser/ synthétiser/ réfléchir / développer du discernement et un esprit critique)
- utiliser les outils plastiques inscrits dans l'actualité
- acquérir et réinvestir des compétences techniques
- gérer des compositions visuelles et volumiques.

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Productions / Dossiers de recherche plastiques et de culture de la discipline / Présentation orale

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
EC3.1 & EC7.1
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

objectifs

> Ce module a pour objectif d'aborder un enseignement fondamental technologique OBJET. Il est construit en lien fort avec les enseignements pratiques et professionnels pour comprendre les supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.

CONTENUS S1/S2

> **Technologie manipulatoire / matériaux M1** : matériaux mise en œuvre/génération de forme + usage de l'atelier volume, vers la maîtrise des outils.
- Découvrir des familles de matériaux et mises en œuvres possibles (artisanales, industrielles, contemporaines, 3D)
- Connaître les familles de matériaux simples (matières premières naturelles exploitées dans le champ du design : matière première naturelles transformées) fibres bois terre pierre... et mises en œuvres possibles (artisanales, industrielles, contemporaines 3D)
- Repérer comment le choix des matériaux, des mises en œuvres intervient, oriente, définit la génération des formes.

Travail en lien avec l'atelier volume
- connaissance des machines, de leurs potentialités et utilisations.

ACTIVITÉS

Approches thématiques autour de matériaux et manipulations en lien avec les ateliers et le parc machine.

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Productions en lien avec les enseignements pratiques et professionnels.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC2.3 - EC6.3 & EC2.1 - EC6.1
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

> Ce module vise à l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation. > L'enjeu est de rendre autonome sur les outils de communication de PAO : suite Adobe (ou équivalent libre), et maîtriser les techniques liées aux fichiers 2D dont découpe laser.

CONTENUS S1 / S2

> **Niveau 1 Indesign** (ou équivalent libre) et rendre autonome pour faire une mise en page, organiser un document / intégrer des images.
> **Niveau 1 photoshop** (ou équivalent libre) et rendre autonome pour le traitement des simples images / les bases de la retouche d'image.
> **Niveau 1 illustrator** (ou équivalent libre) et rendre autonome sur les bases de la création graphique vers le rough illustrateur / maîtriser les techniques liées à la réalisation de fichiers 2D pour l'usage de la découpe laser.

ACTIVITÉS

Travail individuel et/ou collectif .
Des phases régulières d'appropriation des logiciels étudiés et gestion des réseaux.
Restitution des expériences sous forme de synthèses écrites et/ou orales.

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Dossiers / Exercices pratiques / Présentation orale en lien avec les enseignements pratiques et professionnels.

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
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

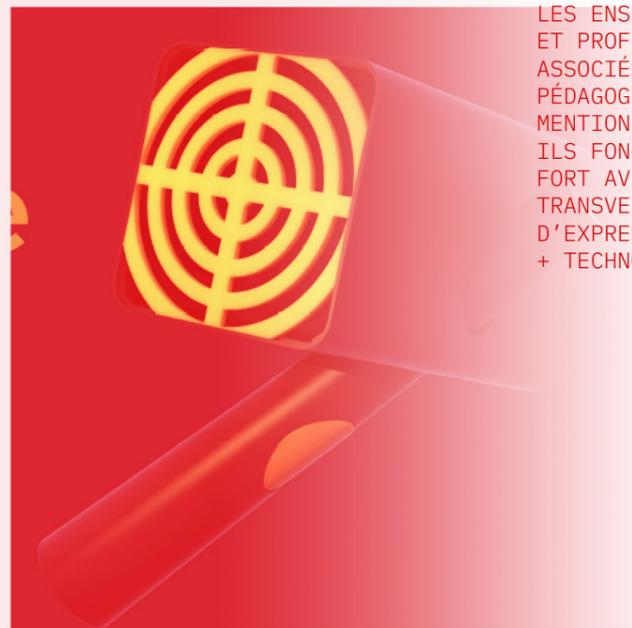
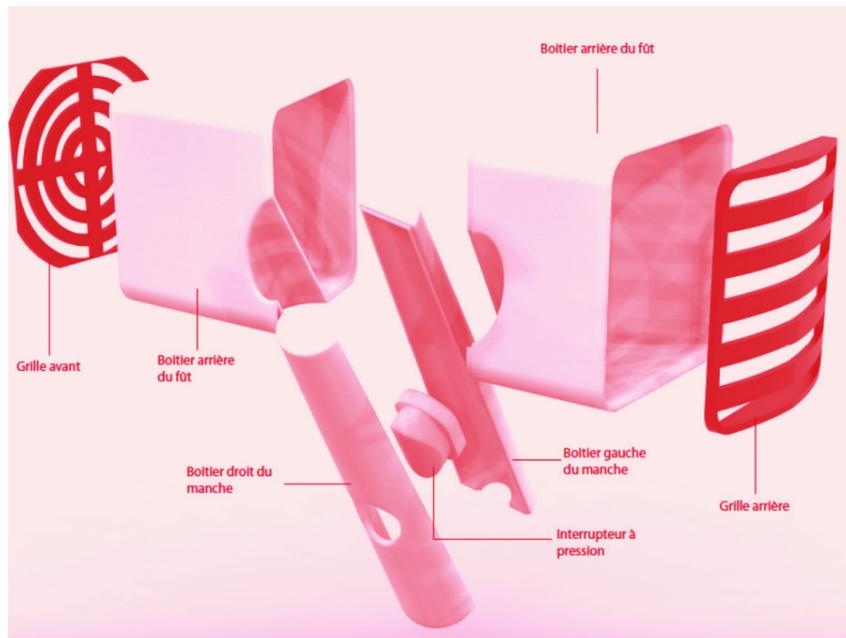
ACTIVITÉS

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





LES ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS SONT ASSOCIÉS DU POINT DE VUE PÉDAGOGIQUE POUR SERVIR LA MENTION OBJET. ILS FONCTIONNENT EN LIEN FORT AVEC LES ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX (OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION + TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX +

TECHNIQUES ET SAVOIR FAIRE EC3.1 & EC7.1(CF. TECHNOLOGIE & MATÉRIAUX)
180H ANNÉE / 5H HEBDOMADAIRE

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET-EC 3.2 & EC 7.2 (1H MULTI ADOSSMENT & 3H DÉDIÉS A LA MENTION)
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

objectifs

> Une pensée par / dans le faire.
Les matériaux, les techniques et les savoir-faire associés, comme entrée dans la création : coordonner la connaissance et l'action.
> Découverte et sensibilisation aux techniques et savoir-faire spécifiques aux champs de l'objet et du produit.

CONTENUS S1/S2

> FONDAMENTAUX 1

Découverte et acquisition d'un outillage manipulateur de base qui permette de comprendre, désigner, dessiner et générer des formes

> FONDAMENTAUX 2

- Découvrir et explorer les matériaux et des techniques via la manipulation.
- Rechercher les potentialités expressives, narratives, fonctionnelles. Ces manipulations sont soutenues par des micro projets.
- > Techno. manipulateur / matériaux M1** : matériaux mise en oeuvre-génération de forme et usage de l'atelier volume, vers la maîtrise des outils.
- Repérer comment le choix des matériaux, des mises en oeuvre intervient, oriente, définit la génération des formes.
- Découvrir des familles de matériaux et mises en oeuvre possibles (artisanales, industrielles, contemporaines 3D)
- Connaître les familles de matériaux simples (matières premières naturelles exploitées dans le champs du design – matière première naturelles transformées) fibres bois terre pierre...et mises en oeuvre possibles (artisanales, industrielles, contemporaines 3D)
- Travail en lien avec l'atelier volume et connaissance des machines, et de leur potentialités et utilisations

ACTIVITÉS

Des Protos projets : du plan au volume. Envisager, analyser, expérimenter & construire

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers / Exercices pratiques / Présentation orale en lien avec les enseignements pratiques et professionnels.

objectifs

> Le module est le lieu du projet, le lieu de la transversalité où se cristallisent les compétences abordées dans les autres enseignements en DN made;
> L'enjeu est de découvrir, expérimenter toutes étapes de la démarche de création (programmation / réalisation)

CONTENUS S1/S2

Découvrir, expérimenter les étapes de la démarche de création et travailler à la construction d'un outillage permettant de :

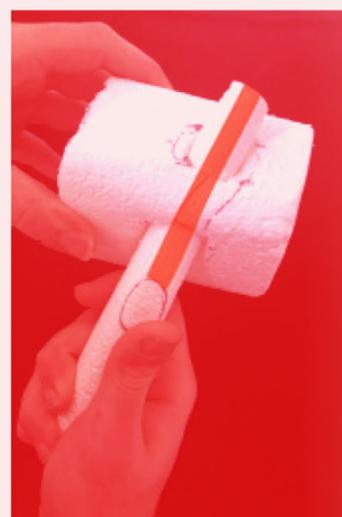
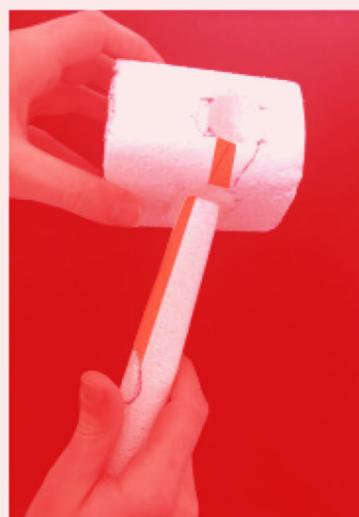
- Définir les conditions d'existence d'un projet;
- Transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact;
- Explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer;
- Concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés;
- Assurer la médiatisation et l'argumentation de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

ACTIVITÉS

Démarche de création : apport méthodologique, Expérimentation de situation de projets – Micro-projets : s'initier à la démarche de projet (incitation fictive, thématique, programmée, réelle...);

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers / Exercices pratiques / Présentation orale en lien avec les enseignements pratiques et professionnels.





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

objectifs
 > Consolider une culture générale & artistique :
 > Analyser des documents en les hiérarchisant :
 > Perfectionner une argumentation en faisant preuve d'esprit critique et riche :
 > Maîtriser les différents registres d'expressions écrite & orale, avec assimilation complète des règles d'usage.

CONTENUS S3 / S4
 I• Étude de VARIATION[S] : glissements progressifs des codes et du sens selon les supports ;
 II• Analyse de documents & approfondissement : exploitation de la littérature critique, aussi en langues étrangères ;
 III• Enjeux de la variation : contextualisation sociale et historique.

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 ;
 Formuler, reformuler dans les règles de l'écrit & de l'oral ; intégrer 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
 Analyses argumentées
 Dossier de recherche sur thème
 Exercice de scénarisation

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

objectifs
 > Accéder à une culture philosophique en lien avec la spécialité de formation.
 > Mobiliser des références théoriques (philosophiques, critiques, scientifiques...).
 > Acquérir une méthodologie réflexive : savoir problématiser, conceptualiser, argumenter, organiser un raisonnement.
 > S'approprier un territoire de recherche en relation avec la formation suivie.
 > Interroger le monde contemporain et les enjeux actuels du design.

CONTENUS S3 / S4
 I – Analyse : La notion d'objet en philosophie. Sujet, objet, projet. L'objet perçu, l'objet expérimenté, l'objet vécu (désirs et besoins d'objets). Types et systèmes d'objets. Objets artistiques et/ou techniques.
 II – Références : Les grands 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 concernent le design (sociologie, psychologie, ethnologie, etc.).
 III – Problématiques : Une approche des problèmes éthiques contemporains auxquels les designers sont confrontés : environnement, consommation, rapports sociaux... Une réflexion sur quelques formes récentes du design et leurs enjeux.

ACTIVITÉS
 Prise de notes et participation orale.
 Effectuer une recherche personnelle pour documenter (histoire des arts, histoire du design) et référencer (écrits philosophiques et théoriques) un sujet commun.
 Identifier et formuler une problématique et ses enjeux.
 Rédaction d'un devoir synthétique personnel.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
 Devoir synthétique et personnel.

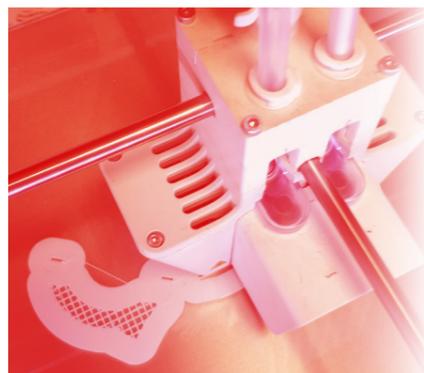
CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES
EC9.2 & EC13.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs
 > Acquérir une culture liée au domaine,
 > développer une capacité d'analyse et de raisonnement, envisager une pensée critique sur le(s) design(s).

CONTENUS S3 / S4
 Approfondissement d'une culture Objet liée à la spécialité.
 Acquisition d'une méthode de réflexion et d'élaboration d'une pensée critique à l'écrit comme à l'oral.
 Recherche documentaire et méthodologie.

ACTIVITÉS
 Écoute active en classe et prise de notes.
 Production d'un dossier en lien avec le domaine.
 Recherche de documentation et analyse d'images.
 Expression orale et écrite.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
 Restitution écrite des connaissances acquises / Exercices d'analyse de productions issues du design / Dossier.



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

objectifs

> Développer une écriture graphique singulière, pertinente et efficace. Structurer sa pensée plasticienne et lui donner un sens.

CONTENUS S3/S4

Développer des écritures graphiques et construire une démarche artistique personnelle.
Acquérir l'autonomie technique et artistique nécessaire pour formuler une démarche plastique.
Nourrir et organiser sa pensée plasticienne, rechercher les références culturelles nécessaires.
Utiliser les outils et matériaux appropriés avec exigence.

ACTIVITÉS

Travail à partir ou en lien avec des thématiques abordées dans les enseignements pratiques et professionnels pour nourrir plastiquement les questionnements et recherches en design.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers et productions 2 & 3D sur l'ensemble des semestres.
En fin de semestre, chacun sélectionne une série de productions qui appuie et dessine son profil de plasticien et de designer.
Cette production est montrée sous la forme d'une installation et soutenue dans le cadre d'un Oral de semestre.



TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
EC10.2 & EC14.2 + EC 10.2 & 11.1 & EC15.1
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

> Ce module poursuit un enseignement fondamental technologique OBJET. Il est construit en lien fort avec les enseignements pratiques et professionnels pour comprendre les supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.

CONTENUS S3/S4

>1 **Module sciences /physique chimie :**
- **Technologie sciences M2 :** préciser les enjeux scientifique par l'étude des comportements des matériaux du point de vue des structures (RDM, aspects thermiques et mécaniques), les propriétés (Physico-chimiques, adhésion / collage) de la mécanique, de la statique (Actions mécaniques et équilibre d'un solide).
- **Technologie sciences M3 :** interroger et expérimenter les bio matériaux.

>1 Module d'enseignement autour de la culture technique métier.

- **Technologie M4 :** prolongation de cours génériques sur les matériaux et techniques de base de mise en œuvre en design.
- Connaître les familles de matériaux issus de la transformation de matière première (métaux... matières plastiques) et mises en œuvres (artisanales, industrielles, contemporaines 3D...)
- Identifier les modes de production en artisanat/ industrie (soustractive + additive) /autoproduction...
- Préconiser des matériaux et mises en œuvre dans le cadre de demandes spécifiques.
- Interroger les différents matériaux et leur mise en œuvre sous l'angle d'un développement raisonné des ressources et d'une conscience éco responsable.

ACTIVITÉS

Travail sur documents, mise en contexte dans le cadre des enseignements pratiques et professionnels.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers et productions 2 & 3D sur l'ensemble des semestres.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC10.3 & EC14.3 + EC11.1 & EC 15.1
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

> Ce module vise à l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation. > L'enjeu est de rendre autonome sur les outils de conception en 3D et les outils associés d'impression 3D.

CONTENUS S3/S4

> **SolidWorks Niveau 1** (ou équivalent logiciel libre) :
- Appropriation de l'outil et ses usages
- Conception et réalisation de pièces simples en impression 3D (dépôt de fils).
- Expérimentation de la chaîne numérique et les ressources locales (atelier / fablab)
- Approche de la synthèse additive et de la chaîne numérique associée, des procédés : dépôt de fils, Stéréolithographie, SLS, Fusion laser, poudre polymère / fusion laser poudre métal
> L'enjeu est l'autonomie des usages de ces outils.

ACTIVITÉS

Exercices dédiés, appropriation des logiciels et mise en contexte dans le cadre des enseignements pratiques et professionnels.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers et productions 2 & 3D sur l'ensemble des semestres en lien avec les enseignements pratiques et professionnels.

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

objectifs

> 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).
Présenter, communiquer et valoriser 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). Compréhension orale en rapport avec le secteur de création.
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

> Explorer la dimension comptable de l'activité.
> Déterminer le prix de vente du produit ou d'une prestation et établir un devis et une facture.
> Identifier les solutions pour protéger l'innovation, la forme et la marque ainsi que les recours possibles en cas de contrefaçon ou concurrence déloyale
> Analyser des contrats et règlements spécifiques au domaine d'activité (cession de droits, contrats de travail, contrats commerciaux...)
Savoir qualifier un contrat et maîtriser sa conclusion

CONTENUS S3

Introduction aux notions comptables fondamentales : charges, produits, amortissement, financement, bilan, compte de résultat - Calcul de coût horaire, calcul de coût de production, calcul de coût de revient - Devis et facture -TVA et fiscalité - Calcul de rentabilité

CONTENUS S4

La politique de protection de l'innovation de l'entreprise - 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
- Contrats de prestation de design, contrats de cession de droits

ACTIVITÉS

Calculs comptables et calculs de coûts
Analyse de décisions de justice relatives à la propriété intellectuelle.
Production de notes de synthèse.
Expression orale, écrite et numérique.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Travaux de groupe et évaluations écrites individuelles portant sur les compétences à acquérir

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC11.1 & EC15.1
180H ANNÉE / 5H HEBDOMADAIRE

objectifs

> **L'enjeu est d'approfondir les techniques et savoir-faire spécifiques aux champs de l'objet et du produit : savoir-faire traditionnels, nouveaux outils et matériaux, technologies innovantes, pour inventer de nouveaux gestes à investir et à interroger dans les processus de conception et de création.**
> **Ce perfectionnement vers la maîtrise permet de déployer les potentialités expressives, narratives au service de la recherche créative.**
> **En lien fort avec les enseignements pratiques et professionnels, ce module est associé aux enseignements fondamentaux technologiques OBJET.**

CONTENUS S3/S4

Approfondissement et spécialisation, recherche des potentialités expressives, narratives, fonctionnelles d'un matériau ou d'une technique.
Ces recherches s'élaborent dans le cadre de projets individuel ou d'équipe.

ACTIVITÉS

Sous la forme de micro-projets, avec l'intervention de spécialistes, dans le cadre de partenariats
- À partir d'un matériau, d'un savoir faire, d'une technique, un travail d'exploration :
- axe «matériau historique», la terre / le verre...;
- axe «matériaux actuels classiques» sous forme de semi produits, de déchets, ou «innovants», bois liquides...
- axe technologie, mise en œuvre ou matériaux innovants, nouvelles technologies ,impression 3D..

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dans le cadre des projets proposés, en fin de semestre, chacun sélectionne une série de productions qui appuie et dessine son profil de plasticien et de designer.
Cette production est montrée sous la forme d'une installation et soutenue dans le cadre d'un Oral de semestre.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET—EC 11.2 & EC 15.2
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET—EC11.3 & EC15.3
DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC11.4 & EC15.4
216H ANNÉE / 6H HEBDOMADAIRE

objectifs

> **L'enjeu vise à l'autonomie des démarches de projet :**
- **définir les conditions d'existence d'un projet ;**
- **transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact ;**
- **explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer ;**
- **concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés ;**
- **assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.**
> **l'enjeu terminal est de structurer l'acquisition des compétences : la transmission, la création, et l'innovation en métiers d'art et design.**
> **Ce module est en lien fort avec les enseignements pratiques et professionnels.**

CONTENUS S3/S4

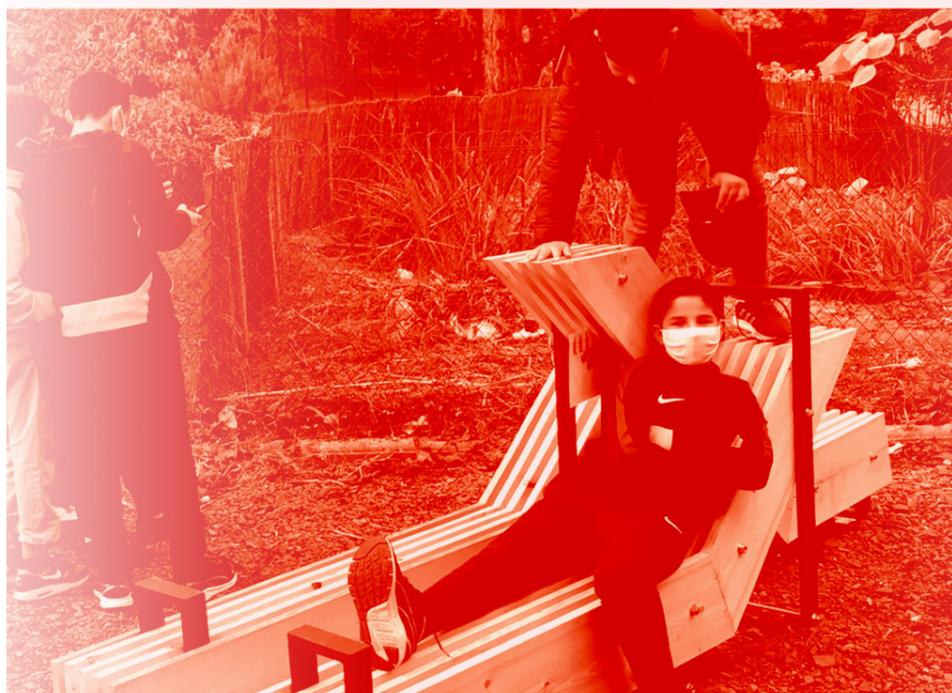
Maîtriser des différentes phases d'un projet de création.
Fortifier les réflexes et nourrir les approches méthodologiques et d'investigation de la recherche.
Tisser des liens entre la pensée, le geste, le dessin, la concrétisation des idées.

ACTIVITÉS

Des sujets, des problématiques, des thèmes, suivant trois axes :
- «Produit» : savoir lire, analyser et répondre à un cahier des charges.
- «Objet» : savoir produire des formes sensibles et singulières.
- «Innovation sociale» : savoir s'inscrire dans une actualité sociétale, analyser les besoins contemporains.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

En fin de semestre, chacun sélectionne une série de productions qui appuie et dessine son profil de plasticien et de designer.
Cette production est montrée sous la forme d'une installation et soutenue dans le cadre d'un Oral de semestre.



PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES
EC1.2 & EC16.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

> **Accompagner chaque étudiant dans la précision de son parcours professionnel et poursuite d'étude.**

CONTENUS S3

Positionnement et enrichissement des compétences vis à vis du projet.

CONTENUS S4

STAGES EC16.2

Une immersion dans les champs professionnels :
- design de produits
- design de service
au sein des administrations publiques, des collectivités locales, territoriales ou des agences, des associations...
- métiers d'arts, dans l'axe « matériaux historiques » ou « matériaux et techniques innovants ».

ACTIVITÉS

Au sein d'une structure pour 12 à 16 semaines, activités liées aux champs professionnels, encadrement assuré par un enseignant référent en lien avec un tuteur au sein de la structure d'accueil.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Un rapport de stage, soutenu lors d'un oral sur S5.