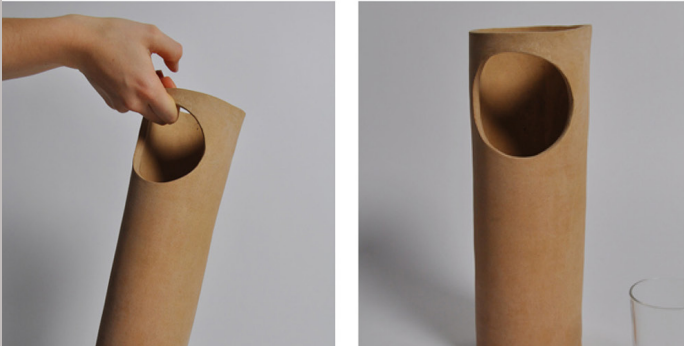


la martinière : diderot :

## DN MADE OBJET



Diplôme national des métiers d'art et du design  
mention Objet

parcours

SAVOIR-FAIRE, PRODUIT, INNOVATION SOCIALE : INVENTEZ LE DESIGN

## ESAA, ÉCOLE SUPÉRIEURE ARTS APPLIQUÉS DESIGN

Au coeur de Lyon,

Au sein de la Martinière Diderot,

l'ESAA accueille près de 600 étudiants en Design et Arts Appliqués

**> 2 classes de bac STD2A**

**> 8 DnMade : Diplôme national des métiers d'art et du design,**

mentions : Objet - Espace - Evènement - Graphisme -  
Numérique - Mode - Matériaux - Spectacle

**> 1 CPGE Arts et Design**

**> 4 DSAA : Diplôme Supérieur D'arts Appliqués Design,**

mention : Produit - Mode et Textile - Espace - Graphisme.

**>> l'occasion d'une effervescence humaine, pédagogique,  
artistique pour la création en Design**



**la martinière: diderot:**

**Lycée d'enseignement général et  
technologique**  
**École Supérieure d'Arts Appliqués**

18, place Gabriel Rambaud

69283 Lyon Cedex 01

T 04 37 40 87 37

<https://www.lamartinierediderot.fr/>

## les enjeux de la formation

- > 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, 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.
- > Elle se positionne 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**
- **PRODUITS : concevoir des produits en lien avec les marchés, les outils de production industrielle classiques ou de production additive**
- **INNOVATION SOCIALE : penser l'évolution des sociétés en lien avec leur environnement**



- **Savoir faire :**  
**concevoir des objets en lien avec les métiers d'art**

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

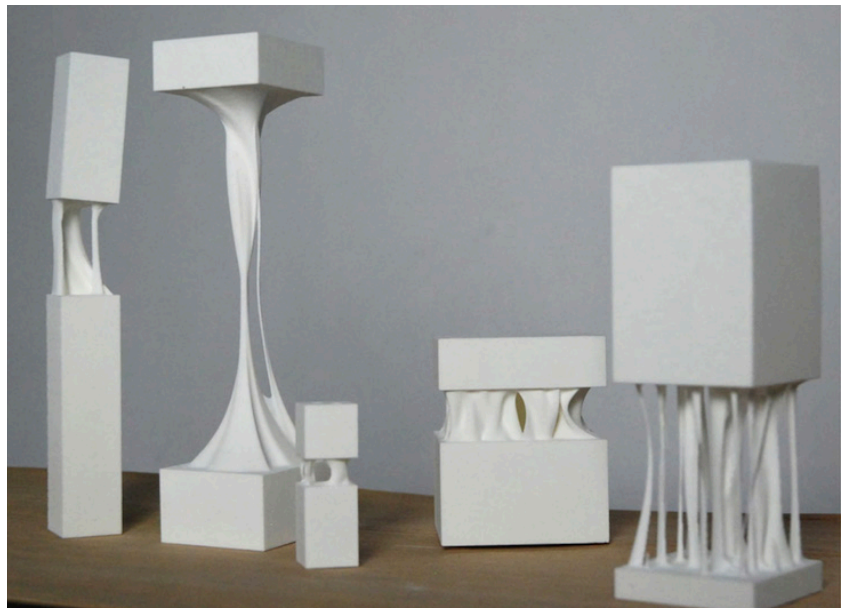
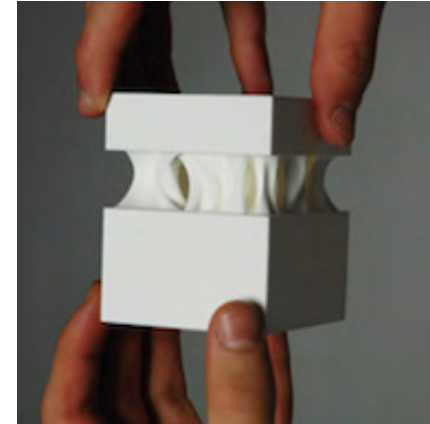
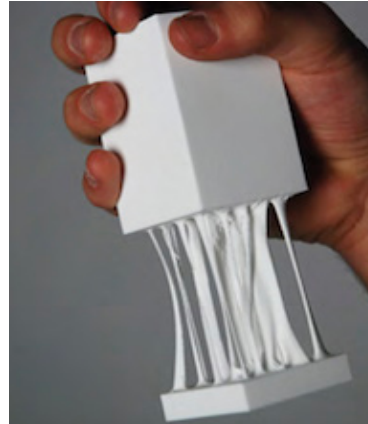
> La pratiques des arts numériques appliqués aux métiers de l'artisanat

**> 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.



- Savoir faire



- **Produit :**  
**concevoir des produits en lien avec les marchés, les outils de production industrielle classiques ou de production additive (type impression 3D)**

> 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.**

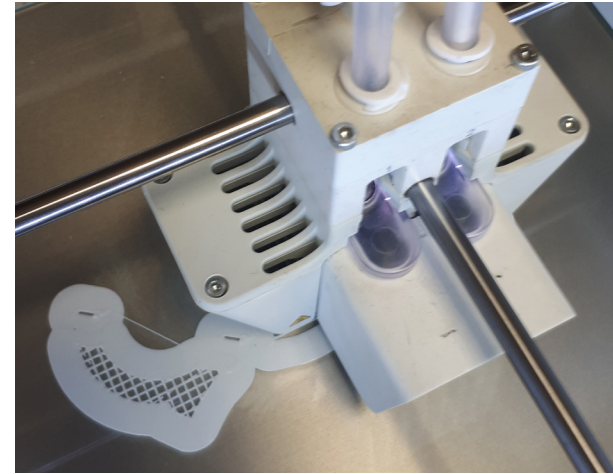
>Le choix de projets est guidé par les préoccupations sociétales contemporaines (politiques, sociales, économiques, environnementales, etc.) **pour envisager des produits, systèmes, services durables et désirables.**



la martinière : diderot :

Dn Made mention Objet

• Produit



- **Innovation Sociale :**  
**penser l'évolution des sociétés en lien avec leur environnement**

**> penser l'utilisateur, le territoire au centre du projet pour repenser des usages en lien avec les populations**

(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.**





- Innovation Sociale



## Organisation des études et contenus

> La formation est une licence qui s'organise sur 6 semestres ;  
> Elle s'envisage progressive : de l'initiation à la maîtrise attendue en fin de cursus pour permettre l'épanouissement professionnel de chacun.

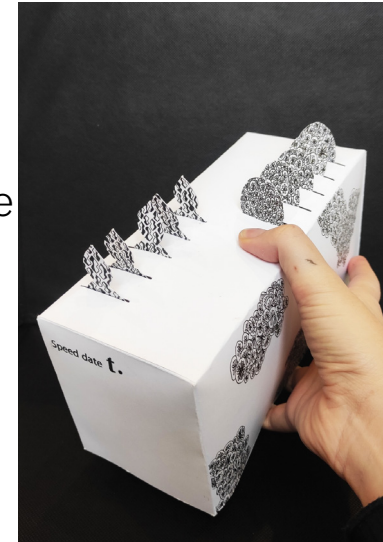
**> Elle s'organise, avec et autour des enseignements pratiques et professionnels pour servir la mention «Objet»,**

> Sur l'ensemble des semestres une moyenne de 27h de cours par semaine + 10 heures d'autonomie + des temps d'immersion en entreprise sous forme de stages : un total de 12 à 16 semaines

> le cursus est sanctionné par l'obtention d'UE et donne aux étudiants 180 ECTS

> ces ECTS permettent de poursuivre des parcours dans d'autres universités ou écoles en France ou à l'international.

**> pour la rentrée 2021/2022 la troisième année s'envisage pour certains étudiants en alternance.**



## Contenu des études et objectifs de la formation en fin de cursus

> 3 Unités d'enseignements :

Enseignements génériques - enseignements transversaux -

Enseignements pratiques et professionnels : le Coeur de métier.

### I• Les enseignements génériques : Humanités et culture

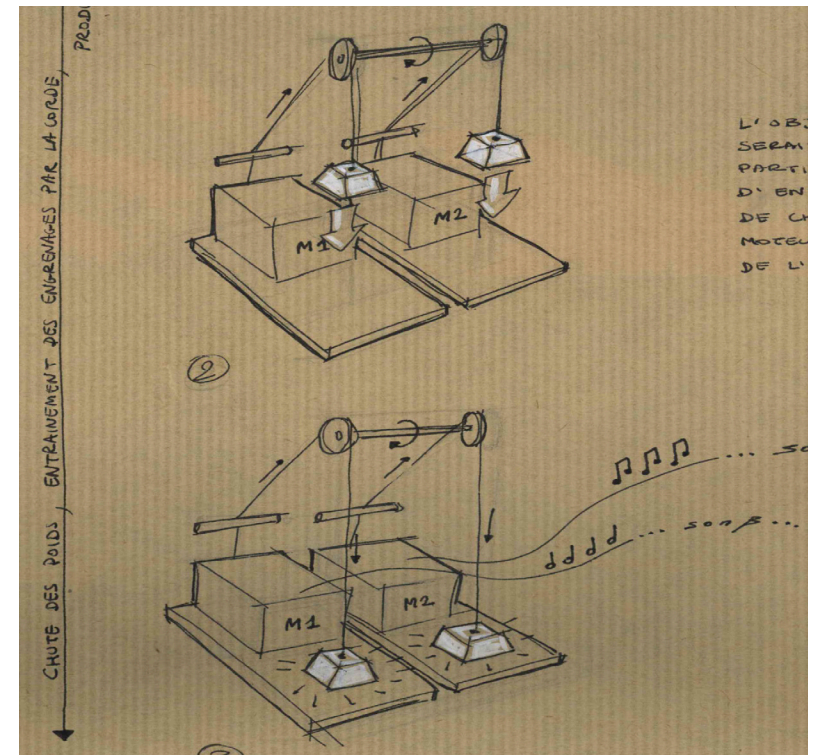
#### >> Une culture commune pour servir la mention OBJET

##### Lettes - philosophie

> Consolider les acquis du Bac, mais aussi de développer une pensée autonome et cultivée dans les champs du design et des projets.

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

> Acquérir une culture artistique fondamentale, des métiers d'art et du design et disposer de références pour poser le projet dans une actualité des préoccupations en design.



## 2• Enseignements transversaux : méthodologies techniques et langues

### >> Une culture commune pour servir la mention OBJET

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

> Développer une écriture graphique singulière, pour s'exprimer aisément par le dessin, puis construire une pensée plasticienne autonome au service des démarches de design.

#### Technologie et matériaux

> 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. Une approche ouverte de la notion de technologie, tant scientifique, technique, que culturelle.

#### Outils et langages numériques

> Acquérir des compétences pratiques dans le champ des outils numériques. Développer un rapport pratique et critique au numérique. Explorer le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception.

#### langues vivante : anglais

> la maîtrise, dans un usage lié au démarches de projet au niveau B2.

#### Contexte juridique et économique

> 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.

### 3• Les enseignements pratiques et professionnels, Atelier de Création

#### **Technique et savoir faire**

- > Développer « une pensée par / dans le faire »
- > Découvrir les techniques et savoir-faire spécifiques aux champs de l'objet et du produit : savoir-faire traditionnels, nouveaux outils et matériaux, technologies innovantes. Puis perfectionner les maîtrises pour déployer les potentialités expressives, narratives au service de la recherche créative.

#### **Pratique et mise en oeuvre du projet**

- > Découvrir, expérimenter toutes les étapes de la démarche de création jusqu'à la maîtrise de la conduite de projet.
- > Mettre en place un « outillage méthodologique »
  - 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.
- > En L3, se déploient ces compétences au service du projet MADE.

#### **Professionalisation et stages**

- Sur les trois années du cursus, des périodes de stages permettent de préciser les choix et orientations.
- > en L2 stage de 12 à 16 semaines.

**> Se met en place aujourd'hui une 3ème année en ALTERNANCE**

## Organisation pédagogique et singularités

### > Une pratique de la pédagogie de projet au coeur du dispositif d'enseignement

La pratique pédagogique envisage l'apprentissage à travers la réalisation d'une production concrète.

Le projet peut être individuel ou collectif.

Il s'élabore avec les enseignants, des intervenants extérieurs des partenaires, etc. sous forme de sessions de design et workshop...

### les moyens : outils machines....informatique

- > 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, les plastiques, 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 martinière : diderot :

Dn Made mention Objet

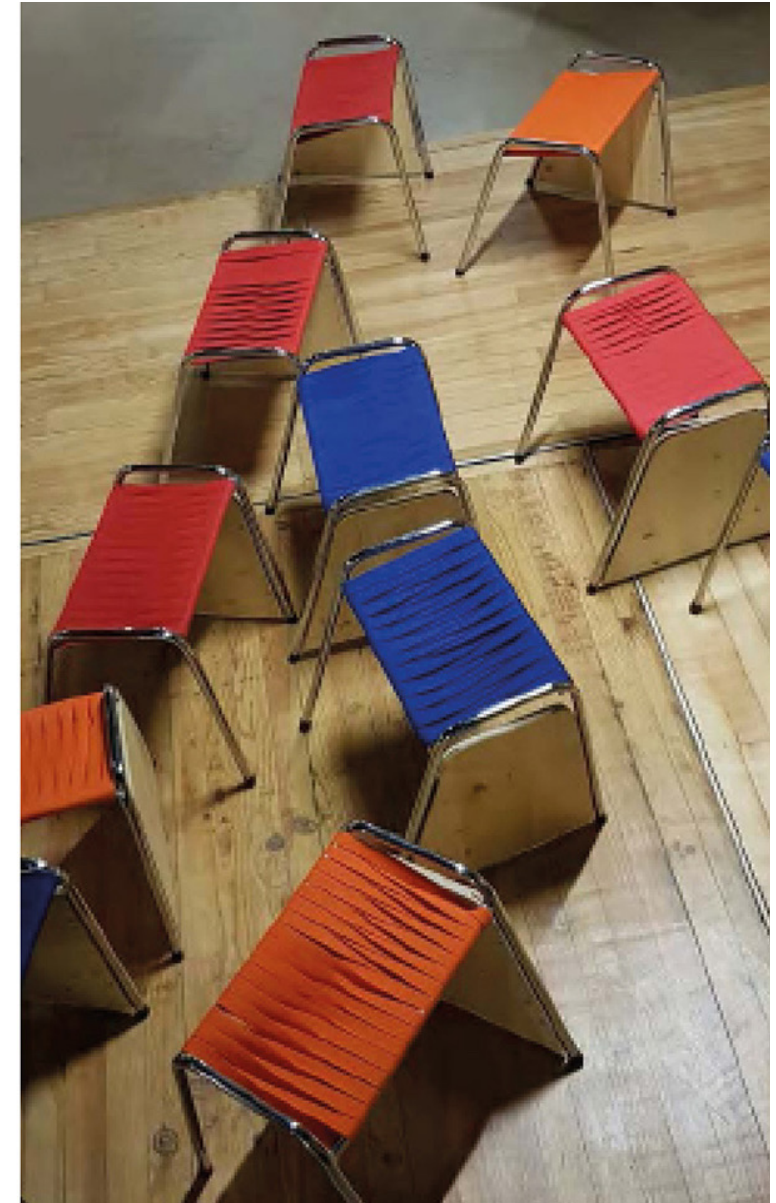


### débouchés professionnels

- > design de produits & design de service, au sein des administrations publiques, de collectivités locales, territoriales, agences, 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 en France et à l'étranger ;
- > Formations ou compléments de formation autour des métiers d'Arts dont apprentissage.





## recrutement et attendus...

> Sont examinés dans les dossiers des candidats :

- la connaissance des attentes et finalités de la formation ;
- de l'intérêt aux domaines de la création passée et contemporaine
- de la curiosité et intérêt au monde et aux phénomènes de société, de l'attention aux autres,
- de l'appétence pour les techniques de création traditionnelles et numériques, ainsi que les savoir-faire et les modes de fabrication.
- le goût du dessin, de la manipulation
- de l'imagination et de l'esprit d'initiative.
- des qualités d'analyse, de synthèse et d'anticipation utiles à la démarche de projet par la complémentarité des domaines des humanités, scientifiques, technologiques et des arts.
- des capacités d'organisation et d'autonomie, et dispositions au travail en équipe.

Capacité d'accueil : 15 places

Dispositif national : [www.parcoursup.fr](http://www.parcoursup.fr)

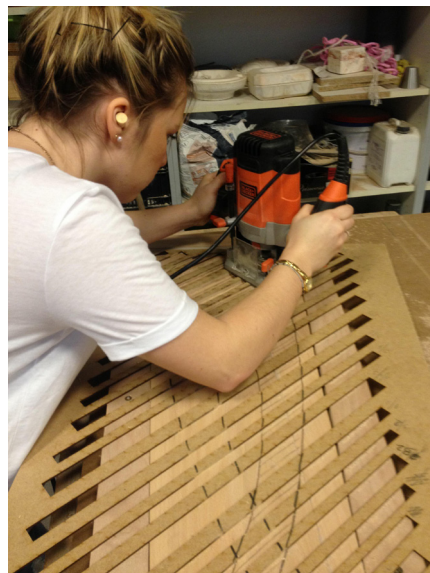


la martinière : diderot :

Dn Made mention Objet



Merci de votre attention



Retrouvez- le  
**DNMADE OBJET**

[www.lamartinierediderot.fr](http://www.lamartinierediderot.fr)