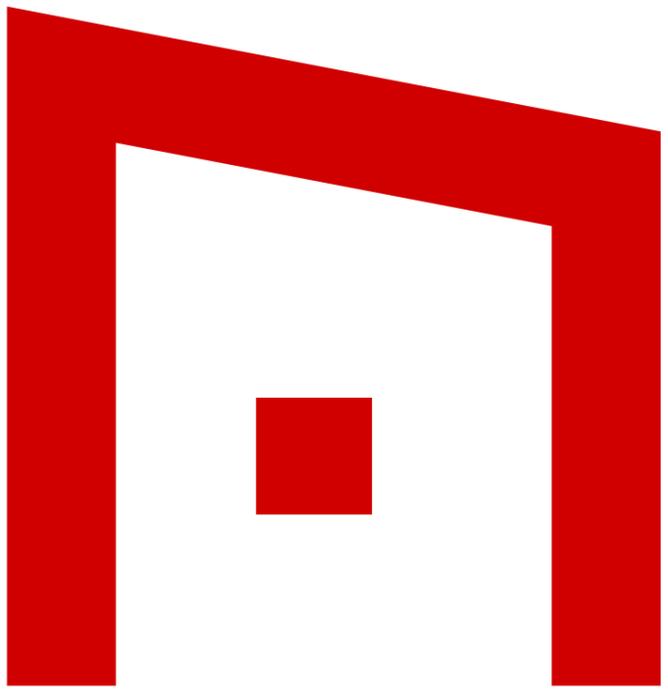
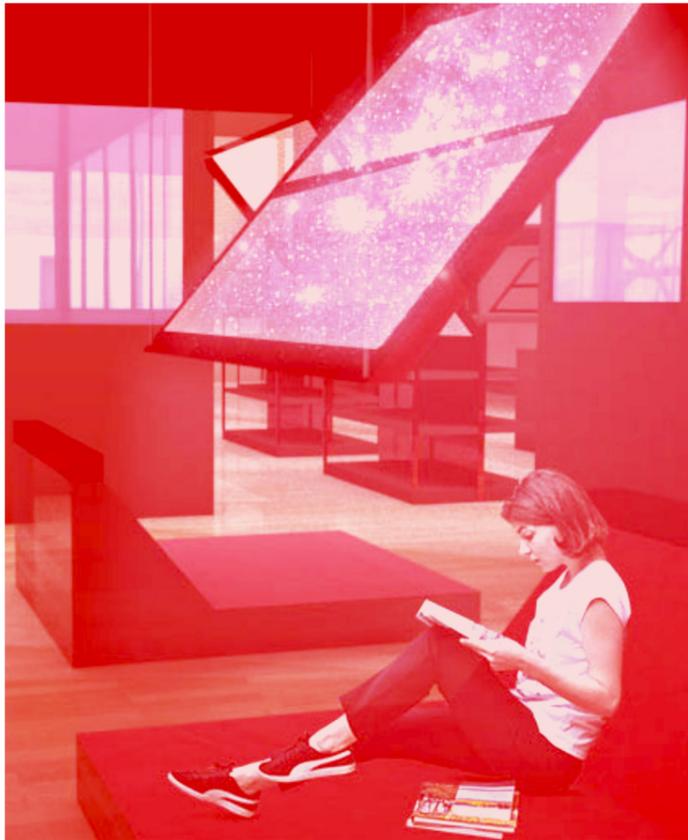
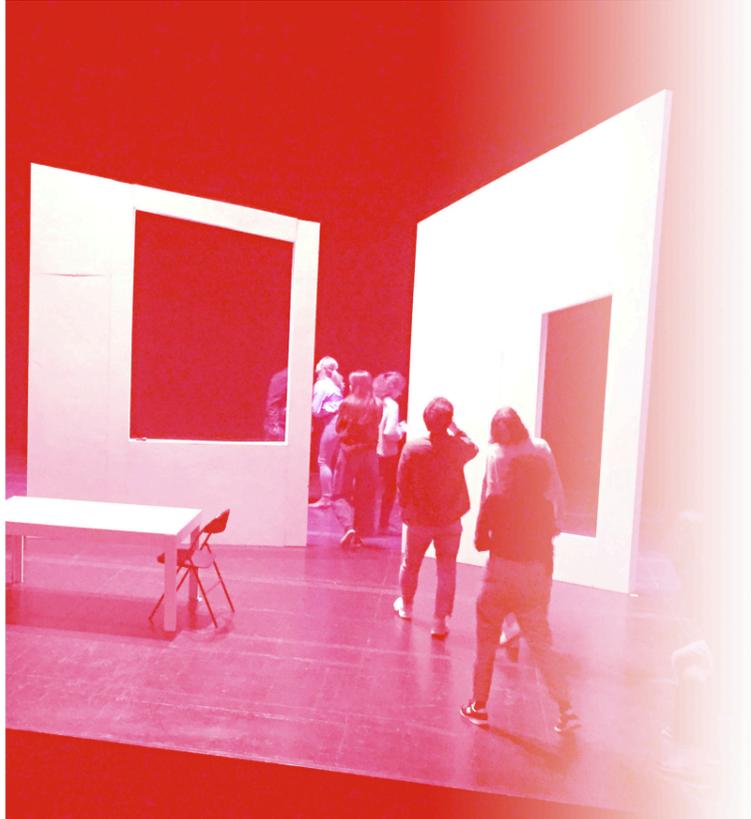


école
SUPÉRIEURE
D'ARTS
APPLIQUÉS

lamartinierediderot.fr





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

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

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

exemple(s) de métier(s)

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

équipements

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





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

objectifs

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

CONTENUS S1

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

CONTENUS S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

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

objectifs

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

CONTENUS S1 / S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

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

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

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

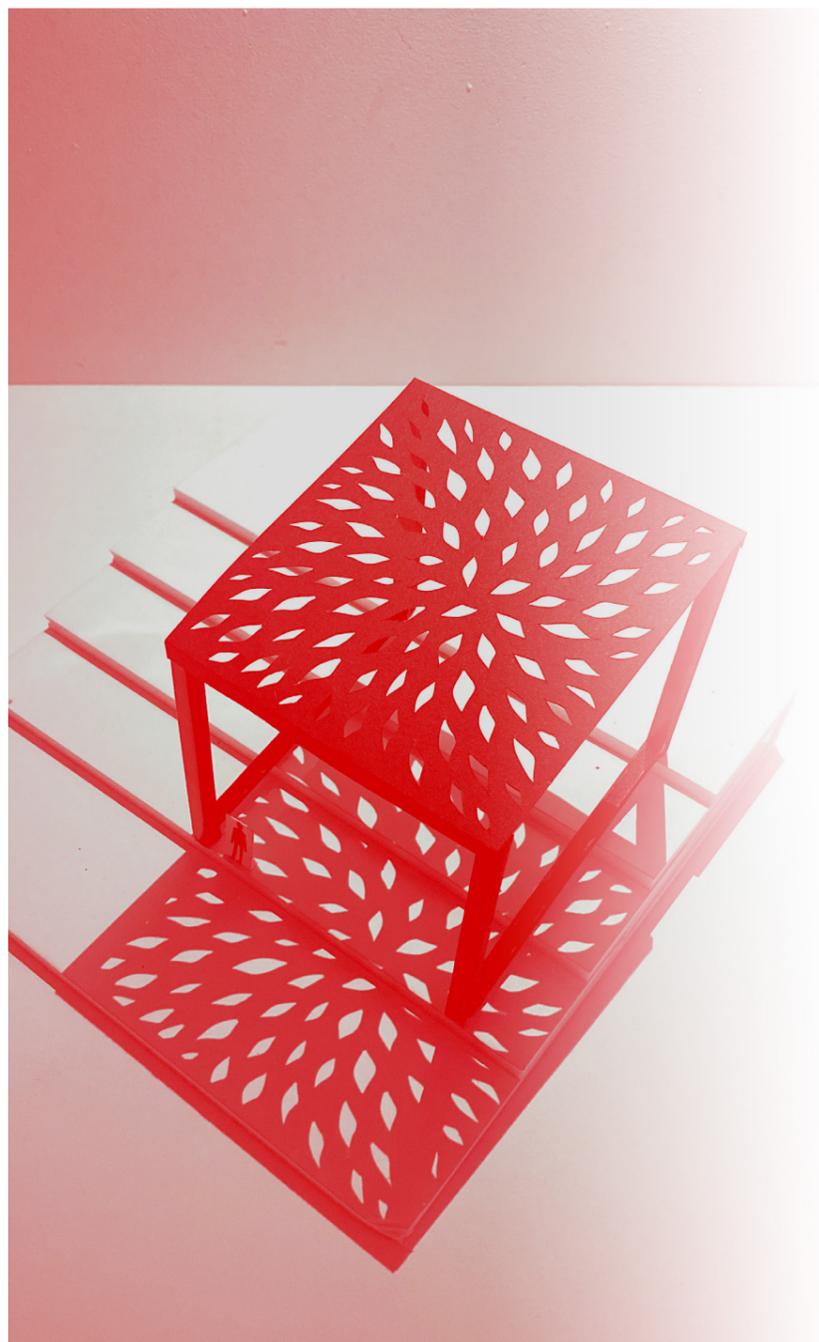
Prises de notes et écoute.
Recherches documentaires et devoirs en classe. Débats et discussions sur des thèmes. Exposés à l'oral.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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



Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues



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

objectifs

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

CONTENUS S1 / S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Productions graphiques, plastiques et volumiques.

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

objectifs

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

CONTENUS S1

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

CONTENUS S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Contrôle de connaissances / Études de cas / Dossiers.

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

objectifs

Utiliser les outils de communication de PAO : Photoshop / Illustrator / Indesign ;
Comprendre la logique de conception d'un logiciel de modélisation 3D ;
Savoir utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.
Concevoir et réaliser un CV

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

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

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

objectifs

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

CONTENUS S1

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

CONTENUS S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Articles / Enquêtes / Dossiers / Présentation orale



Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Productions graphiques et photographiques / Exploitation de divers supports.

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

objectifs

Niveau B2 du CECRL

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

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

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

objectifs

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

CONTENUS S1/2

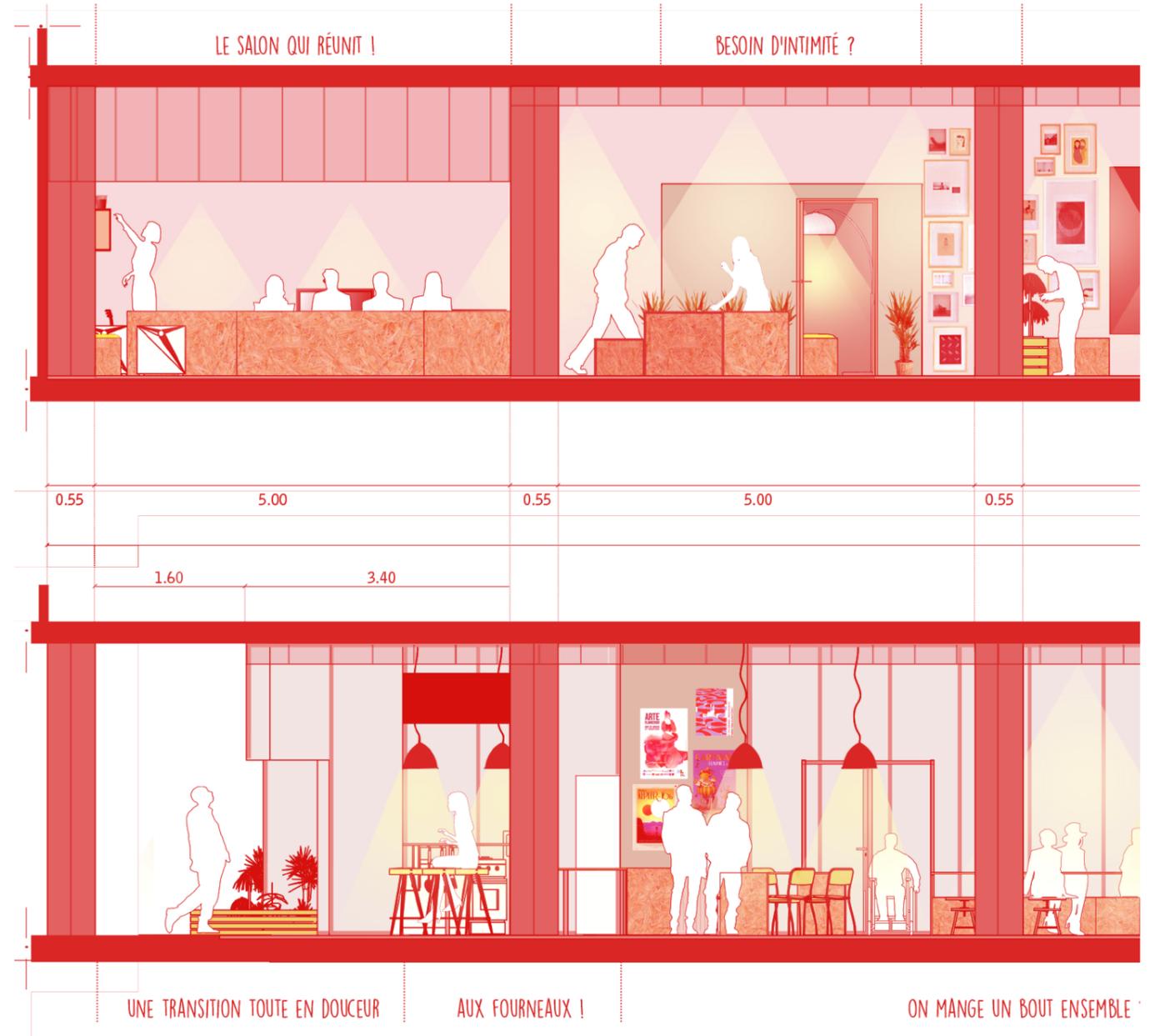
Acquisitions théoriques, de techniques et savoir-faire nécessaires à la conduite et la faisabilité des projets :
- Outils et techniques de mesures spatiales ;
- Traduction graphique : techniques et modes conventionnels de représentation nécessaires à la communication du projet
- Étude d'une matériauthèque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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

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



ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES À LA MENTION



Enseignements pratiques et professionnels

Ateliers de création

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers (visuels, maquettes...) / expositions / présentations orales.

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers (visuels, maquettes...) / expositions / présentations orales.

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

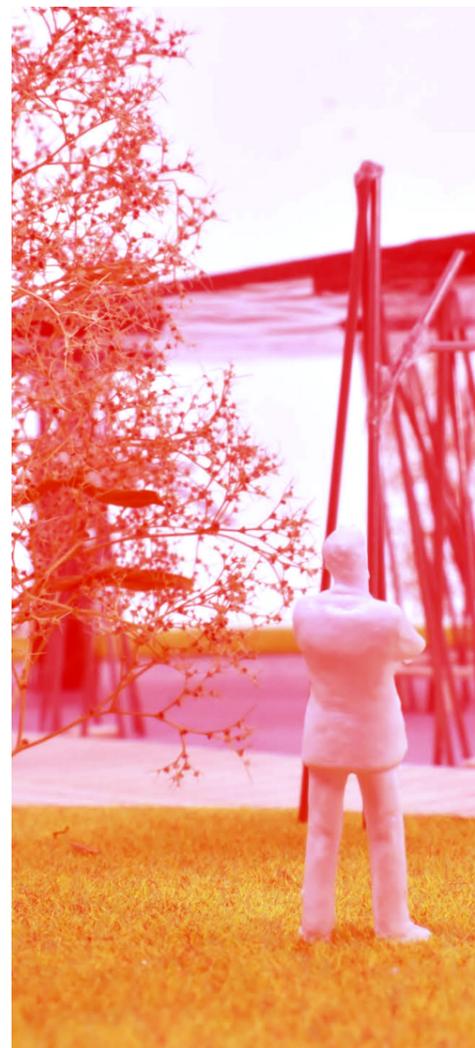
Cours adossé à la mention événement. Expérimentation des différents outils et supports pour rendre compte d'une démarche de projet
- Initiation aux règles de la mise en page (composition et hiérarchisation des informations de nature différente)
- Sensibilisation à l'usage conjugué des différents moyens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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers (visuels, maquettes...) / expositions / présentations orales



Professionalisation

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

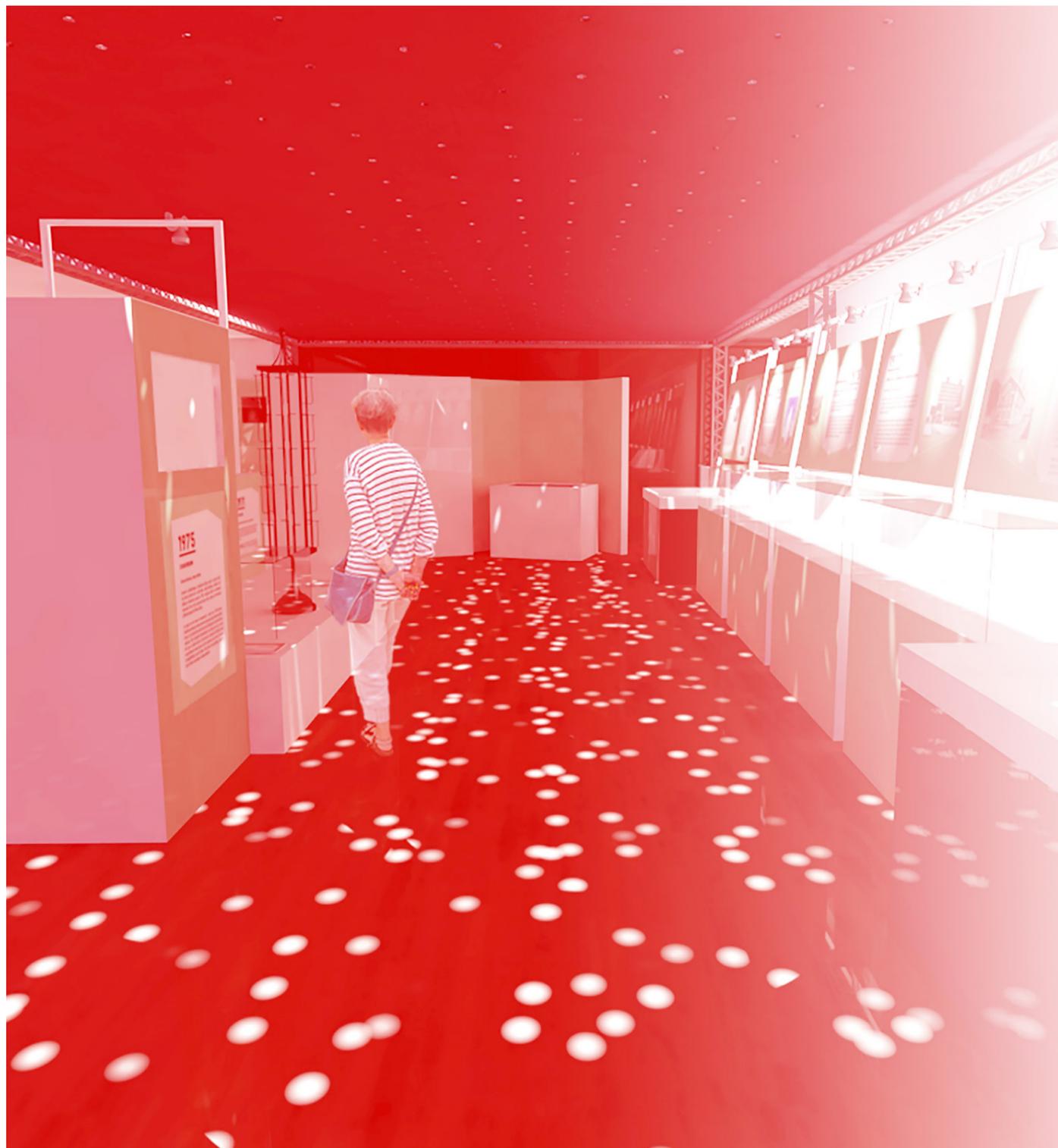
Transversalité avec les projets d'atelier de création.
Triangulation : calculs de longueurs et d'angles dans un triangle avec toutes formes de données différentes (3 longueurs, 2 longueurs 1 angle, 1 longueur, 2 angles).
Représentation en perspective : vocabulaire sur les différentes projections parallèles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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Production en groupes / Épreuve sur table en fin de parcours.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers / Articles / Présentation orale.

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

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

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

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

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



Enseignements transversaux

Méthodologies, Techniques et Langues



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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

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

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

objectifs

Apporter les connaissances scientifiques à intégrer dans une démarche créative.

CONTENUS S3

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

CONTENUS S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Dossiers / Enquêtes / Études de cas.

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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Documents de médiation / fichiers numériques.

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

objectifs

Atteindre le niveau B2 du CECRL

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Présentations orales / Productions écrites

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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

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



Enseignements pratiques et professionnels

Ateliers de création

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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

Assimilation des cours théoriques et exercices d'application.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

Professionnalisation



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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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



S5
LE MÉMOIRE
DU PROJET

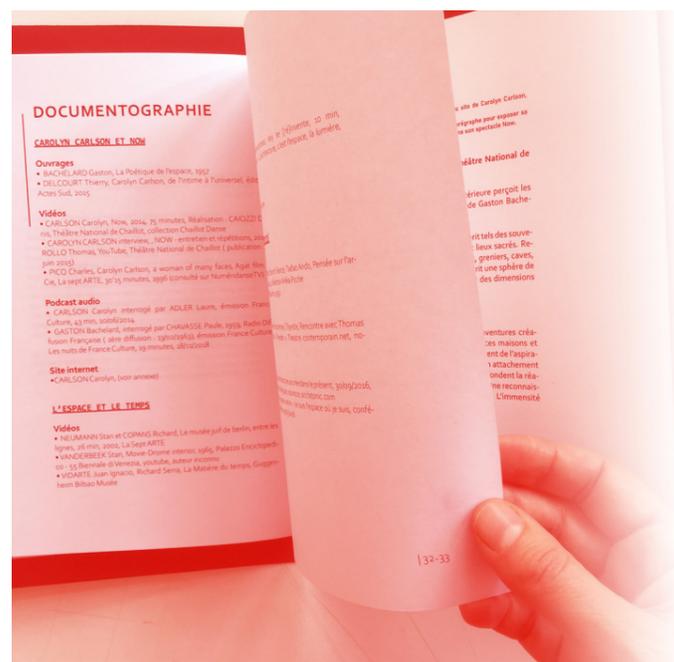


S6
LE PROJET

La troisième année doit s'appréhender comme un tremplin vers la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle. Dans cette optique, l'étudiant est invité à choisir l'un des différents domaines du design d'espace abordés au cours des deux premières années de DN MADE (architecture d'intérieur, scénographie d'exposition ou de théâtre, aménagement urbain et paysager, conception lumière) pour conduire un travail personnel au travers du mémoire et du projet. Inscrivant son étude, sa démarche de recherche, de création et de développement dans un contexte concret, allant à la rencontre de professionnels et des usagers, il se fera progressivement spécialiste de son sujet. Il sera fortement incité à s'engager vers des problématiques contemporaines singulières et à questionner les différents enjeux sociétaux, culturels, techniques, politiques, artistiques, économiques (etc.), qui entourent son projet. Les démarches préalablement enseignées seront réinvesties en cohérence avec le profil et les aspirations de l'étudiant. L'autonomie et l'individualisation du parcours sont favorisées par un accompagnement pédagogique ouvert et transversal. Des co-animations sont mises en place (humanités et ateliers de création) et l'ensemble des pôles d'enseignement nourrit les différentes facettes du travail engagé sur l'année.



DN MADE ESPACE - PERFECTIONNEMENT : MÉMOIRE & PROJET



HUMANITÉS—PHILOSOPHIE
EC17.1 & EC21.1
36H ANNÉE / 1H30 HEBDOMADAIRE

objectifs
Penser les enjeux d'un projet de design d'espace.
Conceptualiser la démarche.
Identifier les tensions problématiques dans le cadre d'une recherche en design.
Affirmer ses engagements de façon argumentée.
Travailler à l'émergence et à l'expression d'une identité intellectuelle personnelle.

CONTENUS S5/S6
S5 : élaboration de la problématique de recherche du mémoire / projet. Analyse critique des sources. Conceptualisation de la réflexion mise en œuvre.
S6 : accompagnement de l'étudiant dans sa phase de recherche du projet. Identification des enjeux et des concepts structurants .

ACTIVITÉS
Recherche de documents, analyse critique et interprétation. Exploration culturelle de la thématique de recherche
Élaboration de la problématique.
Approfondissement et articulation des idées dans le cadre de la rédaction du mémoire comme dans celui du développement du projet.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Rédaction du mémoire en S5
Présentation orale du projet en S6

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES
EC17.2 & EC22.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

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

CONTENUS S5/S6
Transmission d'un savoir théorique à travers une présentation d'éléments clés de l'histoire de l'architecture, afin d'en comprendre les enjeux, les problématiques et leur évolution. La complexification de notions et concepts actuels qui traversent le design d'espace sera alors éclairée par des connaissances plus approfondies à la fois par l'approche historique et chronologique et par l'approche sémiologique. Une approche culturelle thématique sera abordée en plus en début de S5 afin de conforter le projet.

ACTIVITÉS
Écoute et débat liés aux problématiques soulevées en cours, analyses écrites, recherches de références contemporaines avec analyse et problématisation.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Exercices d'analyse

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DU PROJET—
EC19.4 & EC23.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
SÉMIOLOGIE DE L'ESPACE

objectifs
Développer le sens critique, analyser et donner du sens aux espaces conçus ou perçus. Confronter son point de vue personnel à un auteur.
S'enrichir par l'analyse approfondie d'une pensée en lien avec le design d'espace et la lumière.
Acquérir une culture qui permet de réfléchir sur sa propre pratique du design.

CONTENUS S5/S6
Ce cours est en lien avec le cours de culture des arts et du design. Présentation d'un livre par étudiant. Ces livres sont choisis dans une liste exhaustive qui comprend des ouvrages réflexifs fondamentaux sur la lumière dans l'espace, le paysage, l'architecture d'intérieur, la scénographie d'exposition et de théâtre. Chaque étudiant rédige une fiche de lecture, présente de façon synthétique le propos de l'auteur en insistant sur les problématiques soulevées et en l'illustrant avec des références personnelles et issues du livre. Les références personnelles choisies permettent une appropriation des propos de l'auteur. Chaque étudiant propose un retour critique sur le livre. Ces présentations sont l'occasion d'engager des débats qui permettent d'interroger le sens des espaces proposés, l'utilisation de la lumière et les méthodes de conception.

ACTIVITÉS
travail d'analyse, de synthèse, de problématisation, de démonstration, choix de références personnelles.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Présentation orale et rédaction de fiches de lectures.

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES À LA MENTION



Enseignements transversaux

Méthodologies, Techniques et Langues

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC18.1 & EC22.1
54 H ANNÉE / 3H QUINZAINE

objectifs

Définir une identité plastique et artistique en lien avec la formation en design d'espace;

Acquérir de l'autonomie;

Apprendre à réfléchir de façon structurée et approfondie

Développer ses savoir-faire et sa culture personnelle.

CONTENUS S5 / S6

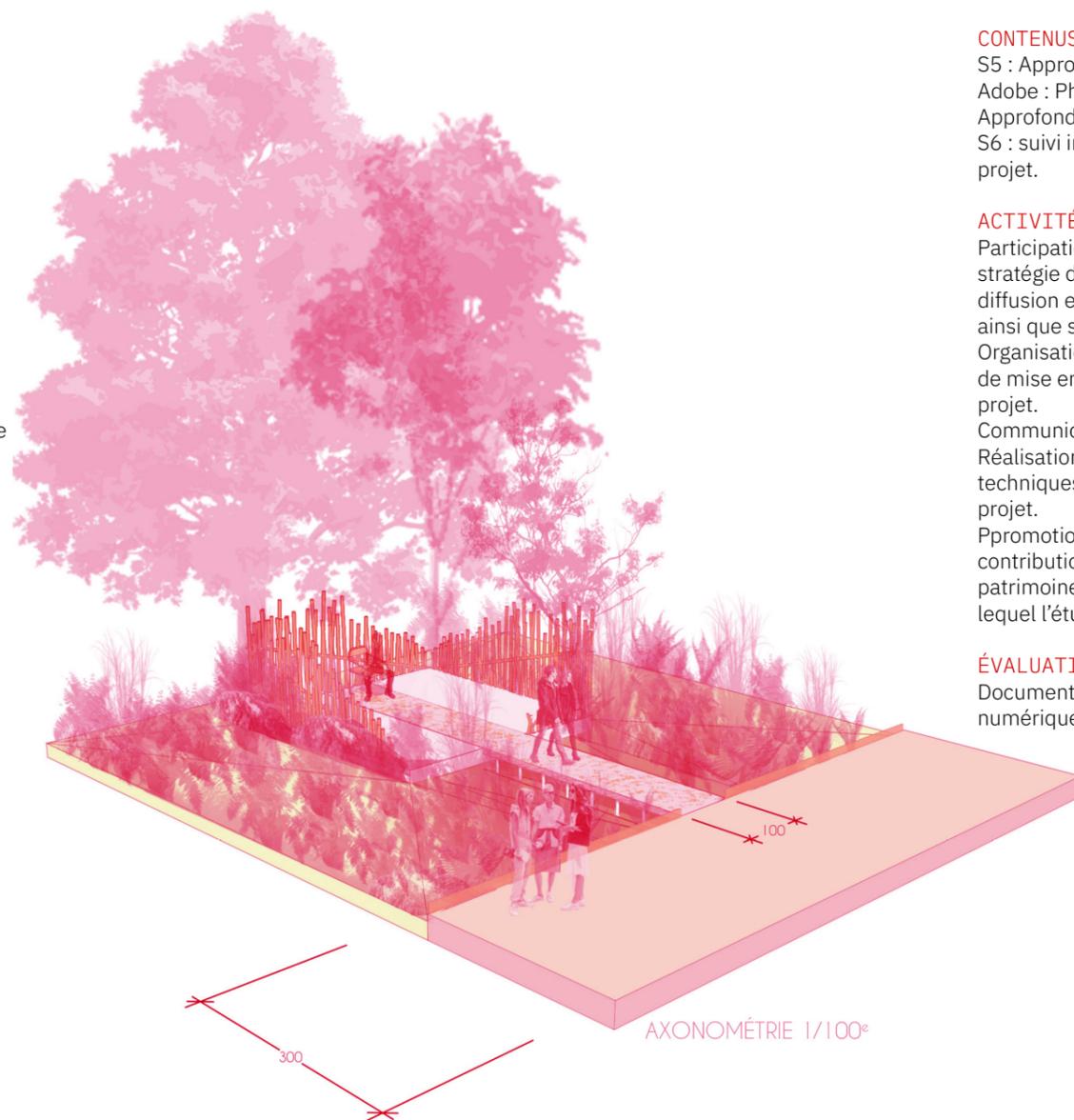
Cours davantage axé sur la méthodologie de recherche plastique et l'élaboration d'une démarche personnelle faisant état de savoir-faire techniques et plastiques ainsi que de qualités liées à la conceptualisation. Le travail doit être en lien avec le projet de BE et doit attester également d'une culture personnelle.

ACTIVITÉS

Recherches de documents et de références ;
Méthode de recherche d'idées et élaboration du projet personnel approfondi et cohérent.
Choix des techniques et maîtrise de celles-ci. (photo, vidéo, peinture collage dessin 2D, 3D, image de synthèse etc..)

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

S5 & S6 au fil du projet + oral de présentation



OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC18.3 & EC22.3
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

Savoir diriger et pratiquer l'exécution des médias de communication :

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.

Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

CONTENUS S5 / S6

S5 : Approfondissement des logiciels Adobe : Photoshop, InDesign, Illustrator
Approfondissement du logiciel Archicad.
S6 : suivi individualisé en fonction du projet.

ACTIVITÉS

Participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre.
Organisation des étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet.
Communication efficace des idées.
Réalisation des plans et documents techniques propres à la discipline et au projet.
Promotion de son activité ainsi que contribution au rayonnement du patrimoine matériel et immatériel sur lequel l'étudiant intervient.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Documents de médiation / fichiers numériques.

LANGUES VIVANTES
EC18.4 & EC22.4
36H ANNÉE / 2H QUINZAINE

objectifs

Expliquer sa démarche de projet et le processus de création

CONTENUS S5/S6

Pratique orale et écrite de la langue appliquée au domaine professionnel, préparation d'argumentaire de démarche de création en lien avec le projet professionnel.
Méthodologie de la fiche de synthèse
Entraînement oral.
RDV individuels et travail en groupe
Travail en collaboration avec les équipes d'arts appliqués.

ACTIVITÉS

Rédaction du compte rendu de stage
Rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet professionnel.
Présentation orale en autonomie.
Travail de recherche avec support en langue anglaise.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Présentations orales / Productions écrites

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES
EC18.5 & EC22.5
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

Identifier et mettre en œuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations réelles.

Mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en première année et deuxième année, à travers des études de cas et jeux de rôles issus du domaine d'activité.
Mettre en œuvre des recherches et des pratiques d'entreprises puis justifier les choix opérés et les défendre dans le cadre du projet.

Se projeter dans le mode d'exercice de l'entrepreneuriat et le salariat.

CONTENUS S5/S6

Devenir un professionnel salarié ou entrepreneur.
Gérer un projet en relation avec le domaine.

ACTIVITÉS

Mobilisation des savoirs de première année et deuxième année.
Problématisation dans un cadre professionnel. Réflexion intellectuelle dans le cadre d'un ancrage dans l'environnement réel. Utilisation des techniques de communication écrite, orale et numérique.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

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



Enseignements pratiques et professionnels

Ateliers de création

Professionalisation

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC19.1 & EC23.1 ET
TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX EC
18.2 & 22.2
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

objectifs

Collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations pour approfondir le vocabulaire technique ; observer et analyser les techniques employées sur site ; Analyser un cahier des charges ; anticiper la faisabilité technique ; nourrir et ancrer sa démarche, en se référant à la culture technique du domaine traité ; prototyper

CONTENUS S5/S6

Le projet développé en Pratique et Mise en œuvre du projet sera également suivi dans le cadre du cours de Techniques et Savoir-Faire, en mettant l'accent sur la technique et la méthodologie.. Pour chacun des domaines, les techniques lumière sont parcourues afin d'être prises en compte dans les projets menés.

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossier technique ; compte rendu du projet dans ses dimensions techniques et technologiques.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE
DU PROJET-EC 19.2 & EC 23.2
288H ANNÉE / 8H HEBDOMADAIRE

objectifs

Mettre en œuvre les outils et méthodes permettant de structurer les protocoles de recherches d'un projet Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité. Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel, l'aspect structurel, le sens et leur destination Planifier et gérer le projet

CONTENUS S5/S6

Approfondissement des connaissances et méthodes d'analyse, de conceptualisation, de créativité, de résolution technique acquises au cours des 2 précédentes années.

Étude en S5 d'un contexte pratique et d'un contexte théorique, en co-animation avec le professeur de philosophie, donnant lieu à la rédaction d'un mémoire.

Ces études formeront le socle du projet conduit au S 6. Des professionnels en lien avec chaque domaine du design d'espace traité seront sollicités pour accompagner les démarches des étudiants. Quel que soit le sujet abordé, une attention spécifique sera portée sur le traitement de la lumière.

La transversalité avec les cours d'expression plastique, de langue vivante, d'économie et gestion sera de mise.

ACTIVITÉS

État des lieux, dossiers d'analyses (de site, de programme, diagnostic lumière), étude de références, sollicitation de partenaires extérieurs, expérimentations plastiques, lumineuses, spatiales, questionnements des matériaux et de mises en œuvre, etc.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Mémoire / dossiers d'analyse, de recherche et de développement / cahiers techniques / maquettes / oraux.

COMMUNICATION ET MÉDIATION
DU PROJET-EC11.3 & EC15.3
72H00 ANNÉE RÉPARTIES SUR
DES SÉANCES DE 2H00 À 4H00
CONSÉCUTIVES SELON LES
OBJECTIFS ET BESOINS

objectifs

Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.

CONTENUS S5/S6

La 3e année de DN MADe sera consacrée à la communication et à la valorisation :

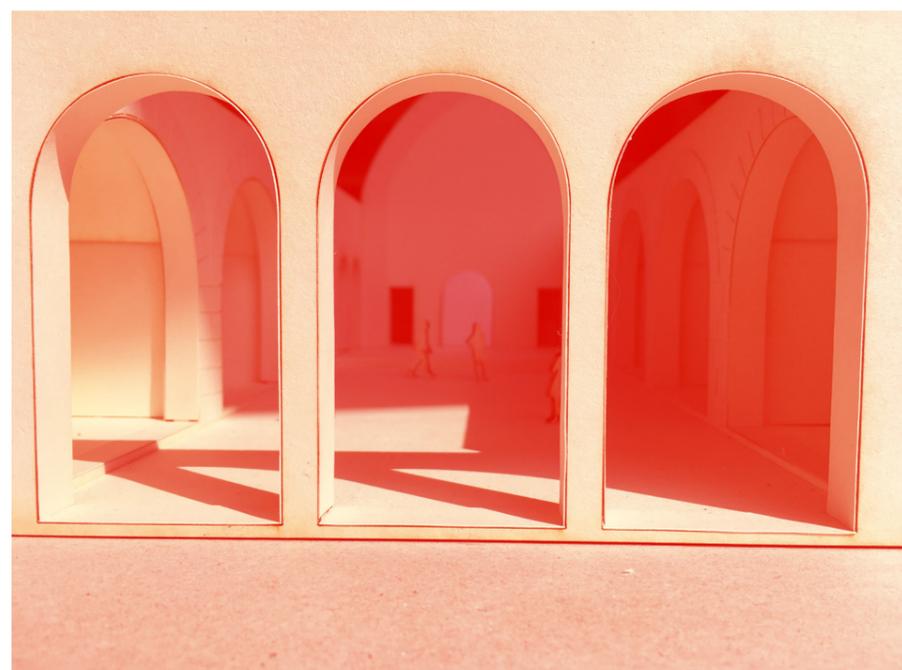
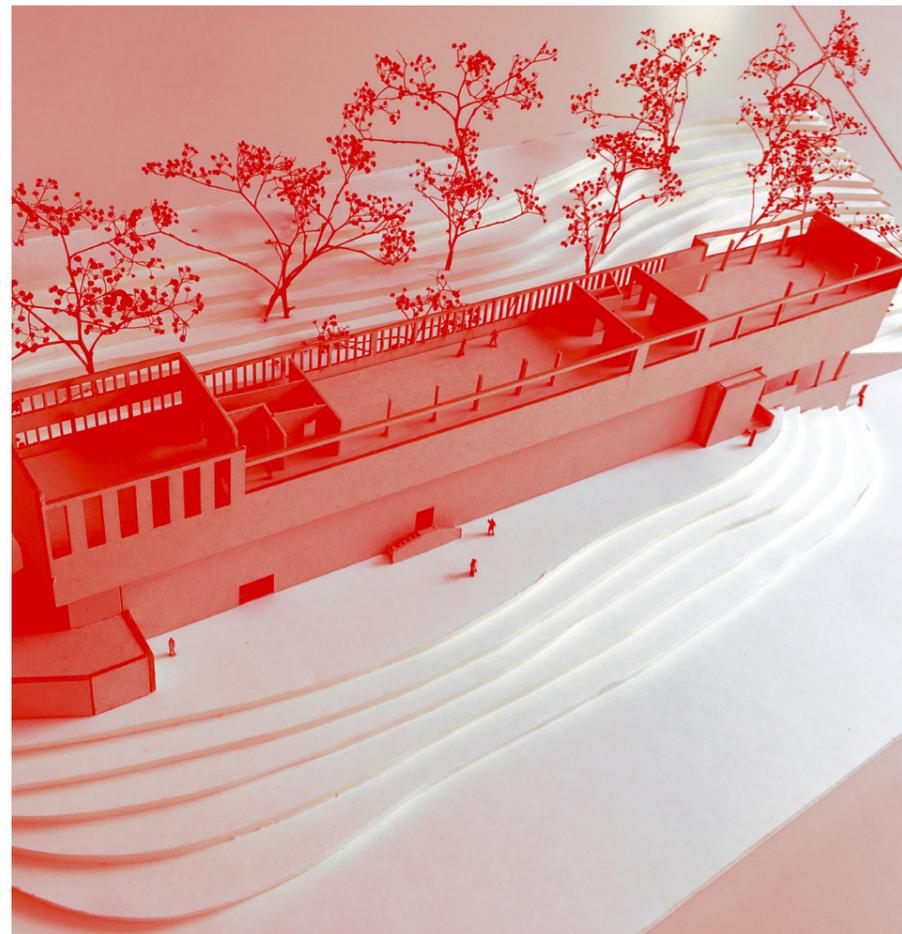
- du mémoire : mise en page et préparation à la soutenance orale
- du projet : réalisation de maquettes d'études et de présentation, présentation des analyses, recherches et développements, mise en espace du travail et préparation à la soutenance orale
- du book : mise à jour du portfolio réalisé au cours de la seconde année.

ACTIVITÉS

Entretiens individuels
Utilisation du fab lab
Oraux blancs (dans la position du candidat et/ou du jury)
Composition et mise en page de différents documents

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Planches / Maquettes / Oraux



PARCOURS DE
PROFESSIONNALISATION ET
POURSUITES D'ÉTUDES
EC20.1 & EC24.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
STAGE EC 20.2 & EC 24.2

objectifs

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel Entretien des liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés. Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

CONTENUS S5/S6

Au cours des S5 et S6, le travail est axé à la fois sur :

- le positionnement de l'étudiant dans un champ professionnel du design d'espace, afin de préparer l'après DN MADe, de choisir la bonne poursuite d'étude ou d'intégrer le marché du travail. Le retour sur expérience du stage, la rencontre d'anciens étudiants de DN MADe, l'intervention de professionnels, la présentation et la recherche de formations post DN MADe... seront autant de moyens pour asseoir les choix personnels.
- l'ancrage du mémoire-projet dans un contexte d'étude crédible, concret et professionnel, en partant à la rencontre des acteurs du territoire d'étude choisi.

ACTIVITÉS

Compte-rendu critique de l'expérience de stage ; interviews de professionnels et d'utilisateurs en lien avec le mémoire-projet ; bilan de compétences ; prospective pour la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Oraux et compte-rendus écrits

scénario pédagogique

DN 1 ESPACE

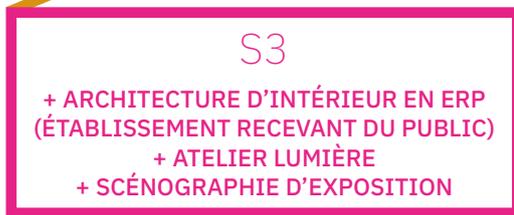


→ découvrir les différents domaines du design d'espace
1 : observer, analyser, traduire et expérimenter



→ découvrir les différents domaines du design d'espace 2 : conduire une démarche créative, problématiser, tester et mettre en œuvre

DN 2 ESPACE



→ renforcer l'analyse et connaître les méthodes de co-conception
→ prendre davantage en considération usages et usagers



→ se confronter à une plus grande complexité du projet et à un déploiement du travail à plus grande échelle

DN 3 ESPACE



→ conjuguer analyses de terrain et études théoriques pour préparer le terrain créatif du projet
→ rédiger un mémoire, le soutenir et prendre position



→ gérer la complexité d'un projet dans ses dimensions d'usages, symboliques, techniques, économiques et esthétiques

