DN MADE MATÉRIAUX

ESAA
LMD

Catalogue de cours

école
SUPÉRIEURE
D'ARTS
APPLIQUÉS

lamartinierediderot.fr

MENTION MATÉRIAUX

parcours
CRÉATION TEXTILE
SURFACE, MODE,
CADRE DE VIE

débouchés professionnels
— Studio de design textile
— Marketing textile et mode
— Communication textile et mode
— Artisanat des métiers d'art textile

exemple(s) de métier(s)
— Dessinateur.trice textile
— Designer textile et mode
— Styliste textile
— Infographiste
— Coloriste
— Styliste tendance
— Designer coordonnateur .trice de collection
— Styliste photo
— Acheteur.teuse
— Artisan.ne (textile, métier d'art broderie, plumassier, tissage, maille...)
— Plasticien.ne, artiste textile

équipements
› des salles de projets équipées pour l'une de postes informatiques
› des salles dédiées à l'expression plastique (graphisme, couleur, volume)
› 1 studio de prise de vue
› des appareils photos numériques
› 1 atelier d'impression sérigraphique
› une plateforme technologique textile
› un atelier d'échantillonnage de maille

Cette formation se situe au carrefour de différentes options de design. Elle propose aux étudiants la conception et la production de textiles, de matériaux, de surfaces, d'images, de graphismes liés à l'univers de la mode, du cadre de vie, des environnements éphémères et de la communication.
Le parcours proposé à l'étudiant(e) est individualisé et permet à chacun(e) de développer et d'approfondir un des aspects des champs cités après une première phase d'appropriation et de découverte en expression plastique, méthodologie du design, échantillonnage, culture design et technologie.
L'étudiant(e) développe des pratiques de recherche créative liées aux matériaux, élabore une démarche passant par une expression formelle en lien avec une recherche conceptuelle, qui permet la construction d'une pensée de designer. Son parcours confronte l'étudiant(e) à une sensibilisation aux enjeux sémiologiques, sociologiques et culturels contemporains. L'analyse de ces enjeux lui permet de construire un discours basé sur une méthode qui n'abolit pas pour autant l'intuition et la sensibilité.
L'étudiant(e) acquiert et affine une culture large et ouverte lui permettant d'analyser et de décrypter les références, les influences, les croisements qui sont à l'oeuvre dans les productions textiles du passé et du présent, lui permettant également d'enrichir sa palette expressive et de s'affranchir des normes dominantes. Ainsi se construit une personnalité artistique singulière.

CATALOGUE DE COURS

Enseignements génériques
Humanités et Culture

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 ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Aborder des textes littéraires fondateurs et connaître les grands mouvements culturels.
- Développer une réflexion critique, un esprit de synthèse et une démarche interprétative.
- S'ouvrir à la diversité du spectacle vivant et de l'offre culturelle. Acquérir un socle commun de connaissances pour des étudiant-e-s venant d'horizons différents, des repères culturels fondamentaux traditionnels et de repères culturels contemporains.
- Maîtriser des techniques d'expression tant écrite qu'orale ou numérique. Acquérir des outils d'analyse. Argumenter, structurer la pensée .

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 ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Reprendre conceptuellement les thématiques rencontrées en arts appliqués, tisser des liens avec les autres enseignements constitutifs.
- Savoir conceptualiser, problématiser, argumenter, organiser une réflexion, connaître les éléments de la philosophie de l'art et de l'esthétique ou des sciences humaines qui s'y rapportent, puiser dans des références maîtrisées.
- Acquérir une méthodologie réflexive (niveau de la forme), mobiliser des références théoriques (niveau des contenus), aborder les problèmes contemporains (niveau du sens).

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 ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Approche chronologique et thématique de l'histoire de l'art et du corps : les origines et l'essence de l'art, les grandes ruptures, une histoire du corps vêtu et dévêtu.
- Méthodologie d'histoire de l'art. Acquisition d'une large culture visuelle et historique.
- Recherches personnelles complémentaires. Expression orale et écrite.
- S'initier à la discipline et comprendre ses enjeux théoriques et pratiques dans le parcours de formation. Connaître des repères chronologiques fondamentaux.
- Fréquenter les musées, les expositions et les bibliothèques en lien avec le cours. .

Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Apprendre des techniques et des méthodes de représentation à partir de référents et de situations variées.
- Mettre en place un cadre de recherche plastique évolutif, les prémisses d'une démarche exploratoire. Identifier des principes plastiques et les décliner.
- Observer, analyser, traduire graphiquement, peindre, expérimenter, sélectionner, communiquer (silhouettes, proportions, morphologie, volume, couleur, ombres, codes de la perspective). Comprendre et représenter des volumes dans l'espace.
- Maîtriser les techniques et outils fondamentaux en photographie. (prise de vue manuelle, paramètres techniques et composition de l'image, maitrise du développement noir et blanc en photo argentique)..

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Acquérir une compréhension basique de la perception visuelle par une introduction aux phénomènes optiques.
- Harmoniser les niveaux de pratique du calcul scientifique.
- Acquérir une culture scientifique et une méthodologie de travail en sciences physiques.

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- S'initier aux logiciels Adobe InDesign et Adobe Photoshop par la pratique d'exercices (mise en page, typographie, communication de projet, mise au rapport de motifs).
- Utiliser les logiciels dans les démarches de recherche créative.
- S'exercer à la prise de vue en studio photo, traiter les images numériques et élaborer des dossiers techniques.

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Acquérir les bases d'une culture économique, marketing, juridique et financière.
- S'initier à la discipline et comprendre ses enjeux théoriques et pratiques dans le parcours de formation. Comprendre le caractère transversal de la discipline.
- Capacité à analyser et à exploiter une documentation, à développer et utiliser des outils de gestion et à développer une argumentation sous forme écrite ou orale.

Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Apprendre des techniques et des méthodes de représentation à partir de référents et de situations variées.
- Mettre en place un cadre de recherche plastique évolutif, les prémisses d'une démarche exploratoire. Identifier des principes plastiques et les décliner.
- Observer, analyser, traduire graphiquement, peindre, expérimenter, sélectionner, communiquer (silhouettes, proportions, morphologie, volume, couleur, ombres, codes de la perspective). Comprendre et représenter des volumes dans l'espace.
- Maîtriser les techniques et outils fondamentaux en photographie. (prise de vue manuelle, paramètres techniques et composition de l'image, maitrise du développement noir et blanc en photo argentique)..

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Acquérir une compréhension basique de la perception visuelle par une introduction aux phénomènes optiques.
- Harmoniser les niveaux de pratique du calcul scientifique.
- Acquérir une culture scientifique et une méthodologie de travail en sciences physiques.

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

objectifs
Niveau B2 du CECRL

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Harmoniser les niveaux de pratique de l'anglais, développer la compréhension et l'expression orale et écrite. Réviser les bases linguistiques. Acquérir une méthodologie de travail
- Collaborer avec les matières d'arts appliqués : pratiques orale et écrite appliquées aux secteurs de la création. Former à l'analyse de l'image fixe et mobile. Développer une culture artistique et un regard critique. Étudier des textes fondateurs ou des œuvres emblématiques dans le domaine de l'art, des métiers d'art et du design.
- Objectifs : niveau B2 du CECRL

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

Enseignements pratiques et professionnels
Ateliers de création

Professionnalisation

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC3.1 & EC7.1
180H ANNÉE / 5H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Expérimenter différentes techniques, outils et supports, maîtriser les mélanges chromatiques, apprendre à composer, à mener à bien une démarche et à expérimenter des modalités de travail variées.
- Découvrir les qualités et les potentiels des médiums picturaux (gouache, acrylique, pigments, liants, etc), développer sa sensibilité à la matérialité et aux textures, acquérir une méthode de travail spécifique.
-Mettre en place un laboratoire de recherche plastique et technique au service du projet de design.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET—EC 3.2 & EC 7.2
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET—EC3.3 & EC7.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Acquérir une méthodologie de recherche dans les champs du design à travers des exercices de basic design.
-Se questionner à partir de notions plastiques ou de thèmes donnés. Expérimenter, créer et fabriquer des images, des motifs, mettre en place un langage visuel lié au domaine de compétence textile.
- Découvrir et maîtriser les outils et moyens d'expression fondamentaux du domaine de compétence (dessin, couleur, volume, infographie), s'initier au dessin textile, à la recherche de motifs, à la création de compositions textiles.
- Développer sa méthode et sa sensibilité.

- Apprendre à restituer oralement et graphiquement une démarche de recherche.
- Apprendre à valoriser la production plastique réalisée dans les différents ateliers.
- Apprendre à réaliser des prises de vue de ses travaux, apprendre à élaborer des dossiers ou des présentations orales pour communiquer sur ses démarches de recherche, et affiner sa maîtrise du langage de spécialité.
- Communiquer une démarche de projet et réaliser des supports de médiation parlants.
- Maîtriser le vocabulaire de spécialité.

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2
- Suivre une semaine de rencontres, de découvertes et de visites professionnelles organisée en fin de deuxième semestre. Découverte et sensibilisation aux métiers du design, de la création textile et de l'industrie textile.

- Pas de stage en 1re année

Enseignements génériques
Humanités et Culture

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

objectifs
Maîtrise et approfondissement des savoirs
Mobiliser une culture générale artistique et des concepts issus de disciplines connexes
Rédiger un compte-rendu complet et synthétique
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique
Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Étudier deux sujets dans l'année (exemple : premier semestre, corps naturel / corps artificiel, deuxième semestre : le surréalisme)
- Lire une œuvre complète et visionner un film choisis par l'enseignant en lien avec l'objet d'étude, assister à des spectacles proposés et participer à des sorties culturelles (Musée des Beaux-Arts, Institut Lumière).
- Développer et renforcer une méthodologie pour les productions écrites et orales.
- Mobiliser des références littéraires et leur donner une visée argumentative.

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

objectifs
Mobiliser une culture générale
Définir de problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leur perspectives d'évolution selon une réflexion prospective
Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Reprendre conceptuellement les thématiques rencontrées en arts appliqués.
- Poursuivre en parallèle une réflexion sur le corps et son rapport au paraître (la beauté), sa qualité de spectateur (Le paysage), son inscription dans le réel (le quotidien)
-Savoir conceptualiser, problématiser, argumenter, organiser une réflexion.
-Connaître les éléments de la philosophie de l'art et de l'esthétique, ou des sciences humaines qui s'y rapportent, puiser dans la littérature, le cinema...
- Tisser un lien avec les autres matières de telle sorte que des échos aient lieu entre les différentes disciplines.
-Construire un cheminement personnel en l'étayant sur des références maîtrisées.
-Acquérir une méthodologie réflexive (niveau de la forme), mobiliser des références théoriques (niveau des contenus), aborder les problèmes contemporains (niveau du sens).

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 de raisonnement et une pensée critique

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Explorer des thématiques transversales dans les champs de l'histoire des arts, des métiers d'art et du design (Histoire critique du design. Design, designer et société. les apparences du pouvoir et des contre-pouvoirs).
- Identifier et comprendre des jalons sociologiques et historiques majeurs. Renforcer les connaissances dans la discipline, acquérir une large culture visuelle et historique dans les domaines du design et de la mode.
- Fréquenter les musées, expositions et bibliothèques en lien avec le cours (autonomie).
- Produire une réflexion conceptuelle et argumentée. Débattre, s'enrichir collectivement par le dialogue. Élaborer un discours, construire un plan, rédiger. Analyser, comparer et commenter des œuvres. Capacité à enquêter, à s'informer, à rechercher des documents.

Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Approfondir les fondamentaux du dessin d'observation et du croquis, des techniques et des méthodes de représentation.
- Mettre en place un cadre de recherche plastique évolutif permettant de développer une démarche artistique exploratoire.
- Être capable d'identifier des principes plastiques et de les décliner. Acquérir des attitudes de recherche requises dans le domaine.
- Suivre une formation en photographie : composition d'image, technique, prise de vue avec médias analogique et numérique. Utiliser l'appareil photo argentique et connaître les réglages manuels, les développement et tirage en laboratoire.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC10.3 & EC14.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Poursuivre une pratique liée aux projets d'atelier. Renforcer la maîtrise des logiciels de la suite Adobe.
- Élaborer des images, réaliser des dossiers, un book, intégrer la prise de vue numérique au processus créatif.

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

objectifs
Niveau B2 du CECRL

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Développer une culture internationale de références.
- Préparer une certification européenne (TOEIC, TOEFL, IELTS)
- Présenter, communiquer et valoriser son projet.
- Travailler l'argumentation : savoir convaincre et défendre un projet, savoir débattre et contre-argumenter.
- Savoir Communiquer de façon professionnelle : élaboration de CV, de lettres de motivation, de mails professionnels, de dossiers de travaux, se préparer à des entretiens d'embauche.
- Objectifs : niveau B2 du CECRL

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
EC10.2 & EC14.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Acquérir une approche physico-chimique des matériaux et des traitements pouvant leur être apportés (colorants, impression, apprêts).
- Travailler individuellement ou en groupes, études de documents ou travaux pratiques.
- Acquérir une culture scientifique et de la méthodologie de travail en sciences physiques.

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Comprendre les enjeux juridiques du secteur
- Mobiliser les savoirs de première année. Réflexion méthodologique et conceptuelle autour d'études de cas issues du domaine d'activité..
- Identifier et mettre en oeuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations contextualisées. Analyser et à exploiter une documentation, utiliser des outils de gestion et développer une argumentation sous forme écrite ou orale.

Enseignements pratiques et professionnels
Ateliers de création

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

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Expérimenter différentes techniques, outils et supports en atelier.
- Maîtriser les mélanges chromatiques, apprendre à composer.
- Approfondir les connaissances et la maîtrise des médiums picturaux, de l'impression sérigraphique, des ateliers d'échantillonages textiles.
- Développer sa sensibilité à la matérialité et aux textures.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET—EC 11.2 & EC 15.2
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET—EC11.3 & EC15.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC11.4 & EC15.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Maîtriser la méthodologie de recherche dans les champs du design.
- Se questionner à partir de notions plastiques ou de thèmes donnés.
- Expérimenter, être capable de restituer oralement et graphiquement une recherche. Créer et fabriquer des images. Mettre en place un langage visuel lié au domaine de compétence textile.
- Mettre en place un atelier personnel de recherche. Maîtriser les outils et moyens d'expression du domaine de compétence (dessin, couleur, volume, infographie)
- Élaborer des dessins textiles, des motifs, créer des compositions textiles en s'appuyant sur la méthode et la sensibilité personnelle. Respecter un cahier des charges.
- Conduire une démarche de projet de plus en plus autonome.

- Réaliser des prises de vue des projets, élaborer des dossiers ou des présentations orales pour communiquer sur les démarches de recherche, affiner la maîtrise du langage de spécialité.
- Communiquer une démarche de projet et réaliser des supports de médiation parlants.
- Maîtriser le vocabulaire de spécialité.

Professionnalisation

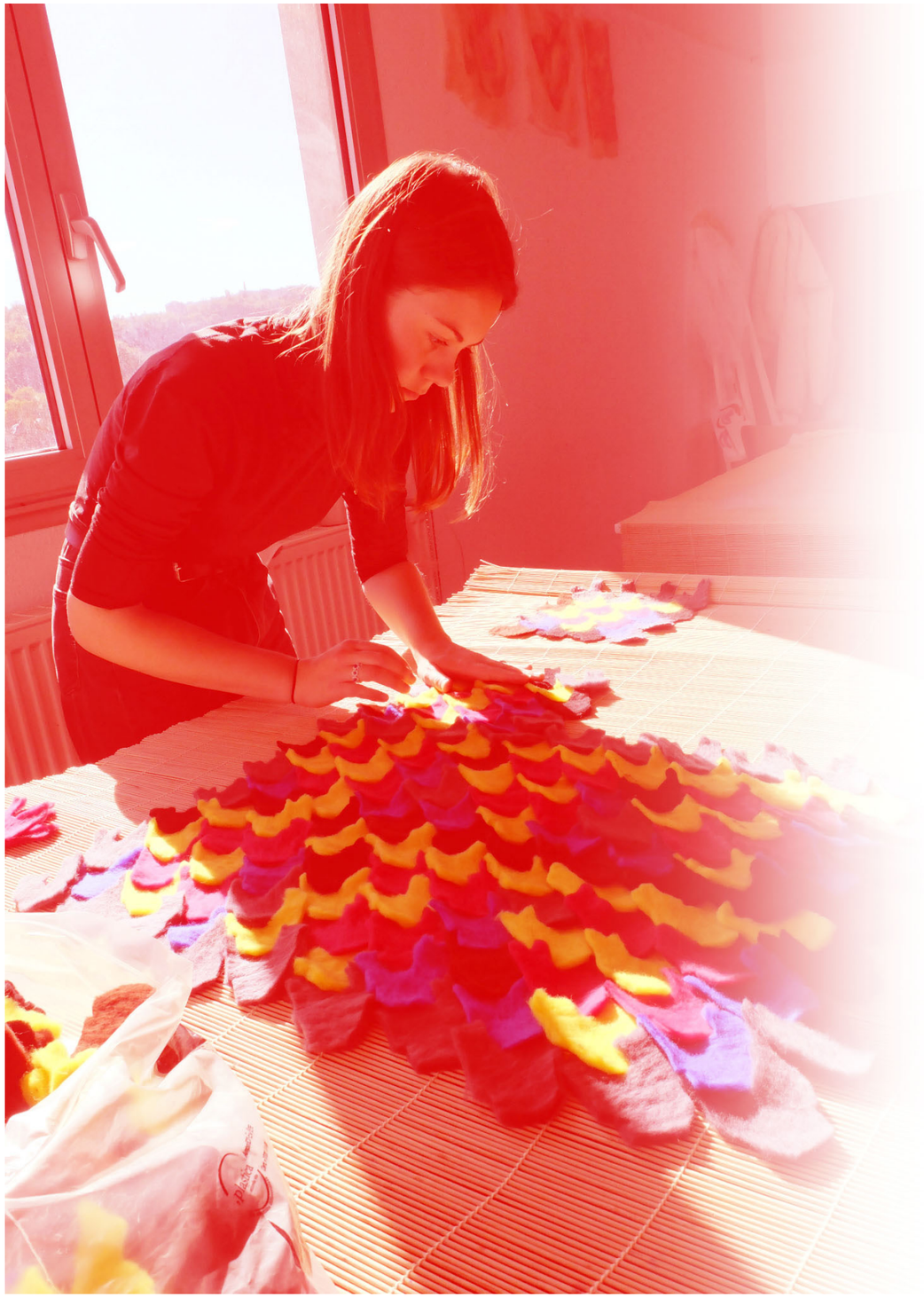
PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES
EC12 & EC16.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
STAGES EN 2E ANNÉE
EC16.2

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4
- Suivi et accompagnement de la recherche de stage.
- Recherche de stage, réalisation d'un book, prises de contact professionnels.
- Stage de 8 semaines en S4.

Création, recherche & développement

La troisième année doit s'appréhender comme un tremplin vers la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle. Dans cette optique, l'étudiant.e est invité.e à approfondir sa réflexion au travers de la rédaction d'un mémoire et à conduire un projet personnel de design. Inscrivant son étude, sa démarche de recherche, de création et de développement dans un contexte particulier, allant à la rencontre des professionnels et des usagers, ielle se fera progressivement spécialiste de son sujet. Ielle sera fortement incité.e 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 expériences et savoirs préalablement acquis seront réinvestis en cohérence avec le profil et les aspirations de l'étudiant.e.
Par son autonomie et sa maturité, l'étudiant.e est en mesure d'affirmer un profil singulier dans son projet. On attend de lui.elle un positionnement et un engagement sur des questions d'actualité, dans des domaines contemporains variés et ouverts (sociologiques, techniques, artistiques, politiques, économiques, etc.). L'autonomie et l'individualisation du parcours sont favorisées par un accompagnement pédagogique ouvert et tranversal. 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.

Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues



OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC 18.3 & EC 22.3
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU MÉMOIRE ET DU PROJET

objectifs
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
Approfondissement des logiciels Adobe : Photoshop, InDesign, Illustrator

CONTENUS 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 oeuvre.
Organisation des étapes de conception, de mise en oeuvre, 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.

LANGUES VIVANTES
EC 18.4 & EC 22.4
36H ANNÉE / 2H QUINZAINE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU PROJET

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
EC 18.5 & EC 22.5
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU PROJET

objectifs
Identifier et mettre en oeuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations réelles.
Mobiliser les savoirs et mettre en oeuvre 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 oeuvre 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 génériques Humanités et Culture

+

Enseignements pratiques et professionnels Ateliers de création

HUMANITÉS — PHILOSOPHIE
EC 16.1 & EC 21.1
36H ANNÉE / 1H30 HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU MÉMOIRE ET DU PROJET

objectifs
Penser les enjeux d'un projet de design.
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 : accompagnement de l'étudiant dans sa phase de recherche du projet.
Identification des enjeux et des concepts structurants .

CONTENUS S6
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
EC 16.2 & EC 21.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU MÉMOIRE ET DU PROJET

objectifs
Renforcer une culture du design au sens large 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 des arts et du design.

CONTENUS S5 & S6
Enquêtes dans le domaine choisi — Collecte documentaire — Structuration d'une problématique — Mise en place d'une méthodologie d'argumentation — Pratique rédactionnelle — Étude critique de différents positionnements dans le champ du design — Prospection des innovations dans le domaine choisi.

ACTIVITÉS
Analyses écrites, recherches de références historiques et contemporaines.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Exercices d'analyse

PRATIQUES ET MISE EN OEUVRE DU PROJET / OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION / DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC 18.2 & EC 23.2
EC17.1 & EC22.1
EC18.4 & EC23.4
288H ANNÉE / 8H HEBDOMADAIRE

objectifs
Mettre en oeuvre 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 la destinationde ces hypothèses.
Démontrer une expertise personnelle dans les champs du design. Définir un positionnement en tant que créateur.trice de formes, de fonctions, d'artefact(s). Identifier un problème pour lequel le design peut apporter une panoplie de solutions. Définir les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production d'artefacts, d'échantillons textiles, d'objets, de produits, de services, de systèmes innovants. Développer une capacité à communiquer la démarche de création, le processus créatif. Planifier et gérer le projet de façon autonome.

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 le domaine du design traité par l'étudiant.e seront sollicités pour accompagner les démarches de recherche. 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, étude de références, sollicitation de partenaires extérieurs, expérimentations plastiques, textiles, spatiales, questionnements des matériaux et de leur mise en oeuvre.

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

Enseignements pratiques et professionnels
Ateliers de création

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET — EC 18.3 & EC 23.3
72H00 ANNÉE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU PROJET

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 visuels de présentation, hiérarchisation des analyses, des recherches et des développements et préparation à la soutenance orale.

ACTIVITÉS
Entretiens individuels- oraux blancs - composition et mise en page de différents documents

ÉVALUATIONS — PRODUCTIONS
Planches - maquettes - dossiers - oraux

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC 18.1 & EC 23.1 ET TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX
EC 17.2 & 22.2
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU PROJET

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 ; échantillonner et prototyper.

CONTENUS S5 & S6
Le projet personnel est également suivi dans l'E.C. « Techniques et Savoir-Faire », en mettant l'accent sur la technique et la méthodologie.

ACTIVITÉS
Veille technologique - Recherche d'hypothèses techniques sur les plate-formes - Échantillonnage en ateliers - Mise au point de prototypes et d'échantillons.

ÉVALUATIONS — PRODUCTIONS
Dossiers rendant compte du projet dans sa dimension technique.

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES
EC19.1 + EC24.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S5 & S6
- Visites d'entreprises, rencontres avec des professionnels, recherches et enquêtes.

Scénario pédagogique

DN 1 MATERIAUX 1

S1

- Mise à niveau en expression plastique fondamentale et en méthodologie de design.

- Construction d'un socle de connaissances fondamentales communes dans les domaines artistiques et techniques.

S2

- Exercices fondamentaux thématiques dans les différents champs du design.

- Découverte et expérimentations dans le domaine du design textile (modules, workshop)

- Construction d'un socle de connaissances fondamentales communes dans les domaines artistiques et techniques.

DN 2 MATERIAUX 2

S3

- Développement de l'autonomie et des savoir-faire des étudiant.e.s dans des modules de design.

- Acquisition d'une culture artistique, historique et technique dans les champs de compétence de la spécialité (textile, mode, environnement).

- Analyse et compréhension des multiples aspects d'un projet de design.

S4

- Renforcement de la pratique plastique, mise en œuvre de démarches singulières autonomes en design.

- Renforcement d'une culture artistique, historique et technique dans les champs de compétence de la spécialité (textile, mode, environnement).

DN 3 MATERIAUX 3

S5

- Approfondissement, articulation, argumentation et organisation des idées dans le cadre de la rédaction d'un mémoire.

- Analyse de problématiques contemporaines dans le domaine choisi.

S6

- Conduite autonome d'une démarche de recherche et mise en œuvre d'un projet de diplôme dans un domaine choisi en rapport avec le design ou les métiers d'art : savoir conduire un projet dans sa globalité, en associant les compétences acquises dans la formation.