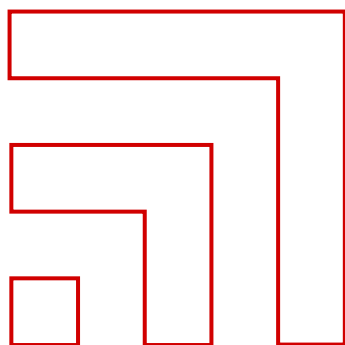
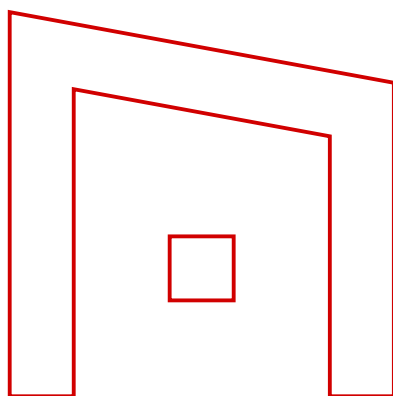
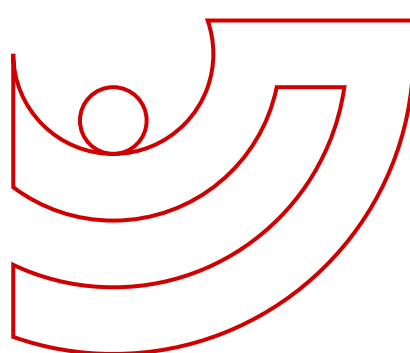
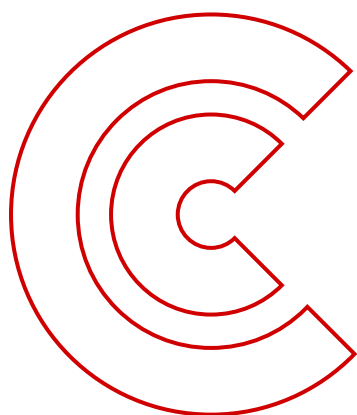
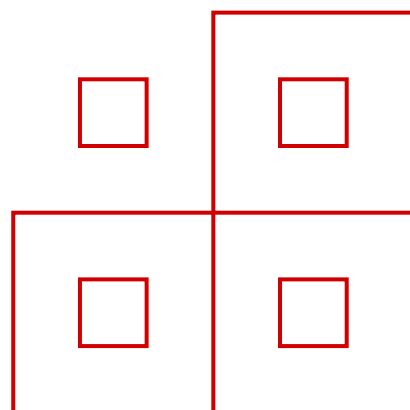
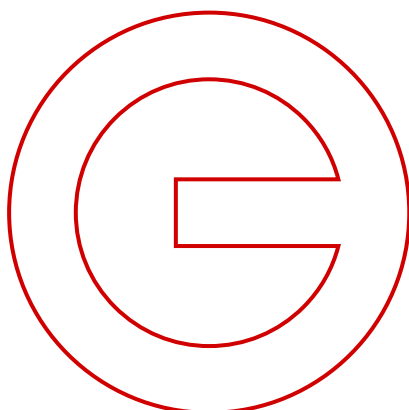
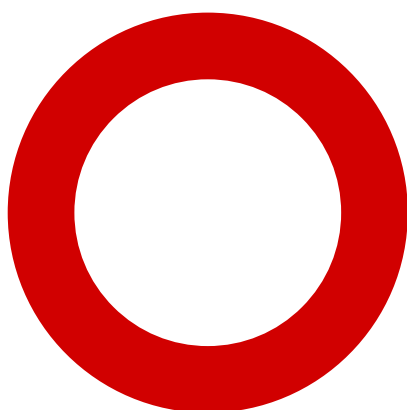


DN MADE OBJET

Catalogue
de cours

ESAA
LMD



école
SUPÉRIEURE
D'ARTS
APPLIQUÉS

lamartinierediderot.fr





parcours
SAVOIR-FAIRE
PRODUIT
INNOVATION
SOCIALE
INVENTEZ LE
DESIGN

débouchés professionnels :

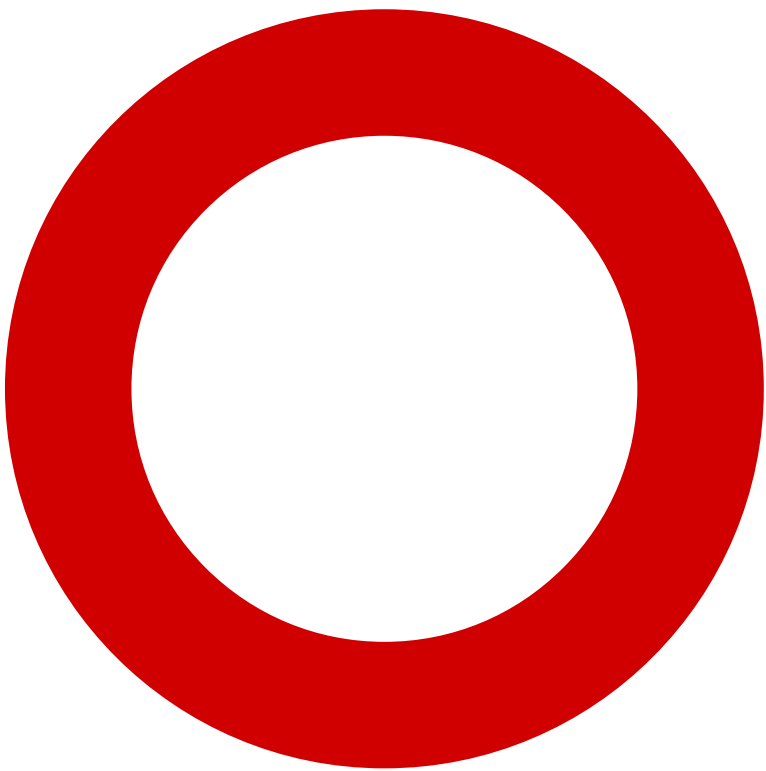
- > design de produits
- > design de service au sein des administrations publiques des collectivités locales, territoriales ou des agences, des associations...
- > métiers d'arts, dans l'axe matériaux historiques ou matériaux et techniques innovants (matériaux connectés, nouvelles technologies de transformation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

poursuite(s) d'étude(s) :

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

équipements

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



La formation vise à enseigner un design au service du vivre-ensemble, pour penser les objets, les produits et les services, pour accompagner les transitions sociétales et participer au développement d'une société en lien avec son environnement global.
Elle souhaite engager une réflexion créative sur les usages et leur évolution. Elle intègre un travail autour des matériaux [historiques, techniques, innovants] et technologies numériques [impression 3D, 4.0, FabLab] dans une démarche conceptuelle et plastique.
Elle se décline dans les trois champs du design :
• SAVOIR FAIRE : concevoir des objets en lien avec les métiers d'art
> Le matériau, les savoir-faire associés, comme entrées dans la création
> La pratique des arts numériques appliqués aux métiers de l'artisanat
La dynamique pédagogique s'engage par des manipulations, des expérimentations ouvertes autour des matériaux et savoir-faire, par un travail associé avec des artistes, des artisans . La question de la plasticité et l'actualité des formes est envisagée comme une exigence.
• PRODUITS : concevoir des produits en lien avec les marchés, les outils de production industrielle classiques ou de production additive
> Produits de grande consommation- biens d'équipement - outils de production. Le choix de projets est guidé par les préoccupations sociétales contemporaines (politiques, sociales, économiques, environnementales...) pour envisager des produits, systèmes, services durables et désirables.
La dynamique pédagogique s'engage autour de l'acquisition des méthodologies en design produit, vers la maîtrise des démarches de projet.
• INNOVATION SOCIALE : penser l'évolution des sociétés en lien avec leur environnement
> Design de l'expérience - design thinking / UX design - Social design - alternative design - co-design /co-conception / co-réalisation
La dynamique pédagogique propose des dispositifs pour engager les étudiants vers des pratiques nouvelles de design et dessiner le profil d' un designer / acteur ancré dans des préoccupations contemporaines pour activer, soutenir et orienter les processus de changement social.

Objectifs de la formation sur l'ensemble du cursus

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES : HUMANITÉ ET CULTURE	ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX : Méthodologies, techniques et langues		ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELLS, ATELIERS DE CRÉATION		PROFESSIONNALISATION
HUMANITÉS -Lettre	Outils d’expression et d’exploration créative	Outils et langages numériques	Techniques et savoir-faire	Pratique & mise en œuvre du projet	PROFESSIONNALISATION & STAGES
<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>	<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>	<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>	<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>	<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>	<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>
> Construire et exploiter une culture générale et artistique. > Analyser des documents textuels et iconiques. > Développer une argumentation en faisant preuve d’esprit critique. > Maîtriser les différents registres d’expressions écrite et orale.	> Développer une écriture graphique singulière, pertinente et efficace, pour s’exprimer aisément par le dessin. > Structurer une pensée plasticienne et lui donner un sens, notamment dans une démarche de design. > S’identifier en tant que personnalité créative et s’inscrire dans une histoire contemporaine des pratiques artistiques.	> Acquérir des compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation. > Développer un rapport pratique et critique au numérique qui trouvera, en situation de projet, de nombreux prolongements et applications au cœur des processus créatifs et des productions. Cet enseignement vise aussi l’exploration du potentiel technologique et sa part d’influence sur les pratiques de conception afin d’actualiser les démarches créatives des métiers d’art et du design.	> Développer « une pensée par / dans le faire », coordonner la connaissance et l’action, envisager les matériaux, les techniques et les savoirs faire associés, comme entrée dans la création. > Découvrir les techniques et savoir-faire spécifiques aux champs de l’objet et du produit : savoir-faire traditionnels, nouveaux outils et matériaux, technologies innovantes, pour inventer de nouveaux gestes à investir et à interroger dans les processus de conception et de création. > Approfondir, puis perfectionner les maîtrises pour déployer les potentialités expressives, narratives au service de la recherche créative. Ce module est en lien fort avec les enseignements pratiques et professionnels.	> Découvrir, expérimenter toutes les étapes de la démarche de création (programmation / réalisation) jusqu’à la maîtrise de la conduite de projet. > Mettre en place un « outillage méthodologique » permettant de : - transformer des faits en situation nécessitant la création d’un artefact ; - explorer et expérimenter des outils et méthodes pour chercher ; - concrétiser une forme en adéquation avec les besoins identifiés ; - assurer la médiatisation et l’argumentation de ses idées. > L’enjeu terminal est de structurer l’acquisition des compétences liées au projet : la transmission, la création, et l’innovation en métiers d’art et design. Ce module consacré au projet est au cœur de la formation. Il fait le lien avec l'ensemble des enseignements de la mention.	> Visualiser la variété des secteurs d’activité liés à la formation. Il s’agit de guider chaque étudiant dans ses choix d’orientation et dans la construction progressive de son parcours. > Envisager en connaissance de cause une insertion professionnelle dans des domaines de création ou une poursuite d’études (parcours universitaire ou autre). Ce module valorise un accompagnement individualisé. Sur les trois années du cursus, des périodes de stages permettent de préciser les choix et orientations.
HUMANITÉS-Philosophie	Technologie et matériaux		LANGUES VIVANTES		
<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>	<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>	<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>	<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>		
> Du point de vue des contenus, une initiation aux théories philosophiques de l’objet, qu’elles soient ontologiques, esthétiques, éthiques ou politiques. > Du point de vue de la méthode, un travail sur la problématisation, la conceptualisation, l’argumentation et l’organisation du raisonnement, pour préparer à l’écriture du mémoire et du projet. > Du point de vue des enjeux, une réflexion sur les grandes questions contemporaines que le design d’objet est susceptible d’investir.	> Comprendre les matériaux et technologies via l’observation, l’analyse, l’apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d’art et le design. > Mettre en place une approche ouverte de la notion de technologie, tant scientifique, technique, que culturelle. > Aborder des matériaux, des techniques, des procédés de transformation ou de mise en œuvre diversifiés, issus de l’artisanat, de l’industrie, de l’ingénierie mécanique, des nouvelles technologies ou de l’évolution des ressources et enjeux sociétaux. Ce module s’appuie sur une compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre. Il est construit en lien étroit avec les modules d’enseignements pratiques et professionnels.	niveau B2.	Contextes économiques & juridique <u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u> > Acquisition de compétences et savoirs associés permettant à l’étudiant de situer et comprendre son activité au regard des problématiques économiques et juridiques des organisations du design - Se repérer et comprendre l’environnement économique et juridique de l’organisation dans laquelle le designer exerce son activité professionnelle. - Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d’un projet, d’une mission et plus largement d’un poste de travail. - Appréhender la posture et les gestes d’entrepreneur requis pour la gestion d’une TPE.		
Culture des arts du design et des techniques					
<u>objectifs sur l'ensemble du parcours</u>					
> Acquérir des savoirs théoriques constitutifs d’une culture artistique fondamentale, de savoirs spécifiques aux métiers d’art et du design. > Développer des capacités d’analyse pour comprendre les enjeux de la création afin de nourrir, développer et valoriser une culture design personnelle. > Disposer de références pour poser le projet dans une actualité des préoccupations en design.					



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

CONTENUS S1 /S2
I – Analyses : Notions fondamentales de l'esthétique et de la philosophie de l'art. Les rapports entre design, art et technique, sous les trois angles : production / produit / réception. Le problème de la spécificité du design et les questions qu'il pose en retour aux champs artistiques et techniques.
II – Références : Les grands textes de la philosophie de l'art, de l'esthétique et de la technique. Les écrits des designers et des artistes. Les travaux en sciences humaines qui peuvent concerner l'analyse (sociologie, psychologie, anthropologie, sémiotique...).
III – Problématiques : Une approche des problèmes éthiques contemporains, sociaux et sociétaux, rencontrés par les designers (environnement, consommation, relations sociales...).

ACTIVITÉS
Prise de notes et participation orale.
S1 : A partir d'une bibliographie, choisir un livre en rapport avec le cours. Identifier le problème auquel il répond et ses idées directrices.
Rédiger un devoir synthétique et personnel.
S2 : S'approprier un territoire que le design est en mesure d'investir et identifier un problème. Élaborer une réflexion autour de ce problème et des réponses qu'on peut lui apporter. Rédiger un devoir personnel.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
S1: Rédaction d'une synthèse bibliographique.
S2 : Rédaction d'une dissertation personnelle.

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

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

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

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

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

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

Enseignements transversaux
Méthodologie, techniques et
langues

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

objectifs
> Maîtriser des outils plastiques pour traduire des intentions dans des écritures singulières :
> Réinvestir des compétences techniques :
> Gérer des compositions visuelles :
> Développer une pratique plastique personnelle :
> Restituer graphiquement des volumes dans un espace, que ce soit par observation ou par visualisation mentale.

CONTENUS S1/S2
> Découvrir les outils plastiques, graphiques, chromatiques, ou médias (photo, vidéo) en donnant un sens à sa production.
> Le dessin d'observation est privilégié, afin de développer une bonne vision dans l'espace.
> Approche du cadrage et de la perspective visuelle ; gestion des compositions visuelles et volumiques.
> Travailler sur la narration (story-board, flip-book, pop-up, gif...)
> Pouvoir exprimer ses intentions à l'oral (argumenter, aiguïser son sens critique).
> Nourrir sa pratique par une curiosité culturelle dans le domaine artistique et numérique).
> Un carnet de croquis sera tenu sur le 2e semestre, permettant de visualiser les progrès de chacun et de disposer d'un outil de recherches graphiques, pour faire émerger des positionnements singuliers.

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Croquis / Recherches / Analyses / Restitutions orales, écrites, graphiques / Productions visuelles ou volumiques.

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

objectifs
> Ce module thématique a pour objectif de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.
> Ce module consiste en une approche ouverte : scientifique, technique, culturelle des matériaux, technologies et ingénierie mécanique associées.

CONTENUS S1/S2
Approche par le biais de la physique-chimie et de la technologie : structure et matériaux pour aborder la construction de volumes, les fibres et textures pour les matériaux souples...

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Travaux de type DM /DS en temps limité.

**TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
SCIENCES
EC2.2 & EC6.2
18 H ANNÉE / 0,50H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT NON ADDOSÉ**

objectifs
> Ce module s'intéresse à l'usage des matériaux et outils spécifiques à la mention objet en lien a la pratique du projet en design.

CONTENUS S2
> initiation aux outils et machines de l'atelier maquette :
- comprendre les process
- envisager les usages et potentialités ;
- prendre conscience des consignes et règles de sécurité dans l'usage des machines

ACTIVITÉS
exercices ciblés

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
exercices ciblés

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

objectifs
> Ce module vise à l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages associés.
> Cet enseignement permet de développer un rapport pratique et critique au numérique.
> il accompagne les étudiants dans la certification des compétences numériques avec PIX Pix.

CONTENUS S1/S2
Développer un rapport pratique et critique au numérique et aux réseaux.
> Niveau 0 : Usage des réseaux logiciels, logique d'usage et gestion des réseaux.

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers / Exercices pratiques / Présentation orale.

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

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

CONTENUS S1
L'entreprise dans son environnement :
- caractérisation de l'entreprise (taille, typologie, structure, partenaires)
- l'environnement économique français, européen, mondial - le tissu économique du secteur du design et des métiers d'art, l'organisation de la profession - l'environnement juridique français et européen, l'organisation judiciaire - les interactions de l'entreprise avec son environnement.

CONTENUS S2
L'entreprise et son marché :
- la démarche marketing - l'étude de marché - les actions mercatiques : construire, valoriser l'offre, communiquer et distribuer l'offre - la stratégie commerciale.

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Articles / Enquêtes / Dossiers / Présentation orale





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

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

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

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

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

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE
DU PROJET-EC 3.2 & EC 7.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
> Le module est le lieu du projet, le lieu de la transversalité où se cristallisent les compétences abordées dans les autres enseignements en DN made:
> L'enjeu est de découvrir, expérimenter les étapes de la démarche de création.

CONTENUS S1 / S2
Découvrir, expérimenter les étapes de la démarche de création et travailler à la construction d'un outillage permettant de :
- Définir les conditions d'existence d'un projet;
- Transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact;
- Explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer;
- Concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés;
- Assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

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

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

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

objectifs
> Se situer dans son parcours de formation et repérer les champs professionnels du design.
> Apprendre les techniques de recherche de stage, définir son profil (CV, portfolio).

CONTENUS S1/S2
Se situer : motivations, attentes, représentations.
Présentation du DN MADE OBJET et GRAPHISME NUMÉRIQUE :
- champs du design abordés dans le cadre des cursus ;
- métiers emblématiques, postures de designers et territoires d'intervention.

ACTIVITÉS
> Analyse de productions de design ou métiers d'art pour identifier des postures créatives ;
> Recherche, synthèse de données concernant les différents métiers et contextes ;
> Découverte des méthodes créatives et des différents acteurs de la démarche de projet ;
> Rencontres de professionnels issus des métiers du secteur ou de domaines connexes ;
> Visite d'institutions, ateliers, entreprises librairies, musées ;
> Production d'un CV et d'un micro portfolio.

STAGES EN 1^{ÈRE} ANNÉE
> Un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre. L'objectif est de définir d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier.

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

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

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

CONTENUS S1 /S2
Un cours de C3D soutenu avec une exigence vers la maîtrise :
- développer des compétences en dessin et représentations diverses (avec plan, pers, éclaté, croquis techniques...)
- développer des capacités d'analyse (fonctions, usages, techniques, procédés de mise en œuvre, mais aussi sémantique, formelle, voire sémiotique).
- « Dessiner le design : dire en faisant voir. Analyser le design : questionner l'objet ».

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

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

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

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

CONTENUS S1/S2
> **Technologie manipulatoire / matériaux M1 :** matériaux mise en œuvre/génération de forme + usage de l'atelier volume, vers la maîtrise des outils.
- Découvrir des familles de matériaux et mises en œuvres possibles (artisanales, industrielles, contemporaines, 3D)
- Connaître les familles de matériaux simples (matières premières naturelles exploitées dans le champ du design : matière première naturelles transformées) fibres bois terre pierre... et mises en œuvres possibles (artisanales, industrielles, contemporaines 3D)
- Repérer comment le choix des matériaux, des mises en œuvres intervient, oriente, définit la génération des formes.

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

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Productions en lien avec les enseignements pratiques et professionnels.

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

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

CONTENUS S1 / S2
> **Niveau 1 Indesign** (ou équivalent libre) et rendre autonome pour faire une mise en page, organiser un document / intégrer des images.
> **Niveau 1 photoshop** (ou équivalent libre) et rendre autonome pour le traitement des simples images / les bases de la retouche d'image.
> **Niveau 1 illustrator** (ou équivalent libre) et rendre autonome sur les bases de la création graphique vers le rough illustrateur / maîtriser les techniques liées à la réalisation de fichiers 2D pour l'usage de la découpe laser.

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

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

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

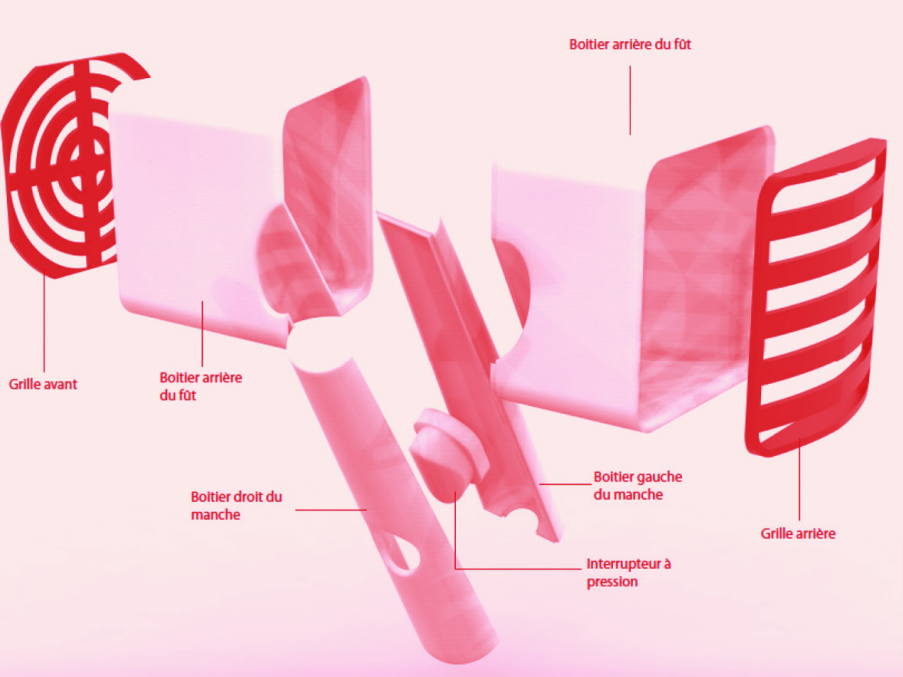
objectifs
Niveau B2 du CECRL

CONTENUS S1/S2
Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement compréhension et expression orale et écrite.
Méthodologie et pratique
Compréhension orale et écrite
Description et analyse de l'image fixe et mobile
Révision des bases linguistiques (grammaticale et lexicale)
Révision de l'analyse de l'image fixe et mobile

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

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





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

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

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

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

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

CONTENUS S1 / S2
> FONDAMENTAUX 1
Découverte et acquisition d'un outillage manipulateur de base qui permette de comprendre, désigner, dessiner et générer des formes
> FONDAMENTAUX 2
- Découvrir et explorer les matériaux et des techniques via la manipulation.
- Rechercher les potentialités expressives, narratives, fonctionnelles. Ces manipulations sont soutenues par des micro projets.
> Techno. manipulateur / matériaux M1 : matériaux mis en oeuvre- génération de forme et usage de l'atelier volume, vers la maîtrise des outils.
- Repérer comment le choix des matériaux, des mises en oeuvre intervient, oriente, définit la génération des formes.
- Découvrir des familles de matériaux et mises en oeuvre possibles (artisanales, industrielles, contemporaines 3D)
- Connaître les familles de matériaux simples (matières premières naturelles exploités dans le champs du design – matière première naturelles transformées) fibres bois terre pierre...et mises en oeuvre possibles (artisanales, industrielles, contemporaines 3D)
Travail en lien avec l'atelier volume et connaissance des machines, et de leur potentialités et utilisations

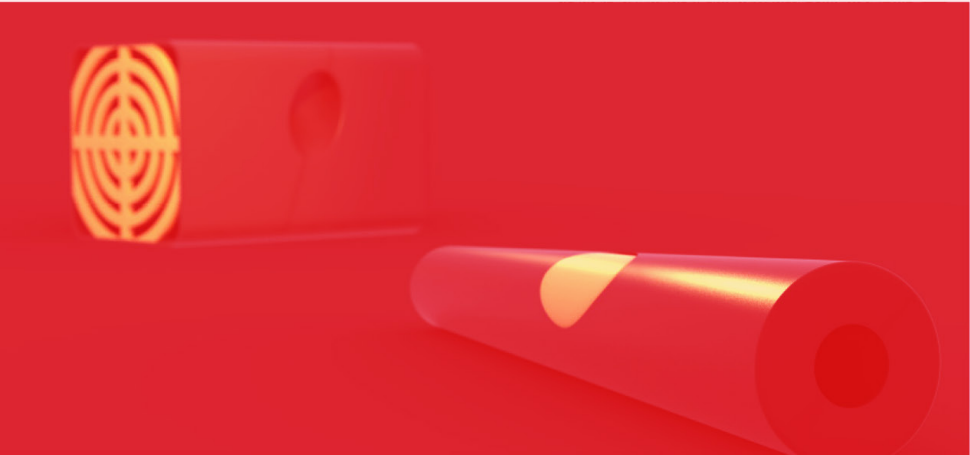
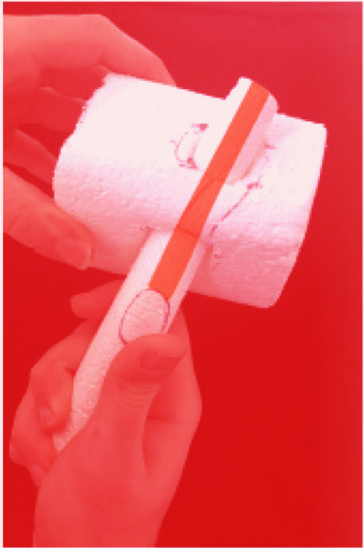
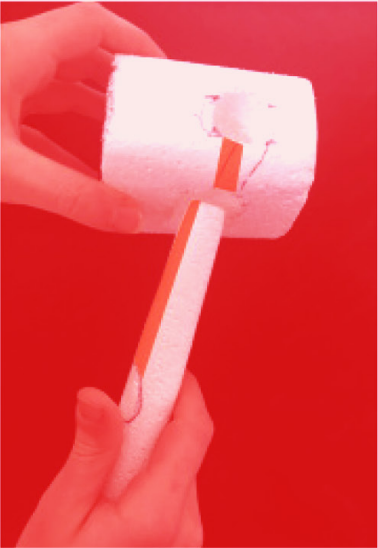
CONTENUS S1 / S2
Découvrir, expérimenter les étapes de la démarche de création et travailler à la construction d'un outillage permettant de :
- Définir les conditions d'existence d'un projet;
- Transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact;
- Explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer;
- Concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés;
- Assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

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

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

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

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





APPROCHE DU BIJOU



NOUVELLE ZONE DE CONTACT



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

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

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

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Analyses argumentées
Dossier de recherche sur thème
Exercice de scénarisation

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

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

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

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Devoir synthétique et personnel.

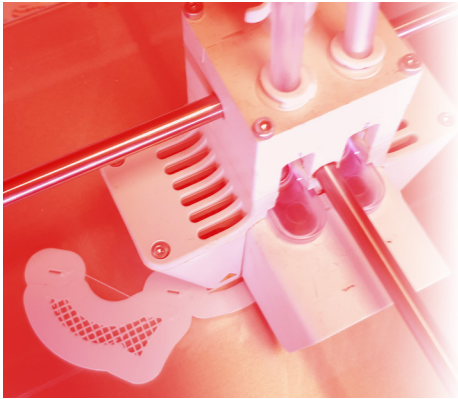
CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES
EC9.2 & EC13.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

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

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

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

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



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

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

CONTENUS S3 / S4
Développer des écritures graphiques et construire une démarche artistique personnelle.
Acquérir l'autonomie technique et artistique nécessaire pour formuler une démarche plastique.
Nourrir et organiser sa pensée plasticienne, rechercher les références culturelles nécessaires. Utiliser les outils et matériaux appropriés avec exigence.

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

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



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

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

CONTENUS S3 / S4
>**1 Module sciences /physique chimie :**
-**Technologie sciences M2** : préciser les enjeux scientifique par l'étude des comportements des matériaux du point de vue des structures (RDM , aspects thermiques et mécaniques), les propriétés (Physico-chimiques, adhésion / collage) de la mécanique, de la statique (Actions mécaniques et équilibre d'un solide).
- **Technologie sciences M3** : interroger et expérimenter les bio matériaux.

>**1 Module d'enseignement autour de la culture technique métier.**
- **Technologie M4** : prolongation de cours génériques sur les matériaux et techniques de base de mise en œuvre en design.
- Connaître les familles de matériaux issues de la transformation de matière première (métaux... matières plastiques) et mises en œuvres (artisanales, industrielles, contemporaines 3D...)
- Identifier les modes de production en artisanat/ industrie (soustractive + additive) /autoproduction...
- Préconiser des matériaux et mises en œuvre dans le cadre de demandes spécifiques.
- Interroger les différents matériaux et leur mise en œuvre sous l'angle d'un développement raisonné des ressources et d'une conscience éco responsable.

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers et productions 2 & 3D.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC10.3 & EC14.3
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

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

CONTENUS S3 / S4
> **SolidWorks Niveau 1** (ou équivalent logiciel libre) :
- Appropriation de l'outil et ses usages
- Conception et réalisation de pièces simples en impression 3D (dépôt de fils).
- Expérimentation de la chaîne numérique et les ressources locales (atelier / fablab)
- Approche de la synthèse additive et de la chaine numérique associée, des procédés : dépôt de fils, Stéréolithographie, SLS, Fusion laser, poudre polymère / fusion laser poudre métal
> L'enjeu est l'autonomie des usages de ces outils.

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

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

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

objectifs
> Niveau B2 du CECRL

CONTENUS S3/S4
Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne (TOEIC, TOEFL, IELTS).
Présenter, communiquer et valoriser son projet. Pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours...

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Présentations orales / Productions écrites

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

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

CONTENUS S3
Introduction aux notions comptables fondamentales : charges, produits, amortissement, financement, bilan, compte de résultat - Calcul de coût horaire, calcul de coût de production, calcul de coût de revient - Devis et facture -TVA et fiscalité - Calcul de rentabilité

CONTENUS S4
La politique de protection de l'innovation de l'entreprise - les droits d'auteur, la protection de la marque, des brevets, des dessins et modèles - les recours en cas d'atteinte aux droits, la veille juridique et commerciale
- Contrats de prestation de design, contrats de cession de droits

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

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

Professionnalisation

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

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

CONTENUS S3/S4
Approfondissement et spécialisation, recherche des potentialités expressives, narratives, fonctionnelles d'un matériau ou d'une technique.
Ces recherches s'élaborent dans le cadre de projets individuel ou d'équipe.

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

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

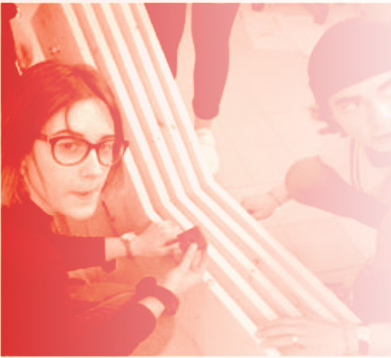
PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET—EC 11.2 & EC 15.2
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET—EC11.3 & EC15.3
DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC11.4 & EC15.4
216H ANNÉE / 6H HEBDOMADAIRE

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

CONTENUS S3/S4
Maîtriser des différentes phases d'un projet de création.
Fortifier les réflexes et nourrir les approches méthodologiques et d'investigation de la recherche.
Tisser des liens entre la pensée, le geste, le dessin, la concrétisation des idées.

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

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



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

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

CONTENUS S3
Positionnement et enrichissement des compétences vis à vis du projet.

CONTENUS S4
STAGES EC16.2
Une immersion dans les champs professionnels :
- design de produits
- design de service
au sein des administrations publiques, des collectivités locales, territoriales ou des agences, des associations...
- métiers d'arts, dans l'axe « matériaux historiques » ou « matériaux et techniques innovants ».

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

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



S5
LE MEMOIRE
MADE

S6
LE PROJET
MADE

La troisième année doit s'appréhender comme un tremplin vers la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle.
Cette transition s'opère notamment au travers du mémoire et du projet Made, où se concentrent recherche, création et développement.
Par nature les projets en design, impliquent un travail de mutualisation des compétences entre les différents acteurs dans l'ensemble des étapes qui conduisent du projet au produit.
Dans cette logique, proche de la réalité professionnelle, l'enseignement s'envisage naturellement de manière transversale associant les pôles d'enseignements (humanités, cultures des arts), (méthodologies techniques et langues) autour du coeur de la formation : les enseignements pratiques et professionnels, particulièrement dans le cadre de l'accompagnement du mémoire et du projet made.
Ainsi parmi les trois champs du design abordé (savoir faire, produit, innovation sociale) chaque étudiant affirme progressivement son profil de designer.
On attend de lui un positionnement et un engagement personnel sur des questions d'actualité, dans des domaines contemporains variés et ouverts (sociologiques, techniques, artistiques, politiques, économiques, etc.).

LE DN MADE OBJET, EN L3, PROPOSE AUX ÉTUDIANTS D’EMPRUNTER DEUX TYPES DE PARCOURS DE FORMATION POUR S’ADAPTER ET REpondre AU PROJET DE VIE, PROJET PROFESSIONNEL DE CHACUN : PARCOURS CLASSIQUE & PARCOURS EN L’ALTERNANCE .
CETTE OFFRE EST CO CONSTRUITE PAR L’ESAA POUR CE QUI CONCERNE LES QUESTIONS PEDAGOGIQUES & LE GRETA POUR LES QUESTIONS ADMINISTRATIVES ET D’ACCOMPAGNEMENT FINANCIER DES DISPOSITIFS EN LIEN AVEC LES ENTREPRISES.

ENJEUX DES DISPOSITIFS	ORGANISATION DE LA SCOLARITÉ	VALIDATION DU DIPLÔME
> <u>Les parcours différenciés permettent à chaque étudiant de construire un parcours qui correspond à ses aspirations personnelles et professionnelles.</u> > <u>Parcours d’alternance pour permettre aux étudiants, qui le souhaitent, d’envisager l’entrée dans la vie active après la licence.</u> > <u>Parcours classique pour permettre aux étudiants, qui en font le choix d’envisager une poursuite d’étude dans le cadre d’un master, orienté métier (Dsaa / grandes Écoles de design) ou recherche (à l’université).</u> > <u>Tisser des liens forts avec le monde de l’artisanat, les agences de design, les bureaux de création des entreprises et les agences ou collectivités qui intègrent les métiers du design comme vecteur d’innovation sociale.</u> > <u>Inscrire les métiers du design dans le cadre de formation en alternance pour ancrer ces pratiques, ces métiers dans le monde professionnel.</u>	> Formation classique : <u>33 semaines de cours (24h de cours & 20h d’autonomie).</u> > Formation en alternance : <u>32 semaines en entreprise (35h/ semaine) & 20 semaines de cours (24h de cours + 20h d’autonomie).</u> > La scolarité s’organise en parallèle pour les étudiants des deux cursus qui sont regroupés sur des modules de 2 semaines en «majeur design : enseignements pratiques et professionnels». Lorsque les alternants sont en entreprise (modules de 2 ou 4 semaines) les étudiants en cursus classique sont en «majeur :enseignements génériques et transversaux» > La répartition pédagogique des enseignements entre les temps «majeur design/majeur enseignement génériques et transversaux est pensée au service du mémoire et du projet MADE. L’enjeu est d’assurer pour chacun un parcours dédié qui permet tout à la fois de répondre aux exigences de la formation DN MAde classique et alternance.	> La validation du diplôme, s’élabore sur la scolarité globale des étudiants. les différents enseignements constitutifs y sont regroupés en UE (enseignements génériques / enseignements transversaux / enseignements pratiques et professionnels). En L3, deux temps forts d’évaluation liés au cœur de métier sanctionnent le diplôme : le mémoire et le projet made. > Ainsi l’organisation pédagogique des deux parcours permet à chacun (qu’il soit en formation classique ou en alternance) de réussir et pose l’accompagnement pédagogique au coeur de la formation pour assurer l’égalité des chances de chacun.

LE MEMOIRE MADE

objectifs
> Engager une réflexion vis-à-vis des métiers d’art et du design.
> Etayer la démarche de projet en amont du projet MADE
> Introduire une méthodologie du projet

ENSEIGNEMENTS ASSOCIÉS
>Humanités — Philosophie
>Pratique et mise en oeuvre du projet
>Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet

TEMPORALITÉ
sur le semestre 5

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

CONTENU
> Définition et qualification de l’objet ou du territoire d’étude et de son périmètre, cadrage ;
> Collecte de ressources du projet (ressources disciplinaires et pluridisciplinaires), veille, recherche documentaire ;
> Identification et analyse des références et du résultat des collectes en adéquation avec l’objet ou le territoire d’étude ;
> Structuration du propos, rédaction et mise en forme du mémoire MADE ;
> Prise de recul sur sa propre pratique.
> apports théoriques et méthodologiques : outils et méthodes de recherche et de veille ; outils et méthodes d’analyse ; outils et méthode pour l’immersion sur le terrain (observations, entretiens, etc.) ; formalisme académique ; outils de mise en page spécifiques au mémoire.

ACTIVITES
Ce suivi s’effectue par une alternance de temps lors desquels les deux enseignants sont présents (temps de co-animation) et de temps lors desquels l’un des deux enseignants est présent. Les étudiants sont mobilisés tout au long du semestre. Des rendus jalonnent le semestre et permettent la progression de chacun.
Le suivi se fait aussi bien de manière collective que de manière individualisée.

LE PROJET MADE

objectifs
> Démontrer une expertise personnelle dans les champs du design
> Définir un positionnement en tant que créateur 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’objets, de produits, de services, de systèmes innovants.
> Développer une capacité à communiquer la démarche de création, le processus créatif.

ENSEIGNEMENTS ASSOCIÉS
>Humanités — Philosophie
>Contextes économiques et juridiques
>Pratique et mise en oeuvre du projet
>Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet
>Techniques et savoir-faire

TEMPORALITÉ
sur le semestre S6

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

CONTENU
> Définition et qualification du territoire du projet et de ses enjeux, cadrage.
> Analyse du territoire (dont observations sur le terrain, entretiens, études de cas, etc.). Expérimentation matériaux et/ou technique.
> Elaboration du cahier des charges.
> Emission d’hypothèses, recherche et création.
> Développement du projet. Communication et médiation du projet. Prise de recul sur sa pratique.
> Apports théoriques et pratiques au long du projet en fonction des besoins des étudiants sur les points ci-dessus.

ACTIVITES
Le suivi est principalement assuré par les enseignants d’enseignements pratiques et professionnels (suivi collectif et individualisé). Des temps de co-animation, environ une fois par mois, réunissent l’ensemble des enseignants.

LE MEMOIRE MADE

EVALUATION
Soutenance devant un jury terminal qui associe un ou des enseignants de l’ES-AA et une ou des personnes extérieures à l’établissement (professionnels et/ou enseignants). Cette soutenance permet la validation ou non de l’UE 19.

LE PROJET MADE

EVALUATION
Soutenance devant un jury terminal qui associe des enseignants de l’ESAA et des personnes extérieures à l’établissement (professionnels et enseignants). Cette soutenance permet la validation ou non de l’UE 23.

*** CO-ANIMATION**
La conduite du mémoire (S5) et du projet Made (S6) est assurée lors de temps de co-animation où les enseignants de différents EC s’associent pour accompagner les étudiants individuellement sur leur territoire de recherche, de création et de développement.



CULTURE DES ARTS, DU DESIGN
ET DES TECHNIQUES
EC17.2 & 22.2
18H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE / L5

**ENSEIGNEMENTS ASSOCIES A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET**

objectifs
> **Acquérir une culture liée au
terrotoire de la mention. Développer
une capacité d'analyse et de
raisonnement, envisager une pensée
critique sur le(s) design(s).**

CONTENUS S5
Approfondissement d'une culture Objet
liée à la spécialité.
Acquisition d'une méthode de réflexion
et d'élaboration d'une pensée critique
à l'écrit comme à l'oral.
Recherche documentaire et
méthodologie.

ACTIVITÉS
Écoute active en classe
et prise de notes.
Production d'un dossier

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

OUTILS D'EXPRESSION ET
D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC18.1 & EC22.1
90H ANNÉE / 2, 50H HEBDOMADAIRE

**ENSEIGNEMENTS ASSOCIES A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET**

objectifs
> **Développer les pratiques, démarches
de création appliquées à tous les
modes d'expression.**
> **Structurer sa pensée plasticienne et
lui donner un sens.**
> **Approfondissement d'une démarche
plastique personnelle**

CONTENUS S5/S6
La pratique plastique est à la fois un
terrain d'expérimentation qui peut
nourrir une démarche de design mais
aussi un exercice de développement
des qualités sensibles singulières à
chaque étudiant et mérite en soi une
approche particulière.

ACTIVITÉS
A partir d'une thématique donnée, il est
proposé plusieurs axes d'exploration
plastique valorisant les qualités de
dessin, la finesse du coloris, la pratique
de l'image photographique plasticienne
et le développement d'un univers
sensible et singulier.
La présentation des diverses
expérimentations produites lors de ce
cours aboutira à la création d'une
édition papier, explorant le
questionnement choisi par l'étudiant.
Selon les sujets et les années, plusieurs
médiuums seront abordés, afin de
proposer une exploration des
techniques et un transfert des
savoir-faire dans différents domaines:
sérigraphie, gravure, monotype, volume,
moulages ..

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers et productions 2 & 3D sur
l'ensemble des semestres en // avec les
échéances du DN MADE

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

**ENSEIGNEMENTS ASSOCIES A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET**

objectifs
> **L'enjeu est de rendre autonome
sur les outils de conception en 3D et
les outils associés d'impression 3D
spécifiques aux projet.**
> **Une autonomie déployée dans une
pratique singulière et personnelle au
sein du projet de diplôme.**

CONTENUS S5 / S6
SolidWorks Niveau 3 (ou équivalent
logiciel libre),
Maîtrise de la chaine numérique au
service du projet

ACTIVITÉS
Exercices dédiés, appropriation des
logiciels et mise en contexte dans le
cadre des enseignements pratiques et
professionnels.
Déploiements des mitrises dans le
cadre du projet Made.

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

LANGUES VIVANTES
EC18.4 & EC22.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

**ENSEIGNEMENTS ASSOCIES A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET**

objectifs
> **Niveau B2 du CECRL**

CONTENUS S3/S4
Culture internationale de références,
pratique orale et écrite de la langue
en lien avec le domaine professionnel,
préparation d'une certification
européenne (TOEIC, TOEFL, IELTS).
Présenter, communiquer et valoriser
son projet. Pratique orale et écrite
en situation de workshop, séminaire,
concours...

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Présentations orales / Productions
écrites





HUMANITÉS–PHILOSOPHIE
EC 17.1 & 22.1
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

ENSEIGNEMENTS ASSOCIES AUX
ENSEIGNEMENTS PRATIQUES &
PROFESSIONNELS + CO ANIMATION

objectifs
> Identifier et analyser les différentes composantes du territoire envisagé pour le mémoire (esthétique, technique, psychologique, sociologique, éthique, politique, etc.).
> Mobiliser les références théoriques qui permettent d’appréhender ces diverses composantes.
> Mettre en œuvre une méthodologie réflexive au service du mémoire : savoir problématiser, conceptualiser, argumenter, élaborer un raisonnement
>Expliciter les différents enjeux contemporains, sociaux et ou sociétaux, impliqués par la problématique du mémoire.
>Rédiger une réflexion conforme aux normes rédactionnelles universitaires.

CONTENUS S5 / S6
I – Séances de cours - Epistémologie : Mode de pensée relationnel / mode de pensée substantialiste ; Caractère relationnel de l’objet ; L’utilisateur et ses « besoins » ; Les processus de subjectivation ; etc.
II – Séances de cours - Méthodologie : Problématiques et thématiques ; Notions et concepts ; Définitions et distinctions ; Argumentation et raisonnement ; etc.
III – Séances de suivi individuel : Echanges et accompagnement individuels sur l’élaboration des mémoires (S5) et sur la rédaction du projet (S6).

ACTIVITÉS
Rédactions successives (recherches de références, définitions de concepts, ébauches de plan, formulations de problématiques, stratégies argumentatives).
Présentations orales de l’état de la recherche.

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS
Rendus successifs de mémoire et prestations orales.

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

ENSEIGNEMENTS ASSOCIES AUX
ENSEIGNEMENTS PRATIQUES &
PROFESSIONNELS + CO ANIMATION

objectifs
>Construire une offre commerciale dans le cadre d’un microprojet
>Se projeter dans différents modes d’exercice de sa future activité professionnelle
>Aborder la globalité du contexte économique et juridique du projet
> Ancrer le projet et le développer dans une réalité économique et juridique propre au contexte professionnel
>Développer la capacité à faire des choix stratégiques et opérationnels pertinents pour la mise en place du projet

CONTENUS S5
Proposition de prestation de design en marché privé et marché public - Statut d’entrepreneur vs statut de salarié - Etapes de la création d’une entreprise - Choix du statut juridique -Financement et rentabilité de l’entreprise - Business model et Business plan

CONTENU S6
Accompagnement du projet - Prise en compte du contexte économique et juridique du projet et Choix stratégiques et organisationnels en découlant

ACTIVITÉS
Réalisation d’une proposition de prestation de service de design. Analyse et production de documents relatifs au droit du travail. Analyse et production de documents relatifs à la création d’entreprise. Production d’une méthodologie d’ancrage du projet. Expression orale, écrite et numérique.

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS
S5 : Dossiers / Présentations orales

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC 19.1
54H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE /S5

TECHNOLOGIE & MATERIAUX
EC 18.2 // 19.3
36H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE /S5
> 90H/S5

objectifs
Perfectionnement et expertise
> Veille technologique permanente pour questionner les technologies, les matériaux et les ressources au service des projets en design.
> Croiser les savoirs et connaissances, pour conduire avec autonomie la résolution de problèmes.
> Engager des pratique collaborative

CONTENUS S5
Démarche de projet convoquant les techniques et savoir faire dans l’actualité de préoccupations sociales et environnementales. Travail collectif de création (analyse / élaboration d’un cahier des charges / recherches et développement . Création d’objets/ système d’objets/ dispositifs/ produits). Réflexion sur les questions de la médiation / transmission avec les publics.

ACTIVITÉS
En équipe, la gestion des différentes étapes du projet : de la problématique initiale au projet puis au produit et temps de transmission /médiation. Rendus dans des points d’étapes en plénières sous la formes d’oraux - productions 2d et 3d (recherches développement / modélisations / réalisation de prototypes de validation - fabrication du produit / objet / système d’objets /dispositifs. présentation et médiation.

ÉVALUATIONS
Niveau de maîtrise de la démarche de projet en design (programmation / réalisation) démontrée lors des différentes étapes du projet.

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC 19.1
54H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE /S5

PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET // EC 19.2
36H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE /S5
> 90H/ S5

objectifs
>Perfectionnement de la conduite de projet en maîtrisant toutes les étapes de la démarche de création (programmation / réalisation). Exploiter l’ outillage méthodologique permettant de :
- transformer des faits en situation nécessitant la création d’un artefact ;
- explorer et expérimenter des outils et méthodes pour chercher ;
- concrétiser une forme en adéquation avec les besoins identifiés ;
- assurer la médiatisation et l’argumentation de ses idées.

CONTENUS S5
Démarche de projet individuelle à partir d’un champs professionnel donné
- identification d’une situation problématique par des observations de terrain / retour usagers / étude marché..
- problématisation et définition d’un positionnement personnel / formulation d’un cahier des charges
- recherches argumentées et validées par l’expérimentation des usagers.
- développement sous forme de scénario d’usage - prototype - et documents nécessaires à la réalisation du produit.
- médiation et argumentation du projet

ACTIVITÉS
Gestion des différentes étapes du projet, de la problématique initiale au projet / produit. Rendus dans des points d’étapes en plénières sous la formes d’oraux par des : compte-rendu d’observations et d’entretiens / restitution d’analyse / productions 2d et 3d (recherches développement / modélisations / réalisation de prototypes de validation / fabrication du produit / objet / système d’objets /dispositifs. présentation et médiation.

ÉVALUATIONS - PRODUCTIONS
Niveau de maîtrise de la démarche de projet en design démontrée lors des différentes étapes du projet.

PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET EC 19.2
36H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE /S5

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET EC 19.4
18H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE /S5

HUMANITÉS–PHILOSOPHIE
> 54H/ S5 et CO ANIMATION

objectifs
> Engager une réflexion vis-à-vis des métiers d’art et du design.
> Etayer la démarche de projet en amont du projet MADE
> Introduire une méthodologie du projet

CONTENUS S5
> Définition et qualification de l’objet ou du territoire d’étude et de son périmètre, cadrage ;
> Collecte de ressources du projet (ressources disciplinaires et pluridisciplinaires), veille, recherche documentaire ;
> Identification et analyse des références et du résultat des collectes en adéquation avec l’objet ou le territoire d’étude ;
> Structuration du propos, rédaction et mise en forme du mémoire MADE ;
> Prise de recul sur sa propre pratique.
> apports théoriques et méthodologiques : outils et méthodes de recherche et de veille ; outils et méthodes d’analyse ; outils et méthode pour l’immersion sur le terrain (observations, entretiens, etc.) ; formalisme académique ; outils de mise en page spécifiques au mémoire.

ACTIVITES
cf page 25

EVALUATION
Soutenance devant un jury terminal qui associe un ou des enseignants de l’ES-AA et une ou des personnes extérieures à l’établissement (professionnels et/ou enseignants). Cette soutenance permet la validation ou non de l’UE 19.

PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET EC 23.2
108H ANNÉE / 6H HEBDOMADAIRE /S6

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET EC 23.4
18H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE /S6

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE EC EC 23.1
126H ANNÉE / 7H HEBDOMADAIRE /S6

HUMANITÉS–PHILOSOPHIE
> 248H/ S6 et CO ANIMATION

objectifs
> Démontrer une expertise personnelle dans les champs du design
> Définir un positionnement en tant que créateur 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’objets, de produits, de services, de systèmes innovants.
> Développer une capacité à communiquer la démarche de création, le processus créatif.

CONTENUS S6
> Définition et qualification du territoire du projet et de ses enjeux, cadrage.
> Analyse du territoire (dont observations sur le terrain, entretiens, études de cas, etc.). Expérimentation matériaux et/ou technique.
> Elaboration du cahier des charges.
> Emission d’hypothèses, recherche et création.
> Développement du projet. Communication et médiation du projet. Prise de recul sur sa pratique.
> Apports théoriques et pratiques au long du projet en fonction des besoins des étudiants sur les points ci-dessus.

ACTIVITÉS
cf page 25

EVALUATION
Soutenance devant un jury terminal qui associe des enseignants de l’ESAA et des personnes extérieures à l’établissement (professionnels et /ou enseignants). Cette soutenance permet la validation ou non de l’UE 23.

COMMUNICATION ET MÉDIATION
DU PROJET–EC19.3 & EC23.3
18H ANNÉE / 0,50H HEBDOMADAIRE

ENSEIGNEMENTS ASSOCIES A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET

objectifs
Présenter, exposer, valoriser son projet
Construire une médiation informative
et didactique pour traduire son
processus créatif

CONTENUS S5/6
Valoriser son profil de designer et
communiquer sa démarche:
Le portfolio reprendra en synthèse les
travaux effectués durant les 3 années
de formation pour servir le projet
d’orientation de l’étudiant ou son projet
professionnel.
Edition papier, portfolio en ligne, version
PDF ou interactive, plusieurs options
seront explorées, les supports seront
choisis en fonction du profil de
l’étudiant. Au delà de la valorisation des
qualités et des expériences, il sera aussi
un prétexte à affiner le projet profes-
sionnel, à renforcer la démarche sous
jacente, à valoriser la personnalité de
chacun.

PRODUCTIONS
Présentation des différents supports,
renforts des savoir-faire sur la suite
adobe. Suivi régulier et autonomie.

PARCOURS DE
PROFESSIONNALISATION ET
POURSUITES D’ÉTUDES
EC20.1& EC24.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
La construction du parcours
de l’étudiant en DN MADe s’inscrit
selon deux objectifs :
- permettre une insertion
professionnelle ;
- une poursuite d’études.
Dans ce sens, l’étudiant devra être
capable de préciser son projet
professionnel et de développer
les outils adaptés à la recherche et
à la communication de son profil.
Il est attendu de l’étudiant qu’il puisse
faire le bilan de ses compétences
et de déterminer le positionnement
professionnel qu’il souhaite incarner.

CONTENUS S5
Rendre compte et valoriser l’expérience
du stage : Choisir une posture
questionnant les métiers et les usages
du design dans la branche
professionnelle en relation avec le stage
effectué. Explorer ce questionnement
en analysant les missions effectuées
lors de cette période de formation.

CONTENUS S6
Perfectionnement du réseau
professionnel lors de situations
ponctuelles ou en autonomie.
Développement des outils de
communication personnels pour
distinguer son profil.
Méthodes d’investigation pour
la concrétisation de son projet
professionnel.

ACTIVITÉS
Le rapport de stage : Choisir une forme
esthétique actuelle et communicante
pour valoriser cette expérience, sous
forme d’une édition papier et d’un
compte rendu oral de présentation.

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS
Enquête / Synthèse / Portfolio et
documents complémentaires à la
valorisation des profils

