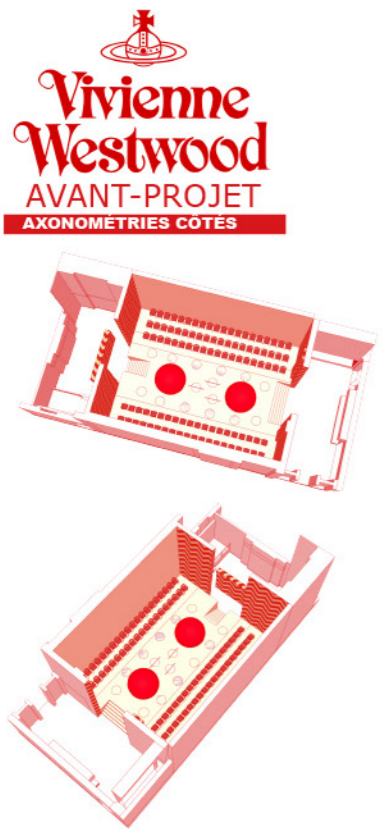


école
SUPÉRIEURE
D'ARTS
APPLIQUÉS

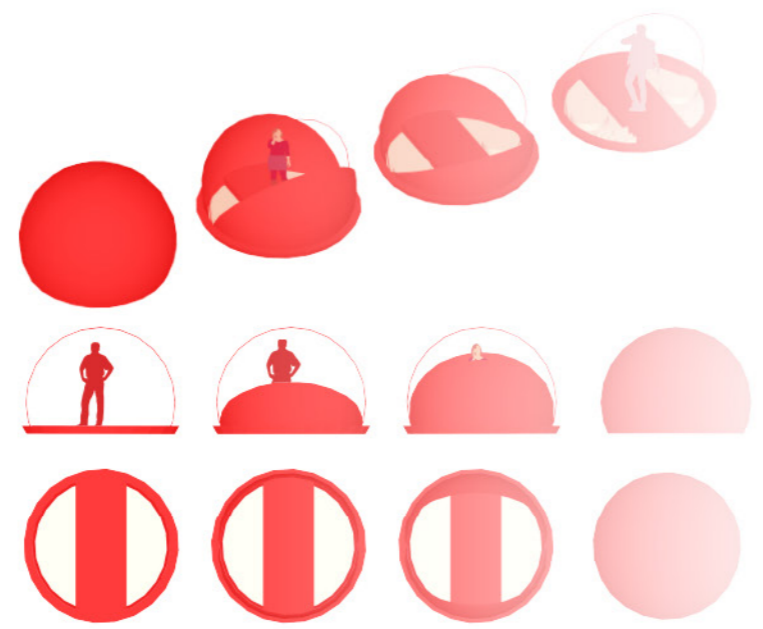
lamartinierediderot.fr





DISPOSITIFS SCÉNIQUES

POINTER SON NEZ ROUGE !



exemple(s) de métier(s)

- Designer - Événements culturels (volumes et espaces expérientiels culturels)
- Designer - Événements de marques (volumes et espaces expérientiels marketing)
- Designer - Scénographie événementielle (scénographie et décors expérientiels : festivals, défilés de mode...)

équipements

- > Des établis
- > 2 salles de projet équipées de postes informatiques
- > Fab lab partagé (découpe laser)
- > Imprimante 3D
- > Plotters de découpe (cutter numérique)
- > Découpeuse fil chaud
- > Thermoplieuse
- > Embosseuse
- > Petit outillage manuelle et électrique pour la réalisation de maquettes et de prototypes
- > Studio photo

Le design expérientiel a pour objectif de concevoir des structures et dispositifs événementiels et/ou communicants liés à la culture et au commerce, qui impliquent le public dans une mise en scène mémorable.
Le but est de faire vivre une expérience unique aux usagers (émotionnelle, poly-sensorielle, interactive, immersive, percutante ou sensible, individuelle ou collective, ludique et/ou didactique).

Tout au long de la formation, les projets expérimenteront et questionneront :
les différentes échelles de l'événementiel (du volume comme un packaging collector ou un présentoir, au dispositif spatial comme un corner de grand magasin ou un espace d'accueil d'un festival)
les différentes temporalités (de l'éphémère au semi-pérenne) leur quantité (du dispositif unique à la moyenne série)
Les fondements de cette formation s'appuient sur la méthodologie de conception, l'apprentissage de solutions techniques, une ouverture culturelle, plastique et sémantique, une démarche éco-responsable, le goût de l'expérimentation et du travail en équipe...

Le travail abordé au cours des trois années de ce DN MADE Événement se concentrera autour de 3 champs disciplinaires :
- la communication de l'événement culturel et l'expérience autour de l'événement culturel
- la communication de marque et l'expérience autour de la marque et du retail
- la scénographie événementielle et l'expérience autour du spectacle





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

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

CONTENUS S1
Étude d'un thème : du texte ancien à la chanson populaire, en passant par la peinture & la poésie.
Théories de la narratologie : éléments théoriques (Benveniste, Greimas & Genette) appliqués à un scénario de film [en anglais].
La narration photographique : réel et réalité.

CONTENUS S2
La scénarisation : choix d'un cadre et du format d'une image.
Théories de la narratologie : applications des éléments théoriques (Benveniste, Greimas & Genette) + sémiologie de l'image.
La narration cinématographique : les différentes couches narratives en parallèle avec la narration photographique.

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Paragraphe argumentatif / Dossiers de recherche sur thème / Exercices de scénarisation

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

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

CONTENUS S1 / S2
Analyses : le design, ses rapports avec l'art et la technique (sous les trois angles : production / produit / réception). Le problème de la spécificité du design et les questions qu'il pose en retour aux champs artistiques et techniques.
Références : les textes de la philosophie de l'art, de l'esthétique et de la technique. Les écrits des designers et des artistes. Les travaux en sciences humaines qui intéressent le design (sociologie, psychologie, sémiotique...)
Problématiques : une approche des problèmes contemporains auxquels le design est confronté : éthique, écologie, économie, consommation, rapports sociaux... Les formes récentes du design (design centré sur l'utilisateur, slow design, éco-conception, etc.).

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

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

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

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

CONTENUS S1/S2
Approche esthétique, socio-historique, technique et chronologique des périodes artistiques allant de la préhistoire jusqu'à la révolution industrielle et au XXIème siècle.
Grands domaines développés :
- L'architecture, le paysage et l'urbanisme
- L'art, approche picturale et sculpturale
- Le design graphique du XIXème siècle au XXIème siècle

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

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



Enseignements transversaux

Méthodologies, Techniques et Langues

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

objectifs

Observer, analyser, explorer, expérimenter, sélectionner, communiquer.
Acquérir et investir des compétences techniques, sensibles et créatives.
Maîtriser les outils d'expression fondamentaux.
Développer un langage visuel.
Maîtriser les compositions visuelles.
Compréhension des volumes dans l'espace
Maîtriser les modes de représentation.

CONTENUS S1/S2

Composition d'image.
Photographie : prise de vue, gestion des lumières.
Procédés fondamentaux d'expression des systèmes conventionnels en géométrie et en perspectives.
Procédés fondamentaux d'expression et d'exploration créative graphisme/ image/couleur/volume
Conférences sur le langage cinématographique.

ACTIVITÉS

Prise de vue manuelle numérique avec la gestion des réglages, des lumières et de la composition d'image.
Pratiques plastiques graphiques, chromatiques et composition de volumes.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Productions graphiques et plastiques / Productions photographiques / Productions volumiques.

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Productions graphiques, plastiques et volumiques.

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

objectifs

Apporter les connaissances scientifiques que l'étudiant devra intégrer au sein de sa démarche lors de la réalisation d'un projet créatif. Le module est en lien avec les enseignements EC3.1&2- EC7.1&2.
Constituer un lexique technique spécifique en langue vivante étrangère utile au futur projet MADE professionnel.

CONTENUS S1

Étude des propriétés générales des matériaux qui sont à intégrer dans une démarche de création ; présentation des classes de matériaux : traditionnels, industriels, innovants, issus des nouvelles technologies et de l'évolution des ressources et enjeux sociétaux ; recyclage, choix d'un matériau pour une problématique particulière dans une démarche éco-responsable (matière première renouvelable, matériaux biosourcés, recyclabilité).

CONTENUS S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Contrôle de connaissances / Études de cas / Dossiers.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX ARTS APPLIQUÉS
EC2.2 & EC6.2
36H ANNÉE/2H QUINZAINE
COURS ADOSSÉ

objectifs

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

CONTENUS S1/2

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

ACTIVITÉS

Veille technologique / Enquêtes / Routines pratiques et techniques / Ateliers expérimentaux et d'application

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Contrôle de connaissances / Synthèse / Enquête / Maquette / Compte-rendu de visite.





OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC2.3 & EC6.3
54H ANNÉE / 2H 3 SEMAINES SUR 4

objectifs
Utiliser les outils de communication de PAO : Photoshop / Illustrator / Indesign.
Premiers pas dans la modélisation 3D.
Savoir utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

CONTENUS S1/S2
Initiation aux fondamentaux de Photoshop et Illustrator
- retouches d'image et photomontages ;
- mise en page / manipulation du dessin vectoriel ;
- protocoles de préparation des fichiers vectoriels nécessaires à la commande d'outils numériques ;
- initiation au pilotage des machines numériques : plotter de découpe, découpe-gravure laser.
Premiers pas avec Google Sketchup : initiation à la modélisation 3D

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

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

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

objectifs
atteindre le niveau B2 du CECRL

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

ACTIVITÉS
Interdisciplinarité et collaboration avec les matières d'arts appliqués pour la réalisation de documents divers : planches annotées en anglais, diaporama en anglais, rédaction de glossaire de lexique technique, réalisation de vidéos (interview de designers/ 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 écrite de texte / Compréhension orale de vidéo / Analyse de texte ou d'articles/ Rédaction du point de vue personnel / Présentation orale (seul, en groupe, en interaction)

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

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

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Articles / Enquêtes / Dossiers / Présentation orale

Le Corbusier à l'heure d'instagram !
DÉVELOPPEMENT 2/4 INTERACTIVITÉ ET SPOT INSTAGRAM

1. Les filtres instagram
→ Très populaire et facile d'accès

2. Les miroirs
→ Photos populaires car assez facile à prendre, on peut cacher son visage si on est timide...
→ Possibilité d'être à plusieurs sur la photo!

Côté spectateur:
Un pan de mur ultra coloré qui permet de se prendre en photo en selfie, par quelqu'un en bas des escaliers mais aussi dans le miroir en face

Côté Corbusier:
Un pan de mur tout en miroir avec un dessin au trait noir pour être personnel! Le Corbusier avant qu'il ne soit totalement coloré si on se place devant
→ Créer un dessin plus souple et corbusien?

Dispositif du Corbusier car au final c'est le visiteur qui "passe en premier plan"
→ Image peu "sursaturée" et surchargée
→ Faire en sorte que la couleur du côté visiteur soit le silhouet du Corbusier en face

Partie d'une des grilles du Corbusier
→ Regarder son côté "artiste"

Seulement les lunettes sont en miroir
→ Accrocher un face à face où Le Corbusier regarde le visiteur dans les yeux
→ Possibilité de prendre en photo peu de personnes à la fois
→ Permet d'éviter d'avoir d'autres personnes dans le cadre

La couleur du Corbusier imprimée sur un revêtement de stabilité ou un panneau de meubling
→ Projeter des couleurs?
→ Ajouter du mouvement
→ Ne retravailler pas très bien les véritables couleurs

Les miroirs déformés
→ Accrocher le côté "détail" du Corbusier
→ Inviter le visiteur à prendre en photo grâce au côté humoristique
→ Possibilité de ne déformer que certains endroits du miroir?

Installation Fata Morgana, 2002, Londres

FACE A FACE CORBUSEEN UNE ICÔNE DÉSACRALISÉE

1 Vue de près

2 Vue de loin

3 Vue intérieur

Enseignements pratiques et professionnels

Ateliers de création

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
– PÔLE PROJET
EC3.1 & EC7.1
144H ANNÉE/4H HEBDOMADAIRE

objectifs

Analyser et synthétiser une demande ; Identifier, manipuler les codes d'une stratégie marketing ; Transposer un univers de communication au travers d'un dispositif 3D ; Explorer au travers de manipulations et expériences ouvertes (dessin, maquette, photo) ; Savoir argumenter sa démarche, et justifier ses choix ; Sensibiliser à l'expérientiel, au sensoriel, et à l'interaction avec l'utilisateur.

CONTENUS S1/S2

L'EC "Techniques et Savoir-Faire" et l'EC "Pratique et Mise en œuvre" forment ensemble le pôle "Projet". Découverte et mise en pratique des premiers fondamentaux méthodologiques nécessaires à la conduite d'une démarche créative :
- Analyses du besoin, de la demande, de l'usage, de la cible, d'une stratégie marketing, du contexte spatial, d'un cahier des charges ;
- Conceptualisation, idéation : définition d'axes ou univers de création (moodboards) / premières approches de mises en scène et scénarios d'usage / veille et enquêtes documentaires culturelles & techniques ;
- Formalisation : recherches exploratoires (S1) et approfondissement de pistes créatives (S2)
- Communication : présentation et production des livrables.

ACTIVITÉS

Exercices / Micro-projets décontextualisés ou ancrés dans une dimension événementielle et expérientielle ; Recherches exploratoires, manipulatoires, sous forme de productions graphiques et de maquettes 3D ; Enquêtes et veille culturelle ; Visite de sites référents...

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers (restitution des démarches créatives : productions graphiques et de maquettes 3D...) / projets d'équipe /projets individuels / présentations orales.

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

En S1 : le but sera de mettre en place la démarche de projet, tout en favorisant un apprentissage méthodologique et des outils de communication. Des projets événementiels à petite échelle seront favorisés.
En S2 : des projets de réalisations et de fabrications seront proposés aux étudiants, pour une mise en œuvre de savoir-faire. L'échelle des projets pourra être plus importante.
La fin de l'année sera conclue par un ou plusieurs stages techniques, d'une durée totale de 15 jours.

ACTIVITÉS

Exercices / Micro-projets décontextualisés ou ancrés dans une dimension événementielle et expérientielle ; Recherches exploratoires, manipulatoires, sous forme de productions graphiques et de maquettes 3D ; Enquêtes et veille culturelle ; Visite de sites référents...

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers (restitution des démarches créatives : productions graphiques et de maquettes 3D...) / projets d'équipe / projets individuels / présentations orales.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE
DU PROJET— SÉMANTIQUE DE
L'IMAGE
EC 3.2 & EC 7.2
36H ANNÉE/1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Sensibiliser les étudiants au décodage des images et des éléments d'identité visuelle afin de mieux comprendre les enjeux des stratégies de communication des marques, des institutions, des associations et d'en exploiter leurs spécificités dans les phases de conception.

CONTENUS S1/S2

Approche théorique et pratique de la sémantique de l'image (1h/semaine). Il s'agit de construire une méthode de décodage des images et des supports de communication existants et faisant partie d'une stratégie de communication d'une marque ou d'une institution. La première année sera consacrée à l'acquisition d'une terminologie précise et professionnelle ainsi qu'au déploiement d'outils permettant ce décodage iconographique.
A savoir l'introduction au domaine de l'image et l'Introduction à la stratégie publicitaire

ACTIVITÉS

Prise de notes, exercices d'application individuels ou collectifs, exposés.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Exercices / analyses / exposés.

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

objectifs

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

CONTENUS S1/S2

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

Professionalisation

PARCOURS DE
PROFESSIONNALISATION ET
POURSUITES D'ÉTUDES
EC4 & EC8
36H ANNÉE/2H QUINZAINE
COURS ADOSSÉ

objectifs

Identifier et situer les champs professionnels du design et de l'artisanat d'art potentiellement en relation avec sa formation, ainsi que les spécialités et transversalités possibles. Concevoir et réaliser un CV.

CONTENUS S1/S2

Cours adossé à la mention Espace. Ce module est l'occasion d'aborder de manière ouverte design et métiers d'art : découverte des différents champs, points de convergence et de divergence entre les champs, pratiques professionnelles transversales, espaces de rencontre et collaborations. Ce module est aussi un temps de rencontres avec le monde professionnel : vers une compréhension de l'activité professionnelle du designer dans sa variété (domaines et interactions multiples). Elles visent à préparer la construction du projet professionnel de l'étudiant, et appréhender la diversité des parcours, champs, métiers et activités.

ACTIVITÉS

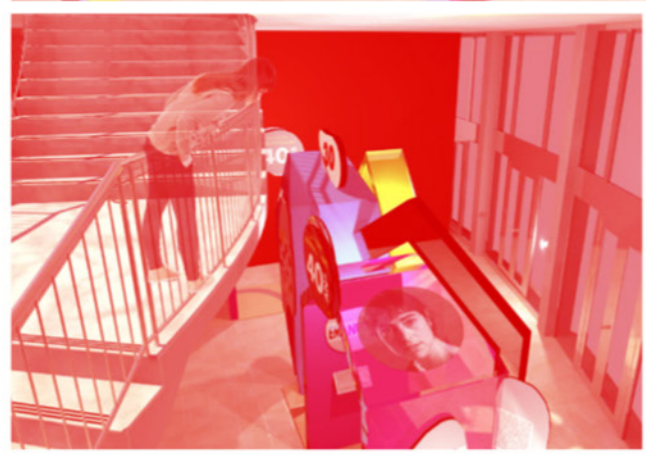
Dans le cadre de cours magistraux, conférences, travaux de groupe et enquêtes individuelles, l'étudiant appréhende la variété des champs disciplinaires et découvre une palette diversifiée de métiers et parcours professionnels.
Initiation à la prise de note visuelle (sketchnoting).

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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



MAISON DE LA danse *Le village des danses*



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

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

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

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
 Analyse argumentée / Dossier de recherches personnelles sur un thème / Exercice de scénarisation.

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

objectifs
Rédiger et organiser sa pensée.
Accéder à une culture philosophique en lien avec la spécialité de formation.
Mobiliser des références théoriques.
Acquérir et appliquer une méthodologie réflexive : savoir problématiser, conceptualiser, argumenter, organiser un raisonnement.
Interroger le monde contemporain et les enjeux actuels du design.
Savoir présenter oralement une analyse théorique appliquée.

CONTENUS S3 / S4
 Analyse : La notion d'événement en philosophie. L'être et le devenir (structure et durée). Les temporalités de l'événement. Événement, expérience, existence. Types événementiels (festivités, cérémonies, rituels, etc.). Références : Les textes de la philosophie de l'art et de l'esthétique. Les théories en sciences humaines (sociologie, ethnologie, psychologie, sémiotique, etc.). Les écrits des designers et des artistes.
 Problématiques : Une approche des problèmes éthiques contemporains auxquels les designers sont confrontés : environnement, consommation, rapports sociaux... Une réflexion sur les formes récentes du design et leurs enjeux.

ACTIVITÉS
 S1 : Prise de notes et participation orale, recherche personnelle pour documenter et référencer un sujet commun, formulation d'une problématique et de ses enjeux, rédaction d'un devoir synthétique personnel.
 S2 : Prise de notes et participation orale, recherche personnelle sur une réalisation de design existante, identification de la problématique et des enjeux théoriques de cette réalisation, exposition orale de la problématique devant la classe.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
 S3 : Devoir de synthèse sur un sujet commun / S4 : Exposé oral individuel devant la classe.

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

objectifs
Permettre aux étudiants : de mieux saisir l'histoire des domaines liés à leur mention et leurs secteurs d'activité ;
de mieux mettre en perspective leur pratique du design événementiel et/ou expérientiel ;
de se constituer une culture spécifique (théorique, pratique, technique, historique, stylistique...) afin d'alimenter, d'enrichir et de légitimer leur propre production ;
de s'inscrire dans une continuité et évolution créative.

CONTENUS S3 / S4
 Approche esthétique, socio-historique, technique et chronologique autour de thématiques fondamentales liées aux champs disciplinaires de la mention et permettant d'aborder les différentes formes de créations :
 - histoire et évolution des espaces commerciaux,
 - histoire de la scénographie
 - histoire des musées et de l'expographie
 - histoire du graphisme et de l'affiche
 - histoire des expositions universelles
 - histoire des défilés de mode

ACTIVITÉS
 Prises de notes, échanges-discussions, questions-réponses, prises de parole.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
 Devoirs de connaissances (vérification des apprentissages et de la compréhension des contenus) / Analyses d'œuvres (application des apprentissages et des méthodologies, recherches, enquêtes) / Analyses comparatives (méthodologie d'élaboration de problématiques liées aux domaines de l'art et de la création).



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

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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

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

objectifs

Apport de connaissances scientifiques que l'étudiant devra intégrer au sein de sa démarche lors de la réalisation d'un projet créatif. Le module est en lien avec les enseignements EC11.1&2-EC15.1&2.

CONTENUS S3

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

CONTENUS S4

Bases de la mécanique appliquée au champ du design : Mécanique, Statique (Actions mécaniques, Forces, mouvement et équilibre d'un solide). Le cours s'appuiera sur des études de cas de manière à appréhender les contraintes mécaniques dans la réalisation d'un projet créatif.

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Contrôle de connaissances / Dossiers / Enquêtes et études de cas.

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

objectifs

Permettre aux étudiants : de mieux appréhender la faisabilité de leurs projets ; de se constituer une culture technique transférable dans leurs projets ; d'expérimenter les matériaux et en comprendre leurs intérêt d'utilisation ; de mieux appréhender les apports créatifs permis par différents procédés et matériaux.

CONTENUS S3/4

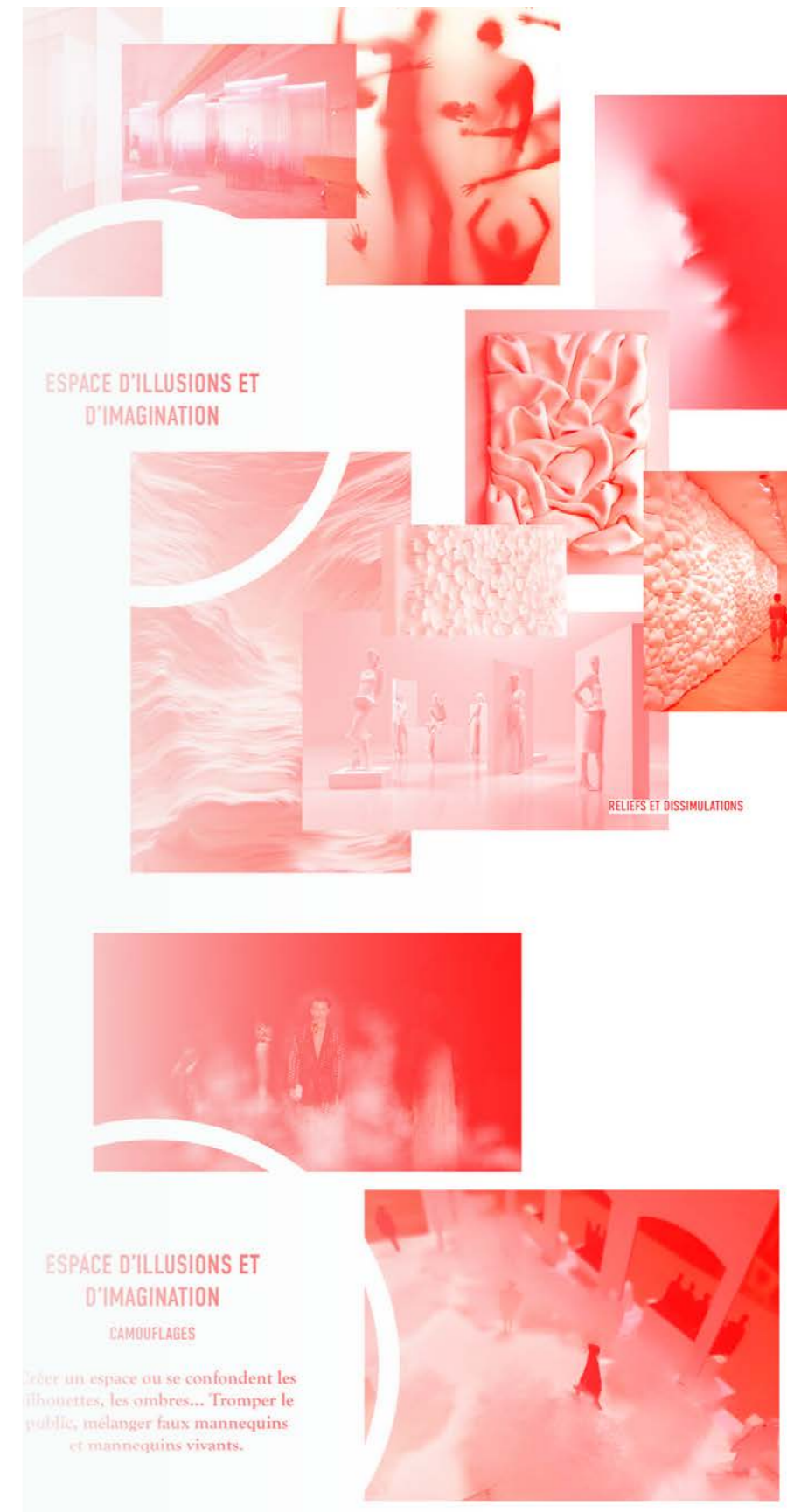
Acquisitions théoriques et pratiques, de techniques et de savoir-faire nécessaires à la conduite et la faisabilité des projets :
Étude d'une matériauthèque ;
Procédés de fabrication, transformation, usinage, assemblages et finition des matériaux étudiés ;
Procédés de mise en oeuvre des constructions éphémères ;
Normes de sécurité ERP liées à l'événementiel ;
Procédés et supports d'impression liés à l'événementiel ;
L'éco-conception dans l'événementiel ;
Revêtements (sol, murs, plafond) : matériaux, effets, assemblage/montage/démontage, supports, contraintes, composants... ;
Outils de communications digitales et sonores ;
Manipulation des petits outils à main, outils-machines et outils du Fablab.

ACTIVITÉS

Études de cas, enquêtes, veille technologique, expérimentations, visites pédagogiques, ateliers expérimentaux.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Contrôle de connaissances / Étude de cas / Dossiers / Mise en oeuvre / Prototypage.



ESPACE D'ILLUSIONS ET D'IMAGINATION

RELIEFS ET DISSIMULATIONS

ESPACE D'ILLUSIONS ET D'IMAGINATION

CAMOUFLAGES

Créer un espace où se confondent les silhouettes, les ombres... Tromper le public, mélanger faux mannequins et mannequins vivants.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC10.3 & EC14.3
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

Forte transversalité avec le cours de projet : les contenus sont orientés en fonction des besoins en médiation et en réalisation de document techniques des projets de conception en cours.
PAO : Initiation aux fondamentaux d'Indesign et renforcement des logiciels Adobe vus en 1ère année.
CAO : Approfondissement ou initiation aux logiciels de modélisation et rendu 3D : Sketchup Pro, Artlantis, Vectorworks.

ACTIVITÉS

Production de documents numériques variés :
Retouches d'images, mises en situation et mise en page des projets de conception ;
Production de documents techniques ; modélisations 3D ; rendu matières & lumières ; animation 3D ;
Initiation aux machines du FABLAB : découpe et gravure laser, plotter de découpe, impression 3D.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Documents de médiation et fichiers numériques rattachés aux projets de conception.

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

objectifs

Atteindre le niveau B2 du CECRL

CONTENUS S3/S4

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

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Présentation de projet individuel ou en groupe à l'aide de visuels (planches, maquettes, vidéos) (EOC), entretiens d'embauche (EOI) / Compréhension orale et écrite sur divers documents en lien avec la spécialité événement / Rédaction de CV, de lettres de motivation, de texte argumenté (EE).

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

objectifs

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

CONTENUS S3/4

Compréhension des enjeux économiques et juridiques du secteur. Mise en relation de la stratégie marketing et de la stratégie événementielle.
Organisation et planification de la conception d'un événement.
Participation à la gestion budgétaire d'un projet.

ACTIVITÉS

Mobilisation des savoirs de première année.
Recherche documentaire.
Réactions et questionnements.
Analyse de situations réelles.
Expression orale, écrite et numérique.
Réflexion méthodologique et conceptuelle.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers (visuels, maquettes...) / Enquêtes / Articles / Présentations orales / Tableaux / Mindmaps réflexifs.



Halo miraculeux

Cette promenade contemplative créée par anamorphose, permet de plonger dans l'univers miraculeux de Caudalie et de ressortir « transformé » par ce voyage sensoriel, surprenant et magique, autour de Premier Cru et de son auréole prodigieuse.



TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC11.1 & EC15.1
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

objectifs

Procéder à l'analyse des contextes et contraintes techniques du lieu ; Expérimenter et mettre en forme les matériaux, réaliser et tester un prototype, mettre en oeuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ; Effectuer des choix, des hypothèses, au regard d'enjeux d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ; Proposer et structurer des résolutions techniques et/ou technologiques alternatives ; Renforcer la posture sensible et engagée vis-à-vis de l'expérientiel, du sensoriel, de l'interaction avec l'utilisateur.

CONTENUS S3/S4

L'EC "Techniques et Savoir-Faire" et l'EC "Pratique et Mise en oeuvre" forment ensemble le pôle "Projet". Renforcement des fondamentaux méthodologiques acquis en S1 et S2. Nouveaux enjeux et notions abordés :
- Analyse du cahier des charges
- Développement technique et sémantique en lien avec les cours de technologie des matériaux.
Au travers de micro-projets, découverte des domaines qui n'auront pas été traités en première année.
L'invitation de professionnels ponctue l'année.
La fin du S4 sera conclue par un ou plusieurs stages, d'une durée de 12 à 16 semaines.

ACTIVITÉS

Projets ancrés dans une dimension événementielle et expérientielle réelle ou fictive ; Productions graphiques (manuelles et numériques) et maquettes 3D ; Veille culturelle ; Visite de sites référents ; Rencontre de professionnels...

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers (restitution des démarches créatives : productions graphiques, numériques et maquettes 3D...) / Projets d'équipes et projets individuels/ Présentations orales.

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

objectifs

Procéder à l'analyse sémantique et symbolique de la communication d'un commanditaire ; Analyser les situations et contextes de projet et prendre en compte leurs exigences et contraintes ; Effectuer des choix, des hypothèses, des solutions en gagnant en autonomie Mettre en parallèle sa culture visuelle et la pratique du projet pour comprendre les enjeux d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ; Renforcer la posture sensible et engagée vis-à-vis de l'expérientiel, du sensoriel, de l'interaction avec l'utilisateur.

CONTENUS S3/S4

Renforcement des fondamentaux méthodologiques acquis en S1 et S2. Nouveaux enjeux et notions qui seront abordés pour développer et détailler davantage les projets :
- Analyse de communication ; mise à profit des enseignements du cours de "Sémantique de l'image".
- Définition des enjeux et formulation de problématiques permettant d'orienter et de crédibiliser la démarche de conception (co-animation avec le cours de philosophie en S4) ;
- Intégration accrue des outils numériques de communication dans la restitution des projets, pour valoriser sa production : 3D, dessins vectoriels, mise en page numérique.

ACTIVITÉS

Projets ancrés dans une dimension événementielle et expérientielle réelle ou fictive ; Productions graphiques (manuelles et numériques) et maquettes 3D ; Veille culturelle ; Visite de sites référents ; Rencontre de professionnels...

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers (restitution des démarches créatives : productions graphiques, numériques et maquettes 3D...) / Projets d'équipes et projets individuels/ Présentations orales.

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET + OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES + TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC11.3 & EC 15.3
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

objectifs

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

CONTENUS S3/S4

Forte transversalité avec le cours de projet : les contenus sont orientés en fonction des besoins en médiation et en réalisation de document techniques des projets de conception en cours.
PAO : renforcement des logiciels Adobe Photoshop et InDesign / atelier découverte au vidéo-montage avec Adobe Première.
CAO : renforcement-apprentissage des logiciels de modélisation 3D : Google Sketchup Pro + Vectorworks Studio / moteur de rendu : Artlantis Studio.

ACTIVITÉS

Réalisation de documents infographiques variés :
- PAO : retouches d'images, mises en situation et mise en page des projets de conception ; vidéo-montages ;
- CAO : production de documents techniques ; modélisations 3D ; rendu matières & lumières ; animation 3D.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Documents de médiation et fichiers numériques rattachés aux projets de conception.

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DU PROJET
EC11.4 & EC15.4
SÉMANTIQUE DE L'IMAGE
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Acquérir une terminologie précise et professionnelle Déployer des outils permettant un décryptage iconographique le plus en lien possible avec les phases de conception de projet. Accéder à la compréhension globale et spécifique de stratégies de communication existantes Élaborer des problématiques.

CONTENUS S3/S4

Construction d'une méthode de décryptage des images et des supports de communication existants et faisant partie d'une stratégie de communication d'une marque ou d'une institution.
1. Domaine de l'image : le concept d'italianité de Roland Barthes, les figures de styles., les polices de caractères, les logotypes (vocabulaire, composants, fonctions, élaboration, connotations, spécificités, familles...)
2. Introduction à la stratégie publicitaire : les cibles, les familles de cibles et les influenceurs, les définitions et les objectifs de la publicité et des affiches (commerciales et culturelles), la copy strategy, la charte graphique.

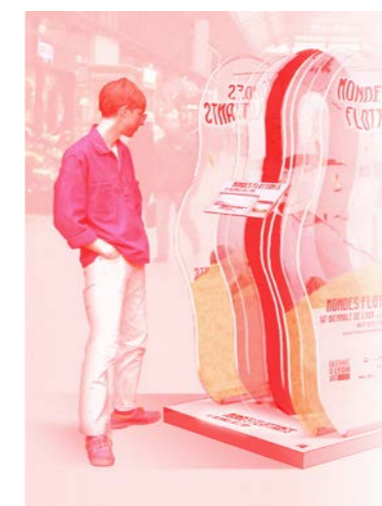
ACTIVITÉS

Prise de notes, exercices d'application individuels ou collectifs, exposés. Le plus en lien possible avec les projets de conception.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Exercices / Analyses / Exposés.

Professionnalisation



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

objectifs

Permettre aux étudiants : -de mieux s'inscrire dans les domaines de l'événementiel et du design expérientiel ; -de mieux percevoir leurs opportunités professionnelles (filères et métiers) ; -de mieux saisir les évolutions des domaines liés aux différentes actualités / contraintes environnementales, sanitaires, culturelles, marketing...

CONTENUS S3/S4

Accompagnement des étudiants dans :
-leur compréhension de l'ensemble des domaines d'activités liés à l'événementiel et au design expérientiel éphémère ;
-leur démarche de recherche de stages ;
-leur compréhension des activités professionnelles par l'intermédiaire d'intervenants extérieurs (expographie, stand...) ;
-leur première découverte des poursuites d'études et des débouchés professionnels (interventions d'anciens étudiants...) ;
-leur compréhension des enjeux professionnels par le biais de visites et d'études de cas expositions, stands, boutiques, spectacles...)

ACTIVITÉS

Prise de notes, exercices d'application individuels ou collectifs, exposés individuels ou collectifs, enquêtes, études de cas lors de visites...

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Exercices / Analyses / Exposés / Enquêtes.



HUMANITÉS–PHILOSOPHIE
EC16.1 & EC21.1
36H EN S5 PRINCIPALEMENT /
2H HEBDOMADAIRES
+ CO-ANIMATIONS PROJET

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

CONTENUS S5 / S6
S5 / Cours magistral : Philosophie de l'expérience esthétique (Dewey, Schaeffer). Introduction à la phénoménologie des atmosphères et des ambiances (Schmitz, Böhme, Bégout). Esthétique de la rencontre (Morizot). Théorie des relations de résonance (Rosa) / Cours de méthodologie : Problématiques et thématiques. Antinomies et apories. Conceptualisation, définitions, distinctions. Argumentation et raisonnement. Références théoriques. Accompagnement individualisé des mémoires.
S6 / Aide à la finalisation des projets.

ACTIVITÉS
Rédactions successives (recherches de références, définitions de concepts, élaboration de plans, formulations de problématiques, stratégies argumentatives).
Présentations orales de l'état de la recherche.

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS
Rendus successifs et prestations orales en lien avec le mémoire.

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN
ET DES TECHNIQUES
EC16.2 & EC21.2
18H EN S5 / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
Permettre aux étudiants :
-d'enrichir une culture générale et spécifique ;
-d'étayer et de mettre en perspective leur propre production (arts appliqués et arts plastiques) ;
-de s'inscrire dans l'héritage de mouvements antérieurs ou actuels ;
-de favoriser l'exercice de la problématisation ;
-d'enrichir la mise en place du projet mémoire (S5) ;
-d'alimenter conceptuellement l'élaboration et le contenu du projet mémoire (S5 +S6).

CONTENUS S5 / S6
Approche esthétique, socio-historique, technique et chronologique liée aux différents domaines de la création du 20ème et 21ème siècles (avant-gardes, art moderne, art contemporain).

ACTIVITÉS
Prises de notes.
Visites.
Échanges-discussions collectifs et individuels, questions-réponses, prises de parole.
Écoute et débat liés aux problématiques soulevées en cours, analyses écrites, recherches de références contemporaines avec analyse et problématisation en vue du mémoire (S5) et du projet (S6).

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS
Analyse de références et d'œuvres en lien avec les enjeux du mémoire et du projet.

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC17.1 & EC22.1
54H ANNÉE RÉPARTIES EN PLUSIEURS WORKSHOPS / 1H30 HEBDOMADAIRE ANNUALISÉE

objectifs

Définir une identité plastique et artistique en lien avec la formation en design expérientiel.
Acquérir de l'autonomie.
Apprendre à réfléchir de façon structurée et approfondie.
Développer ses savoirs faire et sa culture personnelle.

CONTENUS S5 / S6

Cours axés sur la méthodologie de recherche plastique et l'élaboration d'une démarche personnelle faisant état de savoirs faire techniques et plastiques ainsi que de qualités liées à la conceptualisation. Le travail mené est en lien avec les mémoires personnels (S5) et projets personnels (S6) et doit attester également d'une culture personnelle.
Cet enseignement se concrétise par deux workshops de plusieurs jours (S5 et S6) afin d'adopter un réel travail d'atelier, de conception et de réalisation.

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Au fil des workshops.



OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC17.3 & EC22.3
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

Savoir diriger et pratiquer l'exécution des médias de communication.
Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.
Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

CONTENUS S5 / S6

Le cours s'appuie fortement sur le calendrier et les besoins liés à la pratique de projet.
Ce choix de modalité d'enseignement permet une approche concrète des logiciels ainsi qu'une optimisation des contenus de cours et de la répartition de la charge de travail pour les étudiants.

S5 : renforcement des acquis dans les logiciels de la suite Adobe : Photoshop, InDesign, Illustrator.
Approfondissement des logiciels de modélisation et rendu 3D (Sketchup Pro, Artlantis, Vectorworks).
S6 : suivi individualisé de la dimension infographique du projet.

ACTIVITÉS

Définition de l'identité visuelle, et mise en page du mémoire.
Modélisation 3D, rendu photoréaliste et contextualisation du projet de fin d'étude.
Réalisation des plans, documents techniques et supports de médiation visuelle nécessaires à la communication des idées, des étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Fichiers numériques et imprimés :
S5 : exercice(s) d'application, mise en page et façonnage du mémoire.
S6 : planches de présentation et planches techniques du projet.

LANGUES VIVANTES
EC17.4 & EC22.4
36H ANNÉE / 2H QUINZAINE

objectifs

Atteindre le niveau B2 du CECRL

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, recherches personnelles.
Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse du mémoire dans le cadre du projet professionnel (Abstract).

ACTIVITÉS

Rédaction du compte rendu de stage et présentation orale argumentée
Expliquer sa démarche de projet, le processus de création.
Méthodologie de la fiche de synthèse/ d'abstract
Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
Entraînement à la présentation orale en autonomie.
RDV individuels et travail en groupes.
Travail en collaboration avec l'équipe d'arts appliqués.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Présentation orale de projet individuel ou en groupe à l'aide de visuels (planches maquettes / vidéos) (EOC), Compréhension orale et écrite sur divers documents en lien avec leur spécialité en design,
Recherches individuelles en anglais et rédaction de texte argumenté (EE).



TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC18.1 & EC23.1
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

objectifs

Collecter, sélectionner, hiérarchiser des données et des informations pour approfondir le vocabulaire technique.
Observer et analyser les techniques employées sur site.
Analyser et s'approprier un cahier des charges.
Anticiper la faisabilité technique.
Nourrir et ancrer sa démarche, en se référant à la culture technique du domaine traité.
Prototyper.

CONTENUS S5 / S6

Le projet développé en Pratique et Mise en œuvre du projet sera également suivi dans le cadre du cours de Techniques et Savoir-Faire, en mettant l'accent sur la technique et la méthodologie.
S5 / Suite et fin du panorama des matériaux et de leurs mises en forme, procédés de montage, effets, principes de construction... liés aux domaines de l'événementiel.
S6 / Mise à profit directe des contenus techniques et technologiques développés du S1 au S5 dans l'élaboration du projet mémoire dans les phases de créativité et de faisabilité.

ACTIVITÉS

Prises de notes, de croquis, rencontres avec des professionnels ; visites de sites, de salons, de dispositifs événementiels et expérimentaux ; analyses et études de cas existants ; veille technologique.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossier technique du projet : compte rendu du projet dans sa faisabilité, ses dimensions techniques et technologiques.

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET
EC 18.2 & EC 23.2
288H ANNÉE / 8H HEBDOMADAIRE

objectifs

Méthodes permettant de structurer les protocoles de recherche d'un projet.
Proposer des orientations créatives et prospectives relevant spécifiquement de la mention et/ou de la spécialité.
Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel, l'aspect structurel et technique, la sémantique, le scénario d'usage, la mise en place d'expériences.
Planifier et gérer le projet.

CONTENUS S5 / S6

S5 / Mise en place d'une étude théorique et problématique issue d'un contexte réel du design expérimental et donnant lieu à la rédaction d'un mémoire. Ceci en co-animation avec le professeur de philosophie puis le professeur de contexte juridique et économique.
S6 / La thématique du mémoire est réinvestie dans le projet de fin d'études dans l'un des domaines du design expérimental, au choix de l'étudiant. Des professionnels en lien avec la mention sont sollicités par l'équipe enseignante tout comme par les étudiants eux-mêmes pour accompagner les démarches créatives et techniques au plus près des attentes et réalités contextuelles de la vie professionnelle.

ACTIVITÉS

S5 / Choix d'un événement pour un commanditaire réel. Analyses sémantiques et marketing. Études de références, élaboration d'un cahier des charges. Définition d'un territoire de recherche, problématisation et construction du mémoire.
S6 / Choix du domaine expérimental et mise en œuvre du projet de diplôme. Sollicitations de partenaires extérieurs. Études des faisabilités technique et budgétaire.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

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



DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DU PROJET
EC18.4 & EC23.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Développer le sens critique, aiguïser les analyses, étayer les argumentations et donner du sens aux positionnements pris, enrichir sa culture et sa réflexion puis les convertir en démarche de projet.
Confronter son point de vue personnel à ses pairs (classe, enseignants, professionnels).
Acquérir une culture qui permet de réfléchir sur sa propre pratique du design expérimental.

CONTENUS S5 / S6

S5 / accompagnement personnalisé de l'étudiant dans l'élaboration de son mémoire (entretiens, co-animations, mise en place de jalons méthodologiques, constitution d'une bibliographie / webographie, analyses diverses, travail sur la problématisation et la structure du mémoire, entraînements oraux...)
S6 / accompagnement personnalisé de l'étudiant dans le planning du projet, ses étapes successives (conceptuelles, pratiques, techniques, matérielles...) pour maximiser la pertinence, l'efficacité, la légitimité et la faisabilité du projet professionnel.

ACTIVITÉS

Travail d'analyse, de synthèse, de problématisation, de démonstration, d'argumentation, de choix de références personnelles, d'exploration et de prospective.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Intégrée(s) à la démarche du mémoire et du projet.



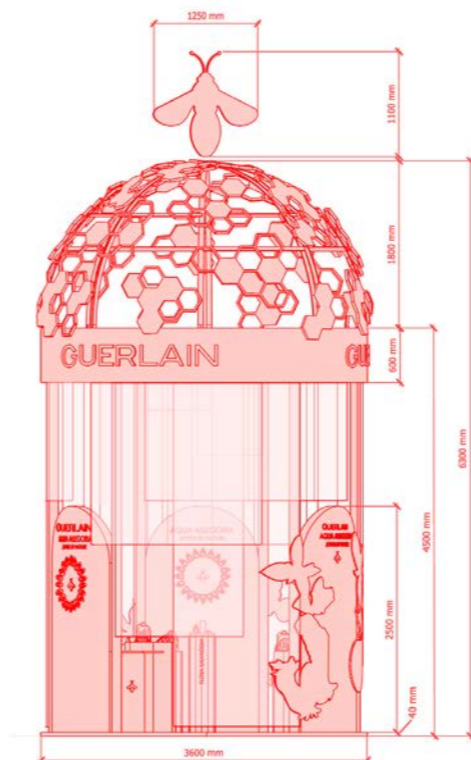
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET
EC18.3 & EC 23.3
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs
Communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement.
Diriger et pratiquer l'exécution des médias de communication.
Acquérir une exigence et une autonomie dans la production des supports de médiation.
Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

CONTENUS S5 / S6
Le cours s'appuie fortement sur le calendrier et les besoins liés à la communication et à la valorisation :
- du mémoire : mise en page, façonnage du support et préparation à la soutenance orale
- du projet : présentation des étapes d'analyses, recherches, avant-projet et développement, réalisation de maquettes de principe et de finalisation, préparation à la soutenance orale
- du book : mise à jour du portfolio et CV réalisés au cours de la seconde année pour la poursuite d'études.

ACTIVITÉS
Mise en page et façonnage du mémoire imprimé.
Production des différents éléments de médiation du projet (contenu et contenant / communication 2D / modélisations et maquettes 3D).
Utilisation du fab lab.
Oraux blancs (dans la position du candidat et/ou du jury).

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Documents de médiation et fichiers numériques rattachés à l'évaluation du mémoire et du projet.



Professionalisation

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES
EC17.5 & EC22.5
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE
+ CO-ANIMATIONS PROJET

objectifs
Identifier et mettre en œuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations contextualisées.
Mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en première et deuxième année, à travers des études de cas issues du domaine d'activité.
Mettre en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise et proposer des solutions en justifiant les choix opérés.
Compétences visées :
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.
Capacité à intégrer les outils et les ressources du numérique.

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 / Enquêtes / Articles / Présentations orales / Tableaux / Mindmaps réflexifs.

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES
EC19.1 & EC24.1 :
36H ANNÉE / 2H QUINZAINE
STAGE 2 À 4 SEMAINES :
EC19.2 & EC24.2

objectifs
Caractériser et valoriser son identité, son profil, ses compétences et son projet professionnel.
Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.
Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires, entretenir ce réseau professionnel.
Identifier les enjeux des domaines liés au design expérientiel au regard de l'actualité professionnelle et grand public.

CONTENUS S5 / S6
Accompagnement dans la recherche de stage immersif S6 en lien avec le projet.
Recherche de contacts professionnels pour le mémoire et le projet (l'ancrage du mémoire-projet dans un contexte d'étude crédible, concret et professionnel, en partant à la rencontre des acteurs du territoire d'étude choisi).
Panorama des poursuites d'études et des métiers (intervention et rencontre avec d'anciens étudiants et de professionnels).
Enquêtes métiers, études de cas, visites de sites et de dispositifs.

ACTIVITÉS
Travail de recherche, de démarchage, d'enquête, d'analyse, de synthèse de données professionnelles pour se positionner pour le mémoire, le projet, la poursuite d'études et/ou l'avenir professionnel.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Restitution du rapport de stage (stage fin 2ème année), oraux et comptes rendus écrits.