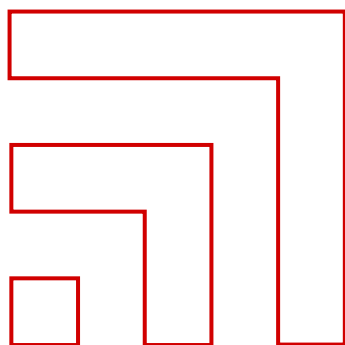
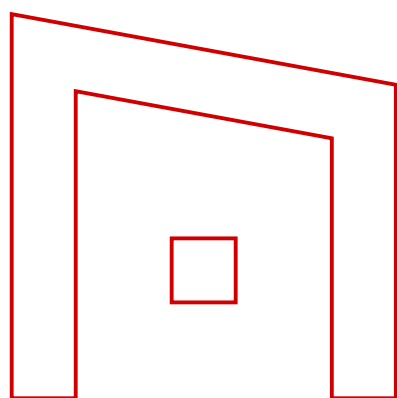
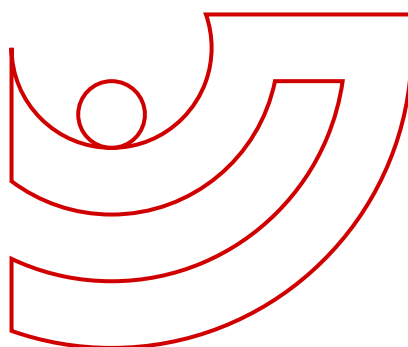
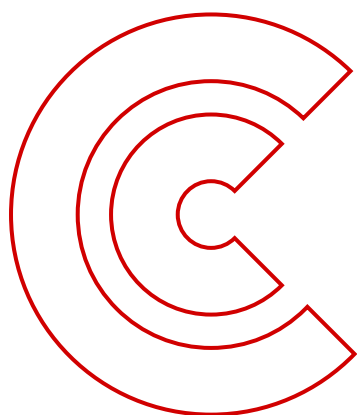
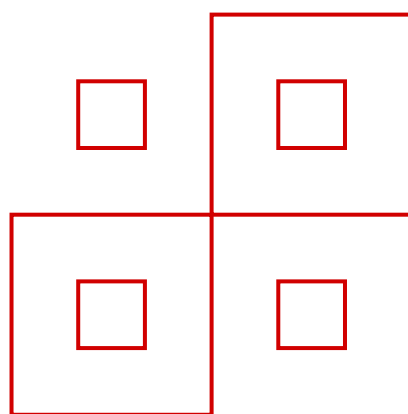
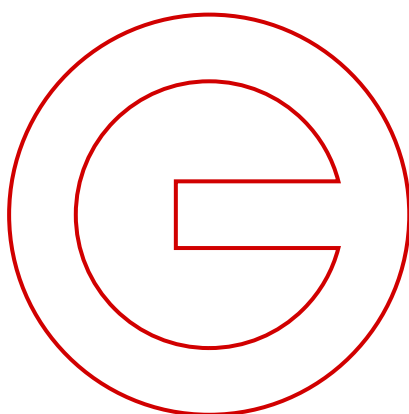
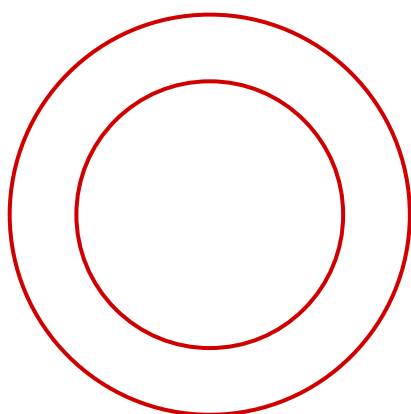


# DN MADE MODE

ESAA  
LMD

## Catalogue de cours



école  
SUPÉRIEURE  
D'ARTS  
APPLIQUÉS

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







Le DNMADE MODE spécialité «Laboratoire de design : prospecter-réaliser» offre la possibilité à chaque étudiant de construire un parcours individualisé en adéquation avec son profil créatif dans une conscience des enjeux environnementaux. L'expérimentation est l'un des piliers de la démarche en design de mode. L'étudiant est accompagné durant son parcours, dans la recherche de formes et de récits inédits.

4 pôles d'expertise proposent des ateliers tout au long de l'année 1 et 2 qui permettent un positionnement progressif qui se personnalise en année 3 avec le choix du mémoire et du projet.

-Pôle «Technique - Recherche - Formes » : La Mode et sa mise en œuvre dans les procédés de création et de réalisation. Questionner le vêtement, l'accessoire de manière concrète. Adapter des concepts créatifs à des usages, des contraintes techniques, des besoins spécifiques.

- Pôle «Image - Edition» : Développer des pratiques plastiques, infographiques et éditoriales ouvertes et variées : Exploration graphique et chromatique, photographique et vidéo. Maîtriser et penser les outils de médiation pour communiquer une démarche créative.

- Pôle «Matériaux - Innovation» : Apprentissage et connaissance des étoffes: façonnés, mailles et ennoblissements. Réalisation des techniques artisanales, actuelles et innovantes. Ouverture au monde professionnel à partir de visites et de stages en entreprise.

-Pôle «Recherche» : Acquérir les méthodologies de recherche en design de mode. Développer un questionnement qui viendra enrichir la pensée du design de mode en s'incarnant dans un projet mettant en œuvre des savoir-faire et des pratiques plastiques et techniques diversifiés.

### Débouchés professionnels

Secteurs de la mode, du textile, de la maison, de l'environnement, de l'accessoire, de l'objet, de la prospective ou de l'innovation.

- Designer junior au sein d'une agence de design, d'un bureau de style, d'une marque, d'un bureau de tendance
- Designer freelance
- Assistant junior dans l'édition Mode
- Assistant studio photo
- Styliste dans l'industrie de la mode et de l'habillement

### Poursuite d'étude

Grandes écoles de la Mode françaises et étrangères  
Des formations supérieures telles que le DSAA Design

### Equipements

1 salle de modélisme équipée en machines à coudre, en surjeteuses, en grandes tables de travail.  
1 salle d'infographie  
1 studio photo  
1 atelier d'expression plastique.  
1 Fab Lab découpe laser





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

**objectifs**

- Le cours soutient et nourrit la singularité des parcours des étudiants en développant leurs qualités réflexives et sensibles
- 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'expression écrite et orale

**CONTENUS S1**

Les thèmes travaillés permettront aux étudiants de convoquer et enrichir leurs acquis, et de s'ouvrir aux problématiques du monde contemporain (à titre indicatif: mécanismes de la fiction, médias et information, langage et conversation, art et contrainte, etc.)

**CONTENUS S2**

Les thèmes travaillés permettront aux étudiants de consolider leurs acquis et de s'ouvrir aux problématiques du monde contemporain (à titre indicatif : mythes et réalités, corps naturel et corps artificiel etc.

**ACTIVITÉS**

- Lecture et analyse d'un roman contemporain.
- Analyse comparative de textes
- Analyse filmique
- Atelier d'écriture
- Visites culturelles et propositions de spectacles

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Réflexion argumentée / Dossiers de recherche sur thème / Présentations orales/ Écriture créative

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

**objectifs**

- Acquérir une méthodologie réflexive (au niveau de la forme).
- Mobiliser des références théoriques (au niveau des contenus)
- Aborder les problèmes contemporains (au niveau du sens)

**CONTENUS S1**

Production d'écrits : essais. ( Argumenter Décrire Se positionner à partir d'une thématique ( ex : art de la contrainte)  
Une lecture cursive ( ex : «Juste la fin du monde» de Xavier Dolan ).

**CONTENUS S2**

Le design fiction ( en lien avec l'Atelier de création). Ecrire un texte narratif.

**ACTIVITÉS**

Projets communs & analyse filmique (ex : « La leçon de piano» de Jane Campion). Lire une oeuvre complète et visionner un film en lien avec l'objet d'étude et/ou voir au moins un des spectacles proposés ou une sortie au Musée des Beaux Arts et / ou une projection à l'Institut Lumière.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Diverses approches de l'évaluation

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

**objectifs**

Construire une culture artistique et générale comme un socle permettant à l'étudiant de comprendre les grandes articulations, ruptures, réactions et continuités de l'histoire des arts, du design et des techniques.

**CONTENUS S1-S2**

Approche chronologique et thématique généraliste de l'Antiquité à l'époque contemporaine, favorisant une culture du Graphisme et de la Mode.

**ACTIVITÉS**

Prise de note, participation orale, visites dans les institutions culturelles de Lyon.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Devoir de connaissance, analyse, mind-map, travail de synthèse, présentation orale

# Enseignements transversaux

## Méthodologies, Techniques et Langues

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

### objectifs

**- Acquérir et investir des compétences par des pratiques plastiques et photographiques.**

**- Construire une pensée par le dessin et l'analyse d'images.**

### CONTENUS S1 - S2

Expression graphique et plastique. S'approprier des médiums et des procédés fondamentaux d'expression graphique et chromatiques pour diversifier des traductions plastiques. Comprendre les proportions, les volumes, les morphologies humaines par le croquis, le dessin d'observation (séances de modèle vivant).

Pratique de la photographie argentique, numérique.

Acquérir les bases et les techniques photographiques argentiques et numériques.

Appliquer les règles essentielles de la composition de l'image. Savoir mettre en scène son sujet en fonction d'une thématique ou d'un projet. Développer des photographies en laboratoire. Analyser des images.

### ACTIVITÉS

Expérimenter, s'approprier les divers médiums fondamentaux (plastiques, graphiques, ou médias). Prises de vue en extérieur et en studio. Visites d'expositions. Conférences sur le cinéma de l'institut Lumière.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers de travaux.

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

### objectifs

**- Appréhender des approches scientifiques pour comprendre des phénomènes optiques.**

### CONTENUS S1

- Analogique/numérique, quelles différences ? Application à l'image numérique bitmap et vectorielle  
- Principe d'une machine numérique  
- La couleur (lumière et matière)

### CONTENUS S2

- Vision des couleurs, anomalies (Daltonisme)  
- Colorimétrie  
- Traitements de l'image

### ACTIVITÉS

Travail individuel ou en groupe.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Devoir à la maison - devoir sur table.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX SCIENCES  
EC2.2 & EC6.2  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE  
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET—EC3.3 & EC7.3  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE  
PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES  
EC4 & EC8  
PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET—EC 3.2 & EC 7.2  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**A partir de projets d'étude, mise en place d'un processus de conception, de mise au point, de fabrication et d'exposition en prenant en compte les spécificités de chaque mention : Mode et Graphisme.**

### CONTENUS S1 - S2

Quatre intervenants sont issus des deux mentions et proposent des contenus à la fois spécifiques et complémentaires.

### ACTIVITÉS

Analyse d'un domaine à explorer ; élaboration de propositions dont certaines seront sélectionnées puis fabriquées selon des techniques propres au champ d'intervention. Les pièces finales sont valorisées par une médiation : présentation orale, exposition, photographie.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers, oraux, expositions, installations

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

### objectifs

**Comprendre son environnement de travail numérique et Connaître les outils en ligne utiles à la recherche documentaire, l'organisation dans le travail.**

### CONTENUS S1

Choisir un ordinateur. Utilisation des imprimantes du lycée. Environnement de travail numérique. L'image numérique - L'image imprimée. Les formats. Chercher et utiliser des typographies. Petite histoire du numérique et de ses supports.

### CONTENUS S2

Effectuer une veille sur internet. Chercher des images sur internet : Cadre juridique et sites de référence. Organiser, stocker et partager des images : Les outils en ligne. Outils collaboratifs : logiciels et services libres. S'organiser dans le travail : outils en ligne.

### ACTIVITÉS

Prise de note, participation orale, travaux dirigés.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Devoir de connaissances et exercices pratiques.

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

### objectifs

**- S'initier à la discipline et comprendre ses enjeux théoriques et pratiques dans le parcours de formation. Compréhension du caractère transversal de la discipline. - Se repérer et comprendre l'environnement économique et marketing de l'organisation dans laquelle l'étudiant exercera son activité professionnelle. - Identifier et mettre en oeuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations contextualisées. - 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 des outils et les ressources du numérique.**

### CONTENUS S1

Compréhension de l'activité professionnelle au niveau économique et marketing.

### CONTENUS S2

Compréhension de l'activité professionnelle au niveau juridique et financier

### ACTIVITÉS

Acquisition d'une culture économique et marketing. Prises de notes. Réactions et questionnements. Analyse de situations réelles. Expression orale, écrite et numérique. Réflexion méthodologique et conceptuelle.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers (maquettes...), enquêtes, articles, analyse, tableaux.

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

### objectifs Niveau B2 ddu CERL

#### CONTENUS S1

Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement de la compréhension et de l'expression orale et écrite. Révision des bases linguistiques (grammaticales, lexicales, syntaxiques).

#### CONTENUS S2

Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création. Pratique de la Compréhension Orale en rapport avec le secteur de la création, développement d'une culture artistique et d'un regard critique. Etude de textes fondateurs ou d'oeuvres emblématiques dans le domaine de l'art, des métiers d'art et du design.

#### ACTIVITÉS

Travail individuel et en groupes. Acquisition d'une méthodologie de travail (exposés, prise de parole en public, compréhension orale). Collaboration avec les enseignements professionnels pour la réalisation de documents divers (planches annotées, diaporama, textes fictionnels, commentaires...).

Etude de textes, de vidéos, de visuels. Présentations orales de projets individuels et collectifs en interaction, dans le domaine de compétence, ou de conclusions d'enquêtes menées lors de visites d'expositions. Réalisation de textes courts (cartels, argumentaires)

#### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Compréhension Ecrite, Compréhension Orale, Expression Ecrite, Expression Orale en continu et en interactivité



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

### objectifs

**- Acquérir et investir des compétences par des pratiques plastiques et photographiques.**

**- Construire une pensée par le dessin et l'analyse d'images.**

### CONTENUS S1 - S2

#### **Expression graphique et plastique**

S'approprier des médiums et des procédés fondamentaux d'expression graphique et chromatiques pour diversifier des traductions plastiques. Comprendre les proportions, les volumes, les morphologies humaines par le croquis, le dessin d'observation (séances de modèle vivant).

#### **Pratique de la photographie argentique, numérique.**

Acquérir les bases et les techniques photographiques argentiques et numériques.  
Appliquer les règles essentielles de la composition de l'image. Savoir mettre en scène son sujet en fonction d'une thématique ou d'un projet.  
Développer des photographies en laboratoire.  
Analyser des images.

### ACTIVITÉS

Expérimenter, s'approprier les divers médiums fondamentaux (plastiques, graphiques, ou médias).  
Prises de vue en extérieur et en studio.  
Visites d'expositions.  
Conférences sur le cinéma de l'institut Lumière.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers de travaux.

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

### objectifs

**- Acquérir des connaissances de base et des pratiques techniques.**

### CONTENUS S1

Initiation aux logiciels Photoshop / InDesign.

### CONTENUS S2

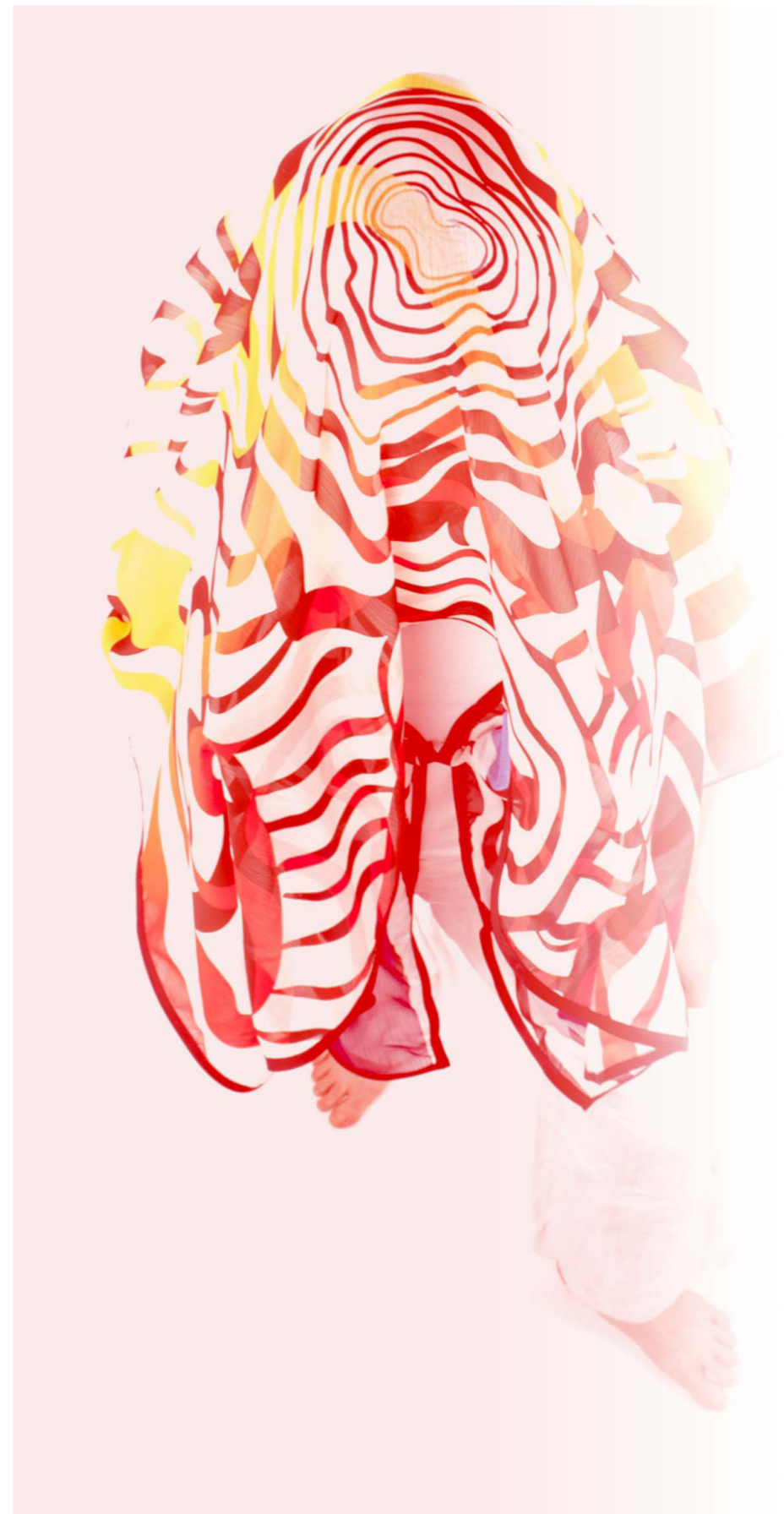
Initiation aux logiciels InDesign / Illustrator.

### ACTIVITÉS

Traiter et retoucher l'image.  
Mettre en page.  
Réaliser un dessin vectoriel.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Exercices d'application.





# Enseignements pratiques et professionnels

## Ateliers de création



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

### objectifs -

**Modélisme : FABRIQUER - PROTYPER**  
**Se constituer un vocabulaire technique et décourvir des savoir-faire en coupe, en couture, en manipulations des matériaux.**

**Créativité technique : EXPERIMENTER- INVENTER**  
**- Savoir adapter des concepts créatifs à des réalités et des savoir-faire techniques.**

### CONTENUS S1 -S2

Maitrise des matériels de fabrication et finition.

Modélisme : La mise en place de techniques de base en couture, en coupe. Monter un vêtement de base. Savoir exploiter un patron et le modifier. Comprendre, exploiter des documents techniques : patrons, documents techniques, modes opératoires.

Créativité technique : Projeter un volume sur le corps. De la 2D à la 3D. Expérimenter les qualités esthétiques et techniques d'un matériau pour produire un effet plastique. Les étapes liées à l'expérimentation (volume, matériau, structure, rapport au corps...) enclenchent des questionnements sur le vêtement, la Mode.

### ACTIVITÉS

Réalisation de pièces d'études : Des fragments de pièce simples. Des expérimentations textiles.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Pièces d'études évaluées. Dossiers de travaux.

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE  
DU PROJET—EC 3.2 & EC 7.2  
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

### objectifs

**- Valoriser l'attitude exploratoire.**  
**- Mener une recherche ouverte et la canaliser avec des objectifs de projet.**  
**- Construire un regard critique.**

### CONTENUS S1

OUTILLAGE - LA RECHERCHE

Durant le premier semestre, les étudiants acquièrent tout d'abord des gestes, des techniques et des méthodes lui permettant de préciser des univers et des territoires de recherche singuliers. Ils mettent en place des procédures et s'appliquent à les réaliser. Ils acquièrent des apprentissages fondamentaux.

Peu à peu ils élaborent un parcours de recherche fait d'expériences qu'ils prendront le temps d'observer avec attention.

### CONTENUS S2

MICROPROJETS

Saisir les enjeux d'une demande, d'une problématique et construire un processus créatif. Se questionner, se positionner et dégager un propos. Argumenter et communiquer un projet. L'étudiant.e aborde des questions ou des thématiques propres à la mode contemporaine, pouvant être associés à d'autres domaines connexes : l'art et la mode, la mode et l'image, l'objet et ses usages, l'accessoire et l'environnement...

Les pièces d'études sont réalisées avec soin et deviennent audacieuses.

### ACTIVITÉS

Construction d'une démarche créative à partir de microprojets. Expérimentations passant par le dessin, la manipulation en 2D et 3D, les pièces d'étude sur le corps et la photographie.

Des workshops inter-mentions et des interventions de professionnels permettent d'envisager des projets collaboratifs ouverts vers d'autres champs disciplinaires.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Installation dans l'espace et présentations orales.

## Professionnalisation

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

**Apport de connaissances propres aux secteurs de la mode, de l'industrie textile et de l'habillement.**

Se référer à la page 6.

### ACTIVITÉS

Visites.

Enquêtes et prises de contact avec des professionnels (interviews, rencontres, séminaires).

### STAGES EN 1RE ANNÉE

#### objectifs

**Un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier.**

### ACTIVITÉS

Recherche de contacts professionnels. création d'un CV et d'une lettre de motivations.

Aborder des techniques d'enquêtes et des pratiques liées au monde professionnel : prospecter, enquêter, se documenter, s'informer.

2 semaines de stage au cours du S2.

### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Présentations orales, sous forme de podcasts, de vidéos.







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

**objectifs :**

- Favoriser l'ouverture culturelle.
- Des analyses du monde contemporain, ainsi qu'un outillage intellectuel pour structurer la connaissance et organiser la réflexion.

**CONTENUS S3**

- Production d'écrit : écrire une note d'intention à propos d'un spectacle vu ensemble (Cabaret Lagarce)
- Production d'essai : à partir d'une séquence sur le langage (approche synthétique).
- ex : Lecture : rendre compte d'une lecture personnelle à l'oral: Chavirer de Lola Lafon.

**CONTENUS S4**

- Constitution et restitution orale d'un corpus documentaire sur la thématique de la mode. Choisir, en lien avec ce corpus documentaire, une lecture et la présenter à l'oral.

**ACTIVITÉS**

- Tendre vers l'autonomie dans les recherches et les lectures, affirmer la créativité tout en poursuivant le travail rigoureux d'argumentation écrite et orale.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Synthèse argumentée / Dossier de recherches / Production argumentée

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

**objectifs :**

- Organiser sa pensée dans le cadre d'une communication orale ou écrite
- Enrichir une culture philosophique plus spécifiquement orientée autour de l'image et de la mode, de sa nature et de ses enjeux.
- Interroger le monde contemporain : nouveauté et récurrence.
- questionner l'histoire et l'actualité du design de mode et des arts visuels.
- oser penser : soutenir et assumer
- comment avoir de la suite dans les idées.

**CONTENUS S3 - S4**

Thèmes abordés dans le cadre de cours magistraux :

- La photographie et la révolution numérique (nature et enjeux autour d'une nouvelle nature d'image)
- médiatisation et visibilité : le phénomène de la célébrité
- Le genre et le féminisme
- la question écologique et environnementale
- la question animale
- la richesse et la pauvreté
- les nouvelles anthropologies : de la culture "woke" au post-humanisme

**ACTIVITÉS**

- prise de notes
- productions écrites personnelles
- recherche de documentation
- présentation orale individuelle

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Présentation orale individuelle autour d'une création issue du monde la mode (objet ou communication)  
Rédaction d'une réflexion personnelle sous forme d'article .

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

**objectifs :**

- Proposer une diversité d'approches théoriques et esthétiques.
- Pratiquer une analyse historique
- Avoir des connaissances théoriques et historiques.
- Être apte à mener une réflexion critique.

**CONTENUS S3**

Diverses thématiques transversales sont abordées. Elles s'appuient sur des notions actuelles (celles qui sont investies dans l'actualité des expositions, des écrits, des films...). Les connaissances théoriques enrichissent les réflexions.

**CONTENUS S4**

L'analyse de visuels, de documents écrits permet d'aborder des notions réinvesties dans l'atelier de création. Les apports théoriques soulèvent des questions contemporaines : une approche historique et critique des connaissances.

**ACTIVITÉS**

Acquérir des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques. Construire des repères chronologiques, historiques. - Être sensible aux enjeux contemporains. Faire preuve de sensibilité aux questions sociales, environnementales et à l'innovation.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

- Savoir mobiliser des compétences d'analyse et de synthèse dans la lecture de documents.  
- Faire preuve d'une ouverture culturelle, de curiosité, de questionnements et d'esprit critique.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Devoirs écrits / Articles / Présentations orales.



# Enseignements transversaux

## Méthodologies, Techniques et Langues



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

### objectifs :

- Construire un regard, une identité de designer, de plasticien.
- Expérimenter et approfondir des langages plastiques singuliers.
- Développer les expérimentations.
- Investir un territoire de recherche autour de l'image.

### CONTENUS S3- S4

Par l'expression et l'exploration graphique et chromatique :  
Développer des outils et des gestes au service d'écritures plastiques personnelles pour valoriser la communication d'une expérience, d'un univers de Mode.  
Valoriser une attitude de recherche et d'exploration.

### Par la pratique de la photographie et de la vidéo :

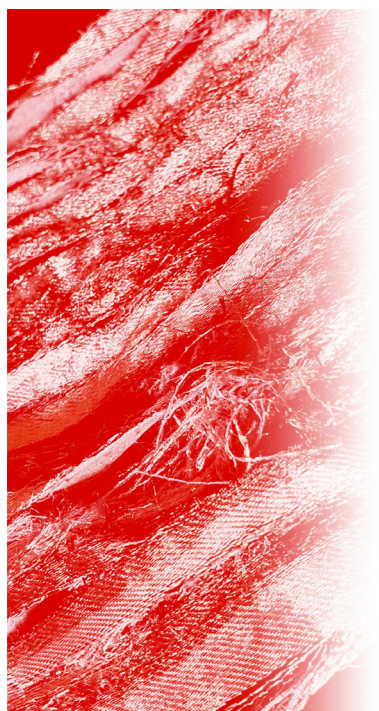
Interroger les mises en scènes et les postures du corps pour valoriser les réalisations en design de mode de façon efficace et pertinente. Vérifier que le propos de l'image soit lisible, ait de l'impact et puisse s'inscrire dans un contexte culturel et contemporain.

### ACTIVITÉS

- Séances de dessin et de modèle vivant pour déployer une écriture personnelle.
- Séances de recherche chromatique.
- Séances de prise de vue en studio photo ou en extérieur.

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers de travaux.



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

### objectifs :

- Développer et approfondir des connaissances en technologie textile
- Sensibiliser aux matériaux traditionnels et émergents.

### CONTENUS S3

Apprentissage et connaissances des étoffes : façonnés, mailles et ennobissements.

Les fils naturelles, les fils synthétiques, les nouvelles fibres.

### CONTENUS S4

Dénomination des armures et des étoffes. Apprentissage des techniques d'ennoblissement artisanales et industrielles. Découvrir les nouvelles technologies.

### ACTIVITÉS

Cours magistraux et visites d'entreprises.

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Devoirs sur table et présentations orale.



OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES  
EC10.3 & EC14.3  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE  
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET – EC 19.3 & EC 23.3  
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

### objectifs :

- Maîtriser les logiciels de la suite Adobe, In Design.
- Mettre en place une charte graphique.
- S'approprier l'outil de médiatisation qui sera le plus adapté pour répondre au mieux à la communication de la démarche créative, tout en faisant preuve d'analyse et de discernement.

### CONTENUS S3

Préparer un CV, un portfolio sur In Design et sur les outils en ligne. Mettre l'accent sur la mise en page, le rapport texte / Image, la typographie, le choix des formats, pour communiquer, transmettre par l'image des projets, des idées, de nouveaux comportements, de mode ou de mode de vie.

### CONTENUS S4

Communiquer un univers, des approches différentes de façon soit dématérialisée soit imprimée et parfois sous forme de vidéo.  
Réaliser un dessin technique en 2D et en 3D.

### ACTIVITÉS

Travaux pratiques et suivi de projet. Workshop Clo3D avec intervenants professionnels.

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Contrôle continu et fichiers de rendu.

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

### objectifs :

Niveau B2 du CECRL

### CONTENUS S3

Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel.

### CONTENUS S4

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 motivations, de mails professionnels, de dossiers de travaux.
- Entraînement à la pratique RDV Skype.
- Entraînements individuels et collectifs aux entretiens d'embauche en inter-évaluation.
- Compréhension orale en rapport avec le secteur de création.
- Création de glossaires techniques contextualisés.

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Présentations orales / Productions écrites

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

### objectifs

Connaissances : 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.

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 des outils et les ressources du numérique.

### CONTENUS S3

Comprendre les enjeux juridiques du secteur

### CONTENUS S4

Elaborer une offre commerciale

### ACTIVITÉS

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

### ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

DOSSIERS (maquettes...) ARTICLES  
Analyse Jugements



## Enseignements pratiques et professionnels

### Ateliers de création

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

#### Objectifs

- Savoir monter un vêtement de base plus élaboré et le revisiter techniquement.
- Etre capable de répondre à des exigences de projet concret.
- Questionner l'ergonomie et les usages.
- Intégrer le mouvement dans la construction du vêtement.
- S'ouvrir aux nouvelles technologies.

#### CONTENUS S3

Les techniques de base de construction et de fabrication d'un modèle simple (modélisme). Les savoirs-faire techniques industriels : broderies (Cornely), bonneterie (machine à tricoter), découpe laser....

#### CONTENUS S4

- Les apprentissages et les savoirs-faire nécessaires à la réalisation de tout ou partie du vêtement ou de l'accessoire.
- Prendre en compte les détails, les finitions, les caractéristiques techniques constitutives du vêtement.
- Elaboration d'un dessin technique.

#### ACTIVITÉS

L'enseignement des savoirs-faire techniques en modélisme est transversal. Il est articulé avec la recherche en design de mode.

- Elaborer un prototype, le concevoir, le réaliser.
- Comprendre et mémoriser l'élaboration d'un processus technique et l'exploiter.

#### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Pièces d'études évaluées. Dossiers de travaux, fiches techniques.

Les compétences visées sont : l'exigence, la rigueur, l'autonomie, la qualité de l'exécution et la finesse de la réalisation.

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

#### objectifs

- Elaborer une démarche créative.
- Définir un territoire de recherche.
- Concevoir des pièces d'étude.
- Communiquer oralement et visuellement.
- Les méthodes de recherche en design liées à la conception : vêtements, accessoires, environnements.

#### CONTENUS S3

La démarche de projet souligne la dimension expérimentale de la recherche. Une attitude de recherche engagée et un processus créatif et réflexif.

#### CONTENUS S 4

- Le développement d'un principe plastique, technique ( le vécu d'une expérience) au sein du projet.
- Expérimenter la subjectivité temporelle et le développement de l'idée, de l'intention.
- L'atelier de création est un laboratoire de recherches où s'invitent tous les gestes en quête de signification. La construction d'un regard critique est affirmée.

#### ACTIVITÉS

La pédagogie par projet est au coeur de cet enseignement. L'atelier est un lieu où l'on pense, fabrique, définit un projet en design de mode. Des intervenants (professionnels) engagent les étudiants dans des expériences stimulantes.

#### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Les «rendez-vous» ponctuels sont des «états des lieux» : Les investigations plurielles, curieuses et engagées sont communiquées oralement et visuellement. L'étudiant définit un territoire à investir.



## Professionalisation

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

#### objectifs

- Accompagner l'étudiant durant cette année à découvrir le milieu professionnel (industriel ou créatif) du textile et de la mode.
- Accompagner l'étudiant dans sa recherche de stage

#### CONTENUS S3

-A travers les thématiques vues en «technologies et matériaux» les étudiants visitent différentes entreprises textiles de la région. Découvertes des différents métiers et savoirs-faire dans le milieu professionnel (Industrie et artisanat).

- Recherches de stage : Rédaction de lettres de motivations «sur mesure» et réalisation du CV.

#### CONTENUS S4

##### Stage :

- Recherches, élaboration d'un carnet d'adresses en France et à l'étranger.
- Méthode de suivi pour la recherche de stage.
- Compréhension des enjeux professionnel liés à la recherche du stage.

#### ACTIVITÉS

- Prise de notes active
- Rencontre de différents secteurs d'activités dans la région Rhône Alpes.
- Travail rédactionnel (cv et lettre de motivations) et oragnisation, gestion de la recherche de stage.
- Visites des salons professionnels sur Paris (Première Vision-textile, Tranoï, who's next)

#### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Ecrits -Tableaux - Travail de synthèse écrit.

STAGES EN 2E ANNÉE  
EC16.2

#### objectifs

- Un stage professionnel de 12 à 16 semaines au sein de structures professionnelles et/ou de structures culturelles ou associatives
- Le stage vise l'acquisition de compétences, gestes et savoirs complémentaires et spécifiques, de confronter ses acquis aux territoires professionnels, de favoriser une intégration active afin d'apprécier les rouages des activités de création et d'affiner son projet professionnel

#### ACTIVITÉS

Découvertes de différentes missions au sein d'une entreprise.

Durant la période de stage, l'étudiant est suivi par un tuteur en entreprise et son professeur référent.

#### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Rendu d'une synthèse écrite (rapport de stage) sur les différentes missions accomplies avec une présentation orale.





S5  
LE MÉMOIRE  
DU PROJET

S6  
LE PROJET



La troisième année doit permettre d'élaborer une démarche personnelle en affirmant progressivement une identité créative singulière.  
Lors de cette année, la rédaction d'un article est réalisée conjointement à la mise en place d'un projet en design de mode.  
L'expérimentation plastique et technique est au cœur de la recherche et du développement du projet.  
L'étudiant doit être en capacité de convoquer une culture artistique et de s'engager dans une pratique en ayant connaissance des enjeux liés à l'actualité et au champ disciplinaire.





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

#### objectifs

- Construire un regard, une identité de designer, de plasticien.
- Expérimenter et approfondir des langages plastiques singuliers.
- Développer les expérimentations.
- Investir un territoire de recherche autour de l'image.

#### CONTENUS S5 / S6

Déployer et approfondir un langage plastique personnelle.  
Identifier une pratique et l'analyser  
Prendre position  
Etre force de proposition.  
Produire des pièces ayant du sens.

#### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Evaluation en contrôle continu.  
Avoir une distance critique.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES  
EC18.3 & EC22.3  
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE  
COMMUNICATION ET MÉDIATION  
DU PROJET – EC19.3 & EC23.3  
72H ANNÉE

#### objectifs

- Mise en place d'une communication orale et visuelle autour du projet de fin d'année à partir des outils numériques et de la photographie.

#### CONTENUS S5 - S6

- Penser les outils de communication autour d'un produit, d'une collection à partir de la photo, la vidéo, les outils et langages numériques.  
- Interroger la partie concrète du projet Professionnel, à l'aide des outils numériques, photographiques...

#### ACTIVITÉS

- Articuler, Hiérarchiser, véhiculer une idée.
- Expérimenter, produire différents types d'images : prise de notes, reportage, scénario d'usage, mise en scène et images en mouvement.
- Communication: Orale et supports de communication..
- Création d'une « édition/ d'un book » pour certains à travers l'image, la mise en scène des pièces d'étude portées (installation) pour communiquer le projet de diplôme.

#### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Evaluation en contrôle continu.  
- Présentation orale et envoi d'un dossier numérique. (contrôle continu).  
- Espace de présentation (installation) et catalogue d'exposition (édition)

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

#### objectifs

**Niveau B2 du CECRL**

#### CONTENUS S5

Pratique orale et écrite de la langue appliquée au domaine professionnel, préparation d'argumentaire de démarche de création en lien avec le projet professionnel

#### CONTENUS S6

Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet professionnel.

#### ACTIVITÉS

##### S5

Rédaction du compte rendu de stage.  
Expliquer sa démarche de projet, le processus de création.

##### S6

Méthodologie de la fiche de synthèse.  
Entraînement à la présentation orale en autonomie. RDV individuels et travail en groupes. Travail en collaboration avec les équipes d'arts appliqués.

#### ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Présentations orales / Productions écrites

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

#### objectifs

- Identifier et mettre en oeuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations réelles. Mobiliser les savoirs et mettre en oeuvre les compétences développées en première année et deuxième année, à travers des études de cas issus du domaine d'activité.
- Se projeter dans le mode d'exercice de l'entrepreneuriat et le salariat.
- Capacité à rechercher, analyser et exploiter une documentation avec une vision critique, à développer et utiliser des outils de gestion et à développer une argumentation sous forme écrite ou orale.
- Capacité à intégrer des outils et les ressources du numérique.

#### CONTENUS S5

Devenir un professionnel salarié ou entrepreneur

#### CONTENUS S6

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 (maquettes...), enquêtes, articles, analyse des Recherches

HUMANITÉS—PHILOSOPHIE  
EC17.1 & EC21.1  
36H ANNÉE / CO-ANIMATION\*

**objectifs**

- **Initiation aux méthodologies de la recherche**
- **Déployer sur la durée une recherche personnelle et engagée en design, sur le design et par le design.**

**CONTENUS S5 / S6**

- Déterminer un territoire de recherche
- Établir une documentation pertinente et actuelle afférente au thème questionné.
- Définir et justifier l'approche problématique retenue.
- Approfondir les définitions critiques des concepts dégagés.

**ACTIVITÉS**

- Recherche de documents
- Lectures analytiques
- Ateliers d'écriture
- Entretiens - bilan sur l'avancée des recherches

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

- Rédaction du mémoire de recherche. En S5
- Préparation des soutenances : mémoire S5 et projet S6

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN  
ET DES TECHNIQUES  
EC17.2 & EC21.2  
18H ANNÉE

**objectifs**

- En lien avec la rédaction du mémoire :**
- **Des thématiques contemporaines sont traitées.**
  - **Des partenariats avec des institutions culturelles ( Musée des tissus, Iac Villeurbanne...)** initient des rencontres, des conférences, des projets culturels.

**CONTENUS S5/S6**

- Extraire des notions. Dégager du sens.
- Structurer une réflexion.

**ACTIVITÉS**

Rédaction d'articles, de synthèses de document. Les divers supports de communication sont choisis.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Enquêtes / Articles / Mémoire.  
Evaluation en contrôle continu.



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

**objectifs**

- **Elaborer une démarche créative.**
- **Définir un projet en design de mode.**
- **Communiquer oralement et visuellement un processus créatif.**
- Les méthodes de recherche en design liées à la conception : vêtements, accessoires, environnements.**

**CONTENUS S5**

La démarche de projet souligne la dimension expérimentale de la recherche.  
Le déroulé : Une attitude de recherche engagée et un processus évolutif.

**CONTENUS S6**

- Le développement d'un principe plastique, technique ( le vécu d'une expérience) au sein du projet.
- Expérimenter la subjectivité temporelle et le développement de l'idée, de l'intention.
- La construction d'un regard critique est affirmée.

**ACTIVITÉS**

La pédagogie par projet est au coeur de cet enseignement. L'atelier est un lieu où l'on pense, fabrique, définit un projet en design de mode. Des intervenants (professionnels) engagent les étudiants dans des expériences stimulantes.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

- Enoncer un sujet de recherche singulier
- Poursuivre une réflexion analytique
- S'inscrire dans les champs de la critique et de la création contemporaine. Les étudiants sont encadrés par un professeur de philosophie et les professeurs intervenants dans l'atelier de création.
- Produire un mémoire soutenu lors d'un jury de soutenance est un des enjeu.

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

**objectifs**

- Modélisme : Mettre en oeuvre des techniques de patronage (coupe, moulage) au service d'un projet en design.**

**Créativité technique :**

- Savoir adapter des concepts créatifs à des prototypes d'étude. Interroger les process de fabrication, le choix des matériaux, des détails, des finitions pour mener à bien le projet sur le plan technique.**

**CONTENUS S5**

Les techniques de fabrication sont approfondies.  
- Des savoirs-faire techniques relevant du patronage, du moulage  
- La réalisation de volumes projetés : construction de modèles, de structures textiles en trois dimensions etc.  
Les ateliers sont organisés sous la forme de modules.

**CONTENUS S6**

- Des réalisations personnelles sont privilégiées.
- Les pratiques et les manipulations sont ciblées, choisies en fonction des besoins de chacun. Elles s'appliquent au projet professionnel.

**ACTIVITÉS**

L'atelier est le lieu où l'on expérimente, explore et investit des manipulations et des procédés de construction : des pièces d'étude, du prototypage..  
- Le développement d'une pièce d'étude se fait par tâtonnements : patronage, maquettes, pièces d'étude...  
- Les techniques artisanales et les technologies innovantes peuvent être pratiquées ( prototypages numériques, modélisme, etc.).  
- Les apprentissages liés à la mise en forme ou la visualisation de modèles renforcent et valident les créations.

**ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS**

Evaluation des compétences techniques en contrôle continu.



## Professionalisation

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

**objectifs**  
**Suivre et accompagner les étudiants**  
**dans le parcours de formation :**  
**- s'orienter professionnellement..**  
**- Choisir une formation diplômante**  
**Post-DN MADE.**

CONTENUS / ACTIVITÉS  
**Visites écoles, salons, expositions...**  
**Partenariat avec des entreprises....**

