

DNMADe

**Scénographie culturelle,
événementielle,
et muséale**



SOMMAIRE

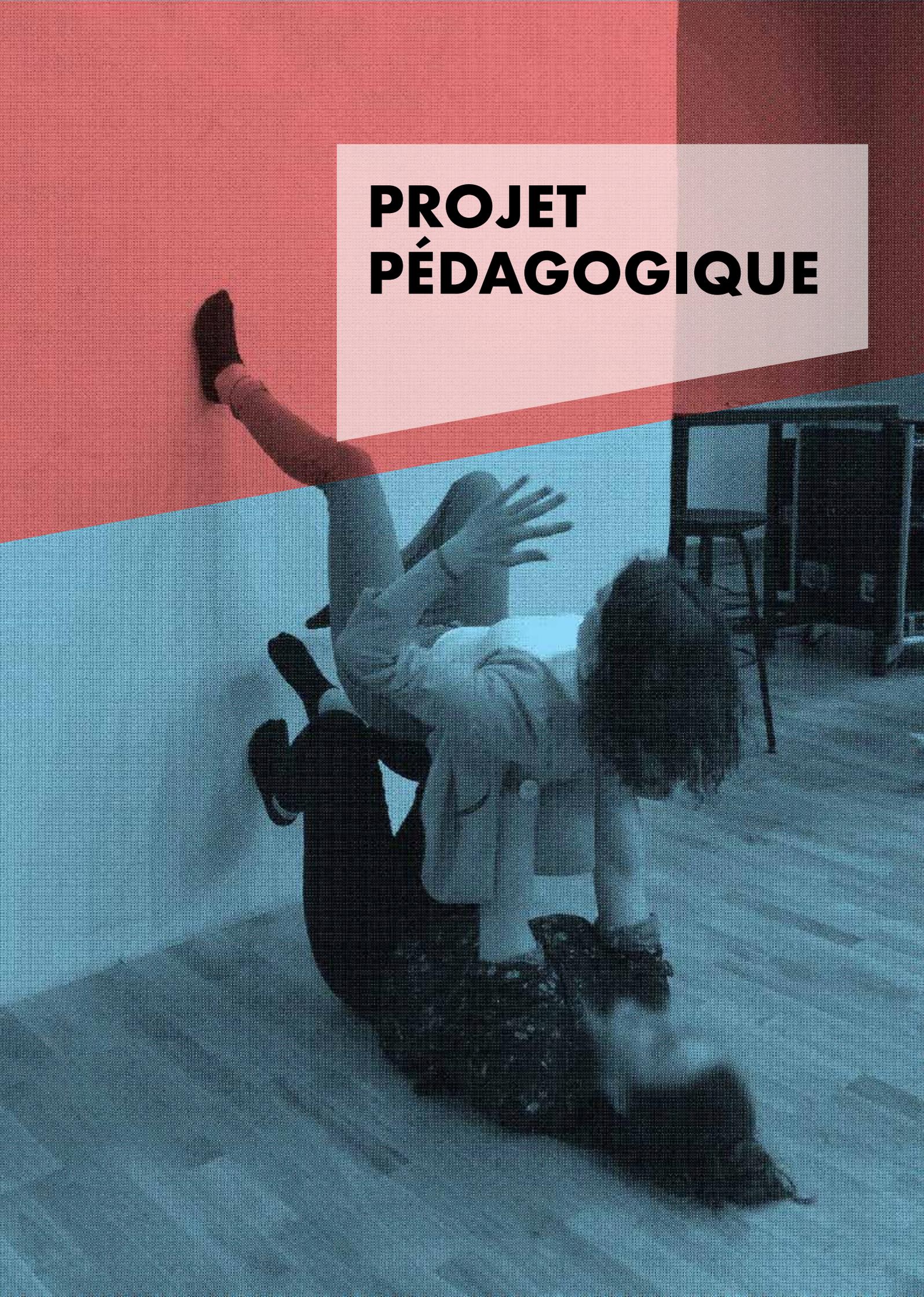
P.3 PROJET PÉDAGOGIQUE

- p.5 NOS OBJECTIFS**
- p.5 MOYENS**
- p.5 L'ATELIER**
- p.6 LE PARCOURS**
- p.8 ENVIRONNEMENT CULTUREL**
- p.9 SCHÉMA DE LA FORMATION**
- p.10 MÉMOIRE ET PROJET**
- p.11 STAGE**
- p.12 VOLUMES HORAIRES**
- p.13 ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES**
- p.15 COMPÉTENCES PAR ENSEIGNEMENT**

P.16 CATALOGUE DE COURS

- p.17 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**
- p.22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**
- p.27 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET
PROFESSIONNELS**
- p.33 PROFESSIONNALISATION**

PROJET PÉDAGOGIQUE





PROJET PÉDAGOGIQUE

préambule

> *Un enseignement du projet*

Il est sans doute difficile d'enseigner une discipline aussi mouvante. On serait tenté pour en définir les contours d'en figer les mutations. On a peut-être trop souvent dans nos formations, une pensée disciplinée... disciplinaire. Comme le souligne Mathieu Lehanneur (designer au « Laboratoire » Paris), « le designer est un généraliste. Il n'est jamais un spécialiste absolu de ce sur quoi il travaille. Parce qu'il a des champs d'intervention large et multiple ». On pourrait préciser par contre que pour chaque projet, il doit devenir pour une part "spécialiste" de la question qu'il traite. Sans doute ces nouveaux laboratoires, comme les FabLabs, nous offrent dès aujourd'hui une vision de cet avenir fait de recherches, de questionnements, d'expérimentations, d'erreurs, d'innovations, de partages.

Les Américains depuis quelques années ont décidé d'appeler le design autrement... Pour faire entendre sa distance avec l'univers de la "décoration" et une nouvelle définition de cette discipline... Ils appellent ça le « design thinking », difficile à traduire, on pourrait dire « la pensée design », le design comme pensée.

Le design est une manière de travailler les problématiques. Pas sous les formes d'un traité philosophique bien sûr, d'une théorie scientifique, d'une construction technique, mais d'une pensée en acte avec le prototype, les maquettes, les croquis, etc. Le travail « ouvert », « open source » de ces nouveaux lieux d'échanges doit nous permettre de répondre à ce monde en perpétuelle mutation.

Le designer est pris dans un ensemble de conflits (deux injonctions contradictoires : d'un côté répondre au marché, et de l'autre l'innovation créatrice). Nous attendons de lui qu'il ait la noblesse des intentions utopiques d'un William Morris, et les bonnes réponses aux « besoins immédiats » du marché... Il est au centre de ces conflits, et certains emploieront le mot d'équilibriste (Patrick Jouin) pour désigner sa tâche. Pour définir sa tâche, on doit revenir sur la fin et les moyens : est-ce que le marché est la fin, ou n'est-il qu'un moyen ? Le marché n'est pas le but du designer, en revanche c'est un moyen incontournable indéniablement. Le designer c'est un penseur et un acteur. Dans son livre « design pour un monde réel » en 1971 Victor Papanek précise : « le design doit devenir un outil novateur, hautement créateur et pluridisciplinaire, adapté aux vrais besoins des hommes ».

NOS OBJECTIFS

> **Apprendre à chercher... plus qu'à trouver**

L'enjeu de la formation supérieure en arts appliqués n'est pas de transmettre des savoirs opérationnels mais plutôt d'accompagner dans une démarche de recherche à l'issue de laquelle il n'y pas systématiquement de "résultat". C'est cette démarche de recherche, par les questionnements induits, par sa divergence, par son fourmillement qui fait la richesse de l'apprentissage.

> **Induire des démarches sans les dicter**

L'étudiant au cours de son cursus est encouragé à développer son regard critique, sa singularité, son autonomie. L'enseignant accompagne cette démarche sans la dicter.

Et le plaisir ?...

MOYENS

> **Une équipe / des points de vue**

L'équipe enseignante, par la diversité des parcours et des personnalités apporte des points de vue, des méthodes, des sensibilités différentes aux étudiants ; cette diversité doit être perçue comme une richesse et non comme une incohérence dans l'acte pédagogique. La concertation de l'équipe garantit le maintien de cette cohérence dans la transdisciplinarité, à travers un fil conducteur, une thématique (?) dont chacun donne son interprétation dans la mise en œuvre de son enseignement.

> **Une dynamique d'atelier / Une dynamique de classe**

L'atelier est un espace de travail, mais aussi un espace d'échange entre les étudiants, entre les enseignants et les étudiants. L'effervescence de l'atelier enrichit l'apprentissage, par l'échange, la concertation, la discussion : Les étudiants auront la possibilité de s'approprier cet espace pour le faire vivre tout au long de leur cursus.

> **Ouverture culturelle / partenariats**

L'engagement dans la vie culturelle apparaît comme une évidence dans le contexte des arts appliqués. L'environnement spécifique de Montpellier, permet de s'appuyer sur des ressources diverses (lieux d'arts contemporains, théâtre, Cité internationale de la danse, mois de l'architecture,...)

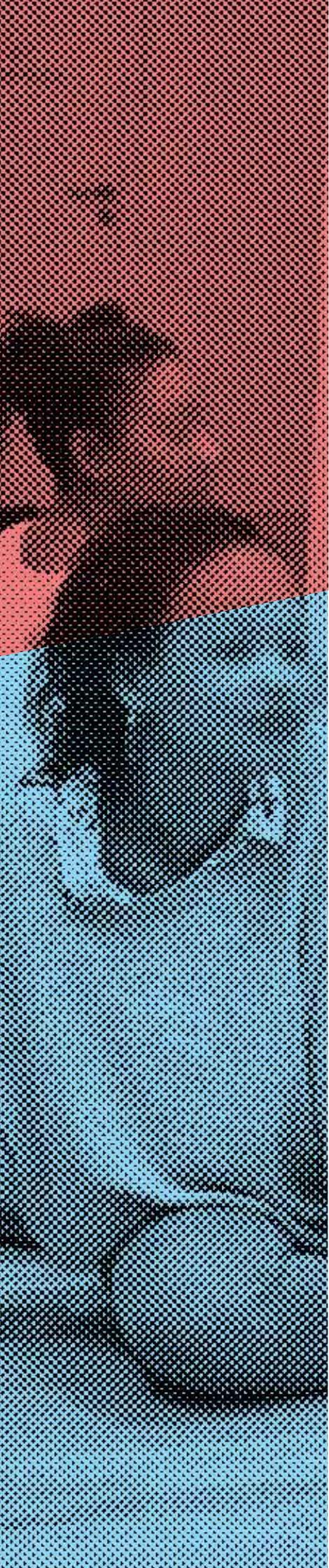
L'ATELIER

> **Matériel, équipement**

Pour mener à bien les projets et rendre possible des expérimentations aussi diverses que possible, l'atelier met à disposition des étudiants :

- de l'outillage fixe et du matériel électroportatif (perceuse à colonne, scie à onglet, ponçeuse, scie sauteuse, etc...)
- de l'outillage de prototypage numérique : découpe et gravure laser
- du matériel de prise de vue et captation vidéo : Appareil photo et vidéo, pied, micro, fond vert, éclairage additionnel...
- matériel divers (machine à coudre, ...)
- des espaces d'accrochage et de présentation fixes et mobiles (papillons, socles...)

En outre le lycée héberge un fablab accessible aux étudiants, qui complète cet équipement (thermoformeuse, fil chaud, imprimante 3D...)



LE PARCOURS

**Scénographie culturelle,
événementielle,
et muséale**

> Présentation générale

Le parcours est avant tout une sensibilisation aux pratiques de conception du design au sens large et du domaine de l'espace en particulier. Il envisage de façon globale la méthodologie de projet en s'appuyant sur des problématiques spatiales ; les projets pourront ainsi questionner l'aspect formel ou symbolique d'un site, son ancrage dans un contexte historique, humain ou social, questionner l'expérience de l'utilisateur, envisager des questions techniques de mise en œuvre et de fabrication...

> Domaines d'intervention

Les domaines d'intervention ne sont pas limitatifs. Selon l'actualité ou les partenariats ils pourront prendre appui sur le domaine culturel (scénographie de spectacle, muséographie...) événementiel (espace éphémère...) ou culturel (muséographie...). Afin de doter les étudiants d'un bagage conceptuel, culturel, technique et créatif, la formation ne se limite pas à des projets strictement relatifs au champ du design mais propose des détours par des méthodologies de disciplines connexes (sciences sociales, arts plastiques, techniques et matériaux...)

> Le contexte comme ancrage

La formation a à cœur de former des créatifs sensibles au contexte d'implantation et au public destinataire de chaque projet. Il ne s'agit pas de créer ex nihilo des espaces prêts à l'emploi, mais de véritablement questionner le contexte d'intervention afin de fournir des propositions cohérentes et viables pour les usagers.

> Développer la créativité et la démarche de projet

Un souci particulier est porté sur la démarche créative et les méthodologies associées. La créativité n'est pas innée, c'est à la fois une méthode, une culture et un regard qu'il convient de développer par un enrichissement culturel constant, une exploration de méthodes variées et le développement d'une posture spécifique propre à dépasser les évidences afin de porter un regard singulier sur le monde. Pour cela nous encourageons les étudiants à entretenir au sein et à l'extérieur de la formation une vie culturelle diversifiée et à développer un regard curieux sur les pratiques créatives en générale.



> Projets collectifs et échelle 1:1

Le parcours intègre des temps de regroupement entre les étudiants des différents niveaux afin de partager les compétences et mener des projets collectifs de plus grande ampleur. Idéalement organisés avec la perspective d'une production à l'échelle 1:1 ils constituent un temps particulier de transmission, d'expérience des relations de groupe et de concrétisation du projet.

> Intégrer des préoccupations environnementales

Au 21ème siècle, il semble inconcevable d'envisager une formation sans y intégrer une prise en compte environnementale. Cette préoccupation apparaît en filigrane dans tous les projets d'atelier. Par ailleurs, la formation s'appuie sur un partenariat avec l'association "artistes" (Atelier de création d'espaces artistiques et citoyens pour parler de l'environnement et de la société) qui utilise les méthodes de la sociologie pour se mettre au service de la concertation publique et du projet. L'intervention d'un chercheur au sein de la formation permet de questionner les présupposés de l'écologie de façon approfondie afin de dépasser une lecture superficielle et d'intégrer une réflexion véritablement informée au sein du projet.

> Organisation des enseignements par projet

La pratique d'atelier constitue le cœur de l'enseignement. Les thématiques ou contextes d'études abordés constituent une base de travail autour de laquelle vont converger les enseignements transversaux.

Ils pourront ainsi enrichir le sujet d'étude par un approfondissement théorique, une approche méthodologique, une ouverture culturelle, des outils techniques ou plastiques, etc... Chaque projet est ainsi abordé de manière multi-focale en tenant compte des spécificités / variables disciplinaires pour densifier et nourrir la réflexion apportée par la pratique du projet.

L'ENVIRONNEMENT CULTUREL À L'ORIGINE DES PROJETS

Montpellier est devenue une référence majeure dans le domaine de l'art contemporain et de la danse contemporaine. Depuis le passage de Nicolas BOURRIAUD à la tête de la programmation des lieux d'expositions, la ville s'est dotée de sites dédiés à l'art contemporain (Moco - Panacée - ENSBA). Montpellier héberge également l'Agora, cité internationale de la danse, premier centre chorégraphique de France qui en fait une référence majeure dans le domaine.

> **Art et culture :**

Le musée Fabre - musée des Beaux-arts de Montpellier - Le FRAC (fond régional d'art contemporain) - le CRAC (centre régional d'art contemporain) - La Panacée (Centre de culture contemporaine) - le MoCo (musée d'art contemporain de Montpellier) -

Le musée archéologique Henri Prades - le réseau de galeries du Languedoc-Roussillon (<http://www.artcontemporain-languedocroussillon.fr/>) La Halle tropisme tiers lieu de coopération culturelle et créative - L'atteline, lieu d'activation, art et espace public...

> **Théâtre et Spectacle vivant / Scènes nationales et locales :**

Domaine d'O - théâtre Jean-Claude Carrière (domaine départemental d'art et de culture) / théâtre des 13 vents (Centre dramatique national de Montpellier : sous la direction de Nathalie Garraud et Olivier Saccomano : théâtre contemporain) /

l'Agora : Centre nationale chorégraphique / Opéra Orchestre national de Montpellier : Opéra Comédie / Le théâtre de la Vignette.

> **Festivals et Évènements :**

Le festival Arabesques - Les zones artistiques temporaires (ZAT) - La comédie du livre - Le festival des sports extrêmes (FISE) - Le festival des fanfares - Les Estivales - Le festival des architectures vives - Le printemps des comédiens - Le festival de Radio France - Le festival Électromind - Le festival de Radio France - Le festival Montpellier danse - Les Folies d'Ô - Les nuits d'Ô

Le festival du cinéma méditerranéen (CINEMED) - le festival des Internationaux de la guitare - Le festival Equisud - Battle Of The Year International (BOTY) - Le festival I love techno - Le festival des architectures vives

Les domaines artistiques défendus par ces grands moments culturels sont des lieux propices aux apprentissages à l'emploi au regard des parcours proposés par notre formation implantée sur Montpellier.

SCHÉMA DE LA FORMATION

Référentiel de formation (extraits)

> L'esprit et le geste

L'identité de ce nouveau diplômé s'inscrit tout autant dans les fondements épistémologique des arts appliqués que dans les réalités des pratiques actuelles, où les collaborations supplantent les clivages, procédant avant tout d'une culture commune favorable à l'innovation.

L'ambition est de renouer avec les fondements historiques où l'esprit et le geste ne font qu'un et les processus de fabrication sont les lieux vertueux de la mise à l'épreuve concrète et réelle du projet.

> La recherche de l'excellence

L'identité du DNMADe se fonde sur la créativité combinée du savoir-faire dans la recherche de

l'excellence. Pour ce faire le diplôme en Métiers d'art et Design identifie et pratique sa discipline comme un ensemble de questionnements, de recherches et de réponses qui évoluent avec le temps et non comme un ensemble de vérités et de procédures révélées intangibles.

> La curiosité et l'audace

Cette mobilité conceptuelle et pratique encourage la curiosité et l'audace stimule une démarche féconde et potentiellement l'innovation.

DNMADe 1 : Acquisition des outils fondamentaux

Apprentissage des fondamentaux conceptuels, artistiques, techniques, apport de culture et méthode et construction d'un socle commun

S1

S2

stage d'observation
2 semaines

Évaluation en contrôle continu dans toutes les unités d'enseignements

60 ects

DNMADe 2 : Approfondissement et spécialisation

Mise en oeuvre de la démarche de projet à partir de problématiques diversifiées et concrètes, seul ou en équipe

S3

S4

stage professionnel
8 semaines

Évaluation en contrôle continu dans toutes les unités d'enseignements

60 ects

DNMADe 3 : Perfectionnement et professionnalisation

Mise en oeuvre de la démarche de projet à partir de problématiques diversifiées et concrètes, seul ou en équipe

MÉMOIRE
à partir d'une
thématique personnelle

S5

PROJET
Développé à partir
du mémoire

S6

stage professionnel
4 semaines

Évaluation ponctuelle (mémoire et projet) + Évaluation en contrôle continu

60 ects

MÉMOIRE ET PROJET

> MÉMOIRE

Le mémoire du projet se prépare et est soutenu durant le semestre 5. Le mémoire est une production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle liée à la création dans les champs des métiers d'art et du design, et plus particulièrement du domaine de création conduisant le projet. Le mémoire démontre une exigence de réflexion et de méthodologie, ancrée dans une contemporanéité à partir d'une question clairement établie dans un champ des métiers d'art et/ou du design. Il s'agit d'un travail individuel articulé à un projet final mené seul ou en groupe.

Le mémoire a pour objectif de sensibiliser à la fois à la recherche et à sa valorisation. À ce titre son format et sa structuration doivent être caractéristiques du domaine des métiers d'art & design et cela dans une forme limitative. Les normes de publication et les modalités devront évoluer au regard de l'actualité dans ce domaine.

Le mémoire MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury.

> PROJET

La définition et l'approfondissement d'une étude développée au cours du sixième semestre vise à l'acquisition de réflexes d'organisation d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec les métiers visés.

Le projet concentre création, recherche et développement ; il est conçu et réalisé en 3ème année à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant.

Qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse du portfolio ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'étude, ce projet démontre les capacités de l'étudiant à :

- Révéler un profil créatif ;
- Définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions, d'artefact(s) ;
- Affirmer une position engagée dans les champs de la création (métiers d'art et/ou design) ;
- Identifier un problème pour lequel les métiers d'art et le design peuvent apporter une panoplie de solutions ;
- Définir les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production d'artefacts, d'objets, de produits, de services, de systèmes innovants ;
- Développer une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'une démarche de création, d'un processus créatif ;
- Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre ;
- Présenter au sein d'une production textuelle aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation factuelle de tout un processus ;
- Être capable de construire, développer et médiatiser un processus de création en équipe pluridisciplinaire.

Le projet final est présenté et soutenu à l'issue du semestre 6. Une session de rattrapage peut être organisée dans le cas où un complément est demandé à l'étudiant. Le projet MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury. Sa soutenance peut être publique avec accord du candidat.



STAGE EN MILIEU PROFESSIONNEL

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours des trois années autorisera sous une forme fractionnée plusieurs expériences :

- 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 ;
- Un stage professionnel de 12 à 16 semaines (entre 420 H et 560 H) au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de sixième semestre (acquisition de compétences, gestes et savoirs spécifiques, expérience en agence de design en tant que membre intégré, expérience au sein d'institutions culturelles et/ou associatives pour l'élaboration de projets culturels), si possible à l'issue du semestre 4, début du semestre 5 et éventuellement un court stage de production qui viendrait nourrir le projet en semestre 6.

> **Les objectifs du stage en situation professionnelle :**

- Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs des métiers d'art et du design, qu'ils relèvent de l'artisanat, de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes)
- Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire
- Observer des savoirs et conditions propices à la définition du projet à élaborer au sixième semestre en nouant par exemple un partenariat fidèle entre l'entreprise et l'étudiant. Le maître de stage pourra être invité à la soutenance de projet comme conseiller scientifique
- Affiner un projet professionnel, qu'il s'agisse d'insertion à l'issue du DN MADE, ou d'orientation pour une poursuite d'études.

> **Mobilité**

Sur le modèle des mobilités Erasmus, l'étudiant peut envisager dans le cadre de la construction de son parcours de formation une mobilité d'études au sein d'un autre établissement préparant le DNMADE. Ces mobilités sont soumises à l'accord préalable des équipes pédagogiques ou du responsable mobilité désigné dans chaque établissement. Elles dépendent du projet pédagogique de l'établissement et de ses capacités d'accueil. Elles sont encadrées par un accord de coopération entre établissements, et par un projet individuel de formation signés par les deux établissements et l'étudiant. Les notes obtenues et les crédits ECTS acquis dans le cadre de cette mobilité sont transférés dans le cursus initial de l'étudiant. La stratégie de mise en place des partenariats nationaux, européens ou internationaux fait l'objet d'une évaluation lors du conseil de perfectionnement.

VOLUMES HORAIRES

| | 1 ^{ère} année | | 2 ^{ème} année | | 3 ^{ème} année | |
|--|------------------------|----|------------------------|----|------------------------|----|
| | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 |
| Enseignements génériques | | | | | | |
| UE : Humanités et Cultures | | | | | | |
| Humanités | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| Culture des arts du design et des techniques | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 |
| Enseignements transversaux | | | | | | |
| UE : Méthodologies techniques et langues | | | | | | |
| Outils d'expression et d'exploration créative | 6 | 6 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| Technologies et matériaux | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 |
| Outils et langages numériques | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Langues vivantes | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| Contextes économiques et juridiques | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Enseignements pratiques et professionnels | | | | | | |
| UE : Ateliers de création | | | | | | |
| Techniques et savoir-faire | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 |
| Pratique et mise en oeuvre du projet | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 6 |
| Communication et médiation de projet | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Accompagnement vers l'autonomie | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| UE : Professionnalisation | | | | | | |
| Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Total hebdomadaire | 30 | 30 | 27 | 27 | 24 | 24 |
| Travail en autonomie | 15 | 15 | 18 | 18 | 20 | 20 |

ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES

Conformément à la loi n°2018-771 du 5 septembre 2018 pour la liberté de choisir son avenir professionnel, le DNMADe met en œuvre la certification par bloc de compétence.

Les compétences travaillées en DNMADe sont les suivantes :

BLOC 1 : Utiliser les outils numériques de référence

C1.1 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.

BLOC 2 : S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

C2.1 Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

C2.2 Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

BLOC 3 : Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel

C3.1 Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.

C3.2 Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.

C3.3 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

BLOC 4 : Exploiter des données à des fins d'analyse

C4.1 Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité.

C4.2 Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.

C4.3 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

C4.4 Développer une argumentation avec un esprit critique.

BLOC 5 : Agir en tant que professionnel dans le domaine du design d'espace.

C5.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

C5.2 Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

C5.3 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.

C5.4 Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

BLOC 6 : Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

C6.1 Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

C6.2 S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

BLOC 7 : Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

C7.1 Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.



C7.2 Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

BLOC 8 : Coopérer et travailler en équipe

C8.1 Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

C8.2 Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

C8.3 Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

BLOC 9 : Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'espace

C9.1 Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, fonctionnelles technologique, structurale et signifiante des espaces et de leur organisation.

C9.2 Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design d'espace
- dans la gestion de projet et la réalisation d'aménagements d'espaces.

C9.3 S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de design d'espace
- Développement d'une culture professionnelle du design d'espace, de l'architecture, du design et des arts visuels.

BLOC 10 : Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'espace

C10.1 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, architectes, prescripteur, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, fabricant, fournisseur, sous-traitant, installateur, artisan, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, acousticien, conservateur...

C10.2 Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du design d'espace.

10.3 Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation et élaboration des espaces, principes d'assemblage et de réalisation, d'équilibre et de stabilité), le sens (concept et dimension sémantique) et l'usage (mouvement, parcours, point de vue, habitabilité, ergonomie).

C10.4 Au regard de la demande initiale, du cahier des charges et de la commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet de design d'espace.

C10.5 Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les contraintes budgétaires, administratives, techniques, légales.

C10.6 Énoncer des hypothèses relevant d'aménagements d'espace, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

C10.7 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet (conception d'espaces et de leur aménagement ainsi que leur environnement : composants, procédés de fabrication et de combinaison, projection sur la durée, obsolescence, développement durable).

BLOC 11 : Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'espace

C11.1 Saisir les éléments caractéristiques d'un projet du design d'espace au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.

C11.2 Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.

C11.3 Établir des principes d'évolution du projet de design d'espace selon des critères explicites.

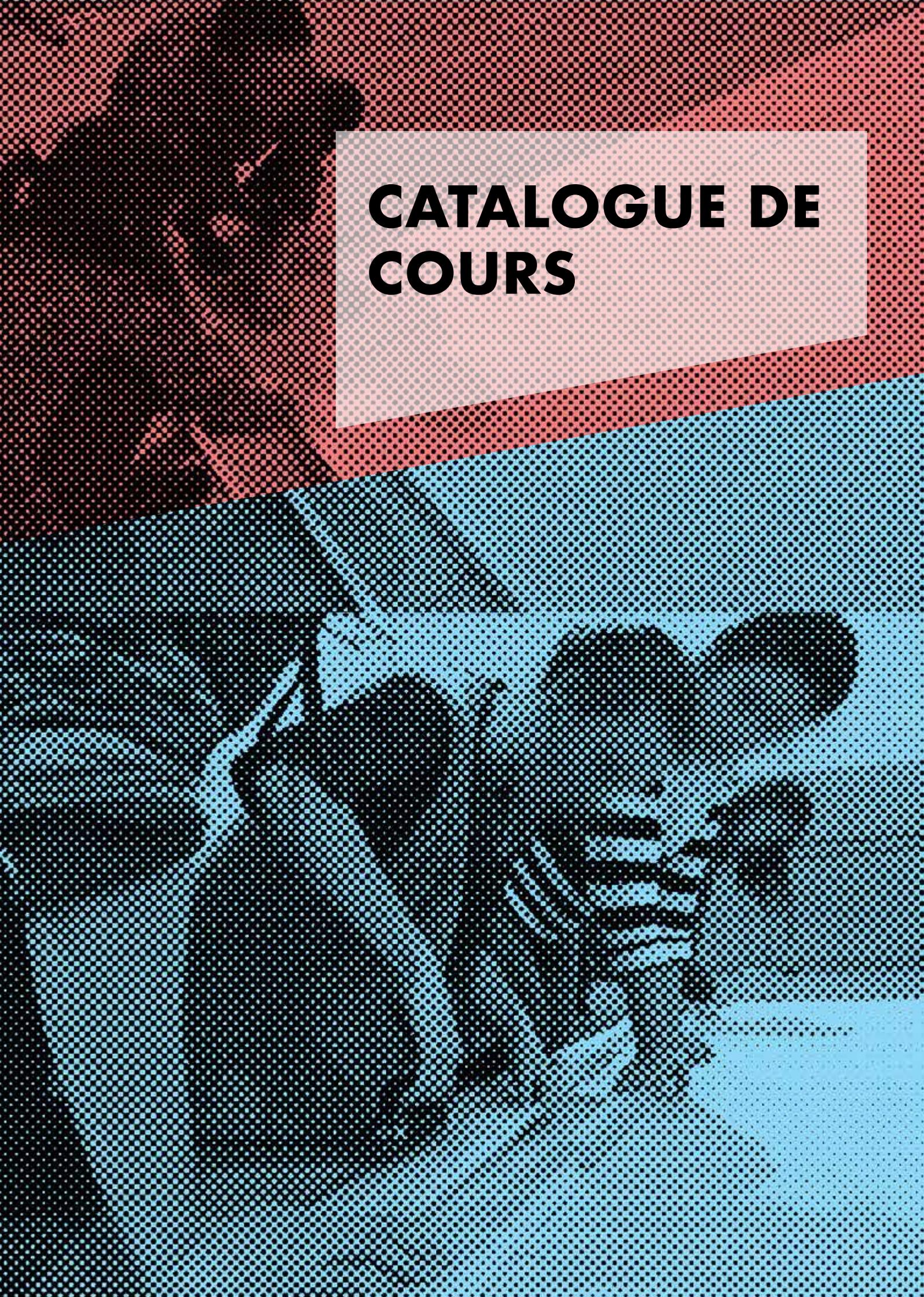
C11.4 Faire la démonstration que le projet de design d'espace est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

C11.5 Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.

C11.6 Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: client, prescripteur, architecte, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, sous-traitant, fabricant, fournisseur, artisan, installateur, usager, acousticien, conservateur, technicien commissaires d'exposition, philosophe, sémiologue, sociologue, écologue...

COMPÉTENCES PAR ENSEIGNEMENT

| UE | EC | UE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--------|------|------|--------|------|------|--------|------|------|--------|------|------|------|--------|------|------|------|--------|------|--------|------|--------|------|------|--------|-------|-------|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|--|--|--|--|
| | | bloc 1 | | | bloc 2 | | | bloc 3 | | | bloc 4 | | | | bloc 5 | | | | bloc 6 | | bloc 7 | | bloc 8 | | | bloc 9 | | | bloc 10 | | | | | | | bloc 11 | | | | | | |
| | | C1.1 | C2.1 | C2.2 | C3.1 | C3.2 | C3.3 | C4.1 | C4.2 | C4.3 | C4.4 | C5.1 | C5.2 | C5.3 | C5.4 | C6.1 | C6.2 | C7.1 | C7.2 | C8.1 | C8.2 | C8.3 | C9.1 | C9.2 | C9.3 | C10.1 | C10.2 | C10.3 | C10.4 | C10.5 | C10.6 | C10.7 | C11.1 | C11.2 | C11.3 | C11.4 | C11.5 | C11.6 | | | | |
| Enseignements généraux Humanités et Culture | Humanités (Lettres, philosophie, Sciences humaines) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Culture des Arts, du design et des techniques | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enseignements transversaux Méthodologies, techniques et Langues | Outils d'expression et d'exploration créative | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Technologies et matériaux (physique/design) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Outils et langages numériques (physique/design) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Langues vivantes | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Contextes économiques et juridiques | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enseignements pratiques et professionnels Ateliers de Création | Techniques et savoir-faire | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pratique et mise en œuvre du projet | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Communication et médiation du projet | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Démarche de recherche en lien avec la pratique du projet | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Parcours de professionnalisation | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Stage en milieu professionnel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



CATALOGUE DE COURS

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

HUMANITÉS

**CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES
TECHNIQUES**

HUMANITÉS

> Philosophie et Sciences Humaines

L'enseignement des Humanités comporte, comme éléments structurants, un enseignement de la Philosophie et des Sciences Humaines associé à un enseignement des Lettres et Langue Française dispensé tout au long du cursus.

Durant ces trois années de formation, l'enseignement des Humanités structure de façon à la fois spécifique et transversale la formation intellectuelle des étudiants, ainsi que leur formation méthodologique.

En articulation avec les théories esthétiques modernes et contemporaines, la philosophie et son corpus nourrissent, tout au long des études, les trois phases de la formation des étudiants propédeutiques (S1 et S2), approfondissement (S3 et S4), et réalisation et présentation d'un projet (S5 et S6).

S1 et S2

L'enseignement vise l'acquisition, par les étudiants, d'une culture philosophique associée à l'exercice de capacités méthodologiques indispensables, questionner, organiser une pensée, construire un raisonnement et savoir l'exposer à l'écrit comme à l'oral. Cet enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et plus particulièrement de la philosophie de l'art. Il inclut également des connaissances du domaine de l'esthétique, et des sciences humaines sans pourtant s'y réduire. Il aborde enfin des questions qui concernent le monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art. Les semestres 1 et 2 permettent l'étude de questions distinctes et évaluables de façon autonome.

S3 et S4

L'enseignement consiste en l'élaboration d'un certain nombre de notions transversales des domaines philosophiques et esthétiques, et, plus précisément, mais non exclusivement, du design et des métiers d'art. Il étudie les problèmes que posent la pratique du design et les métiers d'art en recourant à des expérimentations ou des exemples précis et il veille à l'articulation de ces problèmes à ceux, plus généraux, de la philosophie, des théories esthétiques, notamment modernes et contemporaines. Il permet en somme, aux étudiants de réfléchir conjointement sur le monde et sur leurs propres pratiques. Le semestre 4 permet d'engager la détermination d'un projet personnel ou collaboratif.

S5 et S6

L'enseignement accompagne l'étudiant par un éclairage conceptuel et problématique de ses recherches personnelles, de sa réflexion de son travail d'écriture. Il peut s'agir alors d'approfondir des notions déjà en partie acquises, ou bien d'aborder des notions nouvelles, notamment celles plus spécifiques à telle ou telle spécialité.

Philosophie et Sciences Humaines

Mme Gola

S1-S2 : 1h

S3- S4 : 1h

S5-S6 : 1h

**Évaluation en contrôle
continu**

HUMANITÉS

> *Lettres et Langue française*

L'enseignement des Lettres et Langue française s'inscrit dans un cursus de six semestres. Il vise à consolider et développer l'acquisition d'une culture personnelle et critique en relation avec une personnalité artistique singulière des étudiants de DNMADE. On y retrouve les trois phases de la formation des étudiants propédeutiques (S1 et S2), approfondissement (S3 et S4), et réalisation et présentation d'un projet (S5 et S6).

S1 - S2 :

L'enseignement est basé sur la pratique de la langue écrite et orale par des productions de différents types : analyse, synthèse, réflexion personnelle et création en lien avec les problématiques abordées dans les matières professionnelles, mais aussi dans des séquences spécifiques liées à la littérature. Il consiste en l'acquisition de repères culturels fondamentaux dans les différents domaines artistiques : littérature, poésie, spectacle vivant, musique, arts plastiques et visuels ... par la fréquentation d'œuvres et de lieux, la pratique, et l'appropriation de notions spécifiques. Il conduit à la pratique de la recherche documentaire pour trier, sélectionner, hiérarchiser l'information et la présenter sous différentes formes (écrite, orale, numérique)

S3 - S4 :

Dans le prolongement des S1 et S2, le travail approfondit la conceptualisation et la structuration de la pensée par la poursuite des activités liées à la création littéraire, à la mise en forme d'une pensée organisée, en particulier dans la rédaction de la synthèse finale pour une transmission orale et écrite de qualité

S5 et S6

L'enseignant accompagne les étudiants dans la rédaction du mémoire : méthodologie et mise en forme grâce à des supports diversifiés. Une organisation par TD et par suivis personnalisés permet d'adapter le niveau d'encadrement de l'étudiant, suivant que celui-ci privilégie une insertion professionnelle, une poursuite d'études en master professionnel, ou en master recherche.

> *Travaux proposés*

Analyse d'œuvres : littéraires, spectacle vivant (musique, danse, théâtre), peintures, sculpture, photographie, dessin, cinéma.

Pratiques d'écriture créative et réflexive en lien avec les arts.

Ateliers de pratiques théâtrales : mise en voix, mise en scène, jeu théâtral.

Analyse et présentation orale et écrite de l'image fixe et mobile.

Argumentation, exposition écrite et orale d'une réflexion, d'un processus, d'une démonstration.

Production d'émissions de Webradio et WebTV, de dossiers de presse pour créer un pont entre tradition et actualité.

Rédaction et présentation orale et écrite de synthèse sur des thèmes d'actualité, sur des problématiques culturelles et esthétique.

Fréquentation des lieux spécifiques de diffusion et de création culturelle actuelle (spectacle vivant, musée, lieux de mémoire)

Lettres
Mme Gola

S1-S2 : 2h hebdomadaire
S3- S4 : 1h hebdomadaire

Évaluation en contrôle
continu

CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

Avoir le goût et la culture du travail de l'autre (artiste, designer, architecte, ingénieur, artisan, etc...), le goût de l'échange, le plaisir de la découvertes d'oeuvres. L'ensemble du cours de Culture des arts, du design et des techniques est un processus qui ne peut s'envisager en dehors d'une vision générale allant de l'acquisition d'un socle de connaissances communes au premier semestre (S1) à l'élaboration d'une réflexion personnelle articulée à des enjeux créatifs contemporains propre à étayer la recherche menée au sein du projet final (dernier semestre S6).

> Apprendre à utiliser l'histoire plus qu'à la connaître

Semestre 1 et 2 : L'accent est mis sur la construction d'une culture historique du design commune à l'ensemble des étudiant.e.s L'ensemble des éléments historiques abordés est systématiquement mis en perspective avec les enjeux contemporains (sociaux, philosophiques, techniques, politiques, sémantiques...) Une initiation à la pensée du design est systématiquement menée afin de préparer les semestres à venir qu'alimenter la culture centrale de projet et d'atelier en donnant le goût de la réflexion personnelle. La problématique principale interroge la relation art-artisanat-industrie.

Semestre 3 et 4 : En deuxième année, l'approche n'est plus strictement historique ; le cours est construit autour de thématiques en prise avec des questions d'espace et de culture. Il pourra également venir enrichir la pratique du projet par un approfondissement théorique. Au second semestre les étudiants explorent diverses thématiques emblématiques de l'actualité de la pratique du design et commencent à amorcer une réflexion personnelle sur la thématique de mémoire du S5.

Semestre 5 : L'approche historique complétée par une approche thématique et théorique, se concrétise autour du projet de recherche. Les thématiques individuelles sont analysées, interrogées, mises en tensions, problématisées ... afin de structurer et d'alimenter le mémoire de recherche puis le projet.

Mme Garnier
Mr Taillefer

S1-S2 : 2h hebdomadaire
S3- S4 : 2h hebdomadaire
S5 : 1h hebdomadaire

Évaluation en contrôle
continu

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Les Enseignements transversaux reposent sur le principe d'une synergie pédagogique à l'échelle des équipes pluridisciplinaires qui se construira dans leur projet pédagogique. Les principes de thématiques partagées ainsi que d'exercices concertés entre les différents contenus dispensés sur des temporalités choisies structurent les enseignements transversaux. Les modalités d'évaluation et les progressions pédagogiques sont alors constituées pour établir des liens entre les savoirs.

**OUTILS D'EXPRESSION ET
D'EXPLORATION CRÉATIVE**

TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

LANGUES VIVANTES

CONTEXTE ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

Les cours d'outils d'expression et d'exploration créative proposent de développer une démarche singulière en explorant différents médiums plastiques. à partir de thématiques larges et d'un champ de références pluridisciplinaires les étudiants sont invités à développer une lecture personnelle de chaque sujet afin d'explorer une orientation qui leur soit propre à travers différents médiums plastiques (dessin, peinture, photos, vidéos, volumes, installations...). être à l'atelier avec plaisir, celui de sentir, d'expérimenter, d'être surpris et de penser en faisant. Comprendre que l'atelier est dédié au travail en train d'émerger.

« Contrairement à ce que l'on a l'habitude de croire, dans le processus créatif, la conception ne vient jamais avant la réalisation, mais toujours après ». Le philosophe Alain le disait déjà en 1920 à propos de l'artiste. Dans la culture de l'atelier, la forme est l'enjeu qui traduit à la fois ce qui lui précède et à la fois qui annonce ce qui va advenir.

« Recherche créative = goût de la recherche », celui que nous défendons.

S1 – EC22 – les étudiants découvrent une palette d'outils d'expression qu'ils exploitent dans la perspective de sujets assez précisément encadrés. à ce stade le terrain de recherche est encore balisé, l'étudiant peut se concentrer sur la découverte de nouveaux moyens d'expression. L'objectif est de comprendre les enjeux plastique d'un projet pour y répondre.

S2 – EC62 – l'approche est radicalement différente. Dans le cadre du traitement d'un sujet, il ne s'agit plus d'avoir une idée – conception – puis de la mettre en forme – réalisation – mais bien de réaliser des formes dans le cadre d'un sujet puis de comprendre où ces formes mènent. En aucun cas, il ne s'agit d'écraser la recherche créative par des éléments de réflexion pré-conçus mais bien post-conçus

S3 – EC102 – les sujets proposent d'explorer des médiums délimités. Le champ de références initial permet de nourrir la réflexion mais peut-être enrichi par l'étudiant afin d'orienter la recherche en fonction de ses affinités.

S4 – EC142 – les étudiants sont invités à s'appropriier les sujets de façon plus autonome, le champ de références n'est plus systématiquement fourni et l'étudiant est libre de choisir son médium d'expression en fonction de la posture qu'il définit.

S5 – EC182 – il est question de voir comment l'exploration créative peut nourrir le mémoire de projet.

S6 – EC222 – il est question de voir comment l'exploration créative peut nourrir le projet de design.

*Mr Dacher
Mme Garnier
Mr Loprieno
Mme Roblot
Mr Taillefer*

*S1-S2 : 6h hebdomadaire
S3- S4 : 3h hebdomadaire
S5 : 2h hebdomadaire
S6 : 1h hebdomadaire*

*Évaluation en contrôle
continu*

TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

Contenu dispensé par l'enseignant de design :

Le premier temps est celui de découvrir au-delà du matériau lui-même l'ensemble des processus et process, qu'il soit industriel ou artisanal. Le second temps est celui de connaître ses usages dans le domaine de la conception et le troisième est celui de savoir faire des choix. L'étudiant apprendra à mettre en pratique ses capacités à répondre à ces trois objectifs tout en faisant preuve de bon sens dans la formulation de ses décisions pour rendre service à son projet. Il abordera aussi une fois qu'il aura acquis de solides bases la notion d'alternative.

> En première année : L'étudiant au travers des études de cas, proposées par le professeur, questionnera au regard du matériau traité les différents outils et machines pour le transformer, l'usiner et le façonner. Il pourra s'agir du domaine industriel mais aussi artisanal. Pour répondre à cela l'étudiant apprendra à traduire ses intentions en abordant le croquis et le dessin didactiques, en répondant à cette question : « Comment c'est fait ? ».

> En deuxième année : L'étudiant devra rendre service aux projets d'atelier en répondant à cette question : « Comment je peux le faire ? ». Il devra opérer à justifier ses choix entre le procédé et le processus de fabrication. Et cela à des échelles différentes selon sa faculté à saisir les enjeux de cette matière dans l'objectif toujours de rendre service à son projet. L'étudiant devra par la suite exploiter en autonomie les compétences acquises au travers son projet personnel de troisième année.

Contenu dispensé par l'enseignant de sciences physiques :

> En première année :

- Découverte de l'aspect physique des différents matériaux ainsi que leur classification
- Détermination expérimentale des propriétés physiques des matériaux
- Choix du matériau en fonction de quelques critères simples.

Il sera nécessaire de revenir sur quelques grandeurs physiques indispensables à l'étude du comportement des matériaux : force, pression.... Les notions de puissance et d'énergie seront également abordées ainsi que les grandeurs liées à l'éclairage (lux, lumen....). Les synthèses additive et soustractive de la lumière (qui seront également utiles en image numérique) seront également au programme. Enfin, le comportement mécanique des matériaux sera également enseigné : essai de traction, déformation plastique et élastique, module d'Young, rigidité, ductilité, fragilité.....

> En deuxième année :

- Retour sur quelques propriétés physiques des matériaux : densité, masse volumique, résistance.....
- Choix du matériau en fonction de quelques critères simples.
- Comportement optique, thermique et électrique des matériaux.
- Intérêt énergétique du recyclage

> Modalités Cours théoriques et travaux pratiques

> Évaluations Exercices, TP, contrôle des connaissances vues en classe.

Mr Dacher (design)
Mr Ducros (Science physiques)

S1: 2h par semaine avec un enseignant de physique chimie

S2 : 2 h par semaine avec un enseignant de design

S3 : 2h par semaine avec un enseignant de physique chimie

S4 : 2 h par semaine avec un enseignant de design

Évaluation en contrôle continu

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Il est le lieu où l'étudiant pourra acquérir des compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation. Tout en entretenant un dialogue avec les outils traditionnels de représentation, les outils numériques se mettront peu à peu au service de l'atelier afin de traduire des intentions et communiquer le projet. L'étudiant sera sensibilisé à un usage raisonné des outils numériques ainsi qu'à la nécessité d'entretenir une veille technologique en vue d'actualiser ses outils.

Mr Dacher (design)
Mme Garnier (design)
Mr Loprieno (design)
Mme Roblot (design)
Mr Taillefer (design)
Mr Ducros (physique chimie)

S1: 2h par semaine avec un enseignant de design

S2 : 2 h par semaine avec un enseignant de physique chimie

S3-S4 : 2h hebdomadaire
S5-S6 : 1h hebdomadaire

Évaluation en contrôle continu

S1 : Au semestre 1, l'atelier numérique abordera les logiciels de D.A.O, comme Illustrator[®], Photoshop[®] et le logiciel de PAO in design[®], ainsi que l'usage de l'appareil photographique numérique et quelques notions sur le montage vidéo. Le cours de PAO n'est pas un cours magistral, ni un cours de « pas à pas » à reproduire. Si des généralités et outils divers sont abordés en guise d'introduction aux logiciels, les étudiants sont invités à chercher leurs outils afin de se les approprier de façon plus autonome.

À l'issue du premier semestre, l'objectif est d'avoir acquis suffisamment de confiance pour recourir à l'outil infographique de façon autonome, en identifiant le logiciel capable de répondre à son besoin et en cherchant les moyens par soi-même ou en s'appuyant sur les compétences présentes dans le groupe classe.

S2 (dispensé par l'enseignant de sciences physiques) :

Acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numérique, de l'algorithmique et des langages de programmation. Étude des différents types d'images numériques, et du codage d'une image numérique matricielle. Analyse de différentes caractéristiques, formats et types de compression et de différents types de codage d'une image matricielle. Bases de l'algorithmique et des langages de programmation : notions de variables, de tests conditionnels, de boucles, de fonctions avec le logiciel Python. Réinvestissement de ces connaissances pour modifier des caractéristiques d'une image numérique (pixels, couleur, codage) avec des programmes simples en langage Python.

S3-S4 : En écho à l'importance croissante de l'atelier de création, l'étudiant approfondira de façon appropriée les logiciels, de manière à développer une certaine singularité de rendus. C'est ici qu'il devra faire la part des choses pour juxtaposer, combiner aussi bien les outils traditionnels que les outils numériques. Ceci dans le but de répondre à l'aide de ses solides compétences à traduire ses intentions. Pour cela l'étudiant répondra à cette question : « comment et avec quoi je peux le dire ? »

S5-S6 : L'étudiant profitera de ce troisième temps pour approfondir et mettre en évidence ses capacités à utiliser les outils qu'il jugera utile pour traduire ses intentions dans le but d'alimenter et de communiquer son projet personnel.

LANGUES VIVANTES

Les objectifs principaux de cet enseignement sont la consolidation et le développement des compétences langagières des étudiant.e.s en anglais. Le niveau visé au terme de cet EC est le niveau B2 (utilisateur indépendant avancé) du CERCL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues). Un niveau B2 permet de communiquer aisément et spontanément de façon claire et détaillée en anglais. Il ne s'agit pas encore ici du niveau d'un locuteur expérimenté, néanmoins un locuteur de niveau B2 est capable de comprendre et de se faire comprendre dans la plupart des situations. C'est notamment le niveau qui est nécessaire pour intégrer une université Nord-Américaine, ou une école européenne. Mais c'est aussi le niveau B2 qui est généralement requis pour travailler ou faire un stage à l'étranger.

Le travail sur les compétences langagières mené en DNMADE se fera à la fois à l'aide de contextes liés aux domaines de spécialité – le design et l'art – mais également en exploitant d'autres domaines socio-linguistiques de la vie quotidienne et professionnelle en général. Une période de stage au sein d'une structure professionnelle en lien avec l'étranger ou une mobilité au sein d'écoles partenaires sont encouragées pour pratiquer la langue auprès de locuteurs étrangers.

Mr Barre
Mr Butts

S1-S2 : 2h hebdomadaire

S3-S4 : 2h hebdomadaire

S5-S6 : 1h hebdomadaire

Évaluation en contrôle continu

Les travaux demandés tout au long du cursus peuvent relever de :

- Présentations orales et/ou écrites de micro-projets en lien ou non avec les ateliers de créations, individuelles ou en petit groupe.
- Analyses, mises en perspectives d'articles d'opinion ou d'information, confrontations d'approches, dans le domaine des métiers d'arts et du design ou de la scénographie.
- Expressions écrites d'analyse et/ou d'opinion dans le domaine des arts, des métiers d'arts, du design ou de la scénographie.
- Exposés (en présentiel, en audio ou bien en vidéo)
- Mises en pratique de recherches documentaires.
- Rédaction de documents professionnels, fiches de synthèses, de rapports de stage, CV et lettres de motivations
- Écoute-restitution de courts documents audios ou vidéo.
- Discussions, débats, sketches, argumentaires (en présentiel, ou en enregistrement audio ou vidéo)

Semestre 1 : Point d'étape sur les niveaux de pratique de l'anglais. Élaboration des objectifs individuels et collectifs.

Semestre 2 et 3 : Développer sa culture internationale et ses connaissances linguistiques en lien avec le domaine professionnel. Pratique orale et écrite appliquées au secteur de la création, des arts, des métiers d'arts, du design ou de la scénographie.

Semestre 4 : Présenter, communiquer et valoriser son projet. Pratique orale et écrite en situation (workshop, séminaire, concours...)

Semestre 5 : Préparer un argumentaire de démarche de création en lien avec le projet personnel.

Semestre 6 : Rédiger et présenter une synthèse dans le cadre du projet personnel.

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

L'enseignement Contexte Economiques et Juridiques a pour objectifs d'apporter des connaissances et compétences d'économie gestion qui seront utilisées dans les activités du professionnel autant au niveau de sa relation avec ses partenaires (clients, fournisseurs, banquiers, investisseurs...) que pour sa propre activité d'entrepreneur de TPE, dans ses dimensions de communication, juridiques, organisationnelles, commerciales, financières...

L'enseignement s'entend par l'apport de fondamentaux théoriques mais aussi par la réalisation de travaux individuels et/ou de groupe d'appropriation de connaissances.

Mme Chimbert

S1-S2 : 1h hebdomadaire

S3-S4 : 2h hebdomadaire

S5-S6 : 2h hebdomadaire

Évaluation en contrôle continu

S1 : l'apport de connaissances relatives à l'activité économique, au marché. La communication interpersonnelle, de groupe pour l'adapter aux projets.

S2 : l'apport de notions et outils mercatiques. Analyse de l'environnement, des stratégies mises en œuvre (PESTEL, SWOT..) Identifier l'offre et la demande commerciale.

S3 : l'apport de connaissances juridiques. Le contrat, le droit de propriété, la propriété intellectuelle. Les différents statuts de la relation de travail et de la création d'entreprise.

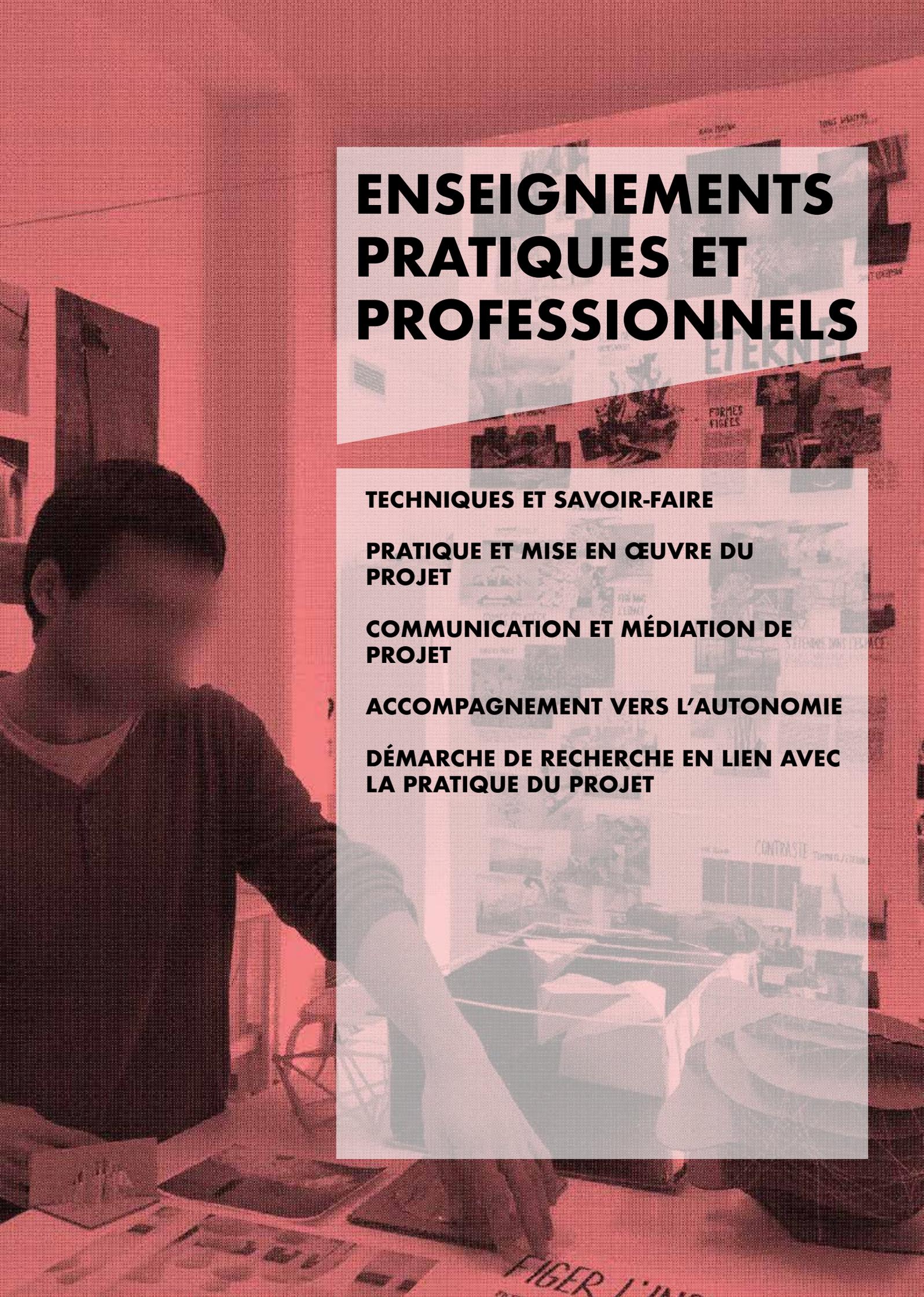
S4 : l'apport de connaissances relatives à la construction du prix (cout de revient, la concurrence, le client). Les documents commerciaux, la notion de rentabilité, le financement de l'activité.

S5 : La création d'entreprise : l'entrepreneariat. Définition des partenaires, de la cible, de l'offre de valeur, des ressources, des couts de production, de la rentabilité (méthode CANVAS)..

S6 : suivi de projet conjointement avec les professeurs de spécialité.

Modalité : cours magistraux, articles de presse, vidéos, ressources internet.

Evaluation : écrites sur les connaissances en lien avec la théorie, sur la base de documents professionnels (contrats, marques, simulation comptable...), simulation de création d'entreprise.

A person is seen from the side, looking at a wall covered in various posters and documents. The scene is lit with a warm, reddish-orange light. In the foreground, a table is covered with papers and documents, some of which have the text 'FIGER L'IN...' visible. The overall atmosphere is that of a creative or educational workshop.

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

**PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU
PROJET**

**COMMUNICATION ET MÉDIATION DE
PROJET**

ACCOMPAGNEMENT VERS L'AUTONOMIE

**DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC
LA PRATIQUE DU PROJET**

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Le savoir-faire est une compétence de création et de conception qui coordonne la connaissance et l'action. L'atelier de technique et savoir-faire est le lieu où l'étudiant pourra découvrir, expérimenter, pratiquer des outils, questionner des moyens techniques qui enrichiront son vocabulaire pour chercher des formes, traduire et communiquer ses intentions. C'est au travers d'exercices souvent pratiques que l'étudiant va pouvoir s'épanouir et ainsi se familiariser avec des savoir-faire techniques liés aux modes de représentation aussi bien dans le domaine bidimensionnel (dessin, croquis, schéma, représentation conventionnelle en perspective, plan...) mais aussi tridimensionnel (maquette d'intention, de forme, technique, prototypage échelle 1:1...)

L'étudiant abordera au cours de ces trois années un maximum de moyens qu'il pourra remobiliser en autonomie lors de son projet personnel au S6.

Le premier temps est celui de découvrir et d'expérimenter différentes techniques de recherche et de représentation 2D et 3D au sein d'exercices délimités. Le second temps est celui de l'approfondissement de ces compétences, de manière à les mettre au service des projets d'atelier. Le troisième temps est celui de l'épanouissement où l'étudiant mobilisera de façon autonome les outils acquis lors des années précédentes.

S1-S2 : L'étudiant au travers d'expérimentations diverses découvrira des outils de recherche et de représentation 2D, 3D, il pourra également intégrer les outils numériques. Les sujets d'étude seront dans un premier temps indépendants et pourront rejoindre le cours de pratique et mise en œuvre du projet au cours de l'année.

S3-S4 : En deuxième année, l'étudiant devra approfondir les affinités rencontrées avec les outils qui lui semblent les plus appropriés, afin de développer sa singularité. D'une part, l'atelier de techniques et savoir-faire prolonge le travail amorcé en première année, en approfondissant les techniques découvertes en première année : Il peut se concentrer sur une approche technique comme la mise en œuvre d'un matériau en particulier. Il recourt à des techniques d'atelier traditionnels (outils à main) ou plus actuels (prototypage numérique). On peut également y développer des outils de formalisation du projet (schémas didactiques, représentation perspective, maquette, ...) ou encore se concentrer sur le développement d'outils créatifs au service du projet (approche prospective des matériaux...)

Par ailleurs, il accompagne l'atelier de pratique et mise en œuvre du projet en mettant au service du projet les outils acquis au cours de l'année à la démarche de projet.

S5-S6 : En troisième année, le cours de techniques et savoir faire accompagne de façon intime le projet de diplôme, il peut également être le lieu de conception et de réalisation de dispositifs spécifiques de présentation et de mise en espace du projet (supports, socle, ...)
Au S6, l'étudiant pourra mobiliser de façon autonome les outils à sa disposition pour servir de façon pertinente son projet personnel.

Mr Dacher
Mme Garnier
Mr Loprieno
Mr Taillefer
Mme Roblot

S1-S2 : 5h hebdomadaire
S3-S4 : 6h hebdomadaire
S5-S6 : 7h hebdomadaire

Évaluation en contrôle continu

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Tel un atelier de création, la pratique et mise en œuvre du projet est le lieu de consolidation de la pensée et des savoir-faire dans un processus réflexif de création globale. Il est également celui de l'articulation entre les technologies et les matériaux ainsi que de toutes les formes de création contemporaines dématérialisées. Ainsi la pratique et mise en œuvre du projet pense les contenus dans leur complémentarité respective de manière à permettre à l'étudiant d'asseoir sa capacité à définir les conditions d'existence d'un projet, à transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact, à explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer, à concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés ou encore à assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées. Trois objectifs structurent l'acquisition de ces compétences : la transmission, la création, et l'innovation en métiers d'art et design.

S1 - S2 – EC33 (S1) et EC73 (S2) – l'atelier de pratique et mise en œuvre du projet amène les étudiants à découvrir la méthodologie de projet, c'est-à-dire un travail d'analyse et de recherche sur un sujet défini qui englobe tous les questionnements relatifs au design. Le travail de la matière permet aussi aux étudiants un développement technique en respectant un cahier des charges prédéfini. Les projets proposés pourront s'appuyer sur des partenariats et être poussés dans la mesure du possible jusqu'à l'échelle 1:1. Selon les projets, les étudiants seront amenés à travailler seuls ou en équipe. Les projets développés peuvent être concrets comme fictifs.

S3 - S4 – EC113 (S3) et EC153 (S4) – l'atelier de pratique et mise en œuvre du projet permet aux étudiants de développer les outils méthodologiques et pratiques du projet de design d'espace à partir de demandes construites sur des contextes concrets. Les projets proposés pourront s'appuyer sur des partenariats et être poussés dans la mesure du possible jusqu'à l'échelle 1:1. Selon les projets, les étudiants seront amenés à travailler seuls et en équipe comme c'est le cas dans le monde professionnel.

S5 - S6 – EC193 (S5) et EC233 (S6) – l'atelier de pratique et mise en œuvre du projet propose aux étudiants d'aborder de façon progressive les composantes qu'ils devront prendre en charge de façon autonome dans leur projet de diplôme. D'autre part il permet de développer des projets orientés selon une intention de poursuite d'étude. Enfin, c'est l'occasion d'accompagner l'étudiant dans le projet de design qui vient clore son diplôme.

Mr Dacher
Mme Garnier
Mr Loprieno
Mr Taillefer
Mme Roblot

S1-S2 : 4h hebdomadaire
S3-S4 : 4h hebdomadaire
S5 : 4h hebdomadaire
S6 : 6h hebdomadaire

Évaluation en contrôle continu aux S1-S2-S3-S4

Épreuve ponctuelle de soutenance de mémoire au S5

Épreuve ponctuelle de soutenance de projet au S6

COMMUNICATION ET MÉDIATION DE PROJET

L'enseignement de " Communication et médiation de projet " est le lieu où l'étudiant devra démontrer ses capacités à communiquer une démarche de projet dans l'objectif de réaliser des supports de médiation favorisant la lisibilité et la compréhension pour autrui. Cet enseignement est en étroite relation avec les disciplines " Techniques et savoir-faire ", " Outils d'expression et exploration créative " « Pratique et mise en œuvre du projet ». Il sera alors question de mettre en lumière une démarche particulière, le cheminement de la pensée afin de démontrer le processus de création pour le communiquer à travers les outils de restitution du projet : supports visuels, élaboration de note d'intention, construction d'un discours de présentation et d'argumentation du projet, mise en espace de ces éléments...

Le premier temps est celui de la découverte et de la compréhension des différents moyens à disposition pour communiquer son projet (croquis et schémas, représentations techniques et mises en situation constituant des supports visuels communiqués grâce à des compétences de composition, typographie, mise en page). Le second temps est celui de la mise en application de ces moyens de communication dans le cadre du projet depuis l'analyse jusqu'au développement. Le troisième temps est celui de l'appropriation de ces moyens dans le cadre du projet personnel pour argumenter ses choix auprès du jury de diplôme, d'un recruteur en poursuite d'étude (book).

S1- S2 Durant cette première année l'étudiant enchaînera cours théoriques et pratiques. Il abordera des notions et des outils susceptibles de l'aider à communiquer dans le cadre de ce que l'on définira comme "démarche de travail ". Il répondra ainsi à la question : « Comment puis-je communiquer, pour me faire comprendre ? ».

S3 - S4 Au regard du fait que les projets rencontrés en atelier de création prendront une place de plus en plus importante, l'étudiant devra rendre service à ceux-ci en mettant en pratique et en démontrant qu'il a parfaitement saisi les enjeux de la démarche de travail. Pour répondre à cela l'étudiant répondra à cette question : « Comment et de quelle manière suis-je le mieux compris ? ».

S5-S6 L'étudiant profitera de ce troisième temps pour approfondir et mettre en évidence ses capacités à utiliser les outils et la manière de dire les choses afin d'être le plus communicant et le plus démonstratif dans le but de rendre service à son projet personnel. Il aura aussi pour but de constituer un book efficace et séduisant propre à communiquer par lui-même de la singularité de ses projets à l'intention d'un recruteur.

Mr Dacher
Mme Garnier
Mr Loprieno
Mr Taillefer
Mme Roblot

S1-S2 : 1h hebdomadaire
S3-S4 : 1h hebdomadaire
S5-S6 : 2h hebdomadaire

Évaluation en contrôle continu

ACCOMPAGNEMENT VERS L'AUTONOMIE

Chaque année des heures d'autonomie sont intégrées à l'emploi du temps : 14h/semaine en L1, 17h/semaine en L2 et même 21h/semaine en L3. Intercalées entre les cours ou bien en horaires libres le soir, salles et matériels sont à disposition des projets en cours. Ces heures sont l'occasion de construire son identité tant personnelle que professionnelle. L'autonomie est stratégique dans des études supérieures puisque c'est notamment le niveau de compétence ultime visé. Les heures d'autonomie sont le prolongement naturel des situations de travail développées pendant les cours. Ces heures sont donc pré-investies, encadrées par des objectifs à tenir.

Mr Taillefer

S1-S2 : 1h hebdomadaire

Évaluation en contrôle continu

Au premier semestre (S1 - EC3.5), il s'agit de poser des bases de fonctionnements communs entre étudiants, locaux, matériels à disposition et enseignants. Si on commence par organiser des rétro-planning ou à se familiariser avec la chronologie des grandes étapes de la formation – stages, épreuves, rapports, etc – mais aussi fonctionnement de la formation – EC, UE, ECTS, Compétences, etc – il est également envisagé des systèmes de tutorat entre étudiants ou bien d'organiser la recherche de stage du semestre à venir (S2).

Au deuxième semestre (S2 - EC7.5), les étudiants sont familiarisés avec les tenants et aboutissants des enjeux de la formation. Il est par conséquent question de donner des clés d'autonomie sur les usages à tenir concernant le parc matériel, l'entretien des locaux, le stockage des matériaux, etc. Les étudiants sont régulièrement consultés sur leurs besoins afin d'établir de nouveaux objectifs à atteindre ou pour définir des connaissances ou des compétences à revisiter ou à approfondir.

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DU PROJET

Ce cours ne commence qu'à partir de la deuxième année. Le DNMADe engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design. Les étudiants ont l'occasion d'aborder en corrélation les outils techniques et théoriques. Ainsi, les méthodes de recherche prévoient un dialogue intime entre les savoir-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles, la projection d'idées en design, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines. La résolution de celles-ci passe par la pratique et l'expérimentation aussi bien que par la théorie et la mise en perspective d'une culture riche et variée capable de nourrir le vocabulaire expérimental et plastique que développeront les étudiants. La mise en place d'une telle démarche demande une capacité à l'analyse et au recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions, une propension à l'échange et à la collaboration avec les étudiants d'autres parcours et à l'affirmation de parti-pris créatifs. La création et l'initiation à la recherche nécessitent une maîtrise progressivement croissante des techniques et technologies disponibles et utiles au parcours de chaque étudiante. Des dispositifs de tutorat encadré assureront l'accompagnement des étudiants. Ainsi, par exemple, un responsable de recherche assurera le suivi d'un groupe restreint d'étudiants.

> S3-S4

En deuxième année, le cours de démarche de recherche sensibilise les étudiants à de grands domaines de recherche susceptibles de constituer le cadre leur mémoire de troisième année. À partir de l'analyse de projets et démarches emblématiques de l'histoire du design ou plus actuelles, et en s'appropriant des textes de références, il propose aux étudiants une première approche de la recherche en design.

> S5-S6

En troisième année, le cours de démarche de recherche accompagne plus spécifiquement le mémoire et le projet de diplôme. Notamment, il propose des bases méthodologiques à la pratique de la recherche et la rédaction de mémoire.

Au S5, il constitue un accompagnement au mémoire en posant les bases méthodologiques de la recherche : collecte de ressources, thématisation, problématisation, analyse de références et argumentation appliquée à une question de design d'espace.

Au S6, il constitue en un accompagnement au développement de projet défini par le cadre du mémoire, en l'ancrant dans un contexte cohérent et en mettant en oeuvre une démarche conforme au projet.

*Mme Garnier
Mr Loprieno
Mr Taillefer*

*S3-S4 : 1h hebdomadaire
S5-S6 : 1h hebdomadaire*

Évaluation en contrôle continu

PROFESSIONNALISATION

PARCOURS ET PROFESSIONNALISATION

PARCOURS ET PROFESSIONNALISATION

La construction du parcours de l'étudiant se décline autour de deux objectifs qui structurent le DN MADE. Il s'agit de permettre une insertion professionnelle qualitative dans un ou des domaine(s) de création où l'étudiant pourra démontrer le niveau de compétence acquis durant ces six semestres. La construction du parcours de l'étudiant peut également lui permettre une poursuite d'études dans tout autre diplôme de niveau I (DSAA, DNSEP, diplôme ENSCI, ENSAD etc.). Le choix revient à l'étudiant qui peut légitimement avoir pour ambition de parfaire ses compétences jusqu'à un niveau master, conférant grade master, ou tout diplôme de niveau I pour prétendre à un profil de poste de type 'direction artistique junior'. Le DN MADE permet à l'étudiant diplômé de prétendre à un profil de poste 'assistant à la direction artistique'.

*Mr Dacher
Mme Garnier
Mr Loprieno
Mr Taillefer
Mme Roblot*

*S1-S2 : 1h hebdomadaire
S3-S4 : 1h hebdomadaire
S5-S6 : 1h hebdomadaire*

Évaluation en contrôle continu

S1-S2 : Le premier semestre de la formation consiste à prendre la mesure de l'écosystème du design, autant local que national tant en matière d'études et d'orientation que de professionnalisation et de recherche de stage. Le recours à des projets d'observation, des tutorats, à des plateformes d'échange, des rapports synthétiques ou des visites d'entreprises vient compléter progressivement le champ des possibles de cette culture d'entreprise dans laquelle s'inscrivent, après tout, les arts appliqués à l'industrie.

Au S2, une première période de 2 semaines de stage d'observation permet d'éprouver les intérêts repérés au préalable afin d'émettre des premières hypothèses de sensibilité professionnelle restituée à travers un rapport de stage.

S3- S4 : En deuxième année le cours de parcours et professionnalisation se concentre sur l'accompagnement à la recherche de stage, afin de cibler au mieux l'univers professionnel d'accueil. Le stage qui intervient en fin de S4 donnera lieu à un rapport d'activité, qui sera présenté en début de troisième année.

S5-S6 : En troisième année, l'année s'ouvre sur la soutenance du rapport établi lors du stage de S4. Puis, le cours de parcours et professionnalisation questionne les possibilités de poursuite d'étude tant dans une optique de logique de continuité de parcours que dans une perspective de complémentarité en se penchant sur la polyvalence des perspectives professionnelles.

En lien avec les anciens étudiants il vise à se construire une vision claire des poursuites d'études ou insertions professionnelles envisageables afin de construire un projet cohérent et assumé pour chaque étudiant.

ENVIRONNEMENT CULTUREL

MONTPELLIER
DANSE

musée  fabre
montpellier 3M

THÉÂTRE
DES 13
VENTS

MO.CO.

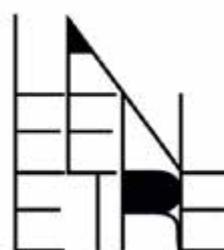
MO.CO. Panacée



FRAC Occitanie
Montpellier

 la Vignette
scène
conventionnée
université
Paul-Valéry

**CENTRE RÉGIONAL
D'ART CONTEMPORAIN**



La Fenêtre
Centre d'art



Site archéologique
Lattara
Musée Henri Prades

 les nouvelles
grisettes



Crédits photographiques :
Anne-Sophie Garnier
Jérôme Dachet p.11,13,14,22,24,25,36