

DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS

DSAA

DESIGN
ÉCO-RESPONSABLE

DESIGN ESPACE, GRAPHIQUE, PRODUIT



CITÉ
SCOLAIRE
RAYMOND
LOEWY

Pôle supérieur de Design Nouvelle-Aquitaine

Place Filderstadt - BP26 23300 La Souterraine

T. 05 55 89 40 00 / F. 05 55 89 40 28

www.cite-loewy.org

<https://dsaa.cite-loewy.org/>





Le Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués, spécialité design, a vocation à développer des compétences transversales à partir de profils d'étudiants issus de filières différentes mais complémentaires relevant des champs du design.

La mise en présence de ces profils divers favorise le travail en équipe et prépare à assumer la responsabilité de la démarche et de la mise en œuvre de projets au sein d'institutions, d'entreprise, d'agence ou en tant qu'indépendant. La formation répond à un objectif synergétique visant à fédérer des intentions par la gestion des processus de conceptualisation. Elle assure la mise en œuvre de concepts grâce à la maîtrise de la méthodologie propre à chacun des domaines du design. Il s'agit donc de former des professionnels capables d'agir sur les différentes interfaces participant à l'élaboration de problématiques et de stratégies de design.

Fermement ancré dans les problématiques et les pratiques liées à l'éco-conception et au design responsable, le DSAA du Lycée Raymond Loewy propose une formation spécifique tournée vers les valeurs éthiques qui devraient aujourd'hui animer les enjeux des milieux du design.

La formation favorise la mixité des profils et associe au cœur de projets divers des étudiants issus du design graphique, du design produit et du design d'espace. L'objectif est d'initier une démarche de projet en design global, de stimuler la force d'innovation par l'échange de compétences et de points de vue divergents, de pratiquer un enrichissement mutuel grâce aux savoirs et savoir-faire liés à chaque domaine. La philosophie de cette formation se déploie de manière systémique et transversale à partir de projets réels ou fictifs permettant d'engager des démarches prospectives.

La première année développe un certain nombre de points théoriques, techniques et méthodologiques et se clôture par une période de stage de 3 à 4 mois. Au travers des différentes unités d'enseignement, la seconde année est quasiment entièrement dédiée à la rédaction du mémoire de recherche en design et au développement du macro-projet. Ces deux éléments sont pour l'étudiant l'occasion de mettre en œuvre individuellement les acquis de première année et d'embrasser une problématique en design dans toute sa complexité. La formation est agréementée de micro-stages, de conférences et de workshops.

SOMMAIRE

DOMAINE GÉNÉRAL / CULTURE

UE 1	HUMANITÉS MODERNES	3
UE 1.A	LETTRES ET SCIENCES HUMAINES	5
UE 1.B	PHILOSOPHIE GÉNÉRALE DE L'ART ET DU DESIGN	6
UE 1.C	HISTOIRE DES ARTS DES SCIENCES ET DES TECHNIQUES	3
UE 2	LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE ANGLAIS	3
UE 3	STRATÉGIE MARKETING & JURIDIQUE	3

DOMAINE ARTISTIQUE / RECHERCHE ET CRÉATION EN ARTS VISUELS

UE 4	CULTURES & PRATIQUES TECHNIQUE	3
UE 5	PRATIQUES PLASTIQUES ET MÉDIATION	3

DOMAINE PROFESSIONNEL / RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN

UE 6	INNOVATION, PROSPECTIVE & RECHERCHE	3
UE 7	LABORATOIRE D'EXPÉRIMENTATION & DE RECHERCHE	3
UE 8	STAGE EN MILIEU PROFESSIONNEL	3
UE 9	MACRO-PROJET	3
UE 10	MÉMOIRE DE RECHERCHE PROFESSIONNEL	3
UE 11	MÉMOIRE EN LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE	3





UE 1.A

LETTRES ET SCIENCES HUMAINES

Objectifs de formation /

L'enseignement de lettres et sciences humaines, dans une formation spécifique aux arts appliqués, est associé aux recherches menées en bureau de création. Il se consacre à la fois à l'initiation à la lecture et l'écriture et à la mise en place de repères dans le domaine des sciences humaines. Il se déroule sous la forme de cours magistraux, d'analyses de textes, de lectures suivies, d'études d'exemples empruntés aux différents domaines de l'art et du design. En deuxième année, le cours a plus particulièrement vocation à diriger et enrichir la recherche de chaque étudiant en fonction de son projet de diplôme, notamment par le suivi du mémoire.

Le cours s'oriente selon quatre grands champs des lettres et des sciences humaines :

- la littérature
- la rhétorique et la stylistique
- la sémiotique
- la sociologie.

Une initiation est en outre menée aux sciences humaines comme l'ethnologie, la psychanalyse, la linguistique...

Compétences globales /

Savoirs

- connaissance des textes fondamentaux de la littérature et des sciences humaines
- conceptualisation des notions fondamentales en lettres et sciences humaines

Savoir-faire

- capacité à mobiliser des outils des sciences humaines pour analyser des productions de lettres, d'art et de design
- capacité à lire et comprendre un texte complexe
- capacité à rédiger dans plusieurs registres
- mener une recherche bibliographique (ouvrages et articles) et l'exploiter

Plus particulièrement

En littérature (UEAa), il s'agit de consolider le niveau de culture générale, autrement dit

- de donner une connaissance de l'histoire littéraire en tant qu'histoire de la pensée

- d'actualiser cette culture générale
- Il s'agit également d'amener les étudiants à maîtriser les outils d'analyse et les techniques d'expression à travers la lecture et le commentaire de grands textes.

En rhétorique et stylistique (UEAb), il s'agit de valoriser l'expression écrite en tant que moyen privilégié de la pensée. Il s'agit également de prouver, par l'analyse, la pratique et la confrontation, que l'écriture est le produit de techniques appropriées au message à délivrer à une cible déterminée.

En sémiotique (UEAc), l'objectif est de développer une attention scientifique à tout ce qui fait sens, tant lors des processus de création, production et diffusion que lors des expériences de réception et d'usage. Le cours aborde les notions fondamentales de la sémiotique en relation avec le design. Les objets d'étude sont choisis dans tous les métiers du design. En sociologie (UEAd), le cours aborde les notions fondamentales de la sociologie en relation avec l'art et le design (question des catégorisations sociales, sociologie de l'art, sociologie des organisations professionnelles, sociologie de la mode et du vêtement, sociologie des consommations, sociologie de l'habitat, sociologie des médias...). Il s'agit de pouvoir comprendre et expliquer l'impact social sur les représentations et les comportements humains (façons de penser et d'agir).


Contenus de formation /

- origines de l'écriture, du langage, des langues
- histoire et art de la rhétorique, de la stylistique
- schéma de la communication
- culture générale, grands textes littéraires, grands textes d'essayistes en relation avec les projets menés en bureau de création
- initiation à la psychanalyse
- pratiques diverses d'écriture, variation de styles, de registres, pratique de la rhétorique

Évaluation /

Sont appréciées les capacités à maîtriser la langue (syntaxe, orthographe, ponctuation, vocabulaire, mais aussi registres, niveaux de langage, implicite et explicite, figures de pensée





et de rhétorique), à comprendre et confronter différents types d'écrits, à recourir à une culture générale pour contextualiser œuvres et textes, à produire un discours analytique organisé et structuré, à maîtriser les éléments de rhétorique et de stylistique fondamentaux, à s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans diverses situations. L'étudiant est aussi évalué dans sa capacité à constituer une bibliographie pertinente et à faire le lien entre les situations qu'il est amené à rencontrer dans des problématiques de design et la culture générale qu'il se constitue.

Organisation /

En première année, les cours prennent diverses formes (cours magistraux, recherches personnelles ou en groupes, ateliers d'écriture...). La deuxième année est consacrée au suivi de la recherche personnelle de l'étudiant, en collaboration avec un autre professeur issu du domaine de spécialité de l'étudiant et tuteur de sa recherche. Elle prend la forme d'entretiens et de cours adaptés en relation avec le projet de diplôme de chaque étudiant.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme.

L'étudiant garde le bénéfice des unités acquises en première année (s1, s2).

Attribution d'une partie des 22 crédits ECTS en liaison avec l'UE1b (Philosophie Générale de l'Art et du Design) et l'UE1c (Histoire des Arts, des Sciences et des Techniques).

Horaires /

45h/année (1h30 par semaine) semestres 1 et 2
60h/année (2h par semaine) semestres 3 et 4
Total formation 105h





UE 1.B

PHILOSOPHIE GÉNÉRALE DE L'ART ET DU DESIGN

Objectifs de formation /

L'enseignement de philosophie aborde les notions fondamentales de la réflexion sur l'art et le design (forme, fonction, création, production, imitation, représentation, perception, imagination, technique, matière, corps, temps, langage, objet, chose, beauté, sacré, espace, musée, ville, paysage...) ainsi que des notions plus circonscrites à chaque mention du DSAA. Il aborde également les grands enjeux contemporains de l'activité du designer (virtuel, numérique, réseau, territoire, ruralité, urbanité, ville, vitesse...). Une partie significative du cours est consacrée à théoriser le champ relatif à l'écoconception et au design responsable.

Compétences globales /

Savoirs

- problématisation des notions cardinales de la réflexion sur l'art et sur le design.
- problématisation des notions liées à la contemporanéité
- connaissance des textes majeurs de la philosophie et des arts ;
- des savoirs en sociologie, anthropologie, ethnologie sont également abordés

Savoir-faire

- problématiser une question ou un sujet de recherches, et les développer en concepts ;
- argumenter : identifier le problème concerné, en comprendre les enjeux et mettre en œuvre une réflexion structurée et démonstrative ;
- choisir et analyser des références pertinentes en tenant compte de la richesse et de la variété de toute la culture ; mener à cet effet une recherche bibliographique en la synthétisant et en l'exploitant à bon escient ;
- rédiger avec clarté, force et élégance.

Contenus de formation /

En première année, le contenu de formation est orienté pour une part autour des thèmes abordés dans les projets de laboratoire d'expérimentation et de recherche. Il aborde ainsi des notions relatives à l'espace, au produit et au graphisme, mais également des notions transversales

comme par exemple la modernité, le progrès, nature/culture....

En deuxième année, les apports théoriques sont ciblés autour des thématiques travaillées par les étudiants dans le mémoire professionnel.

Évaluation /

Sont appréciées les capacités à construire une problématique et un raisonnement argumenté, à réinvestir des références de philosophie et de sciences humaines dans un cheminement réflexif personnel. Les étudiants sont évalués sur leur capacité à prendre du recul critique vis à vis de leur pratique de designer et à en dégager les questionnements sous jacents et les enjeux théoriques, pratiques et éthiques.

Organisation /

L'enseignement philosophique préparant à l'obtention du DSAA se déroule sous la forme de cours magistraux, d'analyses de textes, de lectures suivies, d'études d'exemples empruntés aux différents domaines de l'art et du design. Il est associé aux recherches menées en laboratoire de recherche et création en design.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme.

L'étudiant garde le bénéfice des unités acquises en première année (s1, s2).

Attribution de 4 crédits ECTS.

Horaires /

45h/année (1h30 par semaine) semestres 1 et 2

60h/année (2h par semaine) semestres 3 et 4

Total formation 105h





UE 1.C

HISTOIRE DES ARTS , DES SCIENCES ET DES TECHNIQUES

Objectifs de formation /

L'objectif de cet enseignement est de doter l'étudiant des connaissances et des méthodes d'investigation nécessaires pour inscrire sa démarche de designer dans une perspective qui ne se limite pas à l'ère industrielle mais inscrit l'histoire de la discipline, de ses problématiques et de ses dynamiques dans le cadre d'une histoire générale des formes, des matières, des usages et des concepts. Les cours se structurent selon trois orientations complémentaires et imbriquées :

- sensibilisation à la dimension historique des pratiques, des idées et des enseignements relatifs à la discipline du design ;
- historiographie de l'histoire de l'art ;
- exposé des méthodes et du cadre de la discipline.

L'éclairage des notions fondamentales liées aux domaines des arts visuels, du design et des arts décoratifs se fera par la mise en évidence des interactions entre le contexte d'intervention, la dimension technique, l'approche scientifique, les concepts artistiques et le rôle assigné à l'artiste-designer dans la démarche de projet.

Il s'agit d'initier une attitude de chercheur mais aussi de distiller des éléments de méthode pour outiller les étudiants dans la gestion de leur sujet personnel en deuxième année afin de le connecter aux différents champs de compétences relatifs à l'histoire des arts, des sciences et des techniques.

L'ensemble des contenus de cours est soutenu par les questionnements fondamentaux des démarches d'éco-conception et du positionnement éthique des créateurs. Par ailleurs, dans une volonté de design global, les cours de cette unité sont dispensés en trois modules relatifs aux domaines du design d'espace, du design produit et du design graphique.

Des conférences sur des thèmes liés au design responsable sont organisées chaque année au sein du Pôle Supérieur de Design Nouvelle

Aquitaine. Ces conférences sont animés par des designers, des scientifiques, des économistes, des philosophes et d'autres experts afin d'ouvrir les connaissances en design à des disciplines connexes et de sensibiliser les étudiants à la multiplicité des démarches et des formes que peut revêtir leur discipline.

Compétences globales /

- Analyser les problématiques du design dans leurs dimensions socio-historiques et techniques ;
- repérer, assimiler, réinvestir les données techniques en éco-conception et les positionnements éthiques des créateurs et concepteurs ;
- identifier dans les mouvements artistiques les systèmes associant de manière typique des pratiques, des concepts, des codes de représentation ;
- repérer les liens entre les productions d'arts appliqués et celles issues d'autres formes artistiques ;
- réinvestir sa culture artistique dans l'activité de recherche menée lors du projet.

Contenus de formation /


Les cours s'organisent sur les deux premiers semestres sous la forme de cours magistraux. Ils s'articulent à travers le prisme des trois domaines (Espace, Graphisme, Produit) de manières distinctes.

Espace : À travers l'histoire du paysage, de la préhistoire à nos jours, il s'agit de porter un regard sur la notion d'habiter un territoire sous différents angles d'observations (sociologique, anthropologique, scientifique,...) et ainsi d'en comprendre les enjeux.

Graphisme : XXX

Produit : design produit et écoresponsabilité, base de l'éco-conception (les étapes d'un modèle de développement non soutenable, constitution des imaginaires du Progrès, naissance et évolution des concepts d'écologie et corrélations avec le design, design et éthique, présentation et étude des concepts de






développement durable, d'économie circulaire, décroissance positive, etc.)

Évaluation /

Sont appréciées dans l'attribution de l'UE 1c, les capacités à analyser des cas appartenant à des systèmes culturels complexes, au travers de leurs ancrages théoriques et de leurs incarnations et à les réinvestir. L'évaluation portera alors sur :

- la rédaction d'articles, focalisés sur l'étude d'exemples de design précis étudié de manière critique via une thématique commune.
- un partiel une ou plusieurs situations d'épreuves sur table au deuxième semestre, amenant à produire une analyse croisée de références (connexion UE9 et 10).
- l'évaluation porte également lors des semestres 3 et 4 sur la constitution du mémoire de recherche en design.

Organisation /



En première année, les cours prennent diverses formes (cours magistraux, études de cas, etc.), ils visent à apporter les connaissances nécessaires à l'établissement d'une pensée et d'une action en design responsable sur les plans techniques, historiques, scientifiques et artistiques, cultiver une pensée critique permettant à l'étudiant de se repérer dans un contexte complexe et changeant, situer des pratiques de design dans leur diversité et leurs mutations.

Les étudiants participent également à la constitution écrite et graphique d'une revue, En Cène. Cette activité est en lien avec les UE1a et b. La deuxième année est consacrée au suivi de la recherche personnelle de l'étudiant, en collaboration avec un autre professeur issu du domaine de spécialité de l'étudiant et tuteur de sa recherche. Elle prend la forme d'entretiens.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme.

L'étudiant garde le bénéfice des unités acquises en première année (s1, s2).

Attribution d'une partie des 22 crédits ECTS en liaison avec l'UE1a (Lettres et Sciences Humaines) et l'UE1b (Philosophie Générale de l'Art et du Design)

Horaires /

3 x 1h par semaine, semestres 1 et 2.

Total formation : 90h



UE 2

LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE / ANGLAIS

Objectifs de formation /

Le module U.E.2 vise à former des designers capables d'évoluer dans un contexte professionnel qui n'est pas limité par l'usage exclusif du français. Il s'agit de développer la capacité des étudiants à utiliser l'anglais, en réception aussi bien qu'en production, à l'oral comme à l'écrit, afin d'élargir leurs ressources culturelles et technologiques et de leur permettre d'exprimer leurs compétences professionnelles auprès de partenaires variés.

La priorité est donnée à l'exposition à une langue la plus authentique possible dans le domaine du design et plus précisément du design responsable et de l'éco-conception.

Compétences globales /

- traiter de sujets complexes, soit généralistes, soit spécifiques à son domaine d'activité ;
- présenter un projet professionnel ;
- justifier de sa démarche, communiquer et dialoguer avec des partenaires ;
- définir une méthodologie de recherche lui permettant de mener à bien ses projets ;
- consulter des ressources authentiques en vue de les analyser et de les intégrer à une réflexion appliquée au design ;
- concevoir des documents de communication à destination de public spécialisé.

Contenus de formation /

Les cours de langue vivante consistent en un entraînement régulier dans les activités orales et écrites de réception et de production. Ils s'appuient sur une collaboration active entre les étudiants. Les apprentissages servent au plus près les projets des étudiants dans le cadre de leur formation. Les contenus lexicaux s'organisent prioritairement autour des problématiques liées au design et plus spécifiquement à l'éco-conception : acquisition du lexique technique lié à la sphère professionnelle à partir de documents authentiques émanant de professionnels du design, d'entreprises, mais aussi de critiques et commentateurs spécialisés, enrichissement des notions et du lexique liés au développement durable, acquisition du lexique de base des

affaires et de la communication d'entreprise, appropriation d'un lexique et de connecteurs indispensables à une argumentation efficace.

Les contenus grammaticaux sont systématiquement soumis aux besoins de communication et se déclinent de manière souple en fonction du niveau des étudiants.

Sur le plan phonologique, l'accent est mis sur la remédiation des erreurs entravant la communication et sur le développement d'énoncés oraux vivants et convaincants. Les contenus sont enrichis par la collaboration avec, d'une part les enseignants d'humanités modernes (lorsque les thématiques et les ressources relèvent du champ de la langue vivante), et d'autre part les enseignants du domaine de formation professionnelle en particulier dans l'UE 5. Cette collaboration s'amorce dès le semestre 1 sous la forme de présentations orales en langue cible de projets ou de recherches en présence d'un enseignant de chaque UE. Elle se poursuit lors du semestre 2 par des travaux écrits rendant compte d'autres projets. L'objectif est d'aborder et d'accompagner progressivement la rédaction du mémoire en langue vivante faisant l'objet de l'UE 11 en 2ème année.

Évaluation /

L'étudiant est évalué dans les différentes activités langagières lors de partiels en cours de formation : compréhension orale de documents authentiques, expressions écrites avec cible définie, tâches d'expression orale.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme.

L'étudiant garde le bénéfice des unités acquises en première année (s1, s2).

Attribution de 6 crédits ECTS.

Horaires /

60h /année (2h par semaine) semestres 1,2

30h / année (1h par semaine) semestres 3,4

Total formation 90h





UE 3

STRATÉGIE MARKETING ET JURIDIQUE

Objectifs de formation /

Le module U.E.3 « Stratégie marketing et juridique » vise à acquérir une bonne connaissance du monde l'entreprise, à réfléchir et penser la dimension économique d'un projet d'une part, et l'acquisition d'autre part d'outils pour observer, analyser, comprendre des données économiques et sociales spécifiques au monde du design et de la création.

Compétences globales /

Le designer sera capable en stratégie marketing et juridique de :

- connaître et comprendre les fonctionnements de l'entreprise ;
- maîtriser les enjeux économiques et sociaux d'un projet de design ;
- analyser et comprendre les spécificités économiques, juridiques d'un contexte d'étude propice à la création ;
- élaborer une démarche d'analyse de l'existant, de l'état de l'art et des démarches nécessaires à opérer concernant la protection intellectuelle d'un projet ;
- anticiper les stratégies possibles de diffusion et mise sur un marché d'une création.

Contenus de formation /

Approche marketing et gestion de l'entreprise dans l'objectif d'intégrer la dimension design et la gestion de projet design :

Le lien entre le design et les différents services de l'entreprise

L'utilité du design en tant qu'élément influençant le comportement du consommateur

L'argumentation et la réponse aux objections

Evaluation des coûts d'investissement et d'exploitation dans le cadre d'un projet

Appréhender les différentes étapes de la création d'entreprise :

Réaliser des études de marché

Proposer la structure juridique adaptée

Estimer les besoins de l'entreprise et les ventes prévisionnelles

Évaluation /

Sous forme de partiels en cours de formation.

Organisation /

Les activités de l'enseignement du module U.E.3 peuvent être de deux natures : un enseignement magistral donnant à l'étudiant les fondements théoriques et méthodologiques nécessaires à une compréhension de la gestion de projet, et un enseignement pratique visant à étudier des cas précis et articuler les démarches de création design à une bonne maîtrise des enjeux économiques et sociaux qui les composent.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme.

Attribution de 2 crédits ECTS.

Horaires /

60h DSAA1 et 60h DSAA2 (2h par semaine) semestres 1,2,3,4.

Total formation 120h





UE 4

CULTURES ET PRATIQUES TECHNIQUES

Objectifs de formation /

Le module U.E. 4 « Cultures & pratiques techniques » vise l'approfondissement d'une culture des pratiques techniques avancées des domaines professionnels concernés et des nouvelles formes de cultures numériques. Les pratiques techniques liées aux secteurs du design sont observées, analysées, comprises dans le but d'une appropriation et d'une aide à la recherche et à la conception. Les diverses sollicitations conduisent l'étudiant à une attitude curieuse vis à vis des techniques et favorisent chez lui des réflexes de veille et d'exploitation de ce champ de connaissance et du vocabulaire approprié.

Compétences globales /

- connaître les techniques spécifiques aux métiers du design, leurs vocabulaires, leurs ressources, leurs systèmes, leurs moyens de mise en œuvre, leurs conséquences environnementales, économiques, sociétales... ;
- maîtriser des techniques avancées spécifiques aux métiers du design, tant au niveau de la recherche qu'aux niveaux de l'expression et de la mise au point d'un artefact ;
- choisir des moyens techniques appropriés aux contextes culturels, sociaux, économiques interrogés et au projet développé ;
- maîtriser les outils techniques numériques de recherche, de développement, de représentation, de production, de médiation d'un projet.

Contenus de formation /

Design et enjeux environnementaux
Matériaux, Bio plastiques, Bionique,
Nanotechnologies, chimie verte...
Eco conception, définition, démarche.
Evaluations des impacts environnementaux.
Design et prospective
Analyse de la valeur
Méthode Triz
Théorie CK
Design et nouvelles technologies

Echanges de fichiers, 2D, 3D, graphisme, découpe, usinage, prototypage, modélisation. Réalité virtuelle, augmentée, nouvelles interfaces, codages, applications. Intelligence artificielle, applications. Design génératif, DIY

Évaluation /

Capacité à établir un document de synthèse présentant des productions personnelles, organisé et argumenté, présentant un rapport d'expérience et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel dans la mention retenue (espace, graphisme, mode, produit). Le choix d'une ou plusieurs expériences puisées dans des productions personnelles aura pour but de témoigner d'une culture et de pratiques.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme. L'étudiant garde le bénéfice des unités acquises en première année (s1, s2). Attribution de 4 crédits ECTS.

Horaires /

30h /année (1h par semaine)
Total formation 60h






UE 5

PRATIQUES PLASTIQUES ET MÉDIATION

Objectifs de formation /

Le module U.E. 5 « Pratiques plastiques & médiation » vise l'approfondissement d'une aisance et d'une mobilité sur le plan de la plasticité. La plasticité, au sens étymologique, désigne «ce qui relève de la forme». Aussi l'étudiant, dans le cadre du cours d'U.E. 5 interrogera dans toute sa diversité la forme. Le trait, la masse, présentés dans l'espace, sur une surface plane, obtenus par un travail numérique ou uniquement manuel seront sollicités. Le graphisme (la ligne, la structure) et la picturalité (la masse, le corps de l'image) au sens large seront dissociés ou mixés afin d'obtenir une grande diversité en terme de composition visuelle. Le cours incitera l'étudiant à une économie consciente de l'image. Alternativement ou conjointement il s'agira de composer, décomposer, et recomposer l'image produite par l'étudiant ou capturée sur les réseaux de diffusion. Au delà de cette base le cours permettra aux étudiants d'approcher des moyens de médiation susceptibles de les aider à restituer, mais aussi à chercher par le geste du praticien des voies créatives disposant d'un potentiel prospectif pour le travail d'UE7. Le choix de médiation étant pour le designer-chercheur un engagement catalyseur de son investigation. Rechercher par l'image et énoncer visuellement ses choix, tel est l'objectif du cours d'U.E. 5.



Pour compléter ce travail de pratique, l'étudiant sera confronté à la nécessité de présenter son travail. Sa pratique fera l'objet de mises en situation qui démontrera la maîtrise des principes et des conditions de réception.

La question de la médiation peut être entendue comme un champ d'expérimentation visant à interroger les modalités de transmission d'un message, d'une recherche, d'un projet. Les qualités de médiation donnent à la démarche de création et au projet dans leur ensemble les qualités didactiques nécessaires à leur exposition, leur argumentation, leur diffusion. Les qualités didactiques visées sont :

- l'accessibilité, la clarté et la lisibilité de la démarche : structuration, hiérarchisation,

articulation des différents moments de l'étude ;

- la qualité des dispositifs employés pour donner à voir et faire comprendre ;
- la qualité et la pertinence des moyens plastiques mis en oeuvre dans le souci de communiquer visuellement le projet à autrui : outils graphiques et plastiques, codes de représentation, supports et formats...
- les qualités de l'expression écrite, la force de conviction de l'argumentaire.

En partenariat avec l'enseignant d'U.E.2, au cours du S1 les étudiants font parallèlement à leur premier CCF de «pratiques plastiques et médiation» une présentation évaluée de leur projet en anglais. Cela leur permet de se projeter dans la situation d'évaluation d'U.E. 11, qui aura lieu en S4 et cela encourage concrètement les étudiants à s'approprier le vocabulaire des arts appliqués en anglais.


Compétences globales /

- approfondir ses capacités à exploiter des outils plastiques et de médiation diversifiés et appropriés à la recherche conduite ;
- envisager les pratiques plastiques et de médiation comme un territoire de recherche et d'expérimentation ;
- affiner une écriture, un vocabulaire, une signature personnels d'expression et de médiation de la recherche ;
- rendre compte de ses expérimentations et projections de manière didactique.

Contenus de formation /

Les situations proposées à l'étudiant favoriseront le temps de la découverte des outils, de l'expérimentation, afin d'affiner une écriture de ses recherches, de ses projections par des moyens visuels appropriés et personnels. Outil d'analyse, de réflexion et de conception, le dessin doit faire l'objet d'approches diversifiées et transversales à tous les autres modules et tout au long de la formation.

Le designer-chercheur doit être capable de définir les moyens d'expression pour rendre compte de sa démarche et de sélectionner



les images opératives, c'est à dire, les données visuelles pertinentes qui servent précisément à concevoir. Il marque alors une intention définie de monstration de ses productions, en veillant à mettre constamment en relation l'intention et le choix des modes graphiques (ou tout autre médium) utilisés. Quel que soit le domaine professionnel concerné, le designer-chercheur sait ainsi manipuler les outils conventionnels mais également définir des formes innovantes en matière de communication d'une idée.

Concrètement le cours en première année sera organisé en deux grands pôles : d'une part les enseignants conduisent des ateliers ciblés sur la découverte et/ou l'approfondissement, de techniques de médiation. (tablette graphique, gravure laser, sérigraphie, impression 3D, typographie, MCR, couture sur machine professionnelle, photographie...) L'objectif étant d'engager l'étudiant dans une dynamique du «faire». Parallèlement à ce travail les étudiants mènent deux projets par an dont le but est d'interroger une notion, un matériau, une situation donnée, d'en synthétiser le potentiel créatif afin de proposer une production plastique prospective aux prises avec les enjeux contemporains.

En deuxième année, en début de S3 les étudiants sont placés à leur retour de stage dans une situation de production visuelle leur permettant de rentrer rapidement en prospection plastique dans une dynamique propice à servir leur travail de recherche en macro-projet.

Les notions de « pratiques plastiques et de médiation » sont à entrevoir au sens le plus large du maniement d'outils diversifiés, combinés, utilisés sous l'angle de l'expérimentation, dans le but d'aiguiser la sensibilité et l'expressivité de chaque étudiant.

Les productions peuvent être de toute nature, exprimées sur tous supports, valant pour elles-mêmes ou articulées aux différentes phases de recherche des projets de design selon les objectifs du projet pédagogique de la section. La pratique plastique et de médiation peut être entendue comme un champ d'expérimentation

qui enrichit les démarches de création. Elle nourrit et enrichit le projet, lui sert de référence. De même, elle peut être le lieu de recherches autonomes, d'études qui questionnent des problématiques plastiques, qui engagent des regards particuliers.

Évaluation /

L'évaluation de l'U.E. 5 pratiques plastiques et de médiation s'accomplit en deux grands temps.

D'une part sous forme de CCF lié au cours d'UE 5.

En première année : deux CCF technique et deux CCF de projet.

En deuxième année : un CCF en S3 dont le travail est totalement lié à la prospection de l'étudiant dans le cadre de son macro-projet.

Et d'autre part une forme plus fragmentée.

L'UE 5 est évalué, en première et en deuxième année à travers les productions d'UE 1, d'UE 4, d'UE 6, d'UE 7, d'UE 9, d'UE 10 et d'UE 11.

Dans l'élaboration des critères d'évaluation, au-delà des attentes classiques liées aux recommandation du référentiel, l'équipe enseignante met en avant une liaison fertile avec l'orientation de la formation (design responsable) ainsi qu'une capacité à prospecter plastiquement vis à vis du domaine des arts appliqués auquel appartient l'étudiant.

Validation /

L'UE 5 en première année permet l'obtention de 16 ECTS (soit 8 en S1 et 8 en S2).

En deuxième année, l'UE 5 permet l'obtention de 4 ECTS (soit 2 en S3 et 2 en S4)

Sur les deux années de DSAA, l'étudiant obtient donc à travers le cours d'UE 5 20 ECTS.

Horaires /

En première année : 210h, soit 7h semaine.

En deuxième année : 90h, soit 3h semaine.





UE 6

INNOVATION PROSPECTIVE ET RECHERCHE

Objectifs de formation /

Le module UE 6 est commun à toutes les mentions du DSAA spécialité design et consiste en une approche culturelle, méthodologique, technique, stratégique, des enjeux du design contemporain et en devenir. Il encourage une lecture curieuse, un questionnement des pratiques innovantes de la création spécifique aux différents champs du design (espace, graphisme, mode, produit). Une observation attentive, une analyse des démarches, des méthodes et des outils du design du temps présent donnent à l'étudiant l'occasion de nourrir sa réflexion, son recul critique sur l'évolution de l'activité de designer. Il développe alors une culture spécifique des territoires suivants : technologies de conception et production avancées, compétences traditionnelles et artisanales, création de nouveaux concepts, positionnements éthiques du designer, design prospectif, design de services, design d'exception, design appliqué à la recherche et développement, à l'éco-conception, design expérimental, design d'inclusion...

Les activités peuvent être d'ordre théorique et pratique, visant toutes une assise culturelle des activités du designer-chercheur et une compréhension des pratiques spécifiques de la création contemporaine, répondant à des enjeux sociétaux, économiques et environnementaux.

Compétences globales /

- observer de manière active les ressorts contemporains de la création en matière d'innovation et de prospective ;
- connaître et utiliser des méthodes de recherche d'idée et de développement des intentions ;
- cultiver son aptitude à la conception, à la créativité et l'inventivité.

Contenus de formation /

Design et créativité

Techniques de stimulation créatives (techniques combinatoire, prospective, projective, d'altération, d'identification, etc)
Empowerment, management, leadership (interview, communication verbale/non-verbale, cycle de Kolb, etc)

Design et recherche

- Veille et analyse de cas innovants en éco-conception, design d'inclusion, design éthique, design expérimental, etc ;
- connaissance et évaluation des principes de marquage et labellisation ;
- pratiques innovantes de présentation de projets et démarches (débat croisés) ;
- aide à la recherche technologique en soutien du projet ;
- aide à l'analyse de pratique personnelle dans le but de construire un méta-regard sur son propre projet (en expliciter de manière logique et argumentée les choix structurant mis en place dans la recherche, être capable d'en analyser la pertinence et la portée avec le recul critique nécessaire à une direction artistique opérante).

Évaluation /

Sont appréciées dans l'attribution de l'UE 6, les capacités à analyser les ressorts contemporains de la création en matière d'innovation et de prospective, à assimiler le fruit de ces apports théoriques et pratiques pour les réinvestir dans les démarches de projet. L'évaluation porte alors sur des restitutions de savoirs et des documents techniques connexes aux projets de Laboratoire (UE 7) visant à connaître et utiliser des méthodes de recherche d'idées et de développement des intentions, à cultiver son aptitude à la conception, à la créativité et l'inventivité. L'évaluation porte par ailleurs sur la capacité de l'étudiant à constituer sa propre pratique comme objet d'étude. Les capacités à échanger de manière structurée, critique et argumentée sont appréciées en seconde année au cours de situations de débats dont l'objet est un cas de design spécifique au projet de diplôme de chaque étudiant (mémoire et macro-projet).

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme. L'étudiant garde le bénéfice des unités acquises en première année (s1, s2).
Attribution de 4 crédits ECTS.

Horaires /

30h /année (1h par semaine) semestres 1,2,3,4
Total formation 60h.





UE 7

LABORATOIRE D'EXPÉRIMENTATION ET RECHERCHE

Objectifs de formation /

Le module d'enseignement UE 7 s'emploie à créer des situations d'expérimentation et de résolution de problèmes variées permettant à l'étudiant d'appréhender toutes les composantes d'une démarche de projet en design, seul(e) et en équipe pluridisciplinaire.

Compétences globales /

- Le designer-chercheur doit être capable d'anticiper des situations pertinentes de création de produits, d'espaces, d'images pour répondre à des problèmes repérés, identifiés avec acuité et inventivité.
- Ce module doit encourager l'autonomie critique du futur designer par l'élaboration de stratégies cultivant sa capacité à enclencher des dynamiques de recherche au sein d'équipes pluridisciplinaires et l'aidant à construire sa compétence de conception.
- Le laboratoire est destiné à mettre en pratique les méthodes et opérer les transferts technologiques liés à l'éco-conception, à affiner les positionnements en tant que designer responsable.

Contenus de formation /

- Design global, projets en équipes pluridisciplinaires
- Projets réels en partenariat avec des entreprises et institutions variées
- Concours
- Projets prospectifs
- Workshops

Évaluation /

Sont appréciées dans l'attribution de l'UE 7, les capacités à analyser une demande aux contraintes et enjeux multiples et complexes, à se positionner vis-à-vis d'un cadre de projet, à formuler et projeter des intentions innovantes et à les inscrire dans des formes adaptées aux contextes.

L'évaluation prend également en compte la capacité des étudiants à travailler en équipe pluridisciplinaire et à enrichir leur profil. La maîtrise des outils et techniques de communication du projet (graphisme,

infographie, photographie, vidéo, maquettes, prototypes, etc), la capacité de l'étudiant à définir et déployer une identité plastique personnelle sont également intégrées à l'évaluation de l'UE7. Le positionnement écoresponsable est évalué pour chaque projet.

Organisation /

Les incitations s'emploient à décroiser les différents champs du design par la mise œuvre de méthodes de création transversales, tout en favorisant un approfondissement des savoirs scientifiques, méthodologiques, techniques et de communication spécifiques au cœur de chaque métier.

Les démarches engagées donnent aux intuitions formulées un éclairage théorique pour positionner les réponses dans leur rapport au contexte et aux enjeux contemporains.

Les situations sont de nature et de géométrie variées. Les étudiants sont confrontés aussi bien à des projets relatifs à leur spécialité en design, qu'à des projets prospectifs seuls ou en binômes ou encore à des approches pluridisciplinaires dans une stratégie de design global. Ces ateliers de création sont menés en collaboration avec un ou des professionnels associés (designer, artisan, paysagiste, architecte, artiste, chercheur, ingénieur, technicien,...), projets de recherche et prospective, projet réels soumis par un commanditaire ou en collaboration avec un partenaire extérieur à la formation (industriel, artisanal, institutionnel, culturel, associatif...), concours, appels à projets...

Plusieurs workshops viennent enrichir le laboratoire. De natures différentes, ces ateliers ponctuels peuvent favoriser l'investigation et la démarche créative autour d'une technique, d'un matériau particulier, ou bien participer à l'apprentissage d'outils numériques ou logiciels, ils peuvent aussi être sollicités par des entreprises, des associations ou des institutions s'inscrivant en tant que supports techniques. Les SEPT Séjour d'Étude-Projet en Territoire amènent les étudiants à travailler sur site, au contact des habitants, avec les acteurs locaux, et amènent l'étudiant à questionner son positionnement en tant que designer écoresponsable.





Cette unité est soutenue par les apports pratiques et conceptuels des autres domaines d'enseignements et bénéficie notamment d'un cycle de conférences (animées par des designers, techniciens, ingénieurs, artistes, économistes, etc.) effectué au sein de l'établissement.

Un apprentissage sur des logiciels spécifiques a lieu lors de modules de formation.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme.

L'étudiant garde le bénéfice des unités acquises en première année (s1, s2).

Attribution de 20 crédits ECTS.

Horaires /

330h /année (11h par semaine) semestres 1 & 2

Total formation 330h





UE 8

STAGE EN MILIEU PROFESSIONNEL

Objectifs de formation /

Le stage conventionné en milieu professionnel a une durée de 12 semaines minimum. L'organisation et la place des stages professionnels peuvent être définies en fonction du projet pédagogique de section, et des thématiques de recherche des étudiants. Étant donné l'orientation design responsable de la section, et le besoin en design des entreprises régionales les enseignants soutiendront les étudiants dans leur projet de stage sur le territoire Limousin. Cependant, l'avantage découlant d'un stage effectué à l'étranger étant plus que valorisant dans un parcours professionnel, les enseignants soutiendront aussi vivement les étudiants qui souhaitent faire leur stage à l'étranger. D'autant plus que la région Limousin offre des bourses d'accompagnement pour ce type de stage. La période de stage de 12 semaines peut être programmée selon le choix de l'étudiant : un stage unique ou plusieurs périodes (stage de découverte, stage en lien avec le macro-projet, stage lié à un projet d'insertion professionnelle).

Compétences globales /

Les compétences abordées dans le cadre pédagogique de la formation sont engagées dans un cadre professionnel.

Contenus de formation /

La recherche du lieu de stage incombe aux étudiants. L'étudiant choisit le domaine dans lequel il veut réaliser son stage en correspondance avec le positionnement de la spécialité de son cursus. L'équipe enseignante aidera l'étudiant à se construire un parcours de stage, afin de se composer un profil au niveau de l'expérience en milieu professionnelle qui l'aide à se projeter dans une situation motivante et réaliste pour sa période post-diplôme. Afin d'accompagner les étudiants de façon dynamique dans la recherche de stage, il est demandé aux étudiants de première année de rendre avant les vacances de la Toussaint une liste des entreprises qu'ils souhaitent démarcher pour construire leur parcours de stage. Les étudiants seront informés des aides accordées pour les stages à l'étranger.

Les périodes de stage sont placées sous la responsabilité de l'établissement. Au cours du stage, les étudiants restent en lien avec les professeurs de la section.

Évaluation /

Cette période en milieu professionnel fait l'objet d'un rapport de stage, soutenu en début de deuxième année (semestre 3). Ce document de synthèse présente les différentes missions qui auront été confiées à l'étudiant, et auquel il donnera la forme éditoriale de son choix. Il est demandé, de présenter de façon claire le fonctionnement de l'entreprise, ainsi que les situations de travail dans lesquelles l'étudiant a été placé. Mais il est aussi attendu de poser un regard critique, d'être capable d'analyser avec distance et finesse ce que l'expérience du stage a offert à l'étudiant. Le rapport de stage doit démontrer que l'étudiant comprend la place du design dans la société. Cela signifie être capable de repérer les enjeux du design dans ses dimensions créatives, économiques, technologique, sociales, culturelles, écologiques et géographiques.

Organisation /

Les 3 mois maximum de stage effectués pendant les 4 semestres seront répartis comme suit :

- 8 semaines maximum réalisées sur le temps scolaire (fin semestre 2),
- 4 semaines réparties sur les périodes de congés selon l'organisation et la nature des périodes de stage. Un stage supplémentaire peut également être conventionné par l'établissement de formation, suite à la validation du diplôme, et ainsi s'inscrire dans les programmes de mobilité internationale (Erasmus, Leonardo...).

Cette période de stage ne dépassera alors pas 6 mois. Ce stage ne peut remplacer celui effectué pendant la période de formation précédent le passage du diplôme.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme. L'U.E. 8 permet l'obtention de 2 ECTS.





UE 9

MACRO-PROJET

Objectifs de formation /

L'UE 9 est le lieu de corrélation entre recherche théorique et fondamentale, et entre approche pratique et technique d'une démarche de création en design. Ce module convoque toutes les capacités de l'étudiant précisées par les autres modules d'enseignement, le macro-projet sert alors de révélateur de ses compétences en tant que designer-chercheur.

Compétences globales /

L'UE9 est destinée à singulariser et professionnaliser la pratique de l'étudiant devenant chef de projet à même d'en cerner les enjeux et les conditions d'existence (prospection, association à divers experts, évaluation des conditions économiques, juridiques, techniques, sociologiques, culturelles, formelles, médiatiques, etc).

Le macro-projet comporte plusieurs fondements indissociables et développe chez l'étudiant les capacités suivantes :

- définir une situation inédite et un besoin identifié ;
- déterminer les cibles et récepteurs du projet engagé ;
- formuler des problèmes auxquels le design peut apporter des éléments de réponses
- concevoir des modèles d'artefact ne résultant pas de modèles existants ;
- engager un processus de recherche en design ;
- convoquer des savoirs techniques avancés ;
- constituer une équipe de recherche autour des problèmes posés (partenariats et ressources de tous ordres) ;
- réaliser un développement de projet ouvert et interrogatif, pouvant donner lieu à des réalisations menées en collaboration avec des partenaires extérieurs (ressources de tous ordres : artisanat, bureau d'études techniques) ;
- communiquer et médiatiser de manière didactique l'ensemble de sa démarche ;
- inscrire ses propositions dans un « avant » et un « après culturel » : inscrire le macro-projet dans une évolution des pratiques du

design, engendrer de l'innovation, répondre à des commandes mais également savoir les anticiper.

- mettre en pratique les méthodes et opérer les transferts technologiques liés à l'éco-conception ;
- affiner ses positionnements en tant que designer responsable.

Contenus de formation /

Le macro-projet est une unité protéiforme et s'adapte aux nécessités du projet choisi par l'étudiant. Le suivi de cours individualisé est accompagné de séquences méthodiques et alimenté par l'ensemble des UE des semestres 3 & 4, des stages, et apports de professionnels.


Évaluation /

- Accréditation : validation par les directeurs de recherche du sujet du macro-projet (semestre 2).
- Partiels intermédiaires lors des semestres 3 & 4 concernant la construction et la conduite d'un projet de recherche en création design : les évaluations peuvent avoir lieu sous la forme de jurys intermédiaires (les jurys intermédiaires sont constitués des professeurs intervenants au sein du DSAA).
- Exposition et soutenance orale de l'ensemble de la recherche et du macro-projet devant un jury constitué pour moitié de l'équipe pédagogique représentée par les directeurs de recherche, et pour moitié par des professionnels, la présidence de jury associant un inspecteur d'arts appliqués et un professeur des universités.
- Le mémoire en français et en anglais sont des pièces constitutives du macro-projet, et font l'objet d'une double évaluation (UE 10 & UE 11), ainsi qu'une lecture par tous les membres du jury de l'UE 9.

Organisation /

Le macro-projet s'effectue durant la seconde moitié de formation dans la dynamique de la période principale de stage. Il s'agit d'un projet de recherche en design dont les ancrages théoriques trouvent pour partie leur source dans





le mémoire de recherche en design et l'abstract d'Anglais. Cette UE peut être accompagnée de périodes de stages aux objectifs divers : immersion dans des situations d'observation, de conseils, d'expertises, professionnelles, scientifiques, technologiques particulières, de confection de pièces, etc.

Des professionnels associés participent à la maturation de chaque projet en association avec les enseignants.

En lien avec les apprentissages des semestres précédents et en cours, il permet à l'étudiant de mettre en œuvre les stratégies de design global, d'éco-conception et d'exercer sa vision éthique du métier de designer de manière dense, complète et autonome.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme.

Attribution de 20 crédits ECTS.

Horaires /

Total formation 540h

Le volume horaire de l'UE 9 (30 h + 510 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : 30 h réparties selon le projet pédagogique pour définir le périmètre de recherche du macro-projet, en concertation avec l'équipe pédagogique des 2 premiers semestres et les directeurs de recherche du macro-projet.
- Semestres 3 & 4 : 510 h concernant la construction du macro-projet ainsi comprenant une période dédiée à la présentation et l'évaluation des stages en situation professionnelle, soit 17 h hebdomadaires pendant 30 semaines.





UE 10

MÉMOIRE DE RECHERCHE PROFESSIONNEL

Objectifs de formation /

Dans le cadre des UE 1 et UE 10, le mémoire de recherche professionnel sous-tend la conduite du macro projet (UE 9) sur les plans théorique et argumentatif. Il initie à une méthodologie de la recherche en design.

Compétences globales /

Le mémoire de recherche professionnel rend compte des compétences suivantes :

- problématiser une question ou un sujet de recherches, et les développer en concepts ;
- argumenter : identifier le problème concerné, en comprendre les enjeux et mettre en œuvre une réflexion structurée et démonstrative ;
- - choisir et analyser des références pertinentes en tenant compte de la richesse et de la variété de toute la
- culture ; mener à cet effet une recherche bibliographique en la synthétisant et en l'exploitant à bon escient ;
- articuler les analyses et éléments théoriques de la recherche aux enjeux du projet de recherche professionnel ;
- rédiger avec clarté, force et élégance ;
- définir des moyens de médiation adéquats à l'exposition et argumentation de l'ensemble de la recherche.
- le mémoire est destiné à étoffer et singulariser les réflexions liées à l'éco-conception, à enrichir une culture plurielle et à singulariser la pensée et les positionnements éthiques de l'étudiant.

Contenus de formation /

Il est encadré au cours des 4 semestres (définition de la recherche en semestres 1 & 2, construction et rédaction du mémoire au cours des semestres 3 & 4) par un directeur de mémoire (professeur d'humanités modernes) et un enseignant de studio (professeur d'arts appliqués). Le texte d'un format maximum de 60 000 signes hors annexes fera l'objet d'une conception graphique et éditoriale quel que soit le domaine de spécialité.

Le mémoire du macro-projet met en avant les qualités argumentatives de la démarche de projet conduite dans l'UE 9. Le lecteur doit comprendre les objectifs, les qualités analytiques, le cheminement, les résultats de la

démarche de recherche en design.

L'étudiant doit construire une réflexion complexe visant à établir un contexte d'étude et de recherche, un objectif engageant une investigation de la thématique retenue et faisant état de son caractère contemporain et questionnant. Le mémoire est un ouvrage réflexif stratégique, ouvert, structuré et hiérarchisé favorisant les postures de recherche. Il comporte en outre une table des matières, un résumé, un index, une bibliographie et des annexes. Une version numérisée, référencée par cinq mots clefs accompagne l'objet éditorial. Le mémoire donne lieu à un abstract en Anglais.

Évaluation /

- Le mémoire est évalué par des partiels en cours de formation (évaluation conjointe à l'UE 1), ainsi qu'une évaluation de l'ouvrage terminé en tant que pièce du macro-projet.
- Le mémoire est présenté et soutenu à l'oral pendant 40 minutes, présentation dissociée de la soutenance du macro-projet.
- Les qualités éditoriales de l'ouvrage prennent part à l'évaluation des UE 5, UE 9 et de l'UE 10.

Validation /

L'unité d'enseignement est validée par le jury de diplôme.

Attribution de 12 crédits ECTS.

Horaires /

Le volume horaire de l'U.E. 10 (30 h semestres 1 & 2 + 30 h semestres 3 & 4) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : le mémoire de macro projet peut constituer un support de réflexion, d'analyse lors des périodes de définition du cadre d'étude du macro-projet, périodes à programmer au sein des volumes horaires de l'U.E.1 et de l'U.E.9.
- Semestres 3 & 4 : 2 h hebdomadaires de suivi par un professeur d'humanités modernes et 2 h hebdomadaires de suivi par un professeur d'arts appliqués. Cette co-direction du mémoire permet une approche théorique et pratique de la démonstration, empêchant une écriture désincarnée de la démarche de projet.





UE II

MÉMOIRE EN LANGUE VIVANTE / ANGLAIS

Objectifs de formation /

Le mémoire en anglais est une pièce du macro-projet ; il inscrit le projet dans une histoire et une actualité internationale du design en général et des secteurs professionnels interrogés en particulier.

Compétences globales /

Le mémoire en anglais rend compte des compétences suivantes :

- rendre compte d'une question, ou d'un sujet de recherche, et exposer les concepts en langue étrangère ;
- argumenter à l'aide de formulations et d'un vocabulaire précis et spécifique au secteur du design concerné ;
- ancrer la recherche dans une culture spécifique de l'art et du design à une échelle internationale ;
- rédiger en maîtrisant les éléments structurels et grammaticaux fondamentaux de l'anglais ;
- exprimer de manière synthétique en anglais les contours principaux de la recherche conduite.

Contenus de formation /

- Lecture et compte-rendu de sources en langue anglaise visant à nourrir la recherche en cours.
- Ateliers d'écriture : structuration du propos.
- Entraînement oral en vue de la soutenance : exposé et interaction.

Évaluation /

Le mémoire en anglais est évalué par des partiels en cours de formation, ainsi qu'une évaluation de l'ouvrage terminé. Sont évaluées, d'une part, la qualité du texte du mémoire et, d'autre part, la capacité de l'étudiant à rendre compte du contenu de manière efficace lors de la soutenance.

Organisation /

Le mémoire en anglais prend la forme d'un argumentaire (environ 15 000 signes) du macro-projet, il permet une lecture et une compréhension de la recherche et

de la démarche de création à une échelle internationale.

Validation /

L'unité de valeur est validée par le jury de diplôme.

Attribution de 2 crédits ECTS.

Horaires /

30h / année (1h par semaine) semestres 3,4
Total formation 30h

