

# DNMADe

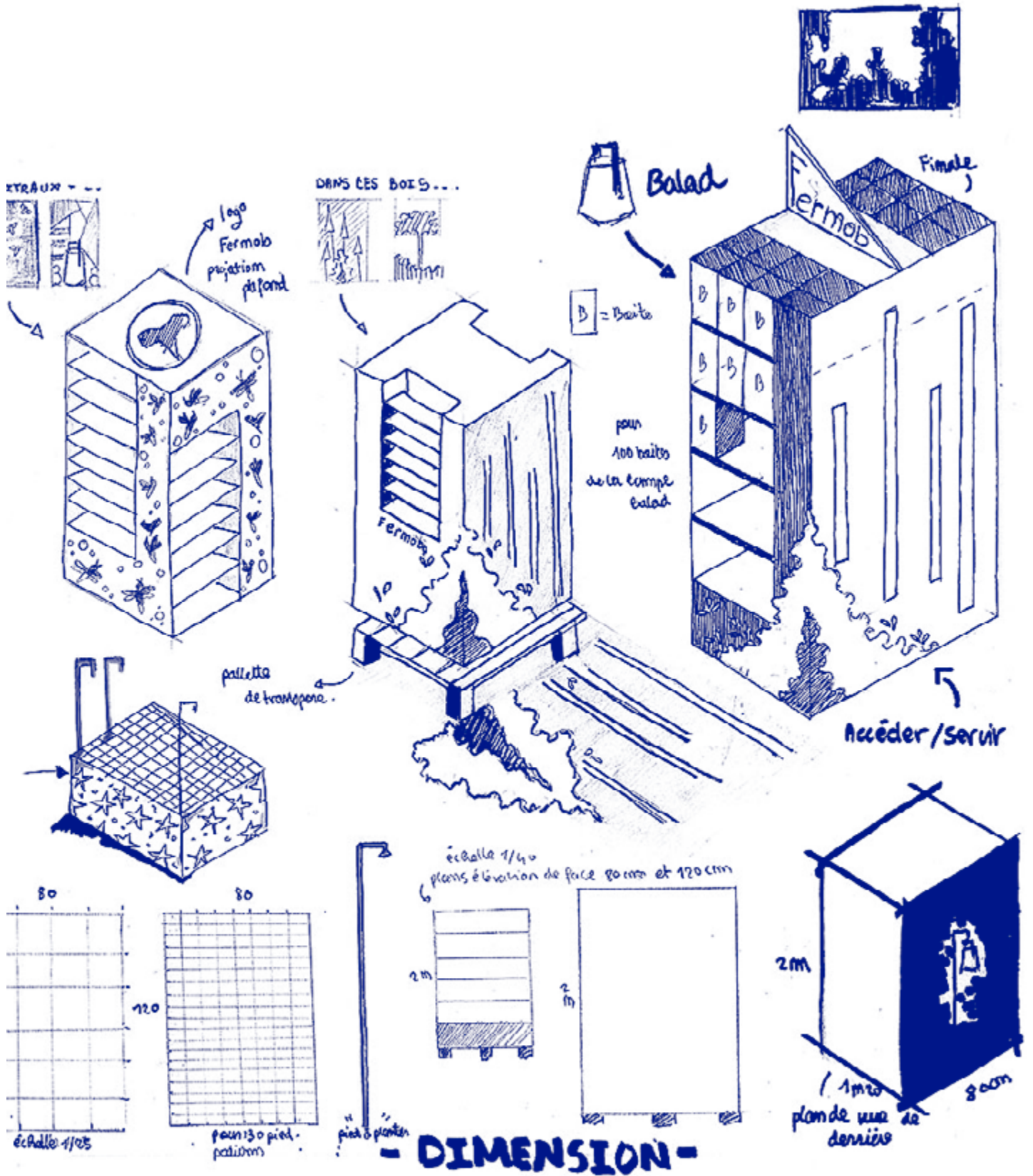
Diplôme National des Métiers d'Art et du Design

## Mention Espace

Espace scénographié: commercial et institutionnel.

Catalogue de cours 2023-2024





# La formation



## ◆ LA FORMATION

### ◆ LE DN MADe

Le DN MADe (Diplôme National des Métiers d'Art et du Design) vise l'acquisition de connaissances et de compétences professionnelles solides dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design. Il offre à chaque étudiant la possibilité de construire un parcours personnel de formation adapté à son projet professionnel. Reposant sur un socle d'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures, théories) et transversaux (méthodes et outils de création), la formation s'articule autour de la dynamique de projet installée dans les ateliers de création. Les différents enseignements permettent une exploration et une compréhension des composants de l'espace, et d'acquérir les outils et connaissances techniques, culturelles, plastiques, sémantiques, nécessaires à la pratique et la conduite d'un projet. L'étudiant développe une méthodologie de projet tout en se confrontant à des problématiques spatiales et de mise en scène. La formation prévoit une prise d'autonomie progressive de l'étudiant sur les six semestres de formation, dans la gestion et la conduite de son travail.

### ◆ LE DN MADe ESPACE

Ce parcours traite de la conception de toutes **structures informatives et dispositifs promotionnels, de la création d'ambiances scéniques traditionnelles ou digitales et la construction de volumes-décor architecturés**. Des projets à forte orientation storytelling et expression architecturale, tel que des **pop-up store, showroom, corner, stand professionnel et commercial, malls-tour, roadshow, action street-marketing, plateaux, expositions et vitrines** qui sont au service d'une stratégie de communication et marketing sensoriel qui accompagnent l'expérience des clients et l'immersion des usagers et répondent au cahier des charges du maître d'ouvrage ou à la note de cadrage imposée. Dans ce champ **actif de théâtralité appelé le « scénographique »**, la connexion (ou porosité) avec l'architecture intérieure et l'agencement est présente. La formation amène l'étudiant à conceptualiser, à prolonger ou **donner une identité singulière à des espaces accueillant des clients ou du public**. Ces projets **d'ordre scénographique** à caractère plutôt éphémère ou à petite échelle architecturale interviennent dans différents contextes, indoor-outdoor, passant de l'événementiel commercial, ou institutionnel, à l'installation urbaine. Une attention particulière est portée à l'expérience sensible, au récit ou message que l'utilisateur aura de l'espace et dans l'espace conçu.

### ◆ LES APTITUDES ATTENDUES

Les qualités requises des étudiants sont: la curiosité, la posture de chercheur, le positionnement critique, l'observation, l'esprit d'analyse et de synthèse. Mais aussi le désir de travailler en équipe au sein de projets pluridisciplinaires dans une démarche dynamique et autonome en s'inscrivant dans une demande spécifique de communication, d'argumentation et de création en fonction des contraintes existantes et des objectifs visés. Les enseignements favorisent les approches expérimen-

tales permettant aux étudiants de s'adapter plus aisément aux mutations que connaissent les différents secteurs. La méthodologie et l'investissement dans une démarche rigoureuse et technique permettent une gestion optimale de projet. L'étudiant devra avoir soif de s'initier à la culture artistique et à celle du « métier » et à nourrir sa palette de représentations spatiales ainsi qu'une appétence marquée à la manipulation.

### ◆ LE PARCOURS

#### ESPACE SCÉNOGRAPHIÉ : COMMERCIAL ET INSTITUTIONNEL.

MAJEURE — ESPACE  
MINEURE — ÉVÉNEMENTIEL, GRAPHISME

### ◆ ADMISSION ET RECRUTEMENT

Le DNMADE s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués.

L'admission s'effectue sur dossier, après inscription sur le site Parcoursup





### ◇ POURSUITES D'ÉTUDES

Le titulaire du DN MADe peut exercer dans un bureau de création ou comme indépendant (free-lance). Il peut intégrer des agences de communication et d'événementiel, des bureaux d'étude et conception, liés à des instances privées (par exemple marques, niche ou start-up ou grandes enseignes) ou à des institutions publiques (par exemple promotion culturelle régionale et nationale) en tant que : scénographe, architecte d'intérieur, agenceur, designer d'espace commercial.

À l'issue du DN MADe, selon la mention du diplôme, les étudiants peuvent s'orienter vers des poursuites d'étude en cycle de master ou de formation équivalente :

- ◇ Master design à l'université ou à l'école normale supérieure (ENS) Paris-Saclay ;
- ◇ Diplôme supérieur d'arts appliqués (DSAA) des lycées et écoles supérieures d'arts appliqués (ESAA Boule, ESAA Duperré, ESAIG Estienne, ENSAAMA, ESAAT Roubaix) ;
- ◇ Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) des écoles d'art et de design (ESAD) ;
- ◇ Master des métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation (MEEF) des instituts nationaux supérieurs du professorat et de l'éducation (INSPÉ). ou intégrer un cursus d'études spécialisées pour préparer, par exemple :
  - ◇ Un diplôme d'État d'architecte (DEA) ou de paysagiste (DEP);
  - ◇ Un diplôme de l'école nationale supérieure de création industrielle (ENSCI), de l'école nationale supérieure des arts décoratifs (ENSAD) ou de l'Institut national du patrimoine (INP).
- ◇ Master et DU (diplôme universitaire) en France et à l'étranger,
- ◇ À l'École Nationale Supérieure Des Arts Décoratifs (ESAD).

### ◇ OFFRE DE FORMATION DU LYCÉE

Le Lycée Charles de Gaulle est un établissement public de 900 élèves qui propose un cursus en Art Appliqué de la seconde

au DSAA.

### Trois DN MADe sont proposés au lycée :

- ◇ DN MADe Mention Espace, parcours «Univers et dispositifs de communication pour les marques et les institutions»,
- ◇ DN MADe Mention Graphisme, parcours «Signalétique & Scénographie»,
- ◇ DN MADe Mention Graphisme, parcours «Identité et édition».

### Deux licences professionnelles complètent cette offre :

- ◇ LP Mention Métiers du Design, parcours «design éditorial & graphique»,
- ◇ LP Mention Bois et Ameublement, parcours «création et design du cadre de vie»

La plateforme technologique de la filière bois (DRB et SCBH) et les ateliers de «sérigraphie», «photographie», «reliure» et «gravure» entre en connexion directe pour atteindre une posture de Maker.

### ◇ LA VIE ÉTUDIANTE

Le foyer rémois et la résidence sociale jeunes proposent un panel de logements pour les étudiants. Excentré, l'établissement est constamment desservi par bus (CmonBUS) et propose des espaces de stationnement gratuit pour les véhicules privés. Le BDE « bureau des étudiants » est une association étudiante chaumontaise organisatrice d'événements culturels et festifs favorisant la mixité sociale et la rencontre entre les étudiant-e-s de l'Agglomération.

### ◇ LES PARTENAIRES

Le Signe, Centre National du Graphisme, la médiathèque les silos et le **Nouveau Relax** scène de théâtre conventionnée sont des partenaires culturels récurrents avec lesquels des actions annuelles sont fondées.

- ◇ **Programmation** de deux spectacles par année :
- ◇ **Sensibiliser** à la diversité des formes artistiques,
- ◇ **Découvrir** les coulisses et le rôle du metteur en scène et du scénographe,
- ◇ **Observer** et échanger avec les compagnies en résidence en pré ou postproduction.





Année 1



# ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

## UE1 – UE5 / HUMANITÉS ET CULTURE

### SEMESTRES 1 & 2

#### EC 1.1 & EC 5.1

### PHILOSOPHIE

1h hebdomadaire

#### Objectifs

Le cours de philosophie invite à l'étude de notions issues des champs de l'esthétique et de la philosophie de l'art, mais aussi, plus largement, de la philosophie générale et des sciences humaines. À titre indicatif, les thèmes suivants sont susceptibles de servir de supports d'étude : fabrication et création, artisanat et industrie, art majeur/art mineur, le rôle sociopolitique des savants et des artistes, etc. Le choix des questions abordées se fait en grande partie en relation avec leur importance pour le monde contemporain et leur incidence dans le domaine du design d'espace. Aussi certains thèmes orientant les travaux des pôles pratiques et professionnels sont-ils conjointement étudiés en philosophie.

#### Contenus

Le cours se nourrit d'activités exercées sur différents types de supports, parmi lesquelles : l'étude de textes philosophiques, la lecture d'écrits d'artistes, le visionnage de films (documentaires, archives, fictions), le commentaire de sujets d'actualité, la rédaction de textes par les étudiants, etc. De manière générale, le cours privilégie les activités interactives, qui permettent l'élaboration d'une réflexion collective sur les thèmes abordés. Le cours a lieu durant certaines périodes lors des deux semestres. Sur ces périodes, sa fréquence est hebdomadaire. Ponctuellement, pour les besoins de la transversalité, le cours peut cependant prendre la forme de la co-animation avec un enseignant issu d'une autre discipline (par exemple : lettres, histoire de l'art). Il peut également donner la parole à des intervenants extérieurs à la formation.

#### Acquisitions

L'étude des notions précédemment citées a pour objectif l'acquisition, par les étudiants, tant d'une culture philosophique fondamentale que de capacités méthodologiques indispensables. Les compétences visées, dont certaines sont spécifiquement philosophiques, quand d'autres sont en revanche transversales, comptent entre autres les suivantes : questionner, problématiser, soulever des présupposés, argumenter à l'écrit comme à l'oral, développer une pensée structurée, réfuter une thèse, etc.

#### Modalités d'évaluation

L'évaluation portera sur la capacité à construire un raisonnement argumenté et problématisé à l'écrit et/ou à l'oral, celui-ci montrant l'appropriation et le réinvestissement des références traitées en cours et en dehors, mais aussi sur la capacité à justifier des choix personnels de façon cohérente.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

#### EC 1.1 & EC 5.1

### LETTRES

1h hebdomadaire

#### Objectifs

Acquisition d'un socle commun de connaissances pour une culture plurielle. Consolidation d'une culture personnelle et critique, maîtrise de savoir-faire en vue de l'affirmation d'une personnalité artistique créative et singulière.

L'organisation des compétences Savoirs, Savoir-faire et Créativité est progressive du semestre 1 au semestre 6 de manière à assurer à l'étudiant un cheminement vers l'autonomie et la présentation de son projet individuel de fin de cursus.

#### Savoirs : cours théoriques et TD

##### Les outils de l'analyse de l'écrit et de l'oral

- ◇ Analyse de l'image fixe et mobile,
- ◇ Notions de linguistique, de sémantique et de sémiologie.

##### Communiquer :

- ◇ Qualité et rigueur d'une langue française nuancée.

##### Culture :

- ◇ Mouvements, écoles, sensibilités esthétiques littéraires et artistiques.
- ◇ Connaissances des grands genres littéraires, des registres y compris dans les médias
- ◇ Lieux culturels (musées, théâtre, cinémas, bibliothèques, pôles culturels)

#### Savoir-faire : TD

- ◇ Les techniques d'expression écrite et orale,
- ◇ Mise en œuvre des savoirs théoriques
- ◇ Compétences d'analyse, de synthèse et mise en forme d'écrits de compte-rendu d'étude et d'argumentation

#### Créativité : ateliers d'écriture

Exercices de création littéraire permettant l'affirmation, la justification de choix personnels, rendant compte d'un réinvestissement, d'une appropriation par l'invention.

#### Modalités d'évaluation

L'évaluation portera sur la capacité à construire un raisonnement argumenté et problématisé à l'écrit et/ou à l'oral, celui-ci montrant l'appropriation et le réinvestissement des références traitées en cours et en dehors, mais aussi sur la capacité à justifier des choix personnels de façon cohérente.



## **EC 1.2 - EC 5.2 - CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**

3h hebdomadaire par mention

### **Objectifs**

L'enseignement Culture des arts, du design et des techniques a pour objectif la transmission de savoirs théoriques (notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques) constitutifs d'une culture artistique fondamentale aux métiers d'art et répondant à une spécialisation progressive du cursus de la Mention Espace.

### **Contenus**

De la Préhistoire au XIX<sup>e</sup> siècle: des repères chronologiques fondamentaux. Mises en relation de l'approche historique et chronologique en Design d'Espace avec des enjeux contemporains. Les exercices développeront des compétences écrites et orales.

### **Acquisitions**

- ◇ Acquérir et maîtriser des connaissances et repères chronologiques
- ◇ Sur le plan méthodologique, apprendre à analyser une réalisation architecturale, l'inscrire dans un contexte précis de création, de production, au regard de ses caractéristiques esthétiques, techniques, sémantiques, économiques, politiques, etc.
- ◇ Sensibiliser et engager les étudiants à une posture de veille culturelle, les former à la recherche de sources et ressources vérifiées

### **Modalités d'évaluation**

L'évaluation portera sur la capacité à construire un raisonnement argumenté et problématisé à l'écrit et/ou à l'oral, celui-ci montrant l'appropriation et le réinvestissement des références traitées en cours et en dehors, mais aussi sur la capacité à justifier des choix personnels de façon cohérente.



# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

## UE2 – UE6 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

### SEMESTRES 1 & 2

#### EC 2.1 & EC 6.1 - OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

##### ☒ HEURES CM

TD 2h hebdomadaire

##### Objectifs

**Semestre 1 :** Découvrir, comprendre, apprendre et utiliser les fondamentaux de la pratique graphique et plastique. Saisir la notion de représentation. Explorer les différents types d'outils, médiums, techniques de traduction du réel.

**Semestre 2 :** Comprendre puis maîtriser les différents modes de représentation, être capable de faire des choix en fonction d'une intention. Savoir communiquer ses intentions créatives, développer une écriture personnelle.

##### Contenus

Les premiers temps de la formation alternent entre apports théoriques, définitions essentielles, langage spécifique, expérimentations et manipulations. Des notions d'organisation, de composition, d'animation de surface sont abordées. Des outils, techniques, médiums sont appréhendés et explorés. Le "réel" est le référent principal en tout début de formation et progressivement les étudiants développent leurs capacités d'observation et d'analyse. Ils sont amenés par la suite à élaborer des intentions créatives, à faire des choix, prendre du recul, choisir et argumenter des postures personnelles.

##### Acquisitions

- ◇ Explorer, expérimenter, s'approprier.
- ◇ Varier les pratiques et les outils.
- ◇ Développer une sensibilité, un langage personnel.
- ◇ Utiliser des repères et références pour enrichir ses pratiques.

##### Modalités d'évaluation

L'évaluation des étudiant.e.s) se fera sous la forme d'un contrôle continu. Les productions pourront être exposées, présentées, argumentées par écrit ou à l'oral et évaluées en fonction des objectifs et compétences attendues. Une remédiation/bilan pourra en fonction dans le temps de la formation être mise en place de manière individuelle ou en groupe.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

##### ☒ HEURES TD

CM 2h hebdomadaire

##### Objectifs

En prolongation et en complémentarité au module de 2h CM, l'objectif du cours en TD à 15 étudiants(es) est de découvrir et de pratiquer les outils d'expression dans une démarche d'exploration créative au service de projets transférables et/ou

transversaux aux ateliers de création et aux enjeux du design d'espace.

L'étudiant(e) est amené(e) à manipuler un ensemble de moyens large permettant l'expression ou l'exploration d'une idée : moyens et médiums graphiques, plastiques, photographiques et numériques sont abordés au cours des séquences et questionnés dans leur capacité expressive, plastique, sensible, sémantique. Il en développe progressivement une maîtrise afin de se les approprier et de mettre en place une écriture singulière.

##### Contenus

En première année, les cours prennent la forme d'ateliers de recherches et d'expérimentations ponctués d'apports théoriques. Les productions sont majoritairement individuelles mais des configurations autres peuvent être proposées : binômes, travaux collectifs favorisant l'échange, l'entraide et le partage. Le cours est conduit de façon à amener l'étudiant(e) vers des d'expérimentations multiples (outils, supports, destination, contexte) de manière à mobiliser son sens du questionnement et de la curiosité. Le cours tend aussi à favoriser et à développer son sens critique par l'apport de références et de vocabulaire spécifique dans le champ des arts visuels en général et du design d'espace plus particulièrement.

Le travail produit est majoritairement réalisé sur le temps de cours, mais est aussi prolongé par des recherches, des croquis et de l'apport culturel d'une séance à l'autre.

##### Acquisitions

Mettre en place une approche créative, sensible et exploratoire des outils :

- ◇ Expérimenter et mener une recherche plastique
- ◇ Découvrir ou approfondir un ensemble de techniques, procédés, manipulations
- ◇ Savoir communiquer ses intentions créatives et penser un dispositif de présentation
- ◇ Constituer un champ de références pluridisciplinaires

##### Évaluation

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation des productions, séries de recherches documentaires et présentations orales et/ou écrites des projets.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

## EC 2.2 & EC 6.2 TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

### ☒ COURS DE SCIENCES

1h hebdomadaire

#### Objectifs

L'objectif de ce module est de faire acquérir à l'étudiant des connaissances scientifiques sur les notions de couleur-lumière (différentes synthèses, couleur et matière, notion de colorimétrie) ainsi que sur les propriétés physico-chimiques de quelques matériaux traditionnels et innovants (identification, mode de production, propriétés physiques, chimiques, mécaniques).

Ces connaissances pourront être réinvesties dans l'élaboration du projet créatif en lien avec la spécificité de la mention « espace ».

#### Contenus

Les contenus scientifiques seront adaptés aux besoins de l'étudiant sous forme de cours théoriques et de travaux pratiques

#### Acquisitions

s'approprier une problématique scientifique, par exemple associée à un projet créatif

- ◇ **réaliser** : mener à bien une stratégie de résolution, utiliser les équipements de façon adaptée, respecter les règles de sécurité, environnementales et sanitaires.
- ◇ **analyser** : imaginer un protocole de résolution en lien avec une problématique scientifique, mettre au point une stratégie.
- ◇ **valider** : qualifier la réalisation relativement aux effets et fonctionnalités attendues, concevoir des améliorations dans les protocoles.
- ◇ **communiquer** : décrire à l'écrit ou à l'oral et avec précision les protocoles par l'usage d'un vocabulaire adapté, consigner de façon organisée les résultats obtenus .
- ◇ **identifier** les enjeux scientifiques du projet.

#### Evaluation

Contrôle continu (devoirs sur table , participation orale , TP évalué , exposé ,...)

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

### ☒ COURS DE TECHNOLOGIE MÉTIERS

1h hebdomadaire

#### Objectifs

En complémentarité à l'ouverture et l'éclairage scientifique des sciences physiques, cet enseignement a pour objectif l'acquisition d'un bon sens et de connaissances techniques et technologiques élémentaires propres au design d'espace.

Il s'agit pour l'étudiant(e) de développer sur ces deux premiers semestres, une sensibilité, une curiosité et une connaissance questionnée visant à comprendre les conditions de mise en œuvre d'un projet, ses contraintes et les possibilités des techniques mobilisées.

L'enjeu est aussi de permettre à l'étudiant(e) d'intégrer progressivement ses connaissances à sa démarche de conception pour faire pleinement de la technologie un outil de création.

En complément, les projets menés dans le cadre du module (EC3.1 & EC7.1) techniques et savoir-faire permettront une expérimentation et une exploration concrète de certaines de ces techniques

#### Contenus

L'approche du cours privilégiera :

- > Une pédagogie inductive faisant la part belle à l'observation, l'analyse, la recherche documentaire comme moyen d'entrée dans la connaissance théorique (étude de cas, collecte personnelle, recherche documentaire, veille technologique, constitution progressive d'un lexique technique...)
- > La mise en place de travaux dirigés en lien avec la démarche de projet.
- > Une immersion concrète dans une découverte en entreprise ou par des intervenants liés au domaine (pendant une semaine) au second semestre permettra la mise en place de dispositifs pédagogiques spécifiques liés à cette expérience.

#### Acquisitions

- Savoir observer et analyser des outils de production et de fabrication.
- Identifier des matériaux ou techniques et leurs procédés de mise en œuvre par l'interaction des savoirs, de l'observation, de la déduction et de l'analyse.
- Préconiser et argumenter des solutions techniques aux projets développés en atelier de création.

#### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Les productions et restitutions pourront être écrites ou orales. Évaluation sous forme de questions et d'application raisonnées des connaissances.

Évaluation des études de cas et recherches documentaires. Évaluation des connaissances au sein des projets d'atelier.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

## UE2 – UE6 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

### SEMESTRES 1 & 2

#### ☒ COURS D'ATELIER

TD - 1h hebdomadaire

#### Objectifs

En association à un projet annuel de type workshop ou à l'issue d'une commande. Les étudiants découvrent la plateforme « bois », l'équipement, l'outillage portatif ainsi que le parc machine. Ils seront initiés aux savoir-faire « geste et technique » de découpe, d'assemblage, de finition liés à la fabrication de formes, d'agencement, de décors principalement conçus à partir des matériaux issus de la filière bois.

#### Contenus

Les co-équipiers mènent une réflexion sur la budgétisation du projet, les approvisionnements, et la planification du projet jusqu'au prototype. La pédagogie dispensée encourage le faire en groupe, la répartition des tâches, la résolution des problèmes, le choix d'un protocole de mise en œuvre, l'analyse du résultat et les améliorations à envisager. Le cours est constitué par la mutualisation des heures sur le semestre S2 lors de demi-journées d'observation, d'étude de faisabilité technique et de pratique d'atelier. Une enveloppe budgétaire de fabrication et l'usage du parc machine de l'établissement est mis à disposition avec l'encadrement professionnel et la sécurité nécessaire. Les productions seront exposées ou mises en situation.

#### Acquisitions

- ◇ Connaissance de la filière bois et du lexique technique en lien
- ◇ Analyse de projet et coordination avec les partie-prenantes
- ◇ Expérimentations préalables, maquettage et prise en main des outils/équipements
- ◇ Réalisation du processus de la conception à la réalisation

#### Évaluation

Identifier les pratiques en atelier,  
Saisir les aspects du projet, structurer et planifier les étapes de la conception à la réalisation,  
Maîtriser les matériaux et les techniques mises en œuvre dans le cadre d'une réalisation,  
Co-opérer,  
Évaluation du projet en cours d'étape de fabrication et de la réalisation obtenue,

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

#### EC 2.3 & EC 6.3 - OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

##### ☒ MODULE 1

TD - 2h hebdomadaire

#### Objectifs

Exploiter ses connaissances informatiques et les mettre en application pour la mise en forme des travaux (mise en page, communication) ;

Représenter le projet grâce aux outils informatiques ;

Utiliser les outils de communication de PAO : Photoshop / Illustrator / Indesign ;

Comprendre la logique de conception d'un logiciel de modélisation 3D ;

Développer un sens critique quant à l'usage des technologies propriétaires ou libres..

Mettre en place une méthodologie de recherche et d'apprentissage technique.

#### Contenus

L'enseignement d'outils et langages numériques permet aux étudiants d'acquérir progressivement une maîtrise des principaux logiciels créatifs spécifiques au projet de Design (les outils DAO et PAO). Ils trouvent leur application privilégiée dans les enseignements des Ateliers de Création (Communication et médiation du projet notamment) mais aussi dans les autres unités et pôles d'enseignement de la formation (recherches documentaires ; réalisation de dossiers, fiches et planches ; préparation d'oraux et de supports de communication).

#### Outils et pratique des logiciels :

- ◇ **Initiation** aux fondamentaux de Photoshop, Illustrator et InDesign
- ◇ **retouches** d'image et photomontages, mise en page, manipulation du dessin vectoriel ;
- ◇ **Premiers pas** avec Google Sketchup
- ◇ **protocoles** de préparation des fichiers vectoriels nécessaires à la commande d'outils numériques ;
- ◇ **initiation** au pilotage des machines numériques : plotter de découpe, découpeuse laser;
- ◇ **initiation** à la modélisation et au rendu 3D sur Archicad et Twinmotion

#### Acquisitions

- ◇ **Acquérir** une culture techniques.
- ◇ **Enseignement** sous forme d'exercices pratiques, mini-projets ou projets transversaux articulés avec les Ateliers de création et les EC du pôle 1. L'organisation du cours peut ainsi reprendre les grands principes des organisations type fablabs où l'apprentissage est centré sur le faire et le croisement de compétences diversifiées.

## Évaluation

Exercices, contrôle des connaissances et exercices pratiques.

Des évaluations transversales peuvent être menées quand l'outil informatique est mobilisé pour réaliser des demandes et projets liés aux autres UE et EC.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

## ✉ MODULE 2

CM - 1h hebdomadaire

*(cours avec 45 étudiants issus des trois parcours)*

### Objectifs

La première année a pour objectif l'acquisition des concepts de base et la compréhension des outils de manipulation de l'image, du texte et des médias.

La compréhension des concepts associés aux pratiques des outils vise à l'autonomie de l'étudiant et à la construction de son sens critique et de sa curiosité.

### Contenus

Acquisition des concepts de base de la programmation et la compréhension des outils de manipulation de l'image et du texte, et des médias.

- ◇ **Découverte des médias numériques**, l'image, le texte, et média de flux.
- ◇ **Principes d'encodage** et de numérisation et principes d'impression multisupports.
- ◇ **Exploration des processus de production** (imprimée ou digitale), introduction aux enjeux des logiciels et technologies libres.

### Acquisition

- ◇ **Acquérir** une culture générale des techniques de traitement et de manipulation des médias.
- ◇ **Développer** une culture des savoir-faire.
- ◇ **Développer** un sens critique quant à l'usage des technologies.

### évaluation :

Évaluation ponctuelle, exposé oral.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

## EC 2.4 & EC 6.4

## LANGUES VIVANTES

TD - 2h hebdomadaire

### Objectifs

La formation s'adresse aux futurs designers qui devront être capables de communiquer et de travailler dans un contexte professionnel en langue anglaise.

Il s'agira de consolider et de développer la maîtrise de la langue, notamment la capacité à produire et comprendre à l'écrit et à l'oral, dans un contexte culturel et technologique lié au domaine de l'art et du design. Cet enseignement favorisera la connaissance des patrimoines culturels et artistiques des pays anglophones.

Le niveau visé en anglais est le niveau B2 du CECRL.

### Acquisitions

- ◇ Comprendre à l'écrit des articles de presse, ouvrages, brochures se rapportant au domaine professionnel ;
- ◇ Comprendre à l'oral des documents liés au graphisme ;
- ◇ Prendre la parole en continu et en interaction lors d'exposés et de débats ;
- ◇ Créer des documents de médiation à destination d'un public novice et/ou spécialisé.

### Contenus

Les contenus linguistiques seront adaptés aux besoins des étudiants et s'appuieront sur les thèmes et sujets développés dans les ateliers de création et dans la culture des arts et des techniques du design.

Les sujets proposés permettent l'apprentissage du lexique technique et technologique lié aux domaines professionnels concernés.

#### Cet enseignement privilégiera :

- ◇ Travaux en petits groupes
- ◇ Documents authentiques (textes fondateurs, œuvres emblématiques, articles de presse, vidéos, publicités)
- ◇ Présentations à l'oral de projets
- ◇ Travail collaboratif en interdisciplinarité afin de faciliter un ancrage professionnel de l'usage de l'anglais.

### Evaluation

Contrôle continu (devoirs sur table ; exposés ; participation orale...)

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

## UE2 – UE6 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

### SEMESTRES 1 & 2

#### EC2.5 & EC6.5 - CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

1h hebdomadaire

##### Objectifs

Semestre 1 : Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat.

Semestre 2 : Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées.

Cet enseignement consiste à développer des concepts économiques et juridiques liés à la démarche de création d'entreprise, à caractériser le marché du design en France et d'en évaluer son poids et soulever les enjeux juridiques et économiques liés à la création d'un projet de design avec l'acquisition de notions relatives à la propriété intellectuelle.

##### Les thèmes abordés :

L'entreprise : unité de création de richesse et de redistribution.

Le marché de l'entreprise : le marché du design.

Typologie des structures juridiques et choix d'une structure.

Les démarches de création d'entreprise.

La propriété industrielle.

La propriété littéraire et artistique.

##### Acquisitions

- ◇ Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation.
- ◇ Appréhender les enjeux économiques, juridiques financiers et commerciaux des entreprises du secteur.
- ◇ Communiquer efficacement dans le cadre d'une relation professionnelle.

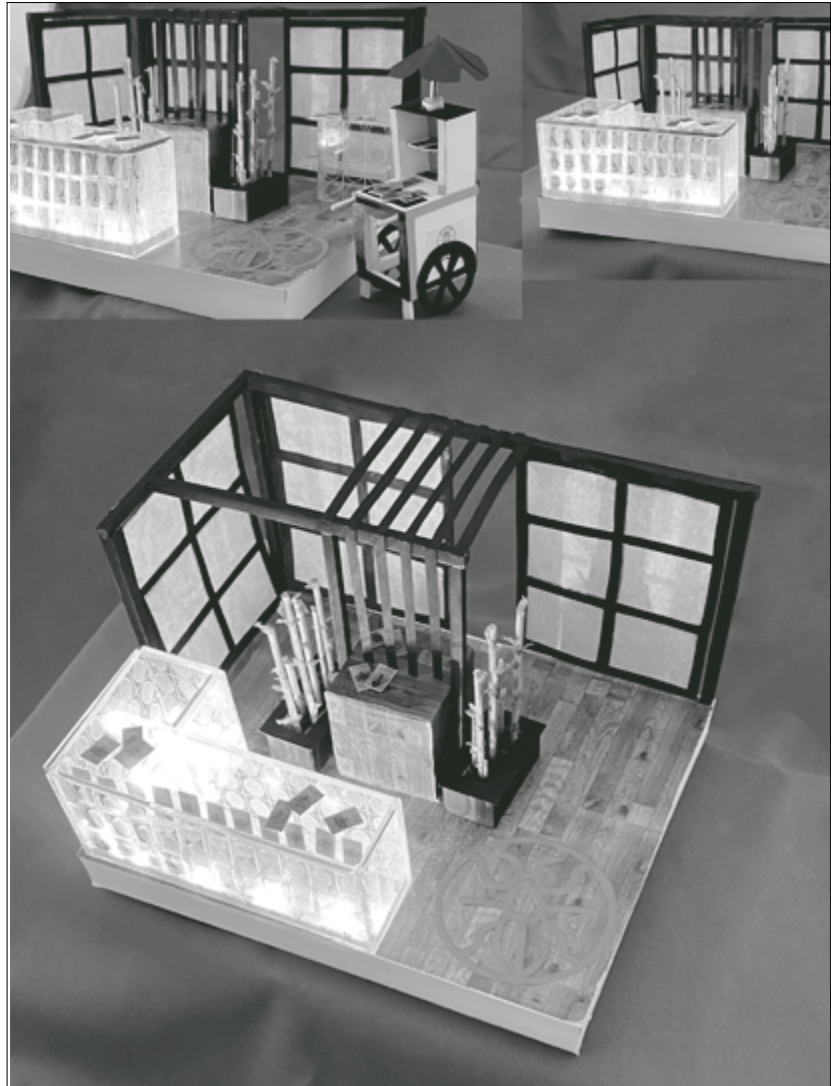
##### Contenus

Le cours aborde des contenus à caractère notionnel grâce à l'observation et l'analyse de situations réelles et divers supports (documents juridiques, économiques, entretien avec des professionnels...). Le cours est articulé avec des études de cas issues du domaine et la réalisation de dossiers.

##### Evaluation

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu : devoirs sur table, exposés, compte-rendu oral des travaux effectués, évaluation des dossiers réalisés.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.



# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

## UE3 - UE7 / ATELIERS DE CRÉATION

### SEMESTRES 1 & 2

#### EC3.1 & EC7.1

### TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

4h hebdomadaires

#### Objectifs

Découvrir et acquérir des techniques et savoir-faire.  
Réinvestissement et développement des techniques et des savoir-faire dans le cadre de la démarche de projet.  
Le cours s'articule autour de la pratique et de l'expérimentation de techniques variées issues des métiers de l'architecture, convoquant des savoir-faire appartenant au champ des métiers d'art et du design (atelier maquette, découpe numérique, apprentissage des modes de représentations normalisés) et investissant aussi des moyens numériques (PAO et CAO).  
Il s'agit d'acquérir ces techniques et de les réinvestir pour en faire des outils de création questionnant le volume et l'espace. La maîtrise de ces savoir-faire offre la possibilité à l'étudiant de développer des processus créatifs qui interrogent le geste, le matériau, les supports ainsi que sa posture de designer d'espace.

#### Acquisitions

- ◇ Découvrir et expérimenter des outils et processus de fabrication fondamentaux de la pratique du design d'espace.
- ◇ Mettre en place une approche sensible et exploratoire des outils.
- ◇ Aborder des techniques comme outils de conception et de réalisation.

#### Contenus

Les travaux pratiques permettent une transmission et une exploration par l'étudiant des gestes, savoir-faire et techniques. Ces outils et processus de fabrication sont réinvestis dans la mise en œuvre de projets.

Atelier de découverte et d'exploration en effectif réduit (pas plus de 15 étudiants).

- ◇ **Travaux** pratiques en atelier et en salle informatique.
- ◇ **Affichage** et analyse collective
- ◇ **Remédiation** et suivi individualisé
- ◇ **Workshop** (suivant les projets de l'année).

#### Évaluation

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu.

Évaluation de réalisations, de projets et présentations orales et/ou écrites argumentées.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.



#### EC3.2 & EC7.2 - PRATIQUE

### ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

4,5h hebdomadaires

#### Objectifs

**Semestre 1:** Organisation flexible des stratégies pédagogiques en fonction du vivier de recrutement.

Structurer une méthode pour appréhender l'espace, **créer des propositions spatiales et scénographiques** et engager une pensée créative.

Rendre compte des intentions de projet par l'utilisation de moyens vulgarisés et accessibles sans pré-requis.

Restitution didactique et composite du carnet de notes aux planches de présentation appuyées d'un échange individuel et guidant.

**Semestre 2:** Définir les conditions d'existence d'un projet en l'articulant à un programme et ses contraintes.

S'appuyer sur les éléments d'analyse et orienter les axes créatifs en adéquation au commanditaire. Transférer une identité au sein de l'espace à investir. Réussir à synthétiser une idée par l'emploi de représentations choisies.

Développer sa culture « design d'espace éphémère à petite échelle » (domaine: podium, corner, théâtralisation commerciale et vitrine, street marketing) et sourcer des références qui portent le projet en termes de tendances artistiques et esthétiques, matériaux).

La conception s'articule par la complémentarité des acquisitions progressives dans les ateliers transversaux. L'étudiant aborde les différentes phases d'un projet de la création jusqu'à démontrer le choix de l'hypothèse la plus probante.

Un workshop sera mené chaque année, un temps fort qui se déroule très souvent en équipe.

#### Acquisitions

- ◇ **Documenter** un sujet, identifier un champ professionnel et synthétiser les données en vue de leur exploitation.
- ◇ **Expérimenter/conceptualiser** et établir le bilan d'une démarche de recherche.
- ◇ **Associer** une mise en œuvre adaptée à la conception de la proposition.
- ◇ **Composer**, présenter, valoriser, affirmer un parti-pris.
- ◇ **Verbaliser/argumenter/communiquer** par un langage formel et un vocabulaire approprié au domaine.
- ◇ **Apprendre** à adopter une attitude autonome, à prendre des initiatives, à gérer les échéances de rendu.

#### Contenus

- Micro-projets de l'idéation à la proposition retenue
- Travail individuel, en équipe ou mutualisé.
- Remédiation et suivi personnalisé
- Workshop.

## ☒ Évaluation

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu.

Évaluation de réalisations, de projets et présentations orales et/ou écrites argumentées.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

## EC3.3 & EC7.3 - COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

2,5h hebdomadaires

### Objectifs

Semestre 1 & 2 : découverte et définition progressive des stratégies des marques

Semestre 2: acquisition du didactisme, de différents modes de représentation conventionnels nécessaires à un projet de conception. Rédaction d'éléments structurants et argumentatifs à propos du processus d'idéation.

L'étudiant développe en priorité une réflexion conceptuelle de l'espace par la réalisation de maquettes outil de construction et d'expression "physique" permettant d'aborder des problèmes qui s'avéraient trop complexes à résoudre par le croquis. Puis l'étudiant se familiarise progressivement avec les fondamentaux du dessin de conception. Un entraînement constant pour apprendre le tracé des lignes, les volumes englobants, l'emboîtement des formes, les intersections des structures, le respect des échelles et la relation espace/corps humain. En fin d'année, l'étudiant doit utiliser une pratique du dessin "fluide" pour aborder rapidement tout projet. Comme le fait chaque concepteur, il étudie d'abord l'idée à partir de propositions graphiques. Le dessin d'intention constitue son témoignage, il fait progresser sa réflexion et lui permet de présenter ses avancées. La composition créatives restent encore à l'état composite. Certains aspects du projet pourront être élaborés par le dessin assisté par l'outil informatique d'autres fournis à la main. Dans certains cas choisi par l'enseignant, un panel d'outils plus novateurs sera testé pour diffuser et valoriser des restitutions (exemple : création d'un Padlet, tableau Pinterest, Miro etc.)

La verbalisation est constante lors de micro-présentation, les réflexions sont partagées et croisées. Le fait d'établir des compte-rendu, des auto-évaluations, de soulever les freins et contraintes permet également de s'approcher d'un travail en équipe. L'échange oral mobilisé par tous doit être réactif et fertile en fin d'année. Un déroulé de présentation final doit pouvoir être réalisé sans faille tant dans la forme que dans le fond de pensée, le choix du vocabulaire « métier » et l'argumentation logique.

L'étudiant déroule toujours en amont le terrain sur lequel asseoir sa recherche, il doit clairement identifier l'ADN, le positionnement, l'identité et les valeurs de son commanditaire (en

tant que marque ou institution) afin de lui proposer des situations créatives respectueuses.

L'étudiant consolide son discours en fonction de sa démarche et réalise en parallèle des supports/moyens de communication/médiation appropriés.

### Acquisitions

- ◇ Collecter - analyser - interpréter ce qui fait sens pour le commanditaire et le transférer dans une situation créative
- ◇ Faire évoluer une démarche par des leviers de distanciation
- ◇ Maîtriser le dessin de conception, la maquette comme outil, et les livrables de base recommandés dans le domaine du projet.
- ◇ Rendre compte et diffuser via un support matériel (planches, panneaux, lés) ou dématérialisé (projection statique ou numérique)
- ◇ Communiquer et argumenter ses intentions à l'oral.

### Contenus

- ◇ Travaux pratiques d'analyse et synthèse des informations
- ◇ Mise en œuvre des modes de représentation conventionnels, et assimilation progressive d'outils de traduction appropriés aux projets
- ◇ Ateliers de préparation d'expression orale
- ◇ Débats critiques constructifs à des fins de remédiation

### Évaluations

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu. Les productions seront exposées et évaluées en vue de l'acquisition des compétences visées.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

## EC4.1 & EC8.1 - PARCOURS





# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

## UE4 - UE8 / PROFESSIONNALISATION

### SEMESTRES 1 & 2

#### DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

1h hebdomadaire

##### Objectifs

L'objectif de cette UE est d'amener l'étudiant à la connaissance du milieu professionnel dans son ensemble et dans sa complexité. La construction du parcours de l'étudiant s'articule autour de 2 axes :

- ◇ Permettre son insertion professionnelle dans les domaines de création correspondants à son parcours.
- ◇ Permettre une poursuite d'études.

Au semestre 2 pour consolider et enrichir son parcours, l'étudiant réalisera une période de stage de 2 semaines par une expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour appréhender le parcours.

L'objectif général de cet enseignement sera de permettre à l'étudiant de développer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner un parcours à venir.

##### Acquisitions

- ◇ Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.
- ◇ Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

##### Contenus

- ◇ Un accompagnement individuel pour la recherche, la validation et le suivi du stage.
- ◇ La familiarisation avec le milieu professionnel qui pourra ponctuellement être renforcée par l'intervention de professionnels ou d'éventuelles visites en entreprise.
- ◇ La construction et l'aide à la détermination d'un parcours de poursuite d'études.

##### Evaluations

Démarche d'enquête et d'information, analyse des pratiques, analyse de situations professionnelles, retour d'expériences...Présentations orales, supports de communication pour la recherche de stages...

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

#### EC4.2 & EC8.2 STAGE

2 semaines - 70h - au semestre 2

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours de l'année autorisera sous une forme fractionnée plusieurs expériences.

**Le stage de 2 semaines** a pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier.

##### Objectifs

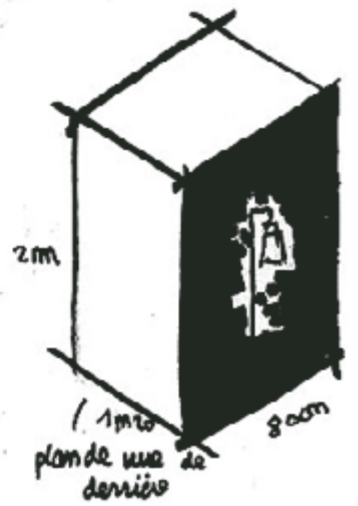
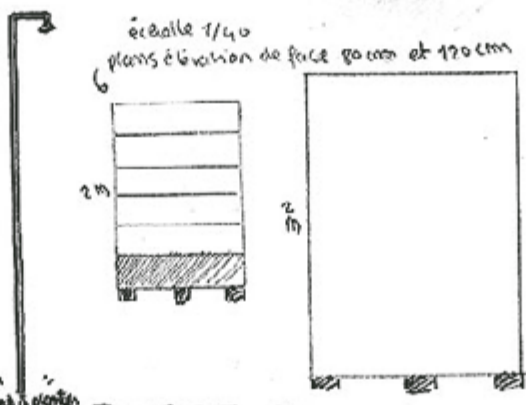
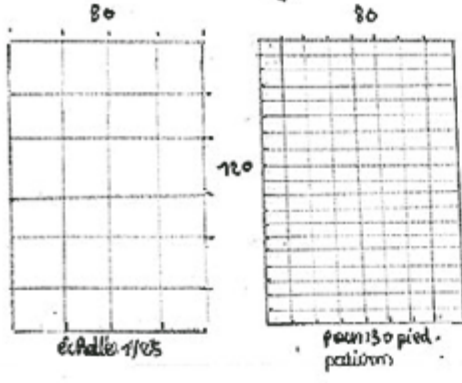
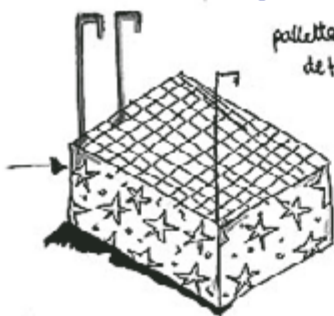
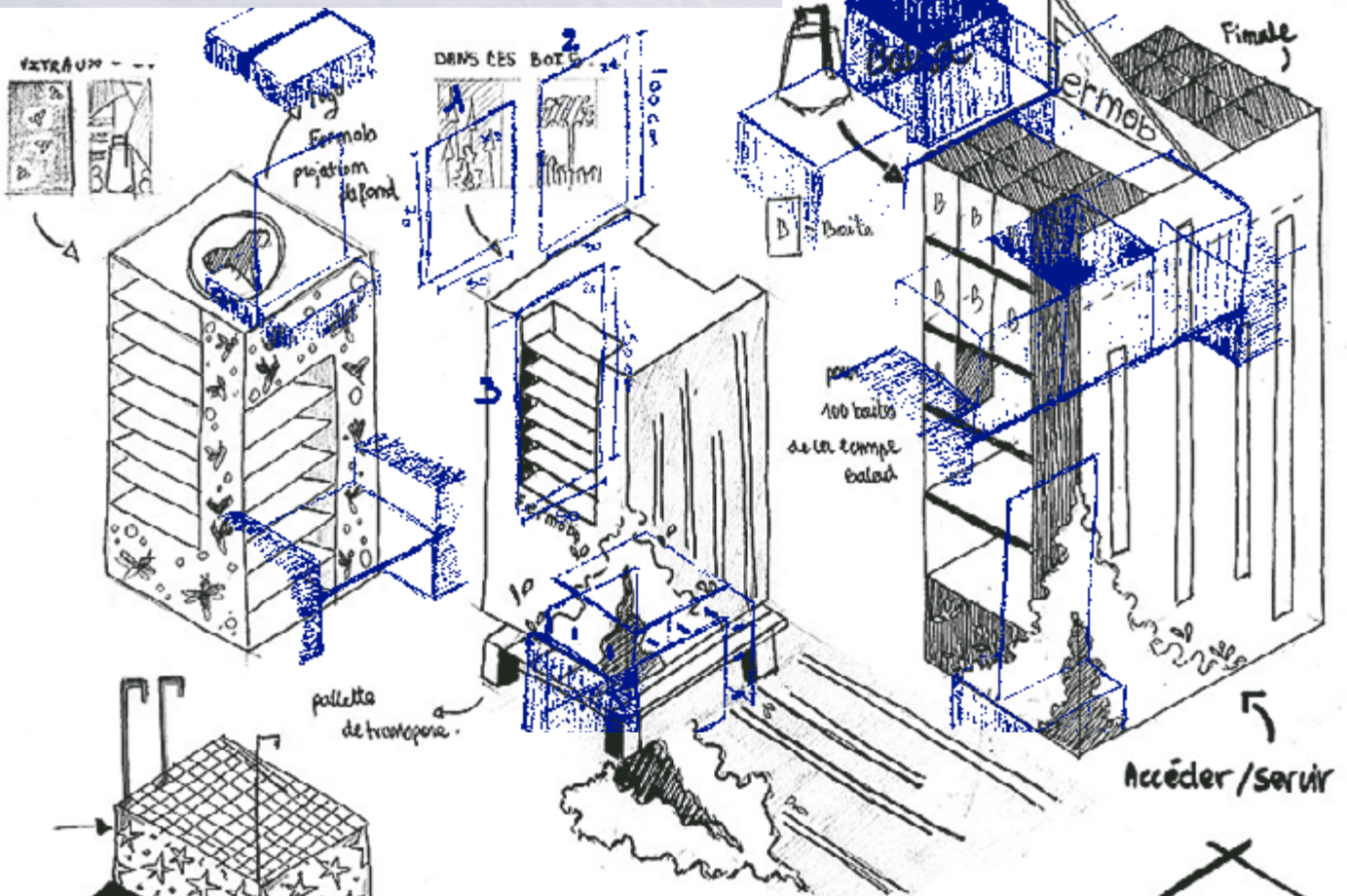
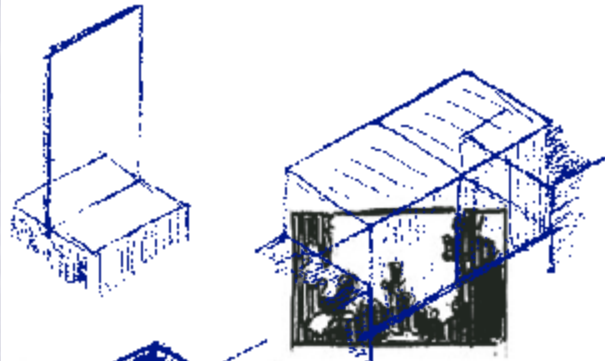
- ◇ Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire,
- ◇ Observer des savoirs et conditions propices à la 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.

##### Évaluations

Démarche d'enquête et d'information, analyse des pratiques, analyse de situations professionnelles, retour d'expériences...Présentations orales, supports de communication pour la recherche de stages.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

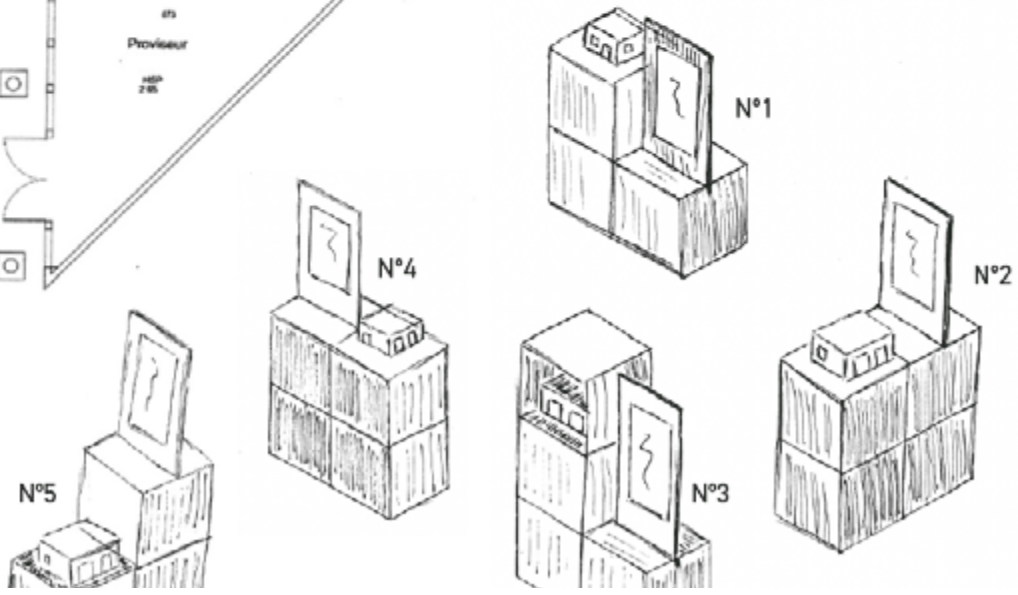
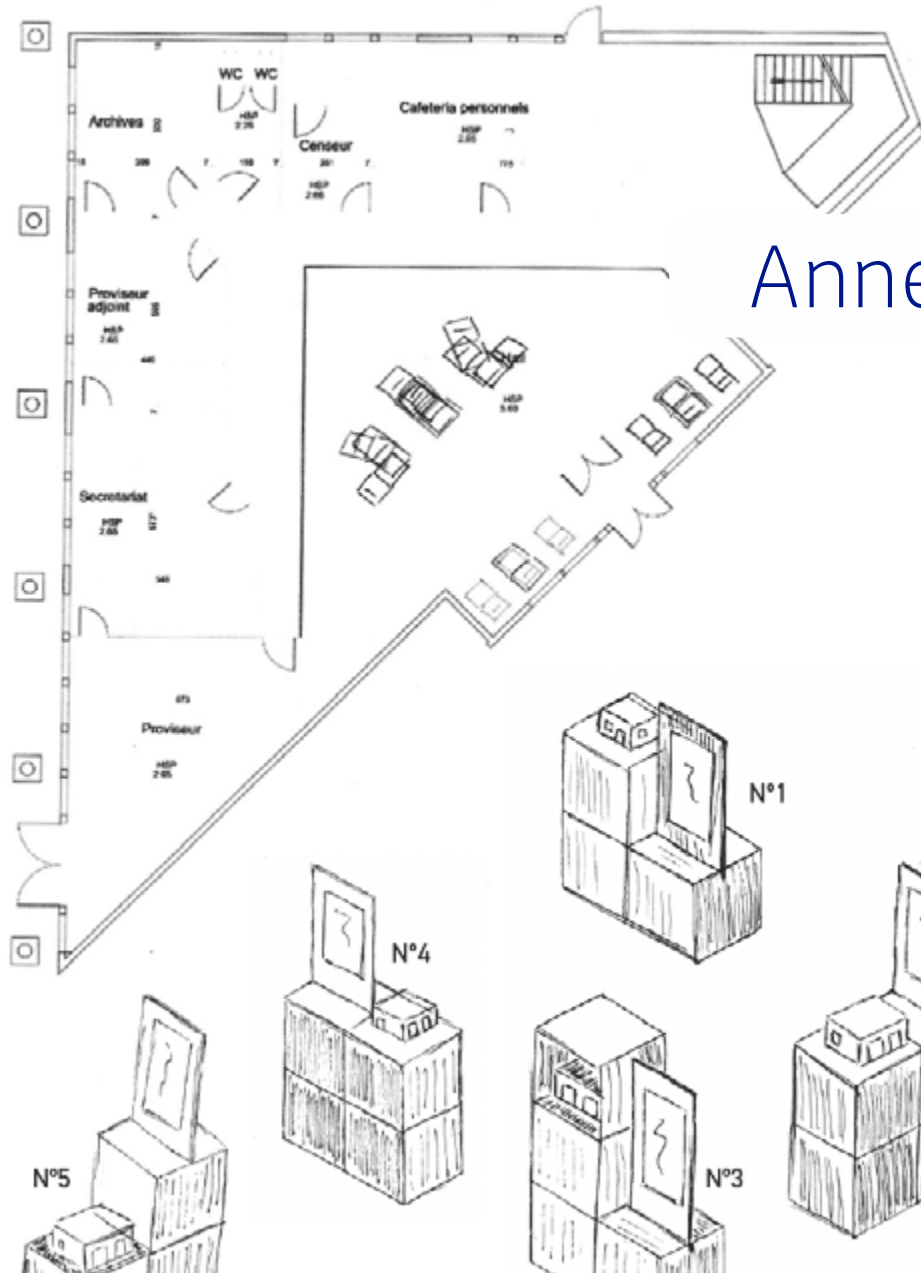
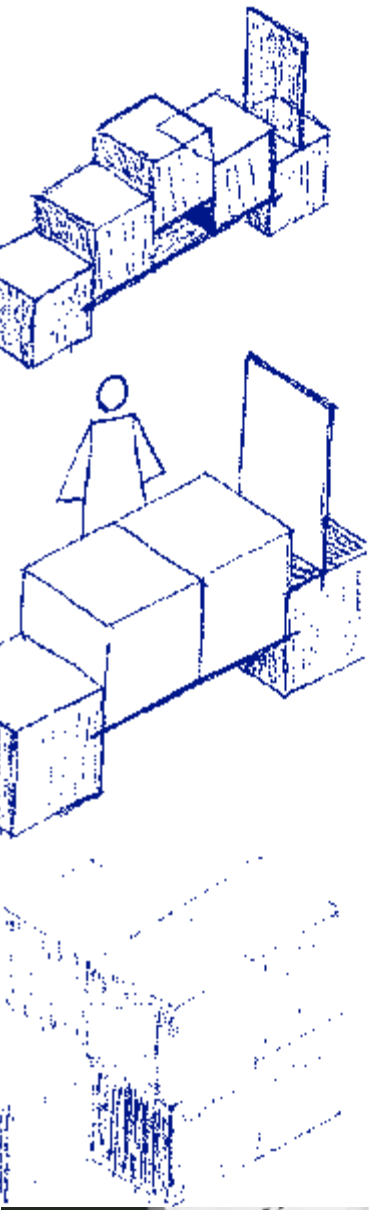




**- DIMENSION -**

11E4 - 11E9

# Année 2



UE1 - UE5



# ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

## UE9 – UE13 / CULTURE ET HUMANITÉS

### SEMESTRES 3 & 4

#### EC 9.1 & EC 13.1

### PHILOSOPHIE

1h hebdomadaire

#### Objectifs

Le cours de philosophie invite à l'étude de notions issues des champs de l'esthétique et de la philosophie de l'art, mais aussi, plus largement, de la philosophie générale et des sciences humaines. À titre indicatif, les thèmes suivants sont susceptibles de servir de supports d'étude : fabrication et création, artisanat et industrie, art majeur/art mineur, le rôle sociopolitique des savants et des artistes, etc. Le choix des questions abordées se fait en grande partie en relation avec leur importance pour le monde contemporain et leur incidence dans le design d'espace. Aussi certains thèmes orientant les travaux des pôles pratiques et professionnels sont-ils conjointement étudiés en philosophie.

#### Contenus

Le cours se nourrit d'activités exercées sur différents types de supports, parmi lesquelles : l'étude de textes philosophiques, la lecture d'écrits d'artistes, le visionnage de films (documentaires, archives, fictions), le commentaire de sujets d'actualité, la rédaction de textes par les étudiants, etc. De manière générale, le cours privilégie les activités interactives, qui permettent l'élaboration d'une réflexion collective sur les thèmes abordés. Le cours a lieu durant certaines périodes lors des deux semestres. Sur ces périodes, sa fréquence est hebdomadaire. Ponctuellement, pour les besoins de la transversalité, le cours peut cependant prendre la forme de la co-animation avec un enseignant issu d'une autre discipline (par exemple : lettres, histoire de l'art). Il peut également donner la parole à des intervenants extérieurs à la formation.

#### Acquisitions

L'étude des notions précédemment citées a pour objectif l'acquisition, par les étudiants, tant d'une culture philosophique fondamentale que de capacités méthodologiques indispensables. Les compétences visées, dont certaines sont spécifiquement philosophiques, quand d'autres sont en revanche transversales, comptent entre autres les suivantes : questionner, problématiser, soulever des présupposés, argumenter à l'écrit comme à l'oral, développer une pensée structurée, réfuter une thèse, etc.

#### Modalités d'évaluation

L'évaluation portera sur la capacité à construire un raisonnement argumenté et problématisé à l'écrit et/ou à l'oral, celui-ci montrant l'appropriation et le réinvestissement des références traitées en cours et en dehors, mais aussi sur la capacité à justifier des choix personnels de façon cohérente.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

#### EC 9.1 & EC 13.1

### LETTRES

1h hebdomadaire

#### Objectifs

Acquisition d'un socle commun de connaissances pour une culture plurielle. Consolidation d'une culture personnelle et critique, maîtrise de savoir-faire en vue de l'affirmation d'une personnalité artistique créative et singulière.

L'organisation des compétences Savoirs, Savoir-faire et Créativité est progressive du semestre 1 au semestre 6 de manière à assurer à l'étudiant un cheminement vers l'autonomie et la présentation de son projet individuel de fin de cursus.

#### Savoirs : cours théoriques et TD

##### Les outils de l'analyse de l'écrit et de l'oral

Analyse de l'image fixe et mobile,

Notions de linguistique, de sémantique et de sémiologie.

##### Communiquer :

Qualité et rigueur d'une langue française nuancée.

##### Culture :

Mouvements, écoles, sensibilités esthétiques littéraires et artistiques.

Connaissances des grands genres littéraires, des registres y compris dans les médias

Lieux culturels (musées, théâtre, cinémas, bibliothèques, pôles culturels)

#### Savoir-faire : TD

Les techniques d'expression écrite et orale, mise en œuvre des savoirs théoriques

Compétences d'analyse, de synthèse et mise en forme d'écrits de compte-rendu d'étude et d'argumentation

#### Créativité : ateliers d'écriture

Exercices de création littéraire permettant l'affirmation, la justification de choix personnels, rendant compte d'un réinvestissement, d'une appropriation par l'invention.

#### Modalités d'évaluation

L'évaluation portera sur la capacité à construire un raisonnement argumenté et problématisé à l'écrit et/ou à l'oral, celui-ci montrant l'appropriation et le réinvestissement des références traitées en cours et en dehors, mais aussi sur la capacité à justifier des choix personnels de façon cohérente.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

## EC 9.2 - EC 13.2 - CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

2h hebdomadaire

### Objectifs

La deuxième année sera plus spécialement consacrée à des approches thématiques ou techniques de l'histoire des métiers d'art et du design, de l'époque moderne à nos jours, et aux théories qui y sont liées. Les semestres 3 et 4 investissent les enjeux actuels des champs disciplinaires définissant les parcours. C'est au cours de cette deuxième année que sont abordés, plus dans le détail encore, les mouvements, tendances et écoles historiques. L'accent est mis sur les problématiques liées aux relations entre art, artisanat et industrie. Une partie des enseignements se focalise sur l'histoire spécifique de domaines, supports et techniques de création, en fonction de la spécialité, et ce afin de préparer la troisième année.

### Contenus

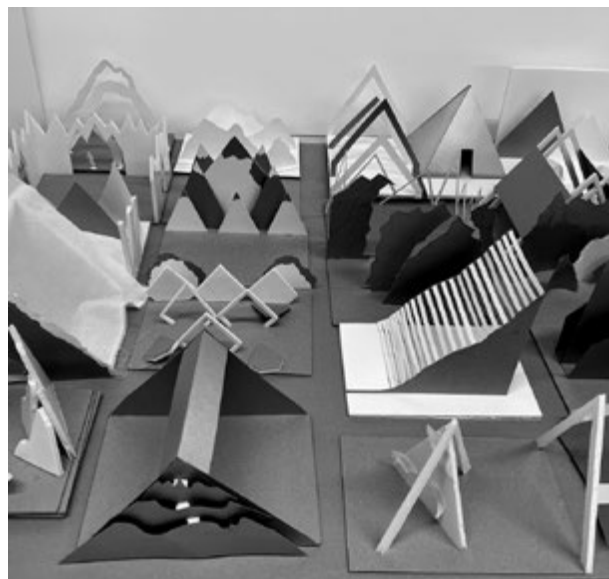
Le cours magistral permet d'aborder des thématiques ancrées dans l'actualité architecturale et dans l'environnement immédiat que constitue notamment la structure du Signe, Centre National du Graphisme à Chaumont et du Nouveau Relax, théâtre de Chaumont.

Le cours en TD permet d'apprendre à problématiser par la mise en tension de documents textuels et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents et de s'approprier les questionnements formulés à des fins créatives, et orienté sur les spécificités de la mention espace et de la spécialité.

### Modalités d'évaluation

Productions graphiques et écrites qui proposent des transversalités entre les domaines de la spécialité et des arts visuels, et exposé oral.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.



# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

## UE10 – UE14 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

### SEMESTRES 3 & 4

#### EC 10.1 & EC 14.1 - OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

##### ☒ HEURES CM

CM - 1h hebdomadaire

(cours avec 22 ou 23 étudiants issus des trois parcours)

##### Objectifs

L'approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.

- ◇ Le développement d'une démarche singulière par le biais des moyens et médiums.
- ◇ La conduite d'une exploration plastique (décomposer, déconstruire, fouiller, désarticuler, prolonger...) et l'exploiter dans différents domaines.
- ◇ Le développement d'une sensibilité pour construire une écriture fine et personnelle dans des domaines de prédilection.
- ◇ Le maintien d'un regard distancié, critique et réflexif, sur les expérimentations, l'affirmation de ses intentions, la sélection de ses outils, la définition de ses méthodes pour singulariser ses réponses.

##### Contenus

Découverte et pratiques des outils d'expression fondamentaux, mise en place d'une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques, volumiques et spatiaux. Les enseignements assurent une mise en dialogue de la production artistique et de création avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design dans une perspective d'approche pluridisciplinaire. Les procédés fondamentaux d'expression et d'exploration créative font l'objet d'un apprentissage conduisant à la définition d'une écriture et posture personnelles : dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, médias, dans leur dimension physique comme analogique ou numérique. Travail d'observation, de simplification, par la ligne, la trame, la composition.

##### Acquisitions

- ◇ Développement d'une culture artistique,
- ◇ Développement et maîtrise de différentes techniques graphiques & plastiques,
- ◇ Explorer, expérimenter, s'approprier,
- ◇ Varier les pratiques et les outils,
- ◇ Développer une sensibilité, un langage personnel,
- ◇ Utiliser des repères et références pour enrichir ses pratiques.

##### Modalités d'évaluation

Travaux individuels et/ou collectifs

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

##### ☒ HEURES TD

TD - 2h hebdomadaire

##### Objectifs

L'objectif du cours en TD à 15 étudiants(es) est d'approfondir des registres expressifs et des rapports plastiques pour les mettre au service des projets d'atelier de création. Les explorations démarrent par une incitation ou l'impulsion d'une pratique intuitive (sérendipité) liant geste, imagination et sensibilité, puis se canalisent et s'enrichissent du regard critique posé sur la production par la plus-value d'une appropriation, des questionnements, des croisements avec la théorie, de savoir-faire préconisés (technique artistique) et du retour d'expérience (constat du faire/motivation à recommencer). L'étudiant se met en quête du développement d'une écriture et posture personnelle nourricière.

Les approches sont proposées en transversalité, transférables par des entrées thématiques ou des besoins spécifiques liés aux projets ou domaines de prédilection. L'expression sensible de l'espace (bi et tridimensionnel, univers paysagé, contextuel, narratif, sensoriel, abstrait), l'interaction avec le spectateur, mais également les productions graphiques voire numériques y tiennent une place de choix.

##### Contenus

Le dispositif pédagogique prévoit des visites d'expositions et des sorties extérieures pour enrichir la culture artistique de l'étudiant. Le travail d'expression et d'exploration est majoritairement réalisé sur le temps de cours, mais est aussi prolongé d'une séance à l'autre. Les productions peuvent être individuelles, collectives ou participatives. De nombreuses formes de restitution sont envisagées : Carnet de recherche, de collecte et recueils, dossiers de démarche artistique, grands formats, installations spatiales, et micro-décor, vidéos, photographies. Le matériel, les médiums et outils demandés en fonction des objectifs de la séance sont indispensables pour obtenir des résultats singuliers et l'ouverture créative escomptée. Dans certains cas de figure particulier le matériel est mis à disposition par l'établissement.

##### Ressources

Tous les musées et institutions du bassin géographique, le patrimoine historique et urbain, et ponctuellement des déplacements encadrés hors du département.

##### Acquisitions

- ◇ Démontrer une posture plastique et de création personnelle par la capacité de choix et d'utilisation de matériaux et supports variés.
- ◇ Se sensibiliser au vocabulaire, techniques et matériaux utilisés par les artistes dans la création contemporaine.

- ◇ Constituer un champ de références pluridisciplinaires
- ◇ Amorcer une réflexion sur la pratique des arts plastiques et numériques comme moyen d'exprimer des enjeux actuels et percevoir leur transposition dans le domaine de l'événementiel, la scénographie, l'architecture.

### Évaluation

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation des productions et présentations orales et/ou écrites des projets.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

## EC 10.2 & EC 14.2 TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

### ☒ COURS DE SCIENCES

CM - 1h hebdomadaire

#### Objectifs

L'objectif de ce module est de permettre à l'étudiant d'acquérir des connaissances techniques et de mise en oeuvre des matériaux et éléments constitutifs qui viabilisent le projet créatif. De savoir sourcer une sphère de production et de fournisseurs ainsi que de savoir-faire solides et de techniques spécifiques et/ou sur-mesure appropriés à la bonne réalisation du projet.

#### Contenus

Les contenus scientifiques seront adaptés aux besoins de l'étudiant sous forme de cours théoriques et de travaux pratiques

#### Acquisitions

s'approprier une problématique scientifique, par exemple associée à un projet créatif

- ◇ **réaliser** : mener à bien une stratégie de résolution, utiliser les équipements de façon adaptée, respecter les règles de sécurité, environnementales et sanitaires.
- ◇ **analyser** : imaginer un protocole de résolution en lien avec une problématique scientifique, mettre au point une stratégie.
- ◇ **valider** : qualifier la réalisation relativement aux effets et fonctionnalités attendues, concevoir des améliorations dans les protocoles.
- ◇ **communiquer** : décrire à l'écrit ou à l'oral et avec précision les protocoles par l'usage d'un vocabulaire adapté, consigner de façon organisée les résultats obtenus .
- ◇ **identifier** les enjeux scientifiques du projet.

#### Evaluation

Contrôle continu (devoirs sur table , participation orale , TP évalué , exposé ,...)

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

### ☒ COURS DE TECHNOLOGIE MÉTIER

TD - 1h hebdomadaire

#### Objectifs

L'enjeu est aussi de permettre à l'étudiant(e) d'intégrer progressivement ses connaissances à sa démarche de conception et de faire pleinement de la technologie un outil de création.

#### Contenus

L'approche du cours privilégiera :

> Une pédagogie inductive faisant la part belle à l'observation, l'analyse,

#### Acquisitions

- Savoir observer et analyser des outils de production et de fabrication.

- Identifier des matériaux ou techniques et leurs procédés de mise en oeuvre par l'interaction des savoirs, de l'observation, de la déduction et de l'analyse.

- Préconiser et argumenter des solutions techniques aux projets développés en atelier de création.

#### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu.

Les productions et restitutions pourront être écrites ou orales.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.



# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

## UE10 – UE14 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

### SEMESTRES 3 & 4

#### EC 10.3 & EC 14.3 - OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

TD - 2h hebdomadaire

##### Objectifs

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

##### Contenu

La deuxième année s'articule sur un approfondissement des outils logiciels explorés en première année. Cet enseignement vise aussi **l'exploration du potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception** afin d'actualiser les démarches créatives métiers d'art & design.

- ◇ **Approfondissement des logiciels Adobe** (Photoshop, InDesign, Illustrator et After Effects).
- ◇ **Approfondissement du logiciel BIM 3D Archicad et Sketchup**. Réalisation de plans, documents techniques et modélisation 3D, mise en ambiance et animation avec Twinmotion VR.
- ◇ **Expérimentation des techniques de Mapping**.

Forte transversalité avec le cours de projet : les contenus sont orientés en fonction des besoins en médiation et en réalisation de documents techniques des projets de conception.

##### Modalités/Organisation

Enseignement sous forme d'exercices pratiques, mini-projets ou projets transversaux articulés avec les Ateliers de création et les EC du pôle 1. L'organisation du cours peut ainsi reprendre les grands principes des organisations type **Fablabs** où l'apprentissage est centré sur le faire et le croisement de compétences diversifiées.

##### Évaluation

Exercices, contrôle des connaissances et exercices pratiques.

Des évaluations transversales peuvent être menées quand l'outil informatique est mobilisé pour réaliser des demandes et projets liés aux autres UE et EC.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.



#### EC 10.4 & EC 14.4 LANGUES VIVANTES

CM - 2h hebdomadaire

##### Objectifs

Il s'agit de poursuivre le travail entamé au cours des semestres 1 et 2 tout en donnant une orientation plus professionnelle dans le domaine de l'art et du design. Il s'agira de consolider et de développer la maîtrise de la langue, notamment la capacité à produire et comprendre à l'écrit et à l'oral, dans un contexte culturel et technologique lié au domaine de l'art et du design. Cet enseignement favorisera la connaissance des patrimoines culturels et artistiques des pays anglophones. Le niveau visé en anglais est le niveau B2 du CECRL.

##### Contenus

Les contenus linguistiques seront adaptés aux besoins des étudiants et s'appuieront sur les thèmes et sujets développés dans les ateliers de création et dans la culture des arts et des techniques du design. Les sujets proposés permettront l'apprentissage du lexique technique et technologique lié aux domaines professionnels concernés.

##### Cet enseignement privilégiera :

- ◇ Travaux en petits groupes
- ◇ Documents authentiques (textes fondateurs, œuvres emblématiques, articles de presse, vidéos, publicités)
- ◇ Présentations à l'oral de projets
- ◇ Travail collaboratif en interdisciplinarité afin de faciliter un ancrage professionnel de l'usage de l'anglais.

##### Acquisitions

- ◇ Comprendre à l'écrit des offres d'emploi, des articles de presse, ouvrages, brochures se rapportant au domaine professionnel ;
- ◇ Comprendre à l'oral des documents liés à l'espace ;
- ◇ Prendre la parole en continu et en interaction lors d'exposés et de débats ;
- ◇ Créer des documents de communication à destination d'un public novice et/ou spécialisé.
- ◇ Rédiger un CV, une lettre de motivation en vue de la recherche de stages
- ◇ Simulation d'entretiens d'embauche

##### Évaluations

Contrôle continu (devoirs sur table ; exposés ; participation orale...). Les évaluations sont regroupées en trois catégories, pour générer trois évaluations par semestre :

Évaluations de compétences linguistiques (grammaire, vocabulaire, phonologie)

Évaluations de compréhension (orale et/ou écrite)

Évaluations d'expression (orale et/ou écrite)

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.





## EC10.5 & EC14.5 - CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

TD - 1h hebdomadaire

### Objectifs

Étude de cas et élaboration de projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques

Les enjeux juridiques et économiques de l'activité professionnelle en lien avec les métiers du design graphique sont abordés. Il s'agit de caractériser la dimension juridique des activités professionnelles en abordant la formation d'un contrat et ses effets, de connaître l'action en justice et son organisation. Un intérêt particulier est porté à la propriété littéraire et artistique (les droits d'auteur). Cet enseignement est complété par l'acquisition de connaissances sur l'aspect financier des activités professionnelles.

#### Les thèmes abordés :

- ◇ Le statut de salarié de droit privé
- ◇ L'organisation judiciaire en France
- ◇ Les contrats en propriété littéraire et artistique
- ◇ Les droits d'auteur
- ◇ L'offre commerciale de l'entreprise, du devis à la facturation.

### Contenus

Le cours aborde des contenus à caractère notionnel grâce à l'observation et l'analyse de situations réelles des secteurs professionnels de la spécialité et divers supports (documents juridiques, économiques, entretien avec des professionnels...). Le cours est articulé avec des études de cas issues du domaine et la réalisation de dossiers.

### Acquisitions

Se repérer dans l'environnement économique et juridique de l'organisation.

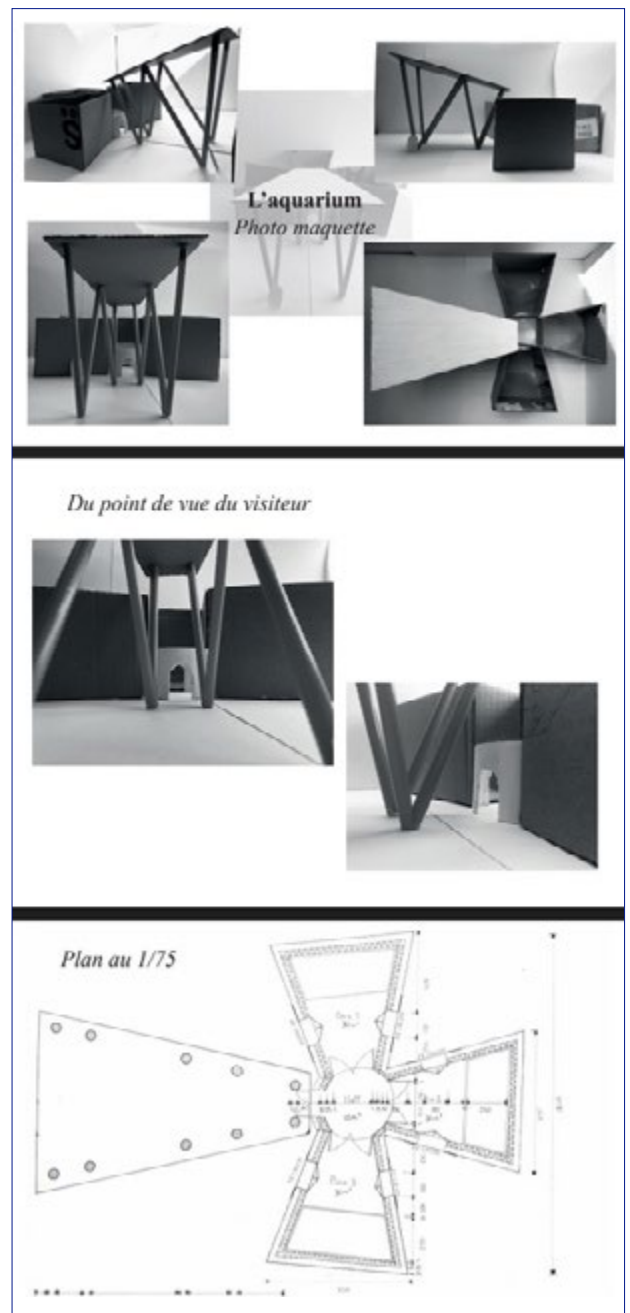
Comprendre le cadre d'une activité professionnelle.

Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE

### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu : devoirs sur table, exposés, compte-rendu oral des travaux effectués, évaluation des dossiers réalisés.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.



# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

## UE11 - UE15 / ATELIERS DE CRÉATION

### SEMESTRES 3 & 4

#### EC11.1 & EC15.1

### TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

3h hebdomadaires

#### Objectifs

- ◇ Sélectionner, exploiter et maîtriser des procédés techniques découverts en année 1 (procédés d'impression, graphisme et dessin, sérigraphie, photographie, reliure...) permettant de donner du sens à une démarche de recherche créative.
- ◇ Investir des procédés techniques variés.
- ◇ Maîtriser des procédés et des savoir-faire spécifiques.
- ◇ Opérer des choix adaptés.
- ◇ Engager une attitude exploratoire, réflexive et critique pour faire évoluer les différents projets.
- ◇ Donner du sens à une démarche de recherche créative d'un point de vue technique.

#### Contenus

Approfondissement des techniques éprouvées en première année ou découverte de nouveaux procédés techniques.

Convocation des techniques mises en œuvre au service des projets d'espace ou des projets menés en cours d'outils d'expression et d'exploration ou de pratique et mise en œuvre du projet. Les techniques et savoir-faire se feront sous formes d'ateliers spécifiques ou articulés aux projets en lien avec le cours de Pratique et mise en œuvre du projet, comme par exemple un atelier orienté technologies Fablab dans lequel est abordé l'impression 3D, la découpe par Plotter...

**Les différentes techniques abordées seront au service du développement d'un langage graphique riche et personnel :**

- ◇ Photographie
- ◇ Prototypages numériques
- ◇ Le motion design, mapping
- ◇ Découpe et gravure laser.
- ◇ Des ateliers de reliure, sérigraphie et gravure auront lieu également pendant l'année.

#### Acquisitions

- ◇ Découvrir et expérimenter des outils et processus de fabrication fondamentaux de la pratique du design graphique.
- ◇ Mettre en place une approche sensible et exploratoire des outils.
- ◇ Aborder des techniques comme outils de conception et de réalisation.

#### Évaluation :

L'étudiant(e) est évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu.

Les productions et restitutions pourront être écrites, orales ou encore sous forme de réalisations de prototypes, ou d'échantillonnages.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.

#### EC11.2 & EC15.2 - PRATIQUE

### ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

5h hebdomadaires

#### Objectifs

Restituer un espace conventionnel (normé-codifié), maîtriser les propositions spatiales, sémantiques et scénographiques et fonder une pensée créative fiable en accord avec tous les paramètres de la demande.

- ◇ Un langage visuel approprié sera à chaque fois le catalyseur du rendu de projet. Les outils numériques adaptés seront préconisés afin de transmettre avec réalisme et viabilité toutes les données du projet à une sphère de production et de fournisseurs (dimensions, plans-géométriques, descriptifs des pièces, assemblages, traitement des surfaces, matériauthèque etc.) la conception s'éprouve par des savoir-faire solides et des techniques spécifiques, sur-mesure.
- ◇ Les restitutions s'ouvrent à des formats, supports et médias variés au service de la présentation et de la démonstration.
- ◇ La stratégie créative acquise est réalisée en temps limité au bénéfice d'une approche raisonnée et logique de toutes les étapes menant à la production de la proposition finale.
- ◇ La verbalisation constante, l'argumentation, et la fondation d'une pensée critique conditionnent le positionnement et l'approfondissement des détails du projet.

Cette deuxième année traite de projets plus conséquents tant dans leur dimensionnement que dans l'ampleur des cahiers des charges ainsi que l'aspect prospectif et innovant. Les domaines d'application s'élargissent au-delà des malls, tours, road show, stand pro, showroom, pop-up store... l'architecture et l'agencement seront abordés au travers d'un projet précis.

#### Acquisitions

- ◇ Documenter un sujet, identifier un champ professionnel et synthétiser les données en vue de leur exploitation.
- ◇ Aboutir une démarche de projet, sa gestion et planification quelque soit la nature du projet.
- ◇ Apporter les solutions de mise en œuvre du projet et adapter les processus de fabrication.
- ◇ Soutenir une démonstration de projet, convaincre les différents acteurs liés au projet.
- ◇ Séduire par l'emploi d'un langage visuel impactant conforme avec l'expression du projet et employer un vocabulaire métier précis.
- ◇ Être force de propositions, réactif, entreprendre et s'engager à moyen long dans le projet.

### Contenus

- ◇ Projets fictifs ou commandités : de la conception aux notices de fabrication, à la réalisation partiellement prototypée ou in-situ.
- ◇ Travail individuel et collaboratif en interne ou en externe, ou avec des intervenants.
- ◇ Suivi personnalisé des étapes du projet, médiation devant jury d'enseignants et soutenance face aux commanditaires réels.
- ◇ Workshop en contribution avec/pour un partenaire. Il sera mené chaque année, un temps fort pour parfaire la gestion d'équipe et la collaboration avec des acteurs et experts concernés.

### Évaluation

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu.

Évaluation de la gestion de projet et présentation orale et/ou écrite argumentée.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.



## EC11.3 & EC15.3 - COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

2h hebdomadaires

### Objectifs

Mener des enquêtes de terrain spécifiques, des investigations sur les champs professionnels en lien au domaine et mettre

les stratégies des marques au service de la situation créative. Passer du dessin de conception, aux dessins techniques et à la « prévisualisation », faire comprendre, donner à voir le projet dans son intégralité et le diffuser à des collaborateurs.

Concevoir un argumentaire de projet pertinent et une médiation appropriée pour susciter l'intérêt et persuader des tiers.

L'étudiant développe et affirme le dessin en tant que catalyseur au sein de la pratique et la gestion du projet. Ce langage « visuel » répond aux techniques industrielles et l'emploi d'un vocabulaire graphique normé et codifié. Cette approche raisonnée des différents modes conventionnels atteste de son étude théorique du domaine et ses spécificités. Les livrables sont justes et peuvent être employés pour leur finalité. L'ordinateur et des logiciels (PAO-DAO) sont préconisés pour transmettre avec réalisme et fiabilité toutes les données du projet à une sphère de production et des fournisseurs.

### Contenus

L'étudiant façonne un système critique pour évaluer la pertinence et l'impact de ses propositions. Il établit des choix assumés; puis l'aborde également sous la forme d'une réflexion sur sa viabilité et des solutions à définir pour sa faisabilité.

L'écoute attentive des recommandations, l'échange des connaissances et la mutualisation pluriprofessionnelle, ainsi que la collaboration avec différentes parties prenantes seront des garants du succès du projet. L'étudiant en fin d'année saura identifier son rôle au sein d'un réseau d'acteurs et devra être en capacité de proposer des interactions avec le champs professionnel.

Au cours de certaines démonstrations « autonome » de projet aux supports de communication libres (matériel ou dématérialisé), il stimule l'attention des récepteurs par l'utilité et le choix des vues, les moyens d'expression (fixe ou dynamique), le degré d'icongicité de l'image ou des infographies, l'ajustement dynamique des cadrages et des échelles employées, des fonds, l'inclusion des légendes et descriptifs, la hiérarchisation des titrages dans une composition fonctionnelle et contextualisante. Le prototype, la fabrication de modèles réduits, la modélisation 3D, la production d'artefacts qui se rapprochent de l'exécution définitive et dévoilant des caractéristiques détaillées seront des acquisitions à atteindre et à commenter lors d'une présentation finale constituée d'enseignants ou accueillant le commanditaire.

De l'idée maîtresse, à la logique du design retenu, la soutenance orale informe, articule « le signe et le sens » avec pour objectif de convaincre l'auditoire de la créativité, la qualité, le professionnalisme du projet.

Pour répondre au enjeux de relation avec le client ou dans le cadre d'un concours et soutenir la communication du projet, l'étudiant peut scénariser sa présentation, s'appuyer sur un pitch, adopter un ton et développer l'argumentaire approprié.

- ◇ L'étudiant fonde son entretien en fonction des attentes et des besoins du commanditaire (en tant que marque ou institution), il démontre donc que sa situation créative est ☒

# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

## UE11 - UE15 / ATELIERS DE CRÉATION

### SEMESTRES 3 & 4

- ✉ en adéquation à la stratégie de la marque. Il est en capacité de répondre aux questions, de rebondir ou d'apporter une distanciation supplémentaire sur son travail ou face aux remarques critiques.
- ◇ L'étudiant consolide son discours en fonction de sa démarche et réalise en parallèle les supports-moyens de communication-médiation appropriés et dans l'air du temps.

#### Acquisitions

- ◇ Définir un positionnement créatif fondé sur les stratégies de communication-marketing et révéler son profil de designer
- ◇ Faire évoluer une démarche du niveau conceptuel à sa réalisation
- ◇ Développer une médiation sensible, informative et technique avec les livrables appropriés
- ◇ Rendre compte et diffuser via un support matériel (planches, panneaux, lés) ou dématérialisé (projection statique ou numérique)
- ◇ Exposer, expliquer, argumenter, défendre ou débattre des intentions. Etre acteur de sa démonstration.

#### Évaluation

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu. Les productions seront exposées et évaluées en vue de l'acquisition des compétences visées.

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.



### EC11.4 & EC15.4 - DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

**1h CM**

(cours en deux groupes avec 22 ou 23 étudiants issus des trois parcours)

**1h TD**

(cours en groupes de 15 étudiants)

#### Objectifs

Cet enseignement doit permettre à l'étudiant de se saisir avec discernement de méthodes de recherche propres au design d'espace et de mesurer la portée de ses projets. Il fait ainsi interagir et dialoguer outils théoriques et pratiques pour faire évoluer ses productions et en maîtriser le sens. Il est conduit à analyser sa démarche de projet pour en identifier les logiques et les marqueurs, théoriser ses procédures et rapprocher ses conceptions de problématiques contemporaines issues du domaine de création concerné. Il situe ainsi son action dans un champ de références théoriques et culturelles riches et variées, conceptualise sa pratique, généralise son propos et s'initie à la recherche universitaire.

#### Contenus

Définir les conditions d'existence d'un projet, sa programmation, le questionner de manière contextualisée. Cette diversité des approches permettra à l'étudiant de préciser et définir les outils de sa démarche personnelle de projet.

#### Acquisitions

Le DN MADe engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design. 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 l'étudiant.

#### Évaluation

L'évaluation en contrôle continu portera sur les recherches et productions d'écrits réflexifs, exposés et autres dossiers

# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

## UE12 – UE16 / PROFESSIONNALISATION

### SEMESTRES 3 & 4

thématiques menés en lien avec la pratique du projet. Les soutenances de projet serviront également de support d'évaluation.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

### EC12.1 & EC16.1 - PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

1h hebdomadaire

#### Objectifs

La construction du parcours de l'étudiant se décline autour de deux objectifs qui structurent le DN MADe :

- ◇ Permettre une insertion professionnelle qualitative dans un domaine de création correspondant à son parcours ;
- ◇ Permettre une poursuite d'études dans tout autre diplôme de niveau I.

L'objectif général de cet enseignement sera de permettre à l'étudiant de développer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner le parcours à venir.

#### Contenus

Le 3<sup>e</sup> semestre sera orienté autour de trois grands axes :

- ◇ Le stage, retours d'expériences, soutenances des DN3, initiation de la recherche de stage du 4<sup>e</sup> semestre... ;
- ◇ Les parcours post-DN MADe, gestion du suivi de cohortes, contact des anciens étudiants, conception de fiches supports... ;
- ◇ Tutorat, visites d'entreprises, d'agence, et de studio de design.
- ◇ La création du portfolio personnel et du CV pour la recherche de stage et de poursuites d'études.

Le 4<sup>e</sup> semestre sera orienté autour de la préparation au stage long de 12 semaines de la fin du 4<sup>e</sup> semestre.

#### Évaluation

Les évaluations seront diverses et porteront sur des situations de soutenances orales, de productions écrites et numériques.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

### EC12.2 & EC16.2

#### STAGE

12 à 16 semaines au semestre 4.

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, l'étudiant effectuera un stage professionnel de 12 à 16 semaines au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation. Cette période de stage sera positionnée en deuxième partie du semestre 4.

#### Objectifs

- ◇ **Savoir adopter une posture professionnelle pour mener une recherche de stage de manière cohérente et approfondie.**
- ◇ **Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs du design d'espace, qu'ils relèvent de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes) en France ou à l'étranger.**
- ◇ **Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle et affiner son projet d'orientation.**
- ◇ **Observer des savoirs et savoir-faire, conditions propices à la définition du projet à élaborer au semestre 6.**

#### Contenus

- ◇ Découverte du milieu professionnel dans le domaine du design d'espace
- ◇ Rencontres et échanges avec des professionnels.
- ◇ Conception de supports d'auto promotion : CV et lettre de motivation, book personnel.
- ◇ Préparation d'un entretien téléphonique et/ou présentiel

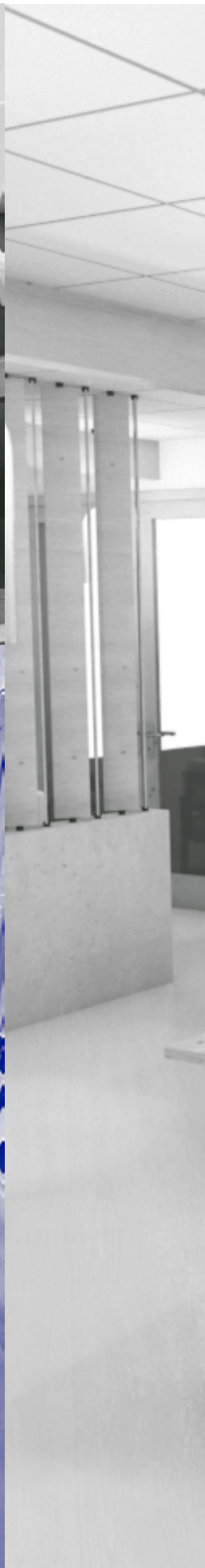
#### Acquisitions

Il s'agira de développer des méthodes de travail individuel et collectif dans la recherche d'informations concernant le milieu professionnel. L'étudiant devra acquérir de l'autonomie dans la collecte d'informations, analyser et rendre compte de situations professionnelles et pratiques, liées au domaine du design d'espace.

#### Évaluation

Évaluation des compte rendus des recherches et/ou d'intervention et des rapports de stage. Démarche d'enquête et d'information. Ateliers d'analyse des pratiques, analyse de projets et situations professionnelles, retours d'expériences. Approfondissement des connaissances des éco-systèmes du design d'espace et plus largement du milieu entrepreneurial.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.



# Année 3



# ENSEIGNEMENTS

## LE MÉMOIRE

### SEMESTRES 5

#### ◆ LE MÉMOIRE LIÉ AU PROJET

Le semestre 5 se focalise sur la gestion du mémoire et sa finalité jusqu'à fin janvier où une soutenance orale permet d'envisager la perspective du projet à venir.

La rédaction et la soutenance du mémoire est une des deux épreuves obligatoires du DNMADE.

La mise en œuvre de ce mémoire s'appuie sur l'initiation aux méthodologies de recherches, sa valorisation par l'enrichissement d'une documentation théorique, culturelle et artistique.

Il précise un questionnement lié à une recherche, un domaine de création conduisant le projet personnel, permettant de le conceptualiser et de le situer dans le champs de la mention, dans un ancrage de contemporanéité. La qualité de synthèse fondée sur une rigueur du travail de recherche, sa restitution orale-écrite, la pertinence et la cohérence du propos sont les fondements même du mémoire. Il doit répondre aux exigences d'objectivité, de mise à distance critique, ainsi qu'à une typologie et des conventions communes à tous les établissements d'enseignement supérieur : élaboration du sommaire, recherche de références bibliographiques et iconographiques, mise en forme et maîtrise du plan d'exposition.

Les Formats, normes de publication ainsi que les modalités de présentation, date de rendu et soutenance sont à définir par l'équipe pédagogique au regard de l'actualité dans ce domaine.

La recherche devra obligatoirement porter sur le territoire du Design d'espace affilié à notre parcours spécifique et ses domaines métiers variés, voir connexes, afin de nourrir une démarche de conception en prolongement qui qualifiera le projet professionnel de l'étudiant ou sa poursuite d'étude.

Il s'agit d'un travail individuel articulé à un projet final mené seul.

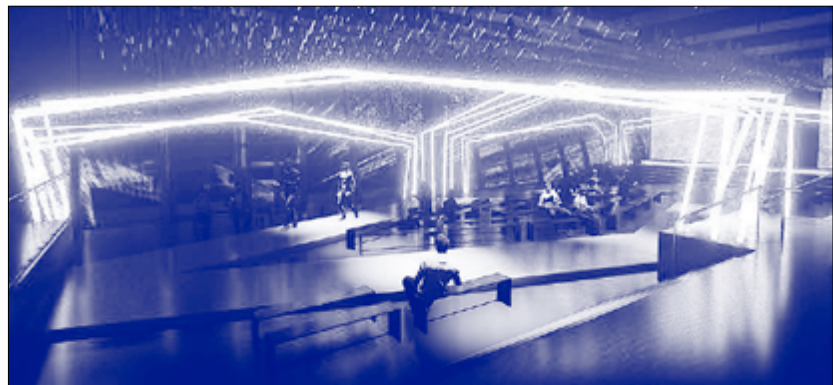
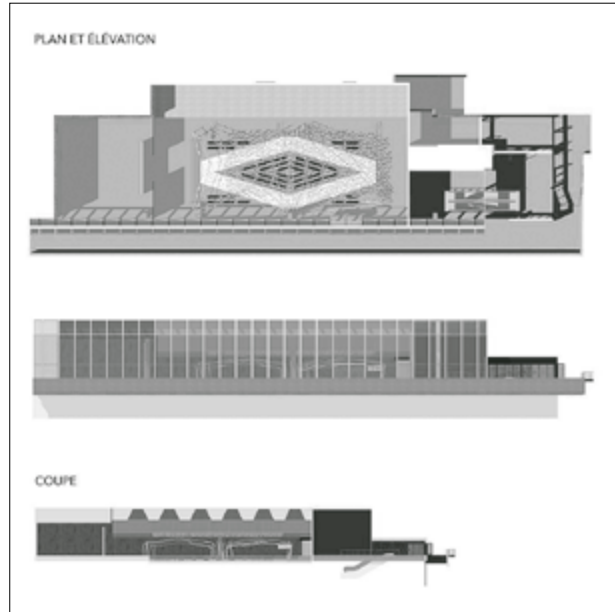
#### Acquisitions

Un travail de prospection, une posture active et autonome sont précisément attendus à ce stade de la formation.

#### Évaluations

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

**Compétences évaluées :** Voir le tableau des compétences en annexe.





## ENSEIGNEMENTS

## LE PROJET

## SEMESTRES 6

## ◇ LE PROJET DE DIPLÔME

À la suite de cette première épreuve l'étudiant est amené à se questionner sur un projet de recherche de Design d'espace orienté vers des choix personnels, issus de questionnements relatifs au mémoire et d'un commanditaire.

Le projet final est présenté à l'issue du 6<sup>e</sup> semestre, sous la forme d'une exposition de la sélection de travaux de recherches et de finalisation et approfondi par une soutenance orale permettent de valoriser l'étendue des intentions, des approches expérimentales et de maquettes.

Le projet vise 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, 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 de maquettes, de prototypes et d'échantillonnages.
- ◇ 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.

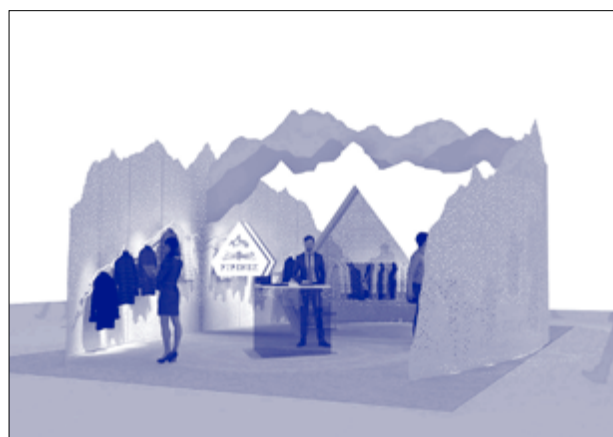
## Évaluations

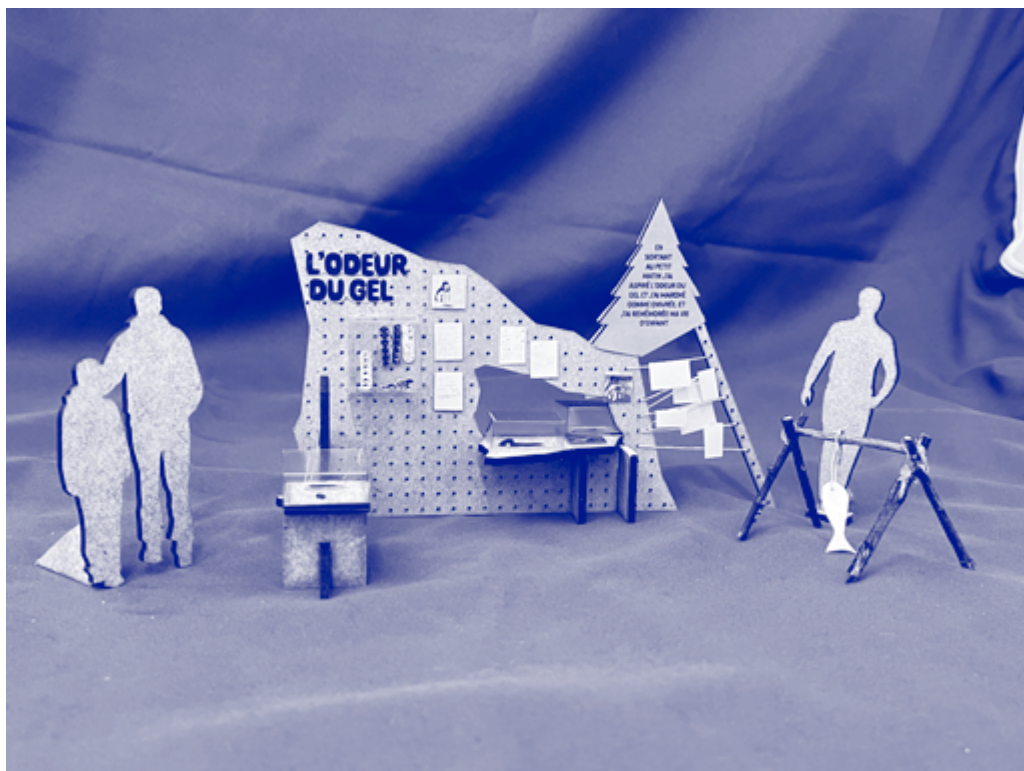
Le projet MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury. Sa soutenance peut être publique avec accord du candidat.

Le projet peut articuler des thèmes d'études connexes et être élaboré en équipe dans le but de conjuguer des savoirs, compétences et sensibilités. Les projets collaboratifs menés lors pourront être présentés et soutenus en équipe, mais ils feront l'objet d'une évaluation individuelle.

**Compétences évaluées** : Voir le tableau des compétences en annexe.

**Les UE 19 et 23 sont validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet de diplôme. Le contexte de réalisation et les performances attendues de ces épreuves ponctuelles sont définis par le référentiel de formation.**





LE PROJET

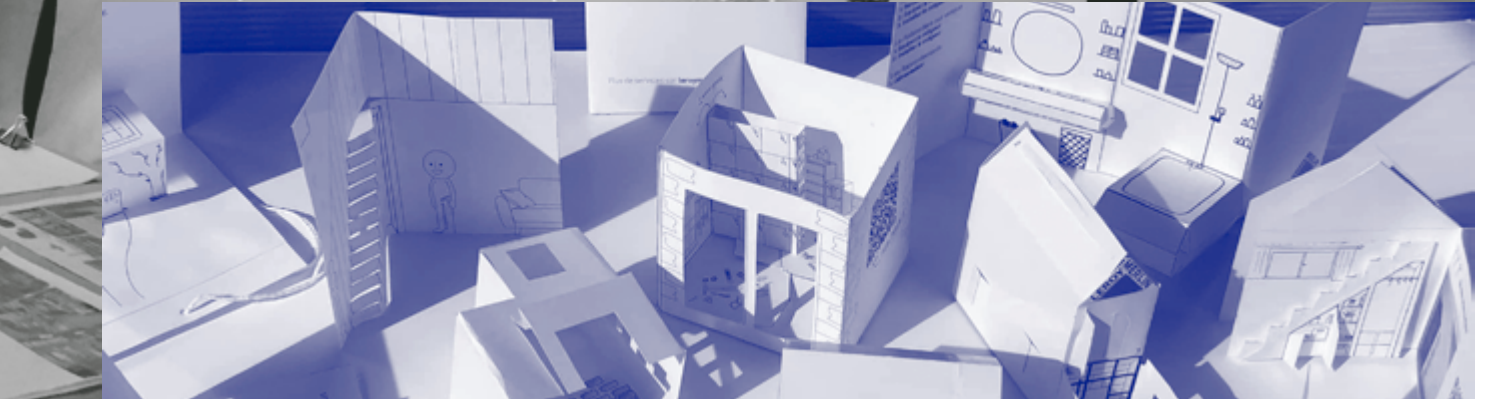




# Annexes



LE PROJET



## ◇ MAQUETTE PÉDAGOGIQUE DE PREMIÈRE ANNÉE

1 <sup>re</sup> année Découverte - Acquisition des Fondamentaux				
S2	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et cultures</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
<b>UE5</b>	<b>EC 1.1 - Humanités</b> <i>Une connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des LSH, et des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.</i>			2
	<i>Culture et expression - Lettres</i>	1		
	<i>Philosophie &amp; esthétique - Philo</i>	1		
	<b>EC 1.2 - Cultures des Arts, du Design et des techniques</b> <i>Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales</i>	2	1	3
<b>Enseignements transversaux</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Méthodologies, techniques et langues</b>		<b>7</b>	<b>6</b>	<b>13</b>
<b>UE6</b>	<b>EC 6.1 - Outils d'expression et d'exploration créative</b> <i>Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création</i>	1	3	4
	<b>EC 6.2 - Technologie et matériaux*</b> <i>Etude des mises en oeuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matériauthèque.</i>	1	2	3
	<b>EC 6.3 - Outils et langages numériques *</b> <i>Approfondissement des outils de PAO CAO et Initiation aux langages numériques</i>	1	2	3
	<b>EC 6.4 - Langues vivantes</b> <i>Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.</i>	2		2
	<b>EC 6.5 - Contextes économiques et juridiques</b> <i>Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées</i>	1		1
<b>Enseignements pratiques &amp; professionnels</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Atelier de création</b>		<b>2</b>	<b>9</b>	<b>11</b>
<b>UE7</b>	<b>EC 7.1 - Technique et savoir-faire</b> <i>échantillonnage, élaboration de matériauthèque</i>	1	3	4
	<b>EC 7.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet</b> <i>Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création</i>		4,5	4,5
	<b>EC 7.3 - Communication et médiation du projet</b> <i>Apprentissages des modes et codes de représentation et de communication</i>	1	1,5	2,5
	<b>Accompagnement vers l'autonomie</b> ( heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés ) - 0,5 dans EC 7.2		0	0
<b>Professionalisation</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
<b>UE8</b>	<b>EC 8 - Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude</b> <i>détermination et construction d'un parcours structuré , stage court 2 semaines (expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour définir son parcours)</i>	1		1
<b>TOTAL Hebdomadaire</b>				<b>30</b>
<b>Travail autonomie non présentiel</b>				<b>15</b>

1 <sup>re</sup> année Découverte - Acquisition des Fondamentaux				
S2	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et cultures</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
UE5	<b>EC 1.1 - Humanités</b> <i>Une connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des LSH, et des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.</i>			2
	<i>Culture et expression - Lettres</i>	1		
	<i>Philosophie &amp; esthétique - Philo</i>	1		
	<b>EC 1.2 - Cultures des Arts, du Design et des techniques</b> <i>Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales</i>	2	1	3
<b>Enseignements transversaux</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Méthodologies, techniques et langues</b>		<b>7</b>	<b>6</b>	<b>13</b>
UE6	<b>EC 6.1 - Outils d'expression et d'exploration créative</b> <i>Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création</i>	1	3	4
	<b>EC 6.2 - Technologie et matériaux*</b> <i>Etude des mises en oeuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matériauthèque.</i>	1	2	3
	<b>EC 6.3 - Outils et langages numériques *</b> <i>Approfondissement des outils de PAO CAO et Initiation aux langages numériques</i>	1	2	3
	<b>EC 6.4 - Langues vivantes</b> <i>Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.</i>	2		2
	<b>EC 6.5 - Contextes économiques et juridiques</b> <i>Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées</i>	1		1
<b>Enseignements pratiques &amp; professionnels</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Atelier de création</b>		<b>2</b>	<b>9</b>	<b>11</b>
UE7	<b>EC 7.1 - Technique et savoir-faire</b> <i>échantillonnage, élaboration de matériauthèque</i>	1	3	4
	<b>EC 7.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet</b> <i>Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création</i>		4,5	4,5
	<b>EC 7.3 - Communication et médiation du projet</b> <i>Apprentissages des modes et codes de représentation et de communication</i>	1	1,5	2,5
	<b>Accompagnement vers l'autonomie</b> ( heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés ) - 0,5 dans EC 7.2		0	0
<b>Professionalisation</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
UE8	<b>EC 8 - Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude</b> <i>détermination et construction d'un parcours structuré, stage court 2 semaines (expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour définir son parcours)</i>	1		1
<b>TOTAL Hebdomadaire</b>				<b>30</b>
<b>Travail autonomie non présentiel</b>				<b>15</b>

## ◇ MAQUETTE PÉDAGOGIQUE DE DEUXIÈME ANNÉE

2 <sup>e</sup> année - Approfondissement - spécialisation				
S 4	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et cultures</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
<b>UE13</b>	<b>EC 13.1 - Humanités</b> <i>recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain.</i>			2
	<i>Culture et expression - Lettres</i>	1		
	<i>Philosophie, sociologie &amp; esthétique - Philo</i>	1		
	<b>EC 13.2 - Cultures des Arts, du Design et des techniques</b> <i>Histoire et enjeux contemporains des métiers d'art et du design</i>	1	1	2
<b>Enseignements transversaux</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Méthodologies, techniques et langues</b>		<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>
<b>UE14</b>	<b>EC 14.1 - Outils d'expression et d'exploration créative</b> <i>Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel et professionnel</i>	1	2	3
	<b>EC 14.2 - Technologie et matériaux*</b> <i>Processus de création et de concrétisation à partir de matériaux et procédés, observation des compétences technologiques en vue du projet personnel, si possible en lien avec le stage</i>			2
	<i>Sciences physiques</i>	1		
	<i>Technologie des matériaux - AA</i>		1	
	<b>EC 14.3 - Outils et langages numériques *</b> <i>Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet</i>		2	2
	<b>EC 14.4 - Langues vivantes</b> <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet Pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours...</i>	2		2
	<b>EC 14.5 - Contextes économiques et juridiques</b> <i>Micro projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques, étude de cas</i>	1		1
<b>Enseignements pratiques &amp; professionnels</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Atelier de création</b>		<b>2</b>	<b>10</b>	<b>12</b>
<b>UE15</b>	<b>EC 15.1 - Technique et savoir-faire</b> <i>pratiques collaboratives , croiser les spécificités de champs techniques complémentaires</i>		3	3
	<b>EC 15.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet</b> <i>Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnels</i>		5	5
	<b>EC 15.3 - Communication et médiation du projet</b> <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet</i>	1	1	2
	<b>EC 15.4 - Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet</b> <i>Problématiser et investiguer par la pratique (poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique)</i>	1	1	2
<b>Professionalisation</b>				<b>1</b>
<b>UE16</b>	<b>EC 16.1 - Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude</b> <i>Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats</i>			
	<b>EC 16.2 Stage minimum 3 mois</b> <b>EC 16.2 Stage</b> (12 à 16 semaines)		1	1
<b>TOTAL Hebdomadaire</b>				<b>27</b>
<b>Travail autonomie non présentiel</b>				<b>18</b>
<b>Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés</b>				

2 <sup>e</sup> année - Approfondissement - spécialisation				
S 4	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et cultures</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
UE13	<b>EC 13.1 - Humanités</b> <i>recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain.</i>			2
	<i>Culture et expression - Lettres</i>	1		
	<i>Philosophie, sociologie &amp; esthétique - Philo</i>	1		
	<b>EC 13.2 - Cultures des Arts, du Design et des techniques</b> <i>Histoire et enjeux contemporains des métiers d'art et du design</i>	1	1	2
Enseignements transversaux		CM	TD/TP	Total
<b>Méthodologies, techniques et langues</b>		<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>
UE14	<b>EC 14.1 - Outils d'expression et d'exploration créative</b> <i>Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel et professionnel</i>	1	2	3
	<b>EC 14.2 - Technologie et matériaux*</b> <i>Processus de création et de concrétisation à partir de matériaux et procédés, observation des compétences technologiques en vue du projet personnel, si possible en lien avec le stage</i>			2
	<i>Sciences physiques</i>	1		
	<i>Technologie des matériaux - AA</i>		1	
	<b>EC 14.3 - Outils et langages numériques *</b> <i>Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet</i>		2	2
	<b>EC 14.4 - Langues vivantes</b> <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet Pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours...</i>	2		2
	<b>EC 14.5 - Contextes économiques et juridiques</b> <i>Micro projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques, étude de cas</i>	1		1
Enseignements pratiques & professionnels		CM	TD/TP	Total
<b>Atelier de création</b>		<b>2</b>	<b>10</b>	<b>12</b>
UE15	<b>EC 15.1 - Technique et savoir-faire</b> <i>pratiques collaboratives , croiser les spécificités de champs techniques complémentaires</i>		3	3
	<b>EC 15.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet</b> <i>Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnels</i>		5	5
	<b>EC 15.3 - Communication et médiation du projet</b> <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet</i>	1	1	2
	<b>EC 15.4 - Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet</b> <i>Problématiser et investiguer par la pratique (poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique)</i>	1	1	2
<b>Professionalisation</b>				<b>1</b>
UE16	<b>EC 16.1 - Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude</b> <i>Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats</i> <i>EC 16.2 Stage minimum 3 mois</i>		1	1
	<b>EC 16.2 Stage</b> (12 à 16 semaines)			
<b>TOTAL Hebdomadaire</b>				<b>27</b>
<b>Travail autonomie non présentiel</b>				<b>18</b>
<b>Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés</b>				

### ◇ MAQUETTE PÉDAGOGIQUE DE TROISIÈME ANNÉE

3 <sup>e</sup> année - Perfectionnement - Projet				
S6	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et cultures - 1 TD</b>			<b>1</b>	<b>1</b>
<b>UE21</b>	<b>EC 21.1 - Humanités</b> <i>formulation argumentée d'une problématique et rédaction d'une note de synthèse</i>		0,5	0,5
	<b>EC 21.2 - Cultures des Arts, du Design et des techniques</b> <i>Culture spécifique et approfondie des champs métier, la constitution d'un corpus au service des problématiques du projet.</i>		0,5	0,5
<b>Enseignements transversaux</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Méthodologies, techniques et langues - 6 TD</b>			<b>6</b>	<b>6</b>
<b>UE22</b>	<b>EC 22.1 - Outils d'expression et d'exploration créative</b> <i>écriture et expression d'un point de vue plastique et didactique au service du projet personnel et de la poursuite d'étude</i>		1	1
	<b>EC 22.2 - Technologie et matériaux</b> <i>Recherches, expérimentation, procédés de mises en œuvre appliquées au projet personnel; qualifier la création par les technologies.</i>		2	2
	<b>EC 22.3 - Outils et langages numériques</b> <i>Pratique singulière des outils et des langages numériques au sein du projet de diplôme</i>		1	1
	<b>EC 22.4 - Langues vivantes</b> <i>Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet personnel</i>		1	1
	<b>EC 22.5 - Contextes économiques et juridiques</b> <i>Détermination et conception d'un cadre économique et juridique corrélé au projet</i>		1	1
<b>Enseignements pratiques &amp; professionnels</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Atelier de création - 16h - 4 CM et 12 TD</b>		<b>4</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
<b>UE23</b>	<b>EC 23.1 - Technique et savoir-faire</b> <i>maîtrise des pratiques et process au service du projet personnel</i>		3	3
	<b>EC 23.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet</b> <i>Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propice à la création et la fabrication</i>		7	7
	<b>EC 23.3 - Communication et médiation du projet</b> <i>Présenter, exposer, valoriser son projet</i>	2	2	4
	<b>EC 23.4 - Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet</b> <i>Construire un développement argumenté et étayé de références, rédiger un mémoire de projet précisant les choix et étapes-clés de la démarche</i>	2		2
<b>Professionalisation</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
<b>UE24</b>	<b>EC 16.1 - Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude</b> <i>argumentation, valorisation et promotion du projet personnel</i>	1		1
	<b>EC 24.2 Stage de pré-professionnalisation possible en lien avec le projet personnel 2 mois</b>			
<b>TOTAL Hebdomadaire</b>				<b>24</b>
<b>Travail autonomie non présentiel</b>				<b>20</b>
<b>Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés</b>				



3 <sup>e</sup> année - Perfectionnement - Projet				
S6	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et cultures - 1 TD</b>			<b>1</b>	<b>1</b>
UE21	<b>EC 21.1 - Humanités</b> <i>formulation argumentée d'une problématique et rédaction d'une note de synthèse</i>		0,5	0,5
	<b>EC 21.2 - Cultures des Arts, du Design et des techniques</b> <i>Culture spécifique et approfondie des champs métier, la constitution d'un corpus au service des problématiques du projet.</i>		0,5	0,5
<b>Enseignements transversaux</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Méthodologies, techniques et langues - 6 TD</b>			<b>6</b>	<b>6</b>
UE22	<b>EC 22.1 - Outils d'expression et d'exploration créative</b> <i>écriture et expression d'un point de vue plastique et didactique au service du projet personnel et de la poursuite d'étude</i>		1	1
	<b>EC 22.2 - Technologie et matériaux</b> <i>Recherches, expérimentation, procédés de mises en œuvre appliquées au projet personnel; qualifier la création par les technologies.</i>		2	2
	<b>EC 22.3 - Outils et langages numériques</b> <i>Pratique singulière des outils et des langages numériques au sein du projet de diplôme</i>		1	1
	<b>EC 22.4 - Langues vivantes</b> <i>Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet personnel</i>		1	1
	<b>EC 22.5 - Contextes économiques et juridiques</b> <i>Détermination et conception d'un cadre économique et juridique corrélé au projet</i>		1	1
<b>Enseignements pratiques &amp; professionnels</b>		CM	TD/TP	Total
<b>Atelier de création - 16h - 4 CM et 12 TD</b>		<b>4</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
UE23	<b>EC 23.1 - Technique et savoir-faire</b> <i>maîtrise des pratiques et process au service du projet personnel</i>		3	3
	<b>EC 23.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet</b> <i>Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propice à la création et la fabrication</i>		7	7
	<b>EC 23.3 - Communication et médiation du projet</b> <i>Présenter, exposer, valoriser son projet</i>	2	2	4
	<b>EC 23.4 - Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet</b> <i>Construire un développement argumenté et étayé de références, rédiger un mémoire de projet précisant les choix et étapes-clés de la démarche</i>	2		2
<b>Professionalisation</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
UE24	<b>EC 16.1 - Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude</b> <i>argumentation, valorisation et promotion du projet personnel</i>	1		1
	<b>EC 24.2 Stage de pré-professionnalisation possible en lien avec le projet personnel 2 mois</b>			
<b>TOTAL Hebdomadaire</b>				<b>24</b>
<b>Travail autonomie non présentiel</b>				<b>20</b>
<b>Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés</b>				

# DNMADe

Diplôme National des Métiers d'Art et du Design

## *Mention Espace*

Espace scénographié: commerciale et institutionnel

Catalogue de cours 2023-2024

