

Catalogue de cours

École supérieure art et design de Saint-Étienne Années 4 et 5 phase projet

DNSEP Design mention

Objet, Média, Espace, Public(s)

DNSEP Art mention Espace

Ecole
supérieure
d'art
et design
Saint-Etienne
◀▶

Cité
du
design
◀▶

Saint-Étienne
ville créative design

SEM
SAINT-ÉTIENNE
la métropole

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

PREFET
DE LA RÉGION
AUVERGNE-
RHÔNE-ALPES

sonepar
France

Weiss

Saint-Étienne
Ville-membre
du Réseau UNESCO
des villes créatives depuis 2010

DNSEP Design mention Objet, Média, Espace, Public(s)

DNSEP Art mention Espace

Les formations DNSEP design vise à former des professionnels autonomes prêts à une entrée sur le marché du travail avec un profil riche au niveau culturel, technique et formel leur permettant d'être à l'aise avec des demandes et commandes multiples et protéiformes. Il s'agit aussi de préparer les étudiants à un positionnement d'auteur sur des sujets qui leur sont propres et qui sont souvent dans la continuité de leur projet de diplôme.

Les équipes de recherche de l'Esadse et de la Cité du design, RandomLab, laboratoire IRD (Images, Récits, Documents), Deep Design Lab, laboratoire Design des Instances ainsi que les Units « Everyone can design, even designers » et Déconstruction de Segments Techniques constituent des espaces ressources pour les étudiants dont les projets correspondent aux axes de recherche développés.

Le second cycle (phase projet en 2 ans) en design à l'Esadse présente - au-delà de la nécessaire approche ouverte, transversale et englobante que la discipline impose tant elle touche un grand nombre de mécanismes sociétaux, productifs et économiques - quatre mentions en DNSEP.

La mention Objet

En master 1 et 2, la mention Objet accompagne chaque étudiant sur un projet de recherche et de conception. Le mémoire et le projet plastique de fin d'étude en sont l'aboutissement.

Au cours de ces deux années, la mention "Objet" propose des projets portés par les enseignants du master. Ces projets, développés à l'échelle de la main et du corps, se déploient dans l'univers domestique, dans l'espace public, dans les espaces professionnels publics et privés, dans les lieux culturels. L'utilisateur-praticien est au cœur de la conception. A chaque étape du projet se pose la question du "rendre réel", de la faisabilité, des processus de mise en œuvre et de fabrication.

Les projets s'insèrent dans les contextes complexes de la production industrielle et de la commande tant privée que publique. Pour autant, ils privilégient la dimension prospective et la réflexion éthique.

Un certain nombre de ces projets sont proposés dans le cadre de "partenariat extérieur" avec des entreprises et des institutions ainsi que sous la forme de concours. C'est l'occasion d'aborder les notions de marketing, d'ingénierie, de coûts de production mais aussi de contrats et de propriété intellectuelle, la relation au commanditaire, etc.

Ces projets ont pour objectif de permettre aux étudiants :

- de développer des méthodologies de projet pertinentes, créatives et personnelles face à des contextes complexes;
- de trouver un axe personnel, une voie d'expression que chacun pourra pratiquer ensuite dans le cadre plus contraint d'une pratique réelle.

En parallèle, les étudiants se dotent des moyens de

documenter et de communiquer leurs projets auprès des commanditaires, des éditeurs, des institutions, des galeries et des fabricants. La liberté du cadre pédagogique dispensé dans cette mention est propice à la recherche, à l'expérimentation technique et intellectuelle.

L'objectif est de faire des étudiants des concepteurs en capacité de dialoguer avec les commanditaires. Dans le cadre de la réflexion générale et partagée autour des transitions économiques, écologiques, sociétales et éthiques à opérer, il s'agit de permettre aux futurs designers de participer à l'analyse des besoins et à l'élaboration de la commande, notamment dans le domaine public et des biens communs.

La mention Média

Le DNSEP mention Média qualifie un enseignement spécifique intégrant les champs traditionnels du graphisme et les pratiques numériques contemporaines. Conçue au croisement de diverses disciplines, cette mention recouvre en particulier les domaines suivants : design éditorial (papier et numérique), typographie (mise en page, analyse et dessin de caractères), communication graphique (identités visuelles, langages graphiques, images), design d'information (cartographie, data visualisation, muséographies, scénographies et identité de lieu...), ainsi que : design d'interface et d'expérience utilisateur, design d'interaction (objets connectés, scénographies et espaces interactifs...), chaîne de conception, fabrication, distribution numérique (design paramétrique, impression 3D...), programmation informatique comme outil de création.

L'étudiant choisit parmi les enseignements de la mention Media des majeurs qui formeront l'ossature de son parcours et détermineront les orientations de son projet de recherche personnel.

Interrogeant les enjeux contemporains du graphisme, de l'image et des moyens de transmission, des rapports entretenus avec les langages, évoluant des nouveaux modes de production aux humanités numériques, de l'information multi-supports à l'Internet des objets, de la data visualisation à la robotique, la mention Media ouvre à des métiers de designers qui réinterrogent leur pratique dans ce contexte.

La mention Espace

L'espace s'éprouve : territoire, paysage, architecture, scène, objet, texte, son.

Cette hypothèse fonde la pédagogie de la mention Espace : inviter l'étudiant.e. en art et en design à expérimenter et qualifier sa pratique singulière de l'espace. À l'image de la diversité des sujets de mémoire, de la richesse des propositions plastiques des DNSEP - qui révèlent autant de manières de comprendre, penser et pratiquer l'espace - la mention Espace accompagne la création contemporaine des futurs artistes et designers dans ce tout ce qu'elle a de mouvant : une multitude de corps, d'attitudes et de formes artistiques et sociales.

Axes de travail et pédagogie

La création est nécessairement située : son émergence est le résultat d'un contexte (réel et symbolique). Quant à sa diffusion, elle dépend d'un ensemble de situations précises. C'est sur ce postulat que se fondent les actuels axes de recherches activés au sein de la Mention Espace.

Le premier axe développe l'articulation des espaces intimes, personnels ou domestiques avec les espaces partagés, collectifs et communs - à titre d'exemple, objets commémoratifs, objets transitionnels, sculpture d'usage, sculpture *in situ*.

Le deuxième axe aborde ce qui fait lien dans une relation entre le corps et l'espace - à titre d'exemple, objets à danser, objets performés, objets de médiation.

Le troisième axe est dédié au récit spatialisé - l'écriture comme sculpture publique, la diffusion éditoriale (livres, imprimés, enregistrements) comme activité artistique à part entière.

Dans la mention Espace, s'alternent des temps de projets et des formes de travail plus expérimentales. D'une part, il s'agit de partir d'un sujet et de se l'approprier afin de construire la singularité de sa méthode et de sa pratique d'auteur.ice. De l'autre, il s'agit d'expérimenter et de discerner ce qui fait recherche ou pas, dans les propositions plastiques.

Ainsi la mention Espace offre un ensemble d'outils théoriques, méthodologiques et plastiques qui peut s'appuyer sur le développement de projets en partenariat avec des structures extérieures, des lieux de production et de diffusion, des territoires.

Equipe

Pour citer Edgar Morin, il s'agit « d'écologiser les disciplines ». La mention Espace affirme la singularité de son cursus, reflet de la complémentarité des membres de l'équipe pédagogique.

Portée par des artistes, des designers, et des chercheur.e.s qui au sein de leurs pratiques promeuvent la transversalité des champs disciplinaires, la Mention Espaces propose des cours et ateliers communs aux étudiant.e.s en art et en design – les invitant se positionner par le dialogisme, l'altérité et l'expérience de la contradiction.

La mention Public(s)

L'État, les territoires, les collectivités, les services publics, et plus généralement les acteurs politiques et administratifs, intègrent de plus en plus dans leurs équipes et leurs projets des designers avec une approche empathique et recentrée autour de l'utilisateur.

La mention Design public(s) ou plus précisément le design mis au service des politiques publiques a été nouvellement intégrée dans le cursus de l'ESADSE. Elle invite les étudiants à se positionner dès le départ de leur réflexion sur des problématiques issues des champs des politiques publiques : gouvernance, société, économie, social, environnement, éducation, santé, etc.

Dans cette perspective, au sein du DNSEP Design Public(s), nous ne dispensons pas aux étudiants uniquement des cours autour de méthodologies du design et de l'innovation sociale – tels que le propose le design participatif citoyen ou encore le design Thinking. Nous les formons à une pratique complète de designer (Phases d'analyse, de conception et de finalisation autour des problématiques politiques, sociales, environnementales et plus généralement sociétales) qui intègre à toutes les phases de création des outils installés et reconnus de co-design et d'autres à concevoir ensemble.

Cette formation se veut transversale et ouverte sur de nombreuses disciplines du design. Les formes de design proposées par les étudiants seront donc polymorphes en accord avec la sensibilité de chacun, leur culture mais aussi des problématiques qu'ils auront identifiées et qu'ils souhaiteront aborder : Design de service, social, d'intérêt général, d'expérience, d'objet, d'espace, numérique, graphique, etc.

Les partenaires récents de la Mention Public(s) Saint-Étienne Métropole, Le ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports, Sciences Politiques Lyon, Public Factory, etc.

Stage

Objectifs du stage professionnel

Permettre aux étudiants de s'immerger dans l'univers professionnel au travers d'un stage long et spécifique en France ou à l'étranger.

Contenus

Le rapport de stage doit être problématisé ! Il s'agit de mettre perspective le contenu du stage avec le parcours pédagogique et le champ de l'art et/ou du design exploré. Il est fondamental de faire émerger les objectifs, les réalisations, les exercices et contraintes auxquels l'étudiant.e a été confronté.e et de mettre ces problématiques en résonnance avec sa pratique personnelle. Les difficultés, les déceptions font partie intégrante du rapport de stage si l'étudiant le désire. Le rapport est documenté et contextualisé (dessins préparatoires, reproductions de maquettes éventuelles, photos, documentations en tous genres, etc).

Modalités des stages en semestre de mobilité

La durée du stage est variable de 3 à 6 mois maximum. Ce stage doit être au préalable défini et accepté, en concertation avec l'étudiant, par l'équipe pédagogique et la direction de l'école.

Process de rendus

Le rapport de stage est envoyé à l'enseignant référent du stage au plus avant le bilan de fin de semestre 8 en mettant le service de la scolarité en copie. L'impression papier n'est pas obligatoire.

Formes / formats

Le rapport de stage présente une expérience d'abord sous une forme écrite. Le retour d'expérience problématisé fait l'objet d'un texte écrit. Le format du rapport de stage doit également permettre d'y intégrer toute la documentation nécessaire ou souhaitée pour accompagner le propos. (minimum 10 pages, maximum 20 pages)

Évaluations

Le rapport de stage est obligatoire pour tout stage effectué au S8, quelle que soit sa durée. L'étudiant est évalué sur la qualité de la présentation de son rapport de stage, et d'après les critères suivants : capacité à problématiser, qualités rédactionnelles (dont absence de fautes de grammaire, d'orthographe et de syntaxe !), qualités de la documentation, articulation du texte écrit et de l'iconographie.

À noter que des formes plastiques produites indépendamment du rapport peuvent être présentées lors de l'évaluation de fin de semestre 8. Elles viendront enrichir le rapport de stage et rendre plus vivante votre expérience.

Charge de travail S8 : 1 semestre (12 semaines à temps plein)

Mobilité internationale

en école partenaire

Objectifs du semestre de mobilité

Confrontation des acquis de la phase programme vis-à-vis d'autres environnements et expériences ; découverte d'autres formes d'enseignement à l'étranger.

Contenus

En préparation de son départ pour une école partenaire, l'étudiant.e établit avec celui-ci un *learning agreement*, où figurent l'ensemble des cours qu'il.elle a choisi et va suivre sur le semestre. Ce contrat doit prévoir 30 ECTS minimum pour permettre l'équivalence à un semestre d'enseignement de niveau master 1.

Évaluations

Pour un séjour dans un établissement d'enseignement artistique supérieur à l'étranger, l'étudiant doit faire valider ses 30 crédits auprès de l'établissement d'accueil. Les crédits sont attribués par l'établissement d'accueil. En cas de crédits non obtenus, l'étudiant.e doit passer un rattrapage à son retour à l'Esadse.

Charge de travail S8 : 1 semestre (12 semaines à temps plein)

Design(s) : Histoire(s) paradoxe(s)

Enseignante :
Laurence Mauderli

Enseignement :
Obligatoire en alternance 1 semaine
sur 2

Langue d'enseignement :
Français

Contenus et objectifs de l'enseignement

Aujourd'hui, dans les sociétés occidentales et digitalisées, l'omniprésence du design comme élément de la culture matérielle et digitale, est flagrante. Autant dire : *Design is everywhere*. Cependant, le design semble partagé entre des extrêmes apparemment inconciliables. D'une part, nous observons le design pensé de sorte à être pratiqué comme un moyen de production et d'expression contemporain plaçant, notamment, l'objet industriel et/ou numérique au cœur des enjeux économiques et esthétiques. D'autre part, nous observons le design pensé et pratiqué comme un outil critique et prospectif permettant de questionner, par exemple, la consommation de masse et des services, mais aussi comme un moyen de travailler en lien avec des problématiques sociales, politiques ou environnementales. Quoi qu'il en soit, ce que l'on peut observer sont, d'une part comme de l'autre, la persistance des engagements, des revendications et, aussi, le fait que le design ne cesse d'interroger ses propres fondements et ses terrains d'actions. In fine ce qu'il se joue avec le design fait écho à ce qu'il se joue dans nos sociétés.

À partir de l'observation et de l'analyse de diverses pratiques de designers, ce séminaire, dont l'espace temporel court du 19^{ème} au 21^{ème} siècle, tente d'identifier les sources, les concepts, les idées, les revendications, les positionnements, les enjeux qui les sous-tendent. Quels sont les contextes d'apparitions de ces pratiques ? Quelles idées ces pratiques matérialisent-elles ? Quels positionnements signifient-elles ? Quels enjeux (politiques, sociétaux, culturels etc.) reflètent-elles ? Quels 'réponses' les designers/designeuses proposent-ils/elles ?

Objectif : Explorer la portée du design, notamment, dans sa définition d'une pratique courante de la modernité, de la postmodernité et de la société contemporaine. Permettre d'avoir un regard critique face aux différentes pratiques du design. Contribuer à la structuration d'un positionnement personnel, affuté et lucide. Acquérir un bagage théorique structurant pour sa pratique. Contribuer à la structuration d'une réflexion engagée sur le design et l'histoire de sa discipline.

Modalités du cours

Les séances s'articulent entre d'une part la présentation et l'analyse de pratiques du design et, d'autre part, la lecture analytique et critique de textes fondateurs, critiques, et/ou manifestes de l'histoire du design et plus largement des sciences humaines et sociales. Cours magistraux, présentations, suivies de discussions-critiques, recherches, lectures, analyses, présentations par les étudiant.e.s.

Évaluations

Assiduité, participation et pertinence dans les échanges, les recherches et les travaux attendus.

Charge de travail 25H S1 et idem S2

Introduction au mémoire et méthodologie de la recherche

Enseignantes :
Camille Corlieu-Maezaki
et Laurence Mauderli

Enseignement :
Théorique obligatoire

Langue d'enseignement :
Français

Contenus et objectifs de l'enseignement

Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design dans ses multiples applications contemporaines. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia... et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique, entretiens... Ainsi, la forme du mémoire comme le projet d'écriture constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle, plus grande, de sa discipline. Ce cours, permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Il aborde de manière ouverte et concertée les questions de méthodologie générale qui regardent les étudiant.e-s de 4^e et de 5^e année. Outre l'ancrage des bases méthodologiques, ces rencontres hebdomadaires sont une initiation à la recherche théorique en design et servent à structurer la réflexion dans son avancée.

Le cours Introduction au mémoire et méthodologie de la recherche aide l'étudiant.e à circonscrire un thème et l'orienter, sous la guidance d'un directeur de mémoire, afin de travailler à l'élaboration d'une problématique et classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution d'éléments comme la bibliographie, l'iconographie, la table des matières, l'index, la table des illustrations, etc. Ces bases méthodologiques étant données, il est ensuite à la fois du ressort de l'étudiant.e et du/de la directeur/trice de mémoire de s'assurer de leur mise en œuvre.

Modalités du cours

Discussions-critiques, analyses, rédactions, présentations par les étudiant.e.s., Attendus : exercices et sujets proposés sous formes d'expérimentations écrites et visuelles, de textes, d'exposés, de recherches iconographiques etc.

Évaluations

Les crédits de ce séminaire sont attribués comme suit : assiduité, évaluation des travaux demandés régulièrement en cours, participation et pertinence dans les échanges, formes et qualité des présentations demandées.

Charge de travail semestres 7 25 h chaque semestre

Séminaire d'initiation à la recherche

Enseignant :
Equipe enseignante

Enseignement :
Théorique obligatoire

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs et contenus

Le séminaire – qui réunit tous les étudiants et enseignants des options art et design concernés par le mémoire de recherche – aborde de manière ouverte et concertée les questions de méthodologie générale qui regardent tous les étudiants de 4^e et 5^e années, indépendamment de la spécificité de leurs mémoires respectifs. Le séminaire donne l'occasion aux étudiants :

1. de définir avec les enseignants ce que peut être, sous ses formes les plus diverses, une initiation à la recherche théorique en art et design,
2. de proposer un accompagnement méthodologique ouvert à la préparation et à l'écriture du mémoire de recherche.

Les matières suivantes pourront être abordées (le plan qui sera communiqué lors de la première séance évoluera selon les nécessités qui s'exprimeront dans le séminaire) :

- rappel des objectifs et contexte du mémoire dans les écoles d'art et de design ;
- les formes possibles du mémoire ;
- la documentation et la recherche bibliographique ;
- la recherche iconographique ;
- la problématisation, la problématique et la définition d'un sujet d'étude ;
- la constitution d'un corpus d'étude ;
- les outils méthodologiques de l'analyse et le recours aux diverses disciplines ;
- l'argumentation ;
- l'utilisation des citations ;
- la place de l'image et le rapport texte/image ;
- la conception graphique ;
- la soutenance.

Mode d'enseignement

Chaque séance s'organise autour d'une lecture analytique et critique de deux textes, l'un « canonique » l'autre « manifeste ». Une partie de la séance, dédiée à la remédiation, s'attachera à accompagner les étudiants dans leur compréhension des enjeux et des contextes, tandis que le reste de la séance consistera en une discussion argumentée qui permettra de mettre en relation les problématiques et les enjeux théoriques explorés avec la création en design. Présentation de mémoires par les étudiants d'année 5 et 6.

Évaluations

Alternance de mises au point méthodologiques des professeurs et présentations des étudiants, suivies de discussions-critiques.

Charge de travail S7 et S9 : 25h

Suivi de mémoire

Enseignant :
Encadrant de mémoire

Enseignement :
Théorique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Permettre à l'étudiant de clarifier la problématique de son mémoire de 5DNSEP. Garantir l'adéquation entre les intentions du projet et la qualité des recherches qui en découlent. Acquérir une méthodologie de travail pour permettre les phases de recherches liées à l'écriture du mémoire.

Contenus

Approche et définition de la nature même du projet personnel de l'étudiant ; mise en place d'une méthodologie de recherche adaptée à sa pratique ; contractualisation des territoires et modes de développement du travail de recherches ; vérification des acquis théoriques et plastiques dans la problématique annoncée ; orientation du développement de projet.

Mode d'enseignement

L'ensemble de la recherche en cours doit être présentée par les étudiants aux enseignants sous forme de rendez-vous individuels, dans les conditions nécessaires à sa compréhension. Il doit être accompagné du carnet de recherche, ainsi que de tous les documents produits en marge du travail. L'étudiant est soumis à un questionnement concernant l'articulation entre les aspects théoriques de son mémoire et les aspects pratiques dans sa production plastique.

Évaluation

Contrôle continu du travail par l'enseignant référent.

Charge de travail S7 : 150h
Charge de travail S9 : 100h

Laboratoire IRD

(Images_Récits_Documents)

Enseignant :

Sandrine Binoux, Juliette Fontaine,
Alexandra Caunes, Vincent
Lemarchands, Jean-Claude
Paillason, Anouk Schoellkopf

Enseignement :

Théorique et pratique

Langue d'enseignement :

français

Objectifs

Préparer les étudiants à un travail d'équipe de recherche et les faire participer à des travaux de recherche, en fonction des projets de recherche en développement au sein du laboratoire IRD. Développer des formes éditoriales spécifiques aux pratiques de recherche. Organiser des journées d'études sur les projets de recherche.

Contenus

Le Laboratoire Images - Récits - Documents est un des espaces spécifiques de recherche dans l'école, sa démarche d'enseignement et de recherche se fonde sur :

- Une pratique d'écriture-image qui passe par une réévaluation de la notion de texte
- Une pratique d'investigation du réel par la mise en place de réseaux d'images qui interrogent les systèmes d'organisation des représentations : la collection, l'anthologie, les réseaux numériques d'image...
- Une pratique documentaire : degré et statut des images pour déterminer des formes du réel
- Une interrogation sur la pensée visuelle : cartographie et connaissance, visualisation par les techniques d'imagerie
- Des pratiques d'enquête et de documentation sur le terrain (études d'archives, prélèvements d'images, etc).

Mode d'enseignement

Intervention thématique sur des problématiques et des pratiques d'images. Les séances de travail sont consacrées aux pratiques individuelles de la recherche au sein du laboratoire et ont pour but de développer l'autonomie des étudiants chercheurs et leur permettre de construire le style spécifique de leurs pratiques de recherche.

Évaluation

Les étudiants prennent en charge l'organisation d'une séance du séminaire où ils présentent la structuration de leur recherche.

La constitution d'une documentation des recherches : élaboration de Mini Brut, rédaction de textes formulant les lignes de recherche, etc.

Charge de travail S7 : 30h

Charge de travail S9 : 40 à 60h selon la programmation

Laboratoire LEM

Laboratoire d'expérimentations des modernités

Enseignant :

Karim Ghaddab, Denis Laget, Romain
Mathieu, Philippe Roux

Enseignement :

Théorique et pratique

Langue d'enseignement :

Français

Contenus

Le Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) se propose de définir ce qu'est la modernité.

- La modernité se réduit-elle à une catégorie historique ?
- Les avant-gardes ont-elles vraiment disparu ?
- La modernité est-elle un concept monolithique ou bien se conjugue-t-elle aujourd'hui au pluriel ?
- Le postmoderne constitue-t-il une rupture ou une redistribution des paradigmes modernes ?
- L'art contemporain a-t-il défini un nouveau mode qui lui serait spécifique ?

Les séances seront construites à partir des thèmes de recherche du LEM, à savoir les pratiques picturales et les postérités contemporaines d'Arts and Crafts. Elles se nourriront également des travaux des étudiants (mémoire et pratiques plastiques).

Mode opératoire

Cette recherche est menée par les membres du LEM, assistés par un groupe restreint d'étudiants dont le travail personnel entre en résonance avec le programme du laboratoire. D'autres enseignants de l'école et des intervenants extérieurs (artistes, designers ou théoriciens) pourront être sollicités ponctuellement à titre d'expertise. L'équipe pluridisciplinaire ainsi constituée expertisera le réel de la production artistique actuelle et émergente, dans l'ensemble de ses champs d'application (danse, architecture,

cinéma, littérature, théâtre, musique, arts plastiques...), afin de formuler une définition actuelle des modernités en œuvre, à l'œuvre et dans l'œuvre. Par un processus d'expérimentation en retour, cette définition sera confrontée à des dispositifs expérimentaux (production, expositions...) conçus comme des prototypes à même de renouveler les pratiques quotidiennes. Les différents acteurs participant de cette modernité seront invités à définir des perspectives et perspectives sur celle-ci. Ils s'attacheront à élaborer des schèmes heuristiques à même de fournir des concepts opératoires applicables à d'autres champs d'expression ou de production d'objets que ceux dont ils sont originaires. Cette transversalité permettra d'envisager la modernité non comme simple objet d'étude, mais comme une boîte à outils, à la fois inscrite dans une réalité cognitive et envisagée comme devenir possible d'un écosystème de l'art en constante évolution.

Modes d'enseignement

Participation à la programmation de conférences, de rencontres, séminaires et colloques

Évaluations

Participation, assiduité

Charge de travail S7 et S9 : variable en fonction de la programmation du laboratoire

Laboratoire Random

Enseignant :

David-Olivier Lartigaud, François Brument , Jérémie Nuel et Lucile Schrenzel
Assistant.e.s, technicien.ne.s associé.e.s : Jacques-Daniel Pillon

Enseignement :

Théorique et pratique

Langue d'enseignement :

Français

Objectifs

Le Random(lab) regroupe un centre de ressources et un espace de travail permettant de prototyper des interfaces et des installations interactives à partir de composants électroniques et de plateformes de type Arduino. Les intervenants et étudiants associés au Random(lab) bénéficient également de l'ensemble des moyens du pôle numérique tant au niveau logiciel (3D, graphisme) que matériel : prototypage 3D Objet, ultimaker 3.

Le Random(lab) s'appuie sur la pratique du projet comme fondement de la recherche. L'hypothèse de travail à l'origine de chaque recherche engagée est donc examinée via un ou plusieurs projets qui la questionnent et la mettent à l'épreuve sous des formes créatives multiples.

Divers sujets sont étudiés au Random(lab) selon la méthode suivante : un travail de documentation préalable suivi d'une analyse des productions existantes ; un temps consacré à la compréhension des enjeux du domaine abordé et à la problématisation, une période d'expérimentation et de confrontation à un maquetage technique et, enfin, la réalisation d'un prototype fonctionnel ou d'un « objet » abouti. Cette progression méthodologique vise, au moins et à diverses échelles selon le temps accordé au sujet, l'obtention d'un résultat formel et/ou analytique concret. Le but de ces travaux n'est pas de comprendre ou de reproduire des procédés connus ou de s'arrêter à ceux-là mais d'aller au-delà, vers des zones expérimentales permettant de proposer, d'ouvrir, voire de redéfinir de nouveaux terrains de réflexion et d'expérimentation en art et design. L'approche singulière de la recherche tentée par le Random(lab) est évidemment elle-même interrogée et sera affinée avec l'expérience.

Modes d'enseignement

Participation à la programmation de conférences, de rencontres, séminaires et colloques.

Évaluations

Participation, assiduité

Charge de travail S7 et S9 : variable en fonction de la programmation du laboratoire

Deep Design Lab

Explorations profondes des matérialités
et des représentations visuelles de l'Anthropocène
En partenariat avec l'École Urbaine de Lyon (E.U.L)

Chargé-e-s de recherche :

Simone Fehlenger, Delphine Hyvrier, Mathilde Pellé et Jean-Sébastien Poncet

Enseignement :

Théorique et pratique

Langue d'enseignement :

Français

Objectifs

Le *Deep Design Lab* est une collaboration quinquennale (2019-2025) entre la Cité du design-Esadse et l'École urbaine de Lyon. Il met en oeuvre les valeurs et engagements communs aux deux entités : l'interdisciplinarité radicale, l'expérimentation comme pratique concrète de la recherche, la forme en tant que moyen de partage du savoir avec le plus grand nombre (experts et non-experts).

Le *Deep Design Lab* (DDL) explore des artefacts qui organisent les relations entre l'Homme et la nature dans le cadre du concept de l'anthropocène — concept qui désigne l'activité humaine comme puissance géologique.

Le *Deep Design Lab* part de deux postulats :

- l'anthropocène est la conséquence de la division artificielle (et occidentale) de notre habitat en deux espaces, naturel et culturel
- ce même habitat a été construit par une élite européenne aux dépens des êtres humains déclassés et au détriment des êtres non-humains.

Le terme d'anthropocène décrit le fait que les activités humaines (comme l'agriculture, la colonisation, l'industrialisation, l'urbanisation, le capitalisme ou le consumérisme) ont profondément altéré les cycles biogéochimiques de la planète. L'être humain aurait ainsi créé une nouvelle strate géologique archivant le radio-isotope, le plastique, le béton ou le génocide. Le *Deep Design Lab* explore nos matérialités et nos représentations visuelles de l'anthropocène afin de questionner des pensées et des normes profondément

ancrées dans nos images, nos objets, nos bâtiments et nos infrastructures. Pour comprendre et pour s'émanciper de ces « Master's Tools » (outils du maître) comme les appelle la poétesse et militante étasunienne Audre Lorde, les projets du DDL s'intéressent aux objets et aux images qui conditionnent les rapports entre l'humain et son environnement. Ils étudient aussi bien les réalités matérielles de ces outils que les récits qu'ils engendrent ; considèrent les ressources et les infrastructures humaines et non-humaines nécessaires à leurs créations ; déconstruisent les fictions qu'ils génèrent (les idéologies socio-politiques, économiques ou écologiques matérialisées par les artefacts) ; questionnent les environnements qui transforment les fictions en attitudes dans nos réalités quotidiennes.

Le terme "deep" renvoie ainsi à un design "profond" qui défie la vision moderne du design (et du monde). Cette vision se caractérise par un style — une surface — qui masque des réalités matérielles composées et simplifie des relations humains/humains, humains/non-humains ou non-humains/non-humains pourtant complexes et interdépendantes. DDL prend comme point de départ la bifurcation entreprise par les Européens au XV^e siècle lorsque le monde divin s'est transformé en "laboratoire" (Georges Bernanos), c'est-à-dire en objet d'étude et de contrôle. En questionnant la performativité du design et sa capacité à créer des valeurs sociales et politiques, les projets menés au sein du *Deep Design Lab* cherchent des artefacts qui génèrent des attitudes non-anthropocentriques. Inspiré par les méthodologies

Design des Instances

Exploration tridimensionnelle d'une représentation citoyenne et démocratique

Enseignant :
Olivier Peyricot

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Le projet d'un programme Design des Instances s'est initié en 2015 en portant un regard sur les expériences de design des politiques publiques menées depuis 2008. Démarche descendante (top-down), le design de l'action publique, oblitère de fait la représentation civile telle qu'elle s'opère sous ses propres conditions d'expression, cet endroit, nous pensons démontrer la capacité des collectifs aux pratiques amateurs ou semi-amateurs de servir de modèles pour le développement de nouvelles configurations (nouveaux designs) de l'espace et des outils démocratiques et, au-delà, une reproduction ascendante (bottom-up) de la représentation démocratique. Ce programme de recherche s'intitule « design des instances » car nous lui souhaitons une dimension programmatique concrète dont le résultat sera la préfiguration d'espaces de représentations (instances) à échelle collective et dont la reproductibilité (instancier) composerait une partie du processus de design - c'est-à-dire à l'ère de la reproductibilité technique (W. Benjamin).

Programme construit à partir du constat : un déficit de représentation citoyenne dans les nouvelles organisations métropolitaines alors que ce type d'organisation anticipe un retrait progressif de l'état. Cette délégation se fait dans un contexte de professionnalisation de la vie politique, en contradiction même avec les émergences constatées de la société dite "civile" dans tous les espaces d'arbitrage.

À cela s'ajoute aujourd'hui, une expérience de design des politiques publiques portées simultanément par la région Nord et par le SGMAP (Secrétariat Général à la Modernisation de l'Action Publique) dont une partie fût exécutée par la 27^e Région, acteur innovant de cette démarche. Or cette approche ne reflète qu'un état descendant (top-down) du design de l'action publique, oblitérant de fait la représentation civile telle qu'elle s'opère sous ses propres conditions d'expression, c'est-à-dire improvisant et/ou créant de nouvelles façons d'agir démocratique dans l'espace expérimental de l'associatif et de l'alternatif. À cet endroit et sous certaines conditions, nous pensons démontrer la capacité des collectifs aux pratiques amateurs ou semi-amateurs de servir de modèles pour le développement de nouvelles configurations (nouveaux designs) de l'espace et des outils démocratiques et, au-delà, une reproduction ascendante (bottom-up) de la représentation démocratique.

Modes d'enseignement

Participation à la programmation de conférences, de rencontres, séminaires et colloques

Évaluations

Participation, assiduité

Charge de travail S7 et S9 : variable en fonction de la programmation du laboratoire

Unit : Everyone can design, even designers

Designer Chercheur
Ernesto Oroza

Dans la continuité d'une série de recherche menée dans les villes de La Havane (Cuba) et Miami (USA), cette unité propose la ville de Saint-Étienne comme nouveau territoire de recherche discursive pour questionner la division sociale du travail et son impact sur la culture. Cette recherche se concentre essentiellement sur l'exploration des limites du design et questionne les notions contemporaines de production, de créativité ainsi que des interactions sujet/objet. Elle se concentre sur les typologies contemporaines des objets et des forces productives déployées dans les parties de la ville et de la culture qui résistent systématiquement aux protocoles établis.

Unit : DST Unit (Déconstruction de Segments Techniques)

Designer Chercheur
Olivier Peyricot

Poursuivant le travail engagé dans l'exploration des strates techniques et culturelles qui constituent un objet, un agencement (Design des Instances) ou un système (comme la biennale working promesse), cette unité explore des environnements (projet Strates-Manuel) ou des objets (automobile) prétextes à déconstruire les trajectoires techniques (par opposition à la tendance technique des partisans de l'évolutionnisme technique - Alain Gras 2007) et leurs modes de gouvernance. Objectif : produire des outils, des méthodologie ou dispositifs pédagogiques pour consolider une culture design.

Présentation intermédiaire du mémoire

Année 4

Enseignant :
Équipes pédagogiques de l'option
design et de la mention Espace

Enseignement :
Théorique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Le point d'étape de présentation du mémoire permet à l'étudiant, une fois les éléments validés par le directeur.trice de mémoire de poursuivre ses recherches et la structuration et l'écriture de son mémoire afin de pouvoir l'imprimer entre octobre et mi- novembre, durant le 1er semestre de la 5e année.

Contenus

L'étudiant présente au moment du bilan de fin de semestre 7 l'avancée de son mémoire. La présentation comprend :

- une bibliographie
- un plan général
- une problématique claire
- une note d'intention

Modes d'enseignement

Des rdv individuels avec le.a directeur.trice de mémoire doivent être planifiés entre le début du semestre et le bilan de fin de semestre. Des rdv à la médiathèque avec la bibliothécaire sont également envisagés. Le séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche accompagne l'étudiant pour établir les documents demandés.

Évaluations

Les documents demandés ci-dessus sont obligatoires au moment du bilan de fin de semestre. Leur validation aux membres du jury de bilan permet l'octroi des crédits.

Méthodologie de la recherche

Atelier conception graphique mémoires

Enseignant :
Juliette Fontaine,
Marie-Caroline Térénne

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Afin de préparer au mieux la conception et mise en forme des mémoires, ces séances de travail en petits groupes permettent que l'ensemble des années 5 puisse produire des fichiers répondant aux contraintes d'édition et accéder en toute sérénité à l'équipement du pôle édition pour imprimer et façonner leurs mémoires (4 exemplaires) et le rendre à la date définie par la direction pédagogique.

Contenus

La 1^{re} séance permet de rappeler les notions essentielles des outils utilisés pour la réalisation d'un ouvrage. Il y est évidemment question de choix de mise en page, grille, typographie, méthode de travail sous In Design, papier, reliure, PDF... La deuxième séance permet de passer à l'étape d'optimisation des méthodes de travail sous In Design, mais aussi de traitement de l'image numérique en vue de l'édition d'une iconographie.

Mode d'enseignement

L'organisation repose sur un système de deux 1/2 journée avec rotation tous les 5 semaines permettant d'accueillir 2 fois 5 groupes d'une dizaine d'étudiants maximum. Le format d'enseignement est celui d'un cours de pratique logicielle en salle informatique où les fondamentaux de In Design sont rappelés, et où chaque étudiant travaille sur son mémoire personnel.

Évaluations

Contrôle continu du travail par l'enseignant référent.

Charge de travail S9 : 150h

Cycle de conférences

Culture générale et pensée contemporaine

Les conférences sont proposées par l'équipe pédagogique

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Offrir à tous les étudiants en art et en design la possibilité de découvrir et de rencontrer différents intervenants du champ de l'art et du design.

Modalités

Les rencontres et conférences ont lieu dans l'auditorium de l'Esadse.

Évaluation

Les conférences programmées dans chaque option sont obligatoires pour tous les étudiants.

Charge de travail S7, S9 et S10

Workshops

L'équipe pédagogique de l'Esadse et intervenants extérieurs

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
Français et anglais

Objectifs

Mettre en perspective les approches fondamentales des pratiques artistiques au travers des pratiques spécifiques, décalées et complémentaires.

Contenus

Selon programmation de workshops sur proposition des équipes pédagogiques.

Mode d'enseignement

Les workshops et les ateliers se déroulent lors des semaines ouvertes inter-options et années (cf. calendrier pédagogique). Chaque projet a son mode de fonctionnement propre.

Évaluation

En fonction des projets, les enseignants référents et les personnalités invitées évaluent les étudiants sur la présence, l'investissement personnel et la qualité des propositions plastiques. C'est l'enseignant référent qui valide l'attribution des crédits lors des évaluations semestrielles.

Charge de travail par semaine de workshops : 30h - 60h

Présentation critique et formelle

Les équipes pédagogiques de l'**option design et de la mention Espace**

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Donner à l'étudiant les moyens d'articuler les aspects théoriques et pratiques de sa production. Lui permettre de mesurer l'importance de formalisation d'une pratique créative.

Contenus

Dans le cadre de la phase projet, les aspects liés à l'approche critique et à la formalisation d'une production artistique ou créative sont déterminants dans l'élaboration du DNSEP. Ces exercices d'articulation doivent donner à l'étudiant la distance critique nécessaire à l'évolution de sa propre production et permettre ainsi d'assimiler l'importance d'une introspection par le biais de la présentation critique et formelle.

Mode d'enseignement

Chaque semestre, à des périodes précises (voir calendrier), les étudiants sont invités à présenter leur production dans les espaces de l'école. L'organisation de ces présentations est assurée par l'enseignant coordinateur de l'option et de l'année.

Suivant un planning défini, les étudiants présentent leurs travaux au collège des enseignants et argumentent oralement les choix esthétiques, les positionnements idéologiques et les références culturelles. Cette présentation donne lieu à un échange d'opinions entre l'étudiant et le collège d'enseignants.

Évaluations

Elle est collégiale et donne lieu à l'attribution de crédits spécifiques sur la qualité du travail présenté, sa quantité, ainsi que sur la cohérence de l'articulation critique et formelle.

Charge de travail S7 : bilan de fin de semestre

Charge de travail S9 : 120h

Séminaire approche professionnelle

Intervenant.e.s extérieur.e.s

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
français et anglais

Objectifs

Apporter des clés et des notions permettant d'appréhender le monde professionnel.

Contenus

- Rencontre avec un professionnel du monde de l'art (galeriste, Résidence d'artistes, médiateur, etc.)
- Rencontre avec un professionnel des aspects juridiques, droits d'auteurs, propriété intellectuelle

- Rencontre avec un professionnel sur les aspects statutaires et fiscaux
- Présentation des résidences et ateliers sur le territoire

Évaluation

Assiduité, participation.

Charge de travail S7 et S9 : 25h

Anglais

Enseignante :
Marie-Anne Pearce

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
Anglais

Objectifs

Poursuite du développement de l'expression orale et écrite.
Accompagnement dans l'écriture d'un texte portant sur le projet personnel et projet de diplôme.

Contenus

Approche de l'expression en anglais sur les projets personnels des étudiants, travail écrit et présentation orale.
Rédaction d'un CV et lettre de motivation en anglais.

Mode d'enseignement

Théorique et pratique (3 rendez-vous obligatoires par semestre).

Évaluation

Les évaluations sont faites sous forme de contrôle continu.

Charge de travail S7 et S9 : 30h par semestre

Français

(langue étrangère) - débutant/ avancé

Enseignant :
Catherine Laval

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
Français
Obligatoire pour les étudiant.e.s non-francophones

Objectifs

Par groupe de niveau, aider les étudiants étrangers en échange ERASMUS ou nouveaux à l'école, qui sont débutants ou faux débutants, à se repérer dans la ville et à acquérir les moyens de communication dans la vie quotidienne. Pour les plus avancés, il s'agit de comprendre des cours de français dans les domaines de spécialité de l'art et du design et de s'exprimer dans ce contexte.

4. Approche communicative de la grammaire et de la conjugaison. Exercices systématiques de la grammaire de niveau intermédiaire et constitution d'un mémento à partir des corrections des productions des étudiants.

Modes d'enseignement

Un cours de 2 heures par semaine.

Évaluations

Rédaction d'un texte de départ et d'un texte qui donne un niveau global.

Charge de travail S7 et S9 : 24h par semestre

Contenus débutant (exemple variable)

1. Stage d'accueil pour aider à l'intégration à la ville de Saint-Étienne :
 - Histoire de la ville de Saint-Étienne
 - Découverte pragmatique des lieux culturels ou pratiques dans la ville
2. Un cours qui suit la progression du livre Communication progressive du Français avec 270 activités (lexique, grammaire, structure et jeux de rôle).
3. Des exercices pratiques à l'oral et à l'écrit de description, caractérisation, fonctions, utilisation, problèmes et résolution de problèmes relatifs à des objets divers (ustensiles, outils, meubles, etc.)

Contenus avancé (exemple variable)

1. Perfectionner la pratique de la langue française à l'oral et à l'écrit par une correction en contexte.
2. Aider les étudiants à mieux présenter leurs travaux. Formaliser la connaissance du système de la langue et à l'acquérir des réflexes de correction.
3. Atelier présentation de travaux d'étudiants : le professeur procède à une correction immédiate et en direct qui permet aux étudiants d'acquérir des réflexes de correction de l'écrit (en corrigeant les autres). Les règles et repères de grammaire ou de correction de la langue sont rappelés dans le contexte.

Projets prospectifs

en partenariat et sous forme de concours

Projet plastique

prospective, méthodologie, production (Année 4)

Mise en forme du

Projet personnel

(Année 5)

Enseignant.e.s :
Elizabeth Guyon, Elen Gavillet,
Rodolphe Dogniaux, Benjamin
Graindorge, Christophe Marx.

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

On entend par "objet", un artefact à l'échelle de la main ou du corps, plus ou moins complexe, pouvant faire appel tant à l'artisanat d'art, au processus industriel qu'aux technologies digitales, impliquant des usages et un contexte d'utilisation spécifiques, un mode de diffusion confidentiel autant que de masse, des commanditaires tant publics que privés.

- Capacité à mener un projet d'objet dans sa conception et sa définition formelle en rapport avec l'environnement actuel des différents modes de production et de diffusion (galeries, éditeurs, industriels, institutionnels). Devenir des concepteurs en capacité de dialoguer avec les commanditaires.
- Dans le cadre de la réflexion générale et partagée autour des transitions économiques, écologiques, sociétales et éthiques à opérer, il s'agit de permettre aux futurs designers de participer à l'analyse des besoins et à l'élaboration de la commande, notamment dans le domaine public et des biens communs.
- Habituer les étudiant.e.s à travailler en équipes à partir de projets identifiés.

- Insister sur l'approche méthodologique à mettre en place (état de l'art, analyse, préconisations...) et ainsi aider l'étudiant à entrevoir les étapes indispensables dans une démarche professionnelle à venir à la sortie du cursus au sein de l'école.

Dans le cadre spécifique des concours et partenariats :

- Favoriser l'émulation propre aux modes opératoires des concours.
- Faciliter les liens aux entreprises dans la perception des problématiques industrielles.
- Insister sur la constitution de dossiers de présentation de projet à destination d'une entreprise.

Contenus

Liste des projets annoncés en début d'année.

Méthodologie

- Phase de recherche et conceptualisation du projet
- Définir les enjeux liés aux contraintes de la conception selon les types d'espaces et les usages concernés mais aussi selon

des positionnements éthiques liés aux modes de production, aux questionnements sociaux et environnementaux actuels.

- Elaboration d'un objet dans sa définition formelle et constructive
- Elaboration et conception d'un cahier des charges. Utilisation de techniques de fabrication contemporaine ou spécifique
- Fabrication de maquettes ou prototype
- Elaboration d'un cahier des charges conjointement avec le commanditaire. Conception de documents techniques permettant à l'entreprise partenaire de réaliser des prototypes s'il y a lieu.
- Une attention particulière sera portée à la qualité des présentations tant orales que graphiques et mix-média lors des étapes successives de rendus en présence des étudiants et des enseignants.

Évaluations

Assiduité, implication, engagement, qualité des propositions
L'évaluation est collégiale et a lieu lors de rendus collectifs en présence des enseignants et, quand il y a lieu, des chefs d'atelier et des responsables de pôle, des représentants des entreprises ou institutions partenaires.

Charge de travail S7 et S9 : 270h

Mode d'enseignement

Mode projet. Séances d'atelier/workshop et rendus collectifs. Rendez-vous individuels. Suivi en relation étroite avec les ateliers et les pôles de l'école.

Tableau des crédits

Maquette pédagogique année 4 mention Objet

Semestre de mobilité	S7	S8
Stage ou école partenaire		30
Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts		
Méthodologie d'initiation à la recherche (Laurence Mauderli et Camille Corlieu-Maezaki) Histoire du design (Laurence Mauderli) En-jeux contemporains (Camille Corlieu-Maezaki)	8	
Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> Images_récits_Documents (IRD) Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) Random(Lab), Deep Design Lab, Design des Instances 		
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production		
Projets prospectifs, en partenariat, concours » (R. Dogniaux, B. Graindorge, E. Guyon, C.Marx E. Gavillet) Suivi de projet Workshops – semaines intensives Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)	19	
Approche professionnelle	1	
Langue étrangère		
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	1	
Récapitulatifs des crédits		
Semestre de mobilité		30
Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	9	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production	20	
Langue étrangère	1	
Total	30	30

Tableau des crédits

Maquette pédagogique année 5 mention Objet

Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	S9	S10
Histoire du design (Laurence Mauderli) Méthodologie de la recherche (Laurence Mauderli et Camille Corlieu)	6	
Suivi de mémoire-atelier conception graphique mémoire Initiation à la recherche (choix d'un laboratoire obligatoire : <ul style="list-style-type: none"> Images_récits_Documents (IRD) Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) Random(Lab), Deep Design Lab, Design des Instances 	11	
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	1	
Approche professionnelle	1	
Mise en forme du projet personnel		
Projets prospectifs, en partenariat, concours (R. Dogniaux, B. Graindorge, E. Guyon, E. Gavillet, C. Marx) Workshops – semaines intensives (optionnel) Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels Présentation critique et formelle, qualité plastique	10	
Epreuves du diplôme		
Mémoire		5
Travail plastique		25
DNSEP		30
Récapitulatifs des crédits		
Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	20	
Mise en forme du projet personnel	10	
Epreuves du diplôme		30
Total	30	30

Projet plastique

prospective, méthodologie

Production

(Année 4)

Mise en forme du

Projet personnel

(Année N5)

Atelier numérique

Enseignants :
François Brument, David-Olivier
Lartigaud, Jérémie Nuel et Lucile
Schrenzel

Enseignement :
Pratique obligatoire

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Penser les moyens de production numérique (impression 3D, découpe laser, etc.) comme prolongements de savoir-faire traditionnels.

Contenus

A partir de diverses expériences menées dans le domaine du design, ce cours proposera d'utiliser des moyens de production numériques en concordance avec des savoir-faire techniques plus anciens (céramique, bois, etc.).
Même si les outils numériques contemporains peuvent être considérés comme des moyens de production autonomes, il est intéressant d'étudier en quoi ils peuvent accompagner des pratiques artisanales depuis longtemps maîtrisées. Le but de ce séminaire étant moins une recherche d'innovation technique qu'une réflexion sur la mise au point de processus complémentaires entre outils/apprentissages anciens et récents.

Mode d'enseignement

Rendez-vous individuels, tables rondes et corrections en groupes.

Évaluations

À partir des éléments vus en cours et issus de recherches personnelles, rendu d'un projet en rapport avec le thème du séminaire.

Charge de travail S7 et S9 : 90h

Atelier graphisme

Enseignant :
Denis Coueignoux,
Michel Lepetitdidier

Enseignement :
Pratique obligatoire

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Affirmer une pratique et développer une recherche personnelle et approfondie, formuler et médiatiser les problématiques tant esthétiques que sociétales en les inscrivant dans le champ du design graphique.

Contenus

Le travail se fera autour d'une articulation, histoire et enjeux actuels dans la pratique du design graphique, et le développement et la construction de votre projet personnel. L'enjeu est d'affirmer ses engagements et de les inscrire pleinement dans le champ d'une discipline avec le regard du praticien.

Modes d'enseignement

Rendez-vous individuels, tables rondes et corrections en groupes. Les deux professeurs suivent l'ensemble des étudiants inscrits.

Évaluations

Évaluations continues et attribution de crédits en concertation lors des journées d'évaluations.

Charge de travail S7 et S9 : 90h

Tableau des crédits

Maquette pédagogique année 4 mention Média

Semestre de mobilité	S7	S8
Stage ou école partenaire		30
Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts		
Méthodologie d'initiation à la recherche (Laurence Mauderli et Camille Corlieu-Maezaki) Histoire du design (Laurence Mauderli) En-jeux contemporains (Camille Corlieu-Maezaki)	8	
Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix • Images_récits_Documents (IRD) • Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) • Random(Lab), Deep Design Lab, Design des Instances		
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production		
Be a média (atelier graphisme) - JC Paillason Atelier graphisme (M.Lepetitdidier-Denis Coueignoux) Atelier numérique (F. Brument, J. Nuel, L.Schrenzel) Projets en concours et partenariats Workshops - semaines intensives Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)	19	
Approche professionnelle		1
*optionnel		
Langue étrangère		
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	1	
Récapitulatifs des crédits		
Semestre de mobilité		30
Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	9	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production	20	
Langue étrangère	1	
Total	30	30

Tableau des crédits

Maquette pédagogique année 5 mention Média

Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	S9	S10
Histoire du design (Laurence Mauderli) Méthodologie de la recherche (Laurence Mauderli et Camille Corlieu)	6	
Suivi de mémoire-atelier conception graphique mémoire Initiation à la recherche (choix d'un laboratoire obligatoire : • Images_récits_Documents (IRD) • Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) • Random(Lab), Deep Design Lab, Design des Instances)	11	
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	1	
Approche professionnelle	1	
Mise en forme du projet personnel		
Atelier graphisme (M.Lepetitdidier-Denis Coueignoux) Atelier numérique (F. Brument, David-Olivier Lartigaud, Jérémie Nuel et Lucile Schrenzel) Projets en concours et partenariats Workshops - semaines intensives Présentation critique et formelle, qualité plastique	10	
Epreuves du diplôme		
Mémoire		5
Travail plastique		25
DNSEP		30
Récapitulatifs des crédits		
Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	20	
Mise en forme du projet personnel	10	
Epreuves du diplôme		30
Total	30	30

Espaces / Récits

(A4 et A5)

Enseignant :
Stéphane Le Mercier

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
Français, lecture et traduction collectives de textes en anglais
Commun à l'option Art

Objectifs

A PERTE DE VUE est un projet sculptural qui s'appuie sur l'œuvre d'Arno Schmidt, auteur essentiel de la littérature allemande d'après-guerre, né à Hambourg en 1914, décédé à Celle en 1979, et plus précisément sur son roman, *Noir Miroir*, où suite à un conflit nucléaire, le narrateur isolé et inventif tente de vivre encore, observant, explorant l'espace alentour.

Arno Schmidt a toujours utilisé le paysage (les arbres, les sentiers, la présence animale) comme ressort narratif au même titre que les êtres humains qui l'occupent de loin en loin. Ici, le paysage est scruté à l'aide de matériel optique plus ou moins sophistiqué, plus ou moins bricolé ; des points de vue architecturaux, des promontoires sont ouverts, fabriqués de toutes pièces pour faciliter son étude. Il est mesuré, arpenté ajoutant aux observations visuelles, une intensité physique semblable à celle des artistes historiques du Land Art (Richard Long, Hamish Fulton), de l'art conceptuel (Jan Dibbets, Lawrence Weiner) ou des designers/architectes tels que Hans Hollein ou Ugo La Pietra, mettant au même niveau proche et lointain, minéraux et nuages.

Contenus

- Accrochage hebdomadaire d'un travail en cours, corrigé collectif.
- Apprentissage des formes conceptuelles et plastiques de l'exposition.
- Professionnalisation (définition d'un projet, espace documentaire)
- Préparation au Dnsep

Évaluations

Contrôle continu, accrochage collectif

Charge de travail S7 et S9 : 90h

MIDI

Enseignant :
Emmanuelle Becquemin
et Emilie Perotto

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Le cours intitulé MIDI ! a lieu tous les mardis midi de 12h30 à 14h. Il s'agit de lire collectivement des auteurs des éditions de Minuit (Samuel Beckett, Marguerite Duras, Nathalie Sarraute, Jean Echenoz, Bernard-Marie Koltès, Jean-Philippe Toussaint, Laurent Mauvignier) et d'appréhender leur relation à l'espace matériel ou comment ce dernier s'impose comme ressort narratif.

À cela s'ajoute, la lecture de textes de création rédigés par les étudiant.e.s et la possibilité d'une mise en espace scénographique ou éditoriale.

Les productions éditoriales seront exposées au Cabinet du Livre d'Artiste à l'Université Rennes2.

Années 4 et 5 Espaces et OUVERT à tous

Atelier Espace

Enseignant :
Grégory Granados

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

A travers divers sujets, contextes ou partenariats, il s'agit de faire émerger des enjeux personnels qui peuvent se révéler être les fondations pour le diplôme du DNSEP. Comment la scénographie d'exposition peut-elle questionner un espace de création dans lequel le public joue aussi sa partie ? Comment inscrire la matérialité de cette scénographie dans une économie circulaire qui implique l'individu et le champ social ? Autant de questions essentielles qui se posent aux créateurs de l'espace.

Contenus

Les étudiant.e.s travaillent en groupe transversaux sur différents projets liés.

Mode d'enseignement

Sessions collectives de travail et de recherche

Évaluations

L'évaluation se fait tout au long du semestre au vu des réalisations, de l'assiduité et de l'investissement personnel des étudiants, ainsi que de leur engagement au sein du groupe de travail.

Charge de travail S7 et S9 : 30h

Café électrique

(Année 4 et 5) S1

Enseignant :
Stéphane Le Mercier et Grégory Granados

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

- Ajuster les écritures plastiques aux cultures savantes et populaires du moment (urbanisme, architecture, média, visual studies),
- Maîtriser les conditions matérielles (maquettes, dessins préparatoires, rapport temps/espace, partenariat technique, coût de fabrication, documentation photographique, exposition, stockage) nécessaires à l'élaboration d'une pratique.

Contenus

Présentations de travaux achevés ou en cours de réalisation.
Les étudiants présents sont invités à prendre la parole. Curiosité et vivacité conseillées.

Mode d'enseignement

Sessions collectives

Évaluations

L'évaluation se fait tout au long du semestre au vu de la participation et de la curiosité exprimée lors de ces présentations.

Charge de travail S7 et S9 : 30h

Atelier de recherche Point Break

(Année 4 et 5) S1

Enseignant :
Émilie Perotto
et Emmanuelle Becquemin

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

L'Atelier de recherche Point Break est ouvert à toutes celles et ceux qui souhaitent prendre au pied de la lettre l'expression Point Break, cet espace où la houle d'une discipline change de direction au contact de la masse d'une autre discipline : la vague se forme alors sur ce point de contact, et donne naissance à une zone particulière où la ou le pratiquant.e expérimente l'extrême limite.

Prônant avant tout une liberté d'actions et d'expérimentations, sensible à saisir le mouvement, Point Break n'a pas de point d'attache pré-établi et recherche le spot le plus adéquat pour poser, le temps nécessaire, son matériel, puisque chacun de ses sujets de recherche l'amène vers des nouveaux horizons pour explorer de nouvelles mers. Il va s'en dire que l'énergie qui anime la communauté n'a d'égal que le plaisir de se confronter à l'imprévisible et à l'inconnu.

Un sujet de travail est proposé aux étudiant.e.s dans un contexte précis. A elles.eux, de s'en emparer et de trouver un équilibre entre expérimentations, constructions d'une pratique personnelle et directions communes de travail par un sujet à explorer. Les projets de chacun.e seront accompagnés en atelier jusqu'à leur mise en espace.

L'atelier de recherche Point Break se déploie en 2 cours pour cette année. Voyage au centre de la terre pour les étudiant.e.s en A4 et *Sur la route* pour les étudiant.e.s en A5.

Voyage au centre de la terre

Année 4 S1

Enseignant :
Émilie Perotto
et Emmanuelle Becquemin

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

- Envisager les pratiques de la sculpture et du design comme transversale et poreuses aux divers médiums de l'espace (performance, danse, scénographie)
- Développer une pratique située, c'est-à-dire confrontée au réel d'un espace (de ses usages, de ses enjeux ou déterminations socio-politiques), comprendre comment le contexte fait poétique.
- Affiner une recherche personnelle en élaborant une définition plastique et théorique de l'espace
- Établir des méthodes de travail respectueuses d'une éthique du faire responsable.

Contenus

Les coups de pilons scandent une mélodie sans cesse reprise. Les paroles de cette chanson de travail ont pu changer bien des fois au cours des siècles mais sa rude et aigre simplicité est telle qu'on croit saisir en elle un des plus vieux chants du monde. Si peu qu'on ait entendu cette âpre mélodie à la fois entraînante, résignée et vaguement douloureuse, on n'oublie jamais la chanson obsédante et le sourd tambourin des batteurs de pisé. (Henri Terrasse, "De l'Atlas et des Oasis")

Si le pisé est une technique de construction ancestrale dont on ne cesse de redécouvrir les vertus à l'heure des urgences écologiques, il s'agira ici de l'appréhender autrement : en gardien.ne. d'un matériau aussi pragmatique qu'essentiel, aussi mystérieux que holistique.

Les étudiant.e.s seront d'abord invité.e.s à veiller la terre, dans une dimension collective et expérimentale. Cette recherche, guidée par le matériau, s'articulera à l'espace (macro-micro) et au corps (le sien, celui d'autrui). Elle deviendra le point de départ des propositions plastiques individuelles qui devront s'élaborer au cours du semestre.

Modes d'enseignement

Dans le cadre de l'adossé à la recherche, les étudiant.e.s devront en parallèle de leurs processus de création déployer une réflexion écrite de leurs pratiques et de leurs propositions plastiques. Les textes issus de ce travail de théorisation devront aussi faire forme (travail sonore, micro-édition...)

Évaluations

Assiduité, rigueur et investissement.
Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.
Qualité des éléments de communication du projet.

SUR LA ROUTE

Année 5 S1 et S2

Enseignant :
Emmanuelle Becquemin

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

- À partir du champ de l'art et du champ du design, envisager les pratiques de la sculpture et du design comme transversales et poreuses aux divers médiums de l'espace (performance, danse, scénographie, etc...).
- Proposer des définitions plastiques et théoriques au mot « espace ».
- Établir des méthodes de travail respectueuses d'une éthique du faire responsable.
- Faire émerger des manières singulières - en tant que designer ou artiste - de considérer l'espace et de penser le contexte autant comme praxis que comme poïétique.

Contenus

En se fondant sur des expérimentations et des propositions du 2^e semestre de l'année 4, ainsi que du travail de mémoire, il s'agira pour l'étudiant.e de poursuivre ses recherches théoriques et pratiques de manière autonome et engagée.

Au 1^{er} semestre, les étudiants sont invités à produire des formes qui fassent écho aux recherches du mémoire.

Au 2^e semestre, suivi de projet de diplôme.

Pour enclencher le semestre, cette année, un workshop de 3 jours à Quartier Rouge à Felletin aura pour but la production de pièces sonores articulées en une forme autonome pratique Théorique et pratique plastique.

Mode d'enseignement

Workshop, présentation des pistes de l'avancée des projets au groupe. Suivi individuel de l'avancée du projet.

Évaluations

Assiduité, rigueur et investissement. Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties. Qualité des éléments de communication du projet.

Cartographie des expériences

Année 4 S1

Enseignant :
Emmanuelle Becquemin -
Grégory Granados

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Un module court sur la base du volontariat au S1

En s'appuyant sur une plateforme existante (Padlet, Miro, etc.), il s'agira de créer un espace de travail spécifique aux années 4 dont l'enjeu d'usage sera investi au deuxième semestre lors de la mobilité étudiante.

Cet outil amènera à la création d'un espace d'échange collaboratif hebdomadaire permettant à tout un chacun de nourrir, comprendre et qualifier sa pratique de l'espace.

Jeudi 17-18h un jeudi sur deux (E.B)

Cartographie des expériences S2

Objectif

- murir les enjeux d'une pratique personnelle qui sera ensuite affirmée au cours de l'année 5 par le mémoire et le projet plastique

Contenu

Chaque étudiant devra tout au long de son semestre hors de l'école, témoigner et rendre compte de ce qui l'amène à penser, comprendre, pratiquer l'espace là où il se situe (stage/ erasmus mais aussi territoire/région/pays), Images, textes, vidéo, sons... devront être partagés de manière hebdomadaire par les étudiants entre février et juin. Ce travail fera l'objet de crédits ECTS

Tableau des crédits

Maquette pédagogique année 4 mention Espace

Semestre de mobilité	S7	S8
Stage ou école partenaire		30
Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts		
Méthodologie de la recherche (Laurence Mauderli et Camille Corlieu-Maezaki) Histoire du design (Laurence Mauderli) En-jeux contemporains (Camille Corlieu-Maezaki)		
Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> Images_récits_Documents (IRD) Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) Random(Lab) Deep Design Lab Design des Instances 	8	
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production		
Café électrique (S. Le Mercier et Grégory Granados) Atelier Espace (C. Marx et Grégory Granados) Design (voyage au centre de la terre (Sur la route est le projet année 5) (E. Becquemin)) Espaces Récits (S. Le Mercier) Une sculpture est un objet parmi d'autres (E. Perotto) Workshops – semaines intensives Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)	18	
Approche professionnelle	2	
Langue étrangère		
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	1	
Récapitulatifs des crédits		
Semestre de mobilité	30	
Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts		9
Projet plastique : prospective, méthodologie, production		20
Langue étrangère		1
Total	30	30

Tableau des crédits

Maquette pédagogique année 5 mention Espace

Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	S9	S10
Histoire du design (Laurence Mauderli) Méthodologie de la recherche (Laurence Mauderli et Camille Corlieu)	6	
Suivi de mémoire-atelier conception graphique mémoire Initiation à la recherche (choix d'un laboratoire obligatoire : <ul style="list-style-type: none"> Images_récits_Documents (IRD) Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) Random(Lab), Deep Design Lab, Design des Instances) 	11	
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	1	
Approche professionnelle	1	
Mise en forme du projet personnel		
Café électrique (S. Le Mercier et Grégory Granados) Atelier Espace et suivi individuels Sur la route (2) : Sculpture d'usage et objet performé (E. Becquemin et E. Perotto) Espaces Récits (S. Le Mercier) Workshops – semaines intensives (optionnel) Présentation critique et formelle, Qualité plastique, mise en place et accrochage (bilan de fin de semestre)	10	
Epreuves du diplôme		
Mémoire		5
Travail plastique		25
DNSEP		30
Récapitulatifs des crédits		
Méthodologie de la recherche (dont suivi du mémoire)	20	
Mise en forme du projet personnel	10	
Epreuves du diplôme		30
Total	30	30

Architecture de la vie publique et institutionnelle

Intervenant :
Thierry Mandon

Enseignement :
Apports théoriques + TD

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Dans ce module, les fondamentaux de l'architecture des pouvoirs publics et collectivités françaises sont dispensés. De cette architecture institutionnelle découle une vie/ organisation au plan national comme régional ou territorial qui a ses codes, ses fonctionnements et ses moyens d'impulser des politiques et des dynamiques (appels d'offres etc).
La législation et le bon fonctionnement de ces institutions garantissent en outre le contrôle de l'action du gouvernement. Il s'agit à travers le cours et les sessions de travaux dirigés d'équiper les étudiants designer à comprendre le fonctionnement des institutions de manière à être en capacité

d'interagir avec l'écosystème institutionnel public, de coopérer autant avec les élus que les personnels et ainsi d'envisager leur action au bénéfice des acteurs qui - à travers la mise en œuvre de politique - contribuent à bâtir la société de demain.

Mode d'enseignement

Cours magistral (6 séances de 2h) + TD (12h)

Évaluations

Contrôle continu et restitution du cas pratique

Jour(s) du cours / horaires : Lundi matin

Nombre ECTS : 2

Méthodologie du design

Intervenant :
Julien de Sousa

Enseignement :
Théorique et pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Chaque designer, par son orientation professionnelle - qu'il soit dans une pratique de design de signature destinée à la galerie ou à l'édition de mobilier, qu'il soit dans une agence de design globale, au service d'un commanditaire avec un besoin identifié, ou encore qu'il soit designer de service en amont de la réflexion et du projet, etc., son approche personnelle de la discipline, sa sensibilité à la fonction et à la forme, met en place, emprunte ou imagine une / des méthodologie(s) de design lui permettant de répondre au mieux à la problématique initiale.
L'objectif de ce cours hebdomadaire est donc de montrer / exposer / expliquer / analyser par le biais d'un projet les différentes méthodologies du design au travers des pratiques professionnelles de chacun des enseignants praticiens, théoriciens, mais aussi professionnels designers invités, conférenciers, etc.

Mode d'enseignement

en Présentiel - Cours magistral + Travaux dirigés

Charge de travail S7 : 40 h (hors temps conférences méthodologie du design)

Évaluation : Contrôle continu et écrit

Jour(s) du cours / horaires : jeudi matin 9h - 13h

Nombre ECTS : 2

Nombre ECTS : 4

Public Factory

La mutation de places de parking / stationnement

Intervenant :
Julien de Sousa

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

La ville de Saint-Étienne souhaite questionner les places de parking en ville. Elles représentent une part d'emprise au sol importante quasiment dédiée à la voiture seule. Ces nappes de stationnements ou ces places en créneaux prises ponctuellement ne peuvent-elles pas servir à d'autres usages, occasionnellement ou dans le cadre d'un processus de mutation dans l'attente d'un nouveau projet d'espaces publics ? Comment un parking sur certaines heures (ou certaines périodes) peut devenir un tout autre espace public, support d'interactivités sociales et culturelles notamment ? Comment son dess(e)in, sa composition et son aménagement peut permettre une hybridation des usages ? Comment une place de stationnement (en créneau par exemple) peut progressivement proposer une nouvelle alternative d'espace public, ponctuellement puis progressivement jusqu'à l'amorce d'un projet de requalification de l'espace public aux abords d'une chaussée ? Quelle réponse peut apporter le design dans ces propositions, et ce en tenant compte des contraintes des politiques publiques ?

Mode d'enseignement

en Présentiel - Cours magistral + Travaux dirigés

Détail de / des enseignement(s) dispensé(s) :

Après une phase rapide d'acculturation et d'immersion avec les acteurs du territoire, enrichie des expériences déjà menées sur le sujet, les étudiants de SPL et du DNSEP Design Public(s) par groupe pluridisciplinaire devront analyser la problématique

(par le biais des méthodologies enseignées à SPL et à l'Esadse), inventer et proposer (à l'aide de tous les moyens de représentation jusqu'au maquettage), des réponses / concepts innovant(e)s répondant aux contraintes et aux ambitions des politiques publiques.

Objectif(s) spécifique(s) du projet

- Temps d'acculturation / analyse - Rendu par groupe d'un dossier d'analyse de la problématique (intégrant le protocole d'analyse et les types d'outils méthodologiques mis en place) ;
- Temps de conceptualisation (par le biais d'ateliers d'idéation) - Rendu par groupe de différents concepts scénarisés - Présence des commanditaires ;
- Temps de développement et finalisation d'un concept - Les étudiants devront proposer un concept développé (niveau maquettage / prototype à minima pour le rendu devant le commanditaire).

Charge de travail S7 : 80h (hors temps réunions / présentation devant commanditaires, etc.)

Évaluation : contrôle continu

Jour(s) du cours / horaires : Jeudi après-midi 14h - 18h

Nombre ECTS : 4

Comment faire classe avec l'outil numérique ?

Ministère de l'Éducation de la jeunesse et des sports
Direction du numérique pour l'éducation
Sous-direction de la transformation numérique.

Intervenant :
Julien de Sousa

Enseignement :
Pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

L'intégration des outils numériques dans les écoles et dans notre quotidien a entraîné progressivement une mutation, une transformation dans certaines pratiques pédagogiques des enseignants. Ces outils numériques, quel qu'ils soient, ont également permis de (re)questionner plus largement l'objet classe voire même l'aménagement de l'école dans son ensemble. Le travail réalisé dans le cadre du projet Archiclasse reflète fortement ces nouvelles mutations spatiales (Oasis, Feu de camps, sources, Laboratoire, grotte, scène - cf. <https://archiclasse.education.fr>). Par extension et pour répondre à de nouveaux besoins / nouveaux usages dans les écoles, les mobiliers / les objets / les matériaux sont des pistes de travail possibles. Le mobilier se doit d'évoluer avec les nouveaux besoins repérés, avec les nouvelles pratiques pédagogiques, et plus largement avec les nouvelles orientations politiques. La problématique soulevée est donc la suivante : De quelle manière l'intégration de l'outil numérique impacte (con)sciemment les pratiques pédagogiques des enseignants, l'aménagement de la classe et plus largement l'école (faire classe hors les murs, Learning space, tiers lieux, espace co-working, BCD, salle informatique, accueil, etc.) mais aussi la relation enseignants / élèves / parents à la maison (ENT, suivi pédagogique, classe hors les murs, élèves empêchés, etc.) ?

Mode d'enseignement

en présentiel - Travaux dirigés

Détail de / des enseignement(s) dispensé(s) :

Après une phase rapide d'acculturation et d'immersion avec les acteurs du projet pratiques du numérique dans les écoles,

enrichie des expériences déjà menées sur « le sujet avec par exemple archiclasse, vers une école numérique avec la recherche de la Cité du Design, ou encore je participe à la rénovation de mon école », les étudiants du DNSEP Design Public(s) (associés avec étudiants des étudiants d'autres mentions à l'Esadse) devront analyser la problématique, inventer et proposer (à l'aide de tous les moyens de représentation jusqu'au maquettage), des réponses / concepts innovant(e)s répondant aux contraintes et aux ambitions d'une politique publique appliquée à une problématique issue du commanditaire.

Objectif(s) spécifique(s) du projet

- Temps d'acculturation / analyse - Rendu par groupe d'un dossier d'analyse de la problématique (intégrant le protocole d'analyse et les types d'outils méthodologiques mis en place) - Ce temps de restitution se fera en présence du commanditaire.
- Temps de conceptualisation (par le biais d'ateliers d'idéation) - Rendu par groupe de différents concepts scénarisés - Présence des commanditaires.
- Temps de développement d'un concept - Les étudiants devront proposer un concept développé (niveau maquettage / prototype à minima pour le rendu devant le commanditaire).
- Temps de finalisation - Les étudiants finaliseront leur proposition par tous les moyens nécessaires à la bonne lecture / compréhension de leur projet : prototype, maquette espace, prototype mobilier / objet, / application / objet connecté / graphisme, etc.

Charge de travail S7 : 120 h (hors temps réunions / présentation devant commanditaires, etc.)

Évaluation : Contrôle continu

Nombre ECTS : 4

Jour(s) du cours / horaires : Vendredi 9h - 18h

Tableau des crédits

Maquette pédagogique année 4 mention Public(s)

	S7	S8
Semestre de mobilité		
Stage ou école partenaire		30
Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts		
Méthodologie d'initiation à la recherche Camille Corlieu-Mazaki et Laurence Mauderli	8	
Histoire du design, Laurence Mauderli		
Enjeux contemporain Camille Corlieu Mazaki		
Architecture de la vie publique et institutionnelle (Thierry Mandon)		
Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix <ul style="list-style-type: none"> • Images_récits_Documents (IRD) • Laboratoire d'expérimentations des modernités (LEM) • Random(Lab), Deep Design Lab, Design des Instances 		
Suivi du mémoire, Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	1
Projet plastique : prospective, méthodologie, production		
Projets prospectifs, en partenariat, concours (Public factory) (Julien de Sousa) Suivi de projet (projet ministère) (Julien de Sousa) Workshops - semaines pratiques et recherches Démarche plastique personnelle en vue du Dnsep (recherche personnelle, carnet de recherche, suivi plastique) Méthodologie de design (Julien de Sousa) Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)	19	
Approche professionnelle		
Langue étrangère		
Anglais ou français langue étrangère (FLE)	1	
Récapitulatifs des crédits		
Semestre de mobilité		30
Initiation à la recherche, suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	9	
Projet plastique : prospective, méthodologie, production	20	
Langue étrangère	1	
Total	30	30