

Catalogue de cours École supérieure art et design de Saint-Étienne Années 2 et 3 phase programme Option design 2022-2023

Années 2 et 3
phase programme
Option design

Les années 2 et 3 forment la phase programme menant à la présentation au Diplôme National d'Art (DNA). Cette phase comporte un enseignement articulé entre l'acquisition de fondamentaux liés aux options et le développement d'expérimentations favorisant l'émergence d'un questionnement personnel. Un stage est obligatoire en phase programme. Il est validé au semestre 6.

L'enjeu principal de la formation est de doter l'étudiant des savoirs et de la méthode qui lui permettront de devenir non seulement un designer, mais aussi un designer responsable, c'est-à-dire soucieux de l'équilibre entre l'homme et son environnement et acteur majeur de l'innovation sociale.

C'est pourquoi le design, tel qu'il est enseigné à l'ESADSE, présente, au-delà des aspects techniques, une forte dimension généraliste. C'est un design global et responsable, où le design ne spécifie pas tant un champ ou un territoire qu'une méthode et un processus.

La phase programme est conçue pour donner aux étudiants le temps de l'exploration et de l'expérimentation des différents domaines de création, puis leur permettre d'approfondir leur discipline dans un atelier principal choisi parmi les ateliers objet, espace et media - qui préfigurent les mentions de DNSEP - tout en préservant une certaine transdisciplinarité par le choix d'un second atelier.

Au cours de bilans semestriels, l'étudiant a l'opportunité d'articuler les aspects théoriques et pratiques de sa production, lors d'une présentation à l'équipe pédagogique. Cet exercice lui permet de mesurer l'importance de la formalisation d'une pratique créative.

L'étudiant doit trouver la distance critique nécessaire à l'évolution de sa propre production et ainsi assimiler l'importance d'une introspection par le biais de la présentation critique et formelle.

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 acquérir les moyens de communication dans la vie quotidienne. Pour les plus avancés, il s'agit de perfectionner les compétences de compréhension et d'expression à l'oral et à l'écrit dans une visée universitaire.

Chaque cours est organisé autour des 4 compétences : compréhensions orales et écrites ; productions orales et écrites. Le travail en groupe est privilégié, pour favoriser les échanges culturels et interpersonnels, l'entraide entre étudiants et l'engagement participatif. Chaque cours aborde un point de grammaire et de conjugaison dans une approche communicative, intégrée à un thème spécifique.

Contenus débutant

L'objectif du cours est d'atteindre le niveau A1

- Peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes, ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets.
- Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions.
- Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif

Contenus intermédiaires

L'objectif du cours est d'atteindre le niveau A2-B1

- Peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets familiers et habituels.

- Peut décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats.
- Peut comprendre les points essentiels quand un langage clair et standard est utilisé et s'il s'agit de choses familières dans le travail, à l'école, dans les loisirs, etc.
- Peut produire un discours simple et cohérent sur des sujets familiers et dans ses domaines d'intérêt.
- Peut raconter un événement, une expérience, décrire un but et exposer brièvement des raisons ou explications pour un projet ou une idée

Contenus avancés

L'objectif du cours est d'atteindre le niveau B2 : Peut comprendre le contenu essentiel de sujets concrets ou abstraits dans un texte complexe, y compris une discussion technique dans sa spécialité.

Peut communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance tel qu'une conversation avec un locuteur natif ne comportant de tension ni pour l'un ni pour l'autre.

- Peut s'exprimer de façon claire et détaillée sur une grande gamme de sujets, émettre un avis sur un sujet d'actualité et exposer les avantages et les inconvénients de différentes possibilités

Mode d'enseignement

Un cours de 2 heures par semaine.

Évaluation

Examen sur table abordant les 4 compétences.

Charge de travail : 24h par semestre

Cycle de conférences

Culture générale et pensée contemporaine

Enseignant :

Les conférences sont proposées par l'équipe pédagogique

Enseignement :

théorique

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

Évaluation

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

Entre 15 et 20 conférences en 2022-2023

Modalités

Les rencontres et conférences ont lieu généralement à l'auditorium (ou en visioconférence).

Workshops

Enseignant :

Équipe pédagogique et intervenants

Enseignement :

théorique et pratique

Langue d'enseignement :

français (ou anglais en fonction de l'intervenant)

Objectifs

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

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 Évaluation semestrielles.

Contenus

Selon programmes des workshops envoyés.

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

Mode d'enseignement

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

Stage

Enseignement :
pratique

Objectifs

Permettre aux étudiants de s'immerger dans l'univers professionnel au travers d'un stage court d'observation d'une durée d'un mois. Il s'effectue entre le S3 et le S5. Il est obligatoire en phase programme.

Mode d'enseignement

Un rapport de stage est demandé pour les étudiants qui ont passé une partie de semestre dans une entreprise, institution, ou chez une personne morale.

Ce stage doit être au préalable défini et accepté, en concertation avec l'étudiant, par l'équipe pédagogique et la direction de l'école.

Évaluation

L'étudiant est évalué sur la qualité et la présentation de son rapport de stage. Les crédits sont attribués au semestre 5 (année 3). La présentation du rapport doit porter sur l'évolution de l'étudiant au sein de la structure d'accueil sur le plan culturel, professionnel et personnel.

Remarques importantes

Le stage peut être effectué entre l'année 2 et l'année 3. **La durée du stage minimale est d'un mois (l'idéal étant pendant les vacances). Une durée plus longue peut être autorisée pour un étudiant redoublant.**

Gestion des moyens de production et de communication

Objectifs

Améliorer la fluidité dans l'utilisation des ateliers techniques.
Sensibiliser les étudiants au respect des contraintes techniques et de sécurité dans la conception et l'élaboration de leur projet.

Évaluation

Continue et collégiale

Charge de travail par semestre : 15h

Présentation critique et formelle

Enseignant :

L'équipe pédagogique de l'option design

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 programme, les aspects liés à l'approche critique et à la formalisation d'une production artistique ou créative sont déterminants dans l'élaboration du DNA. 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.

Évaluation

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 S3, S4, S5, S6 : 50h/semestre

Enseignements transversaux aux années 2 et 3

Carnet de recherches

Enseignant :

L'équipe pédagogique de l'option design

Enseignement :

théorique et pratique

Langue d'enseignement :

français

Objectifs

Permettre à l'étudiant de clarifier les conditions de production et de recherche dans le cadre de la présentation de son travail lors des bilans de fin de semestre.

Garantir l'adéquation entre les intentions du projet et la qualité des réalisations qui en découlent. Acquérir une méthodologie de travail.

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 ; vérification des acquis théoriques et plastiques dans le champ de la production personnelle ; orientation du développement de projet.

Préparation au DNA.

Évaluation

Contrôle continu et évaluation collective du travail par l'équipe pédagogique lors du bilan de fin de semestre. Une attention particulière sera accordée à l'examen du carnet de recherche.

Activités complémentaires

Recherches iconographiques et textuelles dans le champ de développement du projet ; visite d'expositions, etc.

L'étudiant tient à jour un carnet de recherche qui rassemble l'ensemble de ces productions textuelles et représentationnelle, notamment pour les conférences et visites d'expositions.

Charge de travail S3, S4, S5, S6 : 50h/semestre

Enseignements spécifiques et maquette pédagogique – année 2

Le cursus de la deuxième année s'articule entre des cours obligatoires pour tous (théorie et culture générale, méthodologie, apprentissages techniques, langue étrangère) et des ateliers spécifiques aux domaines de l'objet, de l'espace, du graphisme et du numérique.

Les 4 ateliers sont suivis de la manière suivante : - deux ateliers par semestre espace / numérique ou objet / graphisme. Ce format permet à l'étudiant d'expérimenter des domaines dont les champs de recherches, les problématiques et les moyens d'expression ont leurs spécificités.

Chaque atelier propose une série de sujets et exercices.

Composition des ateliers :

Objet :

Semestres 3 et 4 : Benjamin Graindorge et Elen Gavillet

Espace :

Semestres 3 et 4 : Emmanuelle Becquemin et Laurent Grégori

Graphisme :

Semestres 3 et 4 : Michel Lepetitdidier

Numérique :

Semestres 3 et 4 : Lucile Schrenzel et Damien Baïs

Au deuxième semestre s'ajoutent à ces ateliers, pour l'ensemble des étudiants, un projet objet suivi par Benjamin Graindorge.

Tableau des crédits

Année 2 Option design

| Histoire, théorie des arts et langue étrangère | S3 | S4 |
|---|-----------|-----------|
| Histoire de l'art et histoire du design (R. Mathieu) | 3 | 3 |
| Pratiques d'écriture (A. Schoellkopf) | 3 | 3 |
| Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine | 1 | 1 |
| Anglais ou français langue étrangère (C. Laval) | 1 | 1 |

| Méthodologie, techniques et mises en œuvre | | |
|--|----|----|
| 2 ateliers au semestre 3 / 2 ateliers au semestre 4 (5 crédits par ateliers) | 10 | 10 |
| Atelier objet (B. Graindorge) | 5 | 5 |
| Atelier objet (Elen Gavillet) | | |
| Atelier espace (E. Becquemin-L. Grégori) | 5 | 5 |
| Atelier graphisme (M. Lepetitdidier) | 5 | 5 |
| Atelier création numérique | 5 | 5 |
| Initiation à la photographie (S. Binoux) | 2 | 1 |
| Initiation à la vidéo (A-S. Seguin) | 1 | 1 |
| Initiations aux Outils numériques (J-D) | 1 | 1 |
| Dessin (Marie-Aurore Siker-Metral) | 1 | 1 |
| Workshops - semaines pratiques et recherches | | 1 |
| Gestion des moyens de production et de communication | 1 | 1 |

| Recherches et expérimentations personnelles | | |
|--|---|---|
| Pertinence des références et étapes de travail | 2 | 2 |
| Carnet de recherches | 1 | 1 |

| Bilan | | |
|--|---|---|
| Présentation critique | 2 | 2 |
| Qualité plastique et présentation formelle | 2 | 2 |

**Le stage obligatoire de la phase programme peut être effectué en année 2.
Les 2 crédits sont attribués au S6.**

| Récapitulatifs des crédits | | |
|--|-----------|-----------|
| Histoire, théorie des arts et langue étrangère | 8 | 8 |
| Méthodologie, techniques et mises en œuvre | 16 | 16 |
| Recherches et expérimentations personnelles | 2 | 2 |
| Bilan | 4 | 4 |
| Total | 30 | 30 |

Histoire de l'art

Enseignant :
Romain Mathieu

Enseignement :
théorique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Connaissance approfondie de différents mouvements de l'histoire de l'art, capacité à analyser une œuvre et à développer une réflexion en lien avec le thème du cours sur les enjeux de la représentation - présentation de la modernité.

Contenus

« Peintre de la vie moderne »
Sous ce titre repris d'un texte de Baudelaire, nous aborderons les représentations de la modernité en questionnant ses différents modes, ses évolutions successives depuis Gustave Courbet jusqu'à aujourd'hui et la crise de cette notion pour privilégier une forme directe de présentation du réel. Simultanément nous interrogerons le terme même de « modernité » qui accompagne les différentes formes de représentation - présentation.

Mode d'enseignement

Cours théorique magistral, projections.

Évaluation

Évaluation semestrielle faite par l'enseignant sous la forme d'analyses d'œuvres écrites ou orales. Sont évaluées les capacités à développer un questionnement et une réflexion sur une œuvre singulière ou sur un ensemble de productions artistiques. Sont aussi pris en compte l'organisation et la structuration du propos, la maîtrise d'outils méthodologiques, la qualité de l'argumentation et la curiosité intellectuelle.

Charge de travail S3 : 30h

Charge de travail S4 : 30h

Histoire du design

Enseignant :
Romain Mathieu

Enseignement :
théorie

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Connaissance des designers, de leurs productions et de leurs inscriptions dans les différents mouvements de la modernité.

Contenus

1^{er} Semestre
On abordera dans ce cours les premiers mouvements considérés comme précurseurs du design (Arts and Crafts, Sécession viennoise, etc.) mus par une volonté de répondre aux transformations de la modernité (en lien avec le cours d'histoire de l'art).

2^e Semestre

Le cours porte sur le développement du design industriel aux USA (Streamline, etc.) et sur la naissance d'un design organique.

Mode d'enseignement

Cours magistral et exposés

Évaluation

Exposés oraux et travail d'écriture

Charge de travail S3 : 25h

Charge de travail S4 : 25h

Pratiques d'écriture

Enseignant :
Anouk Schoellkopf

Enseignement :
théorique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Mise en place d'une pratique régulière de l'écriture.
Ouverture à divers modes d'expression scripturale en vue de construire (d'un point de vue méthodologique) des manières de dire personnelles, adéquates ou complémentaires à l'expression plastique.

Contenus

Un cours inaugural mettant en place des bases théoriques d'un point de vue sémiologique et linguistique (acquisition du vocabulaire, des modèles et articulations de base de ses sciences) et les mettant à l'épreuve de la pratique par des exemples. La sémiologie, en ceci qu'elle n'est pas seulement l'étude des signes et systèmes, mais également celle de pratiques socio-historiques singulières et de productions effectives permettra d'aborder l'écriture en termes de pratique,

d'expérimentation, de recherche tant d'un point de vue signifiant que stylistique et formel. Le propos est de mener les étudiants à une réappropriation de la langue et à une pratique personnelle de l'écriture.

Mode d'enseignement

Cours inaugural d'introduction à la sémiologie et la linguistique.
Exercices dirigés, en temps limité, suivis de restitutions, et de mise en forme et réécriture.

Évaluation

Présence et investissement dans les exercices d'écriture et de réécriture

Charge de travail S3 : 60h

Charge de travail S4 : 60h

Anglais

Enseignant :
Marie-Anne Pearce

Enseignement :
théorie

Langue d'enseignement :
anglais

Objectifs

Poursuite du développement de l'expression orale et mise en place d'une expression écrite.

Contenus

Les supports de travail sont variés, vidéos, radio, écrits... Chaque support est accompagné de fiches de vocabulaire et d'aides à l'expression.

Mode d'enseignement

Séances de travail et de prise de parole sur des sujets préparés en binômes en insistant sur le *rephrasing* pour une expression orale simple et courte.

Évaluation

Les Évaluation sont faites sous forme de contrôle continu.

Charge de travail S3 : 30h

Charge de travail S4 : 30h

Atelier espace 1

Qu'est-ce qu'un espace ?

Enseignant :
Laurent Grégori

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Qu'est-ce qu'un lieu ? Qu'est-ce qu'un espace ? Selon Michel de Certeau, dans *L'Invention du quotidien*, "l'espace est un lieu pratiqué". Alors que le lieu est stabilité, l'espace "est un croisement des mobiles". Le lieu devient espace lorsqu'il y a mouvement, direction et temporalité. Le marcheur est donc une figure centrale puisqu'en pratiquant le lieu, en "faisant avec" ce lieu, il construit l'espace et son récit. Il s'agira dans cet atelier de mettre à l'épreuve la pratique de l'étudiant en la situant et la confrontant à des lieux et/ou des espaces afin de faire émerger un regard sensible et critique et de tenter d'amener « une épaisseur au réel » (A. Branzi). Les sujets proposés dans l'atelier s'articulent autour de deux manières de découvrir et de considérer l'espace comme point de départ de la création. L'accent est mis sur la notion de pratiques situées, c'est-à-dire confrontées au réel d'un espace (de ses usages, de ses enjeux ou déterminations sociopolitiques). L'enjeu de cet atelier est de penser une articulation entre espace et productions – productions qui peuvent être de tout ordre.

Contenus

Il s'agit de produire dans et à partir d'un milieu, d'un environnement en faisant émerger une poétique du contexte. Il s'agit de découvrir l'espace autant comme un lieu, que comme un site, autant comme un espace imaginaire qu'un espace construit. Il s'agit de prendre en considération la complexité (au sens de densité, de richesse) de la définition de l'espace : espace d'usage, espace contextuel, espace physique, espace relationnel.

Mode d'enseignement

Premier temps : tables rondes — échanges — prise de notes et comptes rendus à l'ensemble des participants, confrontation des pistes et présentation de l'avancée des projets au groupe.
Deuxième temps : suivi individuel de l'avancée des projets

Évaluation

Assiduité et rigueur
Curiosité et capacité à s'emparer d'un sujet et à définir une problématique.
Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.
Qualité des éléments de communication du projet.

Charge de travail S3 : 140h

Charge de travail S4 : 140h

Atelier espace 2

Traversées

(à partir de décembre 2021)

Enseignant :
Emmanuelle Becquemin

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

- Envisager la diversité des pratiques de l'espace à travers un sujet très ouvert et ancré dans des enjeux de la société contemporaine.
- Expérimenter la diversité des propositions plastiques indépendamment des sectorisations (média, objet, espace)
- Comprendre comment émerge une pratique personnelle
- Apprendre à ancrer son travail dans un champ de références en découvrant les pratiques de designers historiques et contemporains
- Comprendre ce qui fait méthodologie dans le projet de design pour progressivement trouver sa propre méthode de travail

Contenus

Sottsass écrit à propos de son travail
Métaphores : « Je ressentais une nécessité profonde de visiter des lieux déserts, des montagnes, d'établir à nouveau une relation physique avec le cosmos, qui est le seul environnement qui soit, précisément parce qu'il ne peut être mesuré, anticipé, contrôlé ou connu.... ».

De décembre 2021 à mai 2022, les étudiant.es seront amenés à travailler sur l'espace comme espace du vivant reliant corps, microcosme et macrocosme.

Mode d'enseignement

- 1^{re} étape : état de l'art (collectif)
- 2^e étape : piste de travail et expérimentations spatiales (individuel et RDV bi-mensuel)
- 3^e étape de travail : rendu collectif

Évaluation

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

Charge de travail S3 :

Charge de travail S4 :

Atelier graphisme

Enseignant :
Michel Lepetitdidier

Enseignement :
pratique obligatoire

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Construire avec les outils graphiques une réflexion autour de la narration. Développer une écriture formelle et inscrire sa pratique avec ambition, curiosité et pertinence dans le champ d'une discipline média graphique.

Contenus

Le cours s'attachera au développement d'un récit texte/image suivant un protocole : sujet, analyse, scénario, usage, expérimentation, réalisation, finalisation, monstration.

Autour de la page, le cours tentera de poser sur les fondamentaux de la discipline, une vision du livre et de l'objet imprimé.

Le travail sera avant tout méthodologique, avancer dans le projet par l'expérimentation, l'analyse, la synthèse.

Mode d'enseignement

Suivi et expérimentation.
Travail en atelier.

Évaluation

Assiduité, curiosité, engagement, pertinence et qualité du travail.

Charge de travail S3 : 70h

Charge de travail S4 : 70h

Dessin

Pratiques du dessin

Enseignant :
Marie-Aurore Stiker-Metral

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

L'objectif de ce cours est de libérer le dessin, d'exercer son regard et de développer une écriture (graphique et picturale) personnelle.

Contenus

Ce cours sera basé sur l'observation et l'expérimentation. Le dessin sera travaillé à partir de l'exploration de différentes techniques, de différents formats, de différents lieux, de différents objets. Nous irons parfois dessiner en extérieur. Des modèles vivants pourront venir à l'atelier ou nous apporterons des éléments à dessiner. Le dessin de mémoire pourra être abordé. Différents exercices seront proposés.

Mode d'enseignement

Cours pratique.

Évaluation

Contrôle continu

Charge de travail par semestre : En dehors du cours, un carnet de croquis "quotidien" est demandé. Dessiner 20 minutes chaque jour.

Atelier création numérique

Enseignant :
Lucile Schrenzel

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Appréhender les outils de création numérique comme prétexte créatif.
Application des outils de modélisation et de fabrication numérique au projet.

Contenus

Apprentissage de la modélisation 3D destiné à la fabrication numérique; découverte des différentes technologies d'impression 3D et de fabrication à commande numérique. Initiations au design paramétrique. Outils: Rhinoceros 3D, Grasshopper, impression 3D (FDM, résine, céramique), découpe laser, CNC. Réalisation de projets selon thématique donnée destinée à la chaîne de fabrication numérique.

Mode d'enseignement

Travail en groupe et individuel
Salles informatiques et au pôle numérique

Évaluation

Assiduité et rigueur
Curiosité, autonomie et capacité à s'emparer d'un sujet et à intégrer les dimensions techniques
Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.

Charge de travail S3 : 140h

Charge de travail S4 : 140h

Atelier création numérique

Enseignant :
Damien Baïs

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Découverte des outils numériques dans un contexte de création et de recherche formelle.
Techniques numériques des outils de visualisation 3D appliqués à l'animation, au graphisme, aux jeux vidéo et la visualisation temps réel.

application mobile, sur la thématique des espaces virtuelles à l'échelle un.

Mode d'enseignement

Travail en groupe et individuel
Salles informatiques et au pôle numérique

Évaluation

Assiduité et rigueur
Curiosité, autonomie et capacité à s'emparer d'un sujet et à intégrer les dimensions techniques
Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.

Charge de travail S3 : 140h

Charge de travail S4 : 140h

Contenus

Apprentissage des outils de la modélisation et de rendu 3D appliqués à la visualisation temps réel. Découverte des technologies liées à la réalité augmentée, la réalité virtuelle.
Les outils : Modélisation et rendu 3D (Blender), analyse et traitement 3D (MeshLab), moteur 3d temps réel (Unity, Vuforia), photogrammétrie (Meshroom, Métashape et Polycam)
Réalisation d'un projet commun avec une

Atelier Objet

Enseignant :
Benjamin Graindorge

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Développer un projet très abouti, plastiquement, techniquement mais aussi dans l'intelligence de ses usages et sa symbolique.

Travailler sur son intuition, apprendre à se positionner en tant que designer, agrandir son territoire émotionnel par des références, des techniques et des expérimentations, développer son attitude de travail pour atteindre une grande souplesse intellectuelle et un regard sincère sur ce qui nous entoure.

Contenus

Avec très peu de chose, comment créer de la magie autour de thématiques diverses :
ex : lampes, costumes de travail, cabanes en cartons, animaux réalisés à partir d'allumettes.

Mode d'enseignement

Rendez-vous hebdomadaires et un rendez-vous commun avec tous les étudiants une fois par mois.

Évaluation

Régularité du travail et qualité du projet

Charge de travail S3 : 70h

Charge de travail S4 : 70h

Atelier Objet

Enseignant :
Elen Gavillet

Enseignement :
théorique et pratique

Langue d'enseignement :
anglais

Objectifs

Développer un projet sur un sujet donné par des étapes de recherche, de dessin et de maquette. Partir de ses intuitions pour créer, expérimenter, nourrir sa curiosité et affûter son regard critique sur les objets qui nous entourent. Faire dialoguer son imaginaire avec un thème précis.

Contenus

Passer de l'idée au réel, de l'intention à la matière en concevant des objets fonctionnels, rituels et/ou domestiques etc. Trouver des moyens simples, concrets et efficaces pour mener à bien son projet.

Mode d'enseignement

4h hebdomadaires par groupe de 15 personnes maximum.

Évaluation

Assiduité et rendus de mini projets.

Charge de travail S3 : 30h

Charge de travail S4 : 30h

Initiation aux outils numériques

Enseignant :
Jacques-Daniel Pillon

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français - anglais pour les étudiant·e·s
en échange

Objectifs

Initiations aux divers outils numériques.

Contenus

De la 3D au web en passant par l'électronique et la programmation : le numérique sous toutes ses formes.

Mode d'enseignement

4h hebdomadaires par groupe de 15 personnes maximum.

Évaluation

Assiduité et rendus de mini projets.

Charge de travail S3 : 30h

Charge de travail S4 : 30h

Initiation Vidéo

Enseignant :
Anne-Sophie Seguin

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français - anglais pour les étudiant·e·s
en échange

Objectifs

Maîtrise du matériel audiovisuel mis à disposition au pôle vidéo : caméras, lumières, enregistreurs son, studio, montage, post-production.

Contenus

S3: Réalisation d'un portrait ou autoportrait vidéo de 2 min.
Du storyboard à la diffusion du film.

S4: Le détournement / foundfootage.
Écriture d'un film à partir d'images pré-existantes.
Ou comment détourner et se réapproprier des images pour inventer une nouvelle forme de récit.

Mode d'enseignement

Pratique au pôle vidéo
Disque dur externe indispensable.

Évaluation

Assiduité, participation, qualité du travail, rendus pour bilan semestriel

Charge de travail S3 : 25h

Charge de travail S4 : 25h

Initiation Photographie numérique

« Le grand détournement »

Enseignant :
Sandrine Binoux

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français - anglais pour les étudiant·e·s
en échange

Objectifs

Permettre aux étudiants d'acquérir une technique de base en prise de vue numérique et retouche d'image. Mettre en application les connaissances initiées par l'atelier dans une pratique effective de la photographie, soit comme prise de notes, documentation d'un projet, scénario d'usage, soit comme moyen d'expression pure.

Contenus

L'appareil photographique : ses réglages et leurs incidences sur le rendu de l'image ; le couple vitesse / diaphragme, la profondeur de champ, le choix d'une optique ; la température de couleur, la cellule, l'éclairage.

Initiation au studio de prise de vue

Méthode de base de gestion de fichiers par Bridge, développement de l'image numérique dans Camera Raw, préparation d'un fichier pour impression jet d'encre dans Photoshop.

Mode d'enseignement

Initiation pratique par petits groupes

Évaluation

Assiduité, bilan sur la maîtrise des outils et techniques

Charge de travail S3 : 30h

Charge de travail S4 : 30h

Enseignements spécifiques et maquette pédagogique – année 3

Le cursus de la troisième année s'articule entre des cours obligatoires pour tous (théorie et culture générale, méthodologie, apprentissages techniques) et des ateliers spécifiques aux domaines de l'objet, de l'espace, du media graphisme et media numérique. Au premier semestre, l'étudiant choisit deux ateliers où il suit tous les sujets proposés. Pour les étudiants motivés, et avec l'accord de l'équipe enseignante, il est possible de suivre un troisième atelier ou de participer aux travaux de certains laboratoires de recherche. Ceci ne donne pas lieu à l'obtention de crédits mais demande pour autant un engagement équivalent.

Tout changement d'atelier doit être discuté avec l'équipe enseignante et le coordinateur de la phase programme. Un fois acté auprès de l'équipe enseignante, ce changement doit être communiqué à la scolarité (scolarite@Esadse.fr).

Le second semestre est consacré au développement d'un projet personnel déjà initié au premier semestre et à la préparation du DNA. En dehors des cours théoriques obligatoires, l'étudiant est libre de solliciter, sur rendez-vous, les enseignants de son choix pour continuer les recherches et aboutir les projets qu'il souhaite présenter à l'examen de fin d'année.

Composition des ateliers :

Objet :

Julie Mathias et Benjamin Graindorge

Espace :

Laurent Grégori et Grégory Granados

Graphisme :

Denis Coueignoux et Jean-Claude Paillasson

Création numérique :

Random (Lucile Schrenzel, Jacques-Daniel Pillon, Jérémie Nuel, Damien Baïs)

Tableau des crédits

Année 3 Option design

21

| Histoire, théorie des arts et langue étrangère | S5 | S6 |
|--|-----------|-----------|
| Histoire de l'art (R. Mathieu) en option sur inscription | 1 | 1 |
| Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine | 1 | |
| Histoire du design (L. Mauderli) | 1 | 1 |
| Histoire des idées et Théorie critique du design (A. Schoellkopf) | 3 | 1 |
| En-jeux contemporains (C. Corlieu-Maezaki) | | 1 |
| Anglais ou français langue étrangère (FLE) | 1 | 1 |
| Méthodologie, techniques et mises en œuvre | | |
| 2 ateliers au semestre 5 /Projet personnel et préparation au DNA au semestre 6 | 6 | 2 |
| Atelier objet (J. Mathias) | 3 | |
| Atelier espace (L. Grégori et G. Granados) | 3 | |
| Atelier graphisme (D. Coueignoux et J-C. Paillasson) | 3 | |
| Atelier numérique (Random) | 3 | 2 |
| Méthodologie et développement de projet (A. Schoellkopf) | 2 | |
| Dessin (A. Vérot) | 1 | |
| Gestion des moyens de production et de communication + projet Mobilité Christophe Marx | 1 | |
| Initiation aux outils numérique (J.D Pillon) | 2 | |
| Recherches et expérimentations | | |
| Pertinence des références et étapes de travail | 2 | 2 |
| Workshops – semaines pratiques et recherches | 2 | |
| Carnet de recherches | 2 | 2 |
| Bilan | | |
| Présentation critique | 2 | |
| Qualité plastique et présentation formelle | 2 | |
| Stage | | 2 |
| Diplôme national d'art | | 15 |
| Récapitulatifs des crédits | | |
| Histoire, théorie des arts et langue étrangère | 8 | 5 |
| Méthodologie, techniques et mises en œuvre | 12 | 4 |
| Recherches et expérimentations | 6 | 4 |
| Stage | | 2 |
| Bilan | 4 | 15 |

Histoire du design

Design Drillings (carottages de l'histoire du design)

L'exposition de design comme mode opératoire d'une narration de l'histoire du design

Enseignant :

Laurence Mauderli

Enseignement :

théorique

Langue d'enseignement :

français

Objectifs

A travers l'étude d'expositions de design historiques et contemporaine(s), soit de divers documents, catalogues, revues de presse, vues des expositions, enregistrements, blogs, communiqués de presse, témoignages, entretiens de personnes qui ont contribué à l'exposition étudiée etc., les étudiant·e·s apprennent à identifier, analyser et replacer dans leurs contextes socio-culturels, politiques et économiques les problématiques matérialisées par celles-ci. Ils/elles apprennent à comparer des objets, des formes, des idées du passé avec celles du présent. Enfin, au-delà de saisir l'importance de l'exposition de design comme repère du design et de son histoire, les étudiant·s acquièrent des connaissances historiques et théoriques leur permettant de comprendre la place du design dans nos sociétés et, cela va de pair, de leur propre positionnement dans le champ de la création contemporaine.

Contenus

Prenant comme stimulus le « vaste et ambitieux programme de recherche sur l'histoire des expositions » lancées en 2011 par le Centre Georges Pompidou, ce cours procède, à l'aune de l'histoire du design, d'un carottage dans l'histoire des expositions temporaires de design en France et ailleurs dans le monde. Design drillings prend l'exposition de design comme un objet d'étude. L'idée est de prélever, via ces monstrations, une portion stratifiée d'un moment du design et de son histoire afin de saisir les enjeux historiques et contemporains. Ce cours a pour ambition l'analyse critique d'une sélection d'expositions-phares qui soulèvent une voire plusieurs problématique(s) de design. Le contexte temporel court de 1851 à 2021 soit 170 années. Il donne à voir, non seulement une structuration, par l'exposition, du sujet design, mais aussi, une forme de dévolution de monstrations manifestes tant persuasives

que prospectives du design lesquelles font émerger, rendent comptes ou anticipent des enjeux majeurs du design et ainsi cherchent le dialogue avec le public.

Sélection d'exemples étudiés : 1851 : L'Exposition universelle de Crystal Palace (révolution industrielle, industrialisation à grande échelle, progrès, politique) ; 1944 : Are Clothes Modern? (quelle relation entretenons-nous avec nos vêtements ?) ; 1969 : Quest-ce que le design ? (une quête épistémologique du design français), 1988 : Les Années 50 (un regard rétrospectif sur le design des années 50 dans les années 80), 1995 : Mutant Materials in Contemporary Design (les nouveaux matériaux du design) , 2021 : Memphis : 40 Years of Kitsch and Elegance (retour sur 40 ans du groupe Memphis).

Mode d'enseignement

Cours magistraux, présentations, suivies de discussions-critiques, recherches, lectures, analyses, présentations par les étudiant·e·s.

Évaluation

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

Charge de travail S5 : 25h

Charge de travail S6 : 25h

Histoire des idées

Théorie critique

Philosophie et esthétique

Enseignant :
Anouk Schoellkopf

Enseignement :
théorique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Acquisition de bases conceptuelles transdisciplinaires à partir de thématiques contemporaines, selon une trame historique. Mise en évidence de points de vue articulés et développement de l'aptitude à faire des choix et à exercer un regard critique. L'intitulé « théorie critique » fait référence au travail d'analyse nécessaire à chaque thème. Il est issu de l'école de Francfort (Th.W. Adorno, M. Horkheimer, Ernst Bloch). La théorie critique est le questionnement produit par une discipline sur elle-même en s'appuyant sur des notions provenant d'autres domaines pour réévaluer ses fondements et ses horizons. Elle suppose qu'aucune discipline ne peut se permettre de fixer ses champs sans évaluer ses objets, ses thèmes et ses moyens (méthodes). Les séances proposeront donc de définir des champs de pratiques situationnelles du design dans les disciplines et dans différents langages. Cela permettra aux étudiants de situer leur pratique par rapports à des enjeux conceptuels et de travailler à un positionnement pouvant aboutir à des thématiques de recherche en design.

Contenus

Les cours visent des approfondissements thématiques, l'acquisition de bases théoriques et la mise en évidence de problématiques contemporaines selon une trame historique. Ils sont suivis de discussions où chacun doit s'impliquer activement. Les projections/présentations/exposés – exigeant une attention portée aux modes de communication visuelle – engagent chacun au partage, au dialogue et au questionnement en vue d'approfondir par complémentarité les sujets abordés.

Il s'agira d'aider les étudiants à élaborer les conditions de leur positionnement dans le champ du design lorsqu'il travaille sur des objets spécifiques.

La question de la place du designer (comme producteur, auteur ou créateur) fera dans chaque séance l'objet d'une attention particulière. Elle rejoint des questions contemporaines sur le statut de l'auteur, les nouvelles définitions de l'écriture depuis le XX^e siècle pour repenser les relations de l'auteur au monde (S. Mallarmé et l'évanouissement de la subjectivité autoriale, W. Benjamin et l'auteur comme producteur, R. Barthes et la disparition de l'auteur). Cette dynamique est conjointe à l'émergence (plus exactement à la réémergence – puisque ce thème était actif au moment de la Renaissance italienne) du design comme projet et à la construction du design comme pratique industrielle spécifique au cours de la première moitié du XX^e siècle. Il faudra donc engager une réflexion sur les situations historiques qui ont fait du design une pratique prédominante. Vilhèm Flusser a engagé, à partir des acquis de l'école de Francfort et des théories critiques issues de ce mouvement, une pratique interprétative des pratiques du design en tenant compte d'une de ses spécificités : la capacité à produire des désignations. Le design, comme pratique théorique, rejoint également la manière de concevoir les relations interdisciplinaires des visual studies. Nous consacrerons une séance particulière pour rendre compte des apports singuliers de cette manière de construire son objet par une discipline – l'attitude des visual studies rejoint certains pratiques théoriques empiriques (anthropologie culturelle, archéologie, etc.) dont nous tracerons les contours en relation avec les constructions d'objet graphique, d'objet spatial et d'objet matériel.

La question soulevée par le cours cherchera à concevoir une épistémologie des formes sensibles matérialisées par le design. De ce point de vue les apports de M. Foucault pour distinguer au sein d'une pratique de savoir (épistémè de L'Archéologie du savoir) entre énoncé, proposition et formulation seront d'un grand secours.

Mode d'enseignement

En alternance :

- cours théoriques, projections de documents, interventions d'enseignants et d'intervenants ;
- exercices pratiques (exposés d'étudiants).

Chaque séance est une séance ouverte d'élaboration des dimensions spécifiques au design dans les pratiques de l'espace, les pratiques de production d'objet et les pratiques du graphisme.

Le cours tiendra compte des propositions et des thèmes de travail de chaque atelier pratique.

Évaluation

Présence aux cours, investissement dans les débats, qualité des exposés, aptitude à s'appropriier les contenus abordés et à les articuler dans des carnets de bords.

Charge de travail S5 : 50h

Charge de travail S6 : 30h

Bibliographie générale commune

Th.W. Adorno, Théorie esthétique (1970), Klincksieck, 1974, 2011

Th. W. Adorno & M. Horkheimer, La Dialectique de la Raison (1944), Gallimard, 1974

V. Flusser, Petite philosophie du design, Circé, 2002

M. Foucault, L'Archéologie du savoir (1969) Gallimard, 2008

Hal Foster, Design et crime, Les Prairies ordinaires, 2008

Hal Foster, Le Retour du réel. Situation actuelle de l'avant-garde, a été traduit en français aux éditions La Lettre volée.

Max Horkheimer, Théorie traditionnelle et théorie critique, Gallimard, 1974

Jean-Marie Vincent, La Théorie critique de l'École de Francfort, Galilée, 1976

Une bibliographie spécifique sera remise aux étudiants lors de la première séance thématique.

En-jeux contemporains

Enseignant :

Camille Corlieu-Maezaki

Enseignement :

théorique

Langue d'enseignement :

français

Contenu et objectifs

Le séminaire En-jeux contemporains

se propose d'explorer les thèmes qui traversent notre époque, à commencer par l'environnement et tout ce à quoi il est relié (anthropocène, climat, écologie, décroissance ...), l'intelligence artificielle et les technologies, le transhumanisme, la question du genre et de la place des femmes, la notion de care, la transmission des savoirs... Autant de domaines qui aujourd'hui renvoient l'humain à ce qui fait son humanité et lui font repenser sa relation au monde.

Des références en anthropologie, philosophie, sociologie, sciences, économie, éducation, psychologie, design, art et littérature seront convoquées dans un esprit de décloisonnement des disciplines pour favoriser une mise en perspective qui ouvre de nouveaux horizons et réactualise notre vision d'un monde dont on rebat les cartes.

Jeter des ponts, rendre le passé contemporain et nous aider à construire le futur, ressaisir le présent à l'aune des défis qui se posent à nous et ainsi irriguer l'imaginaire pour pré(s)entir et proposer, à travers le design, de nouveaux usages.

Transversalité et questionnements seront les clés pour mieux comprendre ce qui se joue dans ce nouveau paysage, en saisir les contours, les aspérités et les éclats de lumière. Et pouvoir ainsi deviner, dessiner le hors-champ des possibles en jeu.

Le cours se veut un laboratoire de réflexion où la place sera accordée aux échanges, aux questionnements et au débat, et dans lequel chacun.e sera amené.e à nourrir les thèmes et les prospectives proposés au sein de groupes de travail.

Ce mode opératoire permettra à la fois à l'étudiant.e de s'initier à la recherche, de s'emparer d'éléments destinés à enrichir son mémoire et sa démarche plastique, et de poser un regard sur le monde et sa place en tant que créateur/créatrice.

Mode d'enseignement

Présentations suivies de discussions-critiques, analyses, présentations par les étudiant-e-s.

Évaluation

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

Charge de travail S5 : 35h par semestre (cours + travail personnel)

Histoire de l'art

L'art de 1945 à nos jours
en option sur inscription au semestre

Enseignant :
Romain Mathieu

Enseignement :
théorique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Connaissance approfondie des différents mouvements, artistes et designer depuis la seconde guerre mondiale jusqu'à aujourd'hui. Capacité d'analyse et d'interprétations tant sur le plan formel qu'en les associant aux diverses transformations qui s'opèrent au cours de la modernité.

Contenus

L'enseignement aborde la diversité des productions dans les arts visuels, le design et l'architecture au cours de la seconde moitié du XXe siècle et jusqu'à aujourd'hui. Une attention est portée à la transformation de la notion d'œuvres par les avant-gardes des années soixante. On interrogera ainsi les rapports au medium, au lieu, à l'objet, au corps qui affectent les œuvres durant cette période et modifient aussi le statut de l'artiste.

Mode d'enseignement

Cours théorique magistral, projections.

Évaluation

Evaluation semestrielle faite par l'enseignant sous la forme d'analyses d'œuvres écrites ou orales. Sont évaluées les capacités à développer un questionnement et une réflexion sur une œuvre singulière ou sur un ensemble de productions artistiques. Sont aussi pris en compte l'organisation et la structuration du propos, la maîtrise d'outils méthodologiques, la qualité de l'argumentation et la curiosité intellectuelle.

Charge de travail S5 : 25h

Charge de travail S6 : 25h

Causons design

Enseignant :
Rodolphe Dogniaux

Enseignement :
théorique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

À partir d'un point de départ remarquable contemporain ou historique, les liens, les récurrences, les compléments d'informations, les dérives, les anecdotes, les relations formelles et conceptuelles, seront énoncés afin de comprendre la complexité des pratiques du design aujourd'hui. Savant mélange entre actualité et passé, grands noms et anonymes, design et truc, les liens tissés essaieront de révéler que toutes intentions créatives possèdent un socle culturel à la fois spécifique et éclectique.

Contenus

Les séances seront abordées par thématiques tel que le designer de monolithe, la diplomatie du design, le design conté, design en noir et blanc, point-tiret-design.

Mode d'enseignement

Cours magistral

Évaluation

Assiduité au cours magistral. Il est demandé aux étudiants de tenir un carnet de recherches personnelles relatives au design, à l'architecture, à l'art contemporain et aux écrits (littérature, blogs, presse) qui s'y rapportent.

Charge de travail S5 : 25h

Charge de travail S6 : 25h

Méthodologie et développement de projet

Enseignant :
Anouk Schoellkopf

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

Acquisition d'une méthodologie de recherche, de conception et de rédaction ; construction de problématiques, argumentaires et élargissement des champs de réflexion et de références.
Construction d'une autonomie dans la recherche.

Contenus

Cours de méthodologie de recherche, de problématisation et de rédaction, en vue de saisir les enjeux et la nécessité d'une construction analytique solide, inscrire les projets dans un champ culturel, socio-économique et politique qui leur donnera cohérence et pertinence.

Mode d'enseignement

Suivi individuels de projet, dialogue et échanges de points de vue critiques. Articulation et énonciation d'un projet de recherche personnel (1^{er} semestre). Suivi individuel ou par petits groupes (2nd semestre).

Évaluation

Qualité et pertinence des réponses aux exercices. Bonne appropriation des outils dans l'analyse et le positionnement des projets.

Charge de travail S5 : 50h

Charge de travail S6 : 30h

Atelier graphisme

Images dessinées

Systemes Graphiques et Dispositif d'Images

Enseignant :
Jean-Claude Paillason

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français

Objectifs

(S5) Aborder les fondamentaux iconographiques : du graphisme et des images dessinées

(S6) développement d'un projet iconographique - Mise en place d'une méthodologie du projet.

Contenus

Iconographies : Images, Perception visuelle, Imagination, Imaginaires, Illustrations, Images dessinées, Systemes de signes (Imagerie, Typographie, Cartographie).
S'articule également à certains thèmes de recherche du Laboratoire Images_Récits_ Documents ouvert aux étudiants qui souhaitent prolonger la démarche du cours.

Mode d'enseignement

Atelier pratique collectif. Interventions théoriques et historiques

Évaluation

Continue.
Participation à l'atelier obligatoire.
Présentation d'une édition du projet sous une forme graphique élémentaire.

Charge de travail S5 : 90h

Charge de travail S6 : 45h

Atelier graphisme

Enseignant :
Denis Coueignoux

Enseignement :
théorique et pratique

Langue d'enseignement :
français et anglais

Objectifs

Acquérir les connaissances de base conceptuelles, historiques, techniques nécessaires à la pratique du graphisme tout en développant un début d'autonomie dans les recherches formelles et théoriques. Développer un regard critique et esthétique.

Contenus

Travail de recherche et d'expérimentation sur des sujets donnés par l'enseignant et mise en pratique des connaissances par un travail de groupe sur un ou des concours ou workshops destinés à être produits « échelle 1 ».

Mode d'enseignement

Rendez-vous individuels et de groupes, échanges et accrochage.
A partir de thématiques et sujets donnés en début de semestre et sous forme de discussions communes et suivi individuel, l'accent sera mis sur l'évolution des projets et propositions ainsi que sur l'apprentissage d'une méthodologie personnelle. Différents "workshops" ou ateliers ponctuels ou transversaux pourront être mis en œuvre sur la durée du semestre en complément de l'enseignement hebdomadaire.

Évaluation

L'évaluation est continue tout au long du semestre et prend en compte aussi bien les capacités de l'étudiant à répondre aux attentes du programme mais aussi son attitude et son implication au sein de l'atelier graphisme.
L'ensemble des enseignants de l'atelier graphisme du semestre 6 est partie prenante de cette évaluation continue.
Les crédits sont accordés de manière collégiale à la fin du semestre.

Charge de travail S5 : 90h

Charge de travail S6 : 45h

Atelier création numérique

Capsules pédagogiques et suivi individualisé

Enseignant :

Lucile Schrenzel, Jacques-Daniel Pillon, François Brument, Jérémie Nuel

Enseignement :

pratique

Langue d'enseignement :

français - anglais pour les étudiant-e-s en échange

Objectifs

Veille technique

Les pratiques numériques sont vastes et nécessitent une exploration technique constante.

Nous proposerons régulièrement sous la forme de capsules pédagogiques et sur des sujets variés, des moments exploratoires pour se familiariser avec les outils numériques contemporains.

Écriture numérique

Il sera demandé aux étudiant-e-s de s'interroger sur la spécificité d'une écriture artistique numérique et d'exprimer la leur par le projet.

Les différentes capsules techniques et culturelles constituent un bagage qui permettra aux étudiant-e-s de comprendre les moyens et les enjeux de la création numérique mais c'est par la pratique qu'il-elle-s devront l'expérimenter.

A partir d'une ou plusieurs pistes, l'étudiant.e développera un projet singulier fondé sur ses explorations et ses propres centres d'intérêt.

Pair à pair

Dans la mesure du possible, les capsules seront proposées à différents niveaux pour favoriser les échanges entre pairs.

Contenus

Les capsules seront proposées chaque semaine sur des sujets divers tel que l'impression 3D, la programmation, l'électronique etc. La jauge et le lieu seront adaptés pour chaque capsule, les inscriptions se feront en début de semaine. Projet individuel ou collectif.

Mode d'enseignement

Cours technique et pratique en groupe sur inscription avec des jauges adaptées. Suivi individualisé sur rendez-vous

Évaluation

Maîtrise des nouveaux outils abordés, qualité et pertinence des projets. Évaluation en entretien individuel et contrôle continu.

Charge de travail S5 : 180h

Charge de travail S6 : 90h

Atelier création numérique

Programmation et dispositifs interactifs

Enseignant :
Damien Baïs

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
français - anglais pour les étudiant·e·s
en échange

Objectifs

Le code comme outil de création, découverte et réalisation d'un projet numérique autour de la programmation informatique. Cet enseignement se divise en deux parties, l'une théorique, visant à sensibiliser aux cultures numériques, mais aussi à sa critique et à son détournement. L'autre partie, technique et pratique, est en prise directe avec la machine, de sa découverte (hardware) à sa programmation (software). Sous forme de sessions de travail en groupe sont abordées les notions de programmation orientée objet, d'algorithmie, de théorie de la programmation informatique, de notion d'électronique ainsi que l'apprentissage de divers langages ou environnements de développement. La finalité du cours est de proposer un ou plusieurs dispositifs numériques de l'installation interactive aux jeux vidéo expérimentaux. Quelques exemples parmi les domaines abordés en cours : dispositifs, installations ; objets interactifs / internet des objets ; graphisme génératif ; réalité virtuelle et réalité augmentée ; visualisation de données ; captation de données physiques ; flux réseau ; jeux vidéo expérimentaux.

Contenus

Présentation de projet dans les champs des pratiques numériques, cours pratiques en groupe.

Mode d'enseignement

Cours technique et pratique en groupe. Suivi individualisé sur rendez-vous

Évaluation

Évaluation en entretien individuel et contrôle continu.
Maîtrise des nouveaux outils abordés, qualité et pertinence des projets.

Charge de travail S5 : 90h

Charge de travail S6 : 90h

Atelier Objet

FABECOLE - Innovation par les matériaux

Enseignant :

Julie Mathias, Marie-Aurore Stiker-Metral et Benjamin Graindorge

Enseignement :

pratique

Langue d'enseignement :

français

Objectifs

Dans un questionnement autour du rapprochement école et entreprises, le contexte régional est le support d'une démarche de créativité et de développement dans le champ du design objet. Cet exercice renforce l'insertion professionnelle de nos étudiants dans une variété d'appareils de production à même de leur ouvrir des perspectives d'emploi en fin de cursus.

Contenus

A partir d'une expertise et d'une analyse d'un appareil de production d'une entreprise il s'agit ici de proposer de nouvelles perspectives de développement de produits innovants permettant à l'entreprise d'élargir son offre, de faire évoluer son image et découvrir de nouveaux marchés.
Chaque proposition fait l'objet d'une progression en plusieurs phases en concertation avec l'entreprise et les enseignants.

Mode d'enseignement

Projet situé

Évaluation

Respect des différentes phases de conception du projet, présentation finale du projet à l'oral devant un jury constitué des enseignants et de l'entreprise.
Développement d'un prototype par groupe projet dans l'usine partenaire

Charge de travail S5 : 90h

Charge de travail S6 : 90h

Projet Mobilité

En option et sur inscription

Enseignant :
Christophe Marx

Enseignement :
pratique

Langue d'enseignement :
Français

Objectifs

Occuper des ateliers comme un laboratoire de recherche et d'expérimentation. Une proposition de travail autour de la mobilité. Le dessin est le point de départ, il permet de faire des choix et il parle du projet. Un dessin de Maquette – une expérimentation.

Contenus

Par des machines et des micros-architectures, appréhender la compréhension des énergies renouvelable, la gravité, le soleil, le vent comment faire avec cela ?

Mode d'enseignement

Par le faire en atelier ouvert et en travaillant avec des étudiants des années 3, 4, 5 Art et Design

Évaluation

Assiduité, participation et pertinence

Atelier espace

Enseignant :

Laurent Grégori et Grégory Granados

Enseignement :

théorique et pratique

Langue d'enseignement :

français

Objectifs

Ouvrir le champ de réflexion aux enjeux du design d'espace et d'interventions contextualisées, en extérieur ou en intérieur. Faire découvrir aux étudiants la pluralité des disciplines participant au développement d'un projet lié aux espaces, à leur identité et à leurs pratiques. Développer les outils d'analyse, de conception et de communication du projet (maîtrise des échelles et de la matérialité des projets, représentations 2D et 3D)

Contenus

Pour les sujets longs (sur un ou deux semestres), la recherche est dans un premier temps collective. Il s'agit de mettre en commun aussi bien les analyses de lieu (prises de données sur le terrain, aux archives, rencontres et entretiens, plans...) que les recherches sur la thématique elle-même (articles de revues, ouvrages, sites, conférences...) Un point hebdomadaire permet d'échanger sur l'avancée de l'analyse et sur les questions et problématiques soulevées par les étudiants.

Puis au vu de l'analyse et de la connaissance acquise en groupe, chacun présente son souhait d'intervention. En fonction des affinités de thématiques et du souhait de travailler seul ou en équipe, les groupes projets se constituent.

Enfin, suivi individuel des projets avec un temps d'échange hebdomadaire commun.

Mode d'enseignement

Sujets donnés d'ampleur variable, pouvant se dérouler sur les deux semestres. Echanges communs sous forme de table ronde, puis suivi individuel de chaque groupe ou étudiant lors de l'élaboration du projet. Présentation de l'avancée des travaux avec des dates de rendus intermédiaires précises, au cours desquels chacun participe à la présentation des autres.

Évaluation

L'évaluation se fonde sur la capacité de l'étudiant à répondre aux différentes phases de l'atelier et sur son implication au sein de celui-ci. Les crédits sont attribués lors de la présentation finale du travail. Une attention particulière est portée à l'articulation pertinente entre l'analyse, le positionnement, le projet et sa communication.

Charge de travail S5 : 48 h

Charge de travail S6 : 48 h