

Ecole supérieure
d'art et design
Saint-Étienne

2025 Catalogue 2026 de cours

Années 4 et 5

Les années 4 et 5 forment la phase projet – second cycle. Elles mènent à la présentation du Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP).

L'Esadse propose deux options (art et design), avec deux particularités uniques en France : une mention transdisciplinaire et la possibilité pour tous les étudiants en design de suivre leur 5e année en alternance. Pour toutes les options et mentions, la 4e année est caractérisée par un stage et/ou une expérience à l'étranger.

Option design 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 partenariats extérieurs 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.
- de se positionner comme 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.

Le DNSEP design mention Objet offre une possibilité de formation en alternance en année 5.

Mention OBJET

Liste de cours – 4 ^{ème} année option design	ECTS S7	ECTS S8
UE Initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts		
Méthodologie de la recherche	9	-
Histoire du design		-
En-jeux contemporains		-
Séminaire de méthodologie et 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)✓ Space Telling✓ Lab Objet		-
Suivi et présentation intermédiaire du mémoire		-
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine		-
UE Projet plastique : prospective, méthodologie, production		
Projets prospectifs, en partenariat, concours	19	-
Suivi de projet		-
Recherches personnelles, suivis d’atelier, rendez-vous individuels		-
Présentation critique et formelle, qualité plastiques (bilan semestriel)		-
Approche professionnelle	1	-
UE Langue étrangère		
Anglais ou Français langue étrangère	1	-
UE Stage long ou mobilité en école partenaire		
Stage long	-	30
Mobilité en école partenaire	-	30
Récapitulatifs des crédits Ects	S7	S8
UE Initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts	9	-
UE Projet plastique : prospective, méthodologie, production	20	-
UE Langue étrangère	1	-
UE Stage long ou mobilité en école partenaire	-	30
Total	30	30

Crédit Ects

Un crédit Ects valide 25h à 30h de travail (cours, stage, atelier, etc).

La charge de travail à l'Esadse prévoit en plus du temps de travail en cours et atelier, environ 30% de temps de travail personnel (8h à 10h de travail personnel).

1 Ects = 25h-30h de présentiel + 8h-10h de travail personnel

Mention OBJET

Liste de cours – 5 ^{ème} année option design	ECTS S9	ECTS S10
UE Méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)		
Histoire du design	20	-
Suivi et présentation intermédiaire du mémoire		-
Séminaire de méthodologie et 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)✓ Space Telling✓ - Lab Objet		-
Anglais ou Français langue étrangère		
Approche professionnelle		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine		-
UE Mise en forme du projet personnel		
Projets prospectifs, en partenariat, concours	10	-
Recherches personnelles, suivis d’atelier, rendez-vous individuels		-
Présentation critique et formelle, qualité plastiques (bilan semestriel)		-
UE Epreuves de du diplôme		
Diplôme national supérieur d’expression plastique (DNSEP) - mémoire	-	5
Diplôme national supérieur d’expression plastique (DNSEP) – TP	-	25
Récapitulatifs des crédits Ects	S9	S10
UE Méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)	20	-
UE Mise en forme du projet personnel	10	-
UE Diplôme national supérieur d’expression plastique - DNSEP	-	30
Total	30	30

Crédit Ects

Un crédit Ects valide 25h à 30h de travail (cours, stage, atelier, etc).

La charge de travail à l'Esadse prévoit en plus du temps de travail en cours et atelier, environ 30% de temps de travail personnel (8h à 10h de travail personnel).

1 Ects = 25h-30h de présentiel + 8h-10h de travail personnel

Méthodologie d'initiation à la recherche

Laurence MAUDERLI, Camille CORLIEU-MAEZAKI

Objectifs

Ce cours, **Introduction au mémoire et méthodologie de la recherche**, 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 4e et de 5e 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 aide l'étudiant.e à circonscrire un thème et l'oriente, 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.

Charge de travail

Semestres 7 et 9 : 25 heures

Modalité d'évaluation

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

Mode d'enseignement

Conférences, 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.

Contenus

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.

Histoire du design

Laurence MAUDERLI

Objectifs

Le design en perspective : sources, ressources et modèles historiques

Explorer la notion d'utopie et ses prolongements à travers la modernité, la postmodernité et la société contemporaine. Développer un positionnement personnel clair, critique et réfléchi. Acquérir un socle théorique solide et structurant, tout en nourrissant une réflexion approfondie sur le design et en comprenant le rôle déterminant de son histoire dans les pratiques actuelles.

Charge de travail

Semestre 7 : 13 heures Semestre 9 : 13 heures

Modalité d'évaluation

Assiduité et rendus.

Mode d'enseignement

Les séances s'articulent avec la présentation et l'analyse de pratiques de designers, artistes, architectes etc., avec lecture analytique et critique de textes issus des sciences humaines et sociales.

Cours magistraux, recherches, lectures, analyses, présentations par les étudiant.e.s.

Contenus

Le design en perspective : sources, ressources et modèles historiques

Constat : Si le design est aujourd'hui largement perçu comme un moyen de production et d'expression inscrit dans des dynamiques contemporaines — notamment à travers l'objet industriel et/ou numérique, au cœur des enjeux économiques et esthétiques —, il s'affirme également comme un outil critique et prospectif. Tout au long de son histoire, plusieurs démarches de design ont remis en question le modèle industriel, la consommation de masse ou encore les systèmes de services. Ces approches historiques ouvrent des pistes de réflexion sur des problématiques sociales, environnementales et politiques tout en réaffirmant le rôle essentiel de l'utopie dans le projet de design.

Ce cours propose d'explorer certaines pistes historiques du design et d'interroger l'utopie comme source d'inspiration et ressource pour la pratique du projet. Nous étudierons notamment le modèle développé par les Shakers aux États-Unis dès la fin du XVIII^e siècle, ainsi que l'expérience des Global Tools en Italie entre 1973 et 1975 initiée par Alessandro Mendini, Ettore Sottsass et d'autres. D'autres références viendront également enrichir cette réflexion. Considérés comme des jalons fondateurs du design, nous tenterons de saisir les enjeux des modèles et projets abordés afin de comprendre comment ils continuent aujourd'hui à nourrir et à influencer les pratiques contemporaines.

En-jeux contemporains

Camille CORLIEU-MAEZAKI

Objectifs

Ce cours est destiné à permettre 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.

Charge de travail

Semestre 2 : 25 heures Petites recherches à faire en trinôme et à présenter en classe.

Modalité d'évaluation

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

Mode d'enseignement

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

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 perspectives proposés au sein de groupes de travail.

Contenus

Le séminaire En-jeux contemporains se propose d'explorer les thèmes qui traversent notre époque, et ce semestre sera dédié à la notion de care, la question du genre et la place des femmes, l'intelligence artificielle et le transhumanisme,... 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.

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Images récits documents

Jean-claude Paillasson, Anouk Schoellkopf

Objectifs

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.

Séminaire de méthodologie IRD: identifier des outils de graphisme, de récits dessinés en liasion avec la conception et l'écriture du mémoire.

Enseignant.e.s : Jean-Claude Paillasson, Anouk Schoellkopf, Marie-Caroline Terenne

Charge de travail

Charge de travail : semestre 7 - 30h / semestre 9 - 40 à 60h selon la programmation

Modalité d'évaluation

Évaluations 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.

Mode d'enseignement

Intervention thématisée 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.

Enseignement : théorique et pratique

Langue d'enseignement : français

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).

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Random Lab

David-olivier Lartigaud, Jeremie Nuel, Lucile Schrenzel

Objectifs

Le Random(Lab) s'appuie sur la pratique du projet numérique 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 maquettage technique ; 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.

Dans le cadre du séminaire, les étudiant.e.s sont familiarisé.e.s avec cette méthode de travail et invité.e.s à participer aux activités du Random(Lab).

Charge de travail

Semestre 7 : 75 heures Semestre 9 : 75 heures

Modalité d'évaluation

Présentiel, implication dans le séminaire.

Mode d'enseignement

Enseignement : théorique et pratique

Langue d'enseignement : français

Compétences visées

- Connaître les enjeux de la recherche en création numérique ;
- Apprendre à positionner conceptuellement et esthétiquement un projet ;
- Apprendre à approfondir ses références et à structurer et construire une argumentation en vue de la rédaction du mémoire de master et par la suite, d'étayer sa pratique professionnelle ;
- Développer son regard critique sur les productions numériques.

Contenus

En s'inspirant d'une forme "magazine", les séances de séminaire s'articulent autour de diverses rubriques réinventées chaque année. Partant de l'actualité culturelle et des recherches initiées pour l'écriture du mémoire, le séminaire, sous forme de brefs exposés et de discussions, permet d'approfondir les questions liées à l'histoire et à la culture du numérique dans le champ de la création. A l'issue de chaque séance, une mise en ligne des éléments abordés est opérée via le site <https://reflux.media/>.

Certaines séances accueillent également le GLURN (Groupe de lecture de l'UR numérique), initié par Coby-Rae Crosbie, chercheuse au sein de l'UR numérique (<https://u-r-n.io/fr>).

Une participation à la programmation de conférences, de rencontres, séminaires et colloques dans le cadre du Random(lab) est aussi vivement encouragée.

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Laboratoire d'expérimentations des modernités

Karim Ghaddab

Objectifs

Le séminaire n'est pas un cours magistral ; il vise à encourager et encadrer l'exploration : mener une recherche, tant théorique que plastique, qui, pour chaque étudiant, s'inscrive à la fois dans son travail personnel et dans le cadre de la ligne de recherche du laboratoire.

La dimension expérimentale est essentielle en ce sens qu'il ne s'agit pas seulement d'acquisition de connaissances académiques et théoriques, mais véritablement de mettre à l'épreuve toutes les modalités de développement et d'existence d'une oeuvre d'art.

Contenus

La modernité est notre héritage, mais un héritage multiple et diffracté. La création contemporaine requiert une relecture non pas de *cette* mais de *ces* modernités afin de saisir les circulations, comme héritages ou résurgences, mais aussi comme renversements de la marge au centre ou du refoulé à l'exprimé. En s'appuyant sur ses divers avatars, il s'agit de voir quels sont les permanences, résiliences, continuités, ruptures et transformations qui forment notre contemporanéité.

Charge de travail

2h hebdomadaires + travail personnel.

Modalité d'évaluation

Contrôle continu. Sont évalués l'implication, la curiosité et l'esprit d'initiative.

Mode d'enseignement

Cette recherche se fait selon des moyens divers : études de textes, analyses d'oeuvres, visites de lieux divers (expositions, ateliers, d'expérimentations formelles, d'initiations techniques), rencontres d'artistes, mises en espace, discussions-débats, etc.

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Spacetelling

Emmanuelle Becquemin, Ernesto OROZA, Emilie Perotto, Simone FEHLINGER

Objectifs

Enseignant.e.s : Emmanuelle Becquemin, Simone Fehlinger, Ernesto Oroza, Émilie Perotto

En développant leurs propres outils de recherche-crédation, les projets menés au sein de Spacetelling emploient les méthodologies des sciences humaines et sociales ainsi que les méthodologies de l'art et du design — alliant recherche théorique (littérature, étude de terrain, analyse critique) et recherche pratique (production de pièces plastiques expérimentales, documentation, écriture, production audiovisuelle et multimédia, performance, exposition, publication, événement). L'exposition et la publication sont des médiums privilégiés, tant comme outils de diffusion de la recherche, comme espaces d'expérimentation de la recherche, et comme mises en forme de la recherche.

Charge de travail

Semestres 7 et 9 : en fonction de la programmation du laboratoire

Modalité d'évaluation

Participation active aux projets.

Mode d'enseignement

Enseignement : théorique et pratique

Langue d'enseignement : français

Modes d'enseignement : enquête de terrain, expérimentation, exposition, séminaire.

Contenus

Le groupe de recherche Spacetelling étudie la performativité des artefacts (artistiques, industriels ou scientifiques), des récits (visuels et matériels) et des pratiques qui désignent nos réalités dans le contexte socio-économique post-industriel et la crise environnementale actuelle.

Nous ne vivons pas sans médiation avec nos environnements. Nous rendons notre monde habitable à travers la pratique de nos outils, nos images, nos objets, nos récits et nos gestes qui constituent nos espaces. Ceux-ci se définissent ainsi en tant d'agencement modélisant profondément nos corps, nos paysages, nos comportements, nos relations. En définissant nos espaces en tant qu'écologies de relations, le groupe de recherche Spacetelling étudie la performativité des artefacts (artistiques, industriels ou scientifiques), des récits (visuels et matériels) et des pratiques qui désignent nos réalités dans le contexte socio-économique post-industriel et la crise environnementale actuelle. Au-delà de mettre en scène des corps — humains et non-humains — en tant qu'« acteur-réseau » complexe (Latour, Akrich, Callon), les projets de recherche-crédation menés au sein de Spacetelling cherchent à produire des espaces en tant que processus qui dépassent les dualismes modernes comme nature/culture ou réalité/fiction, afin de repenser les relations hybrides entre le vivant et le non-vivant, le passé, le présent et le futur.

Questions de recherche :

Comment mettre en scène le caractère complexe et construit de nos espaces?

Quelles sont les matérialités et les discours qui conduisent à la construction de écologies relationnels?

Comment nos artefacts structurent-ils nos espaces ainsi que nos corps donc nos comportements?

Méthodologies et outils

En développant leurs propres outils de recherche-crédation, les projets menés au sein de Spacetelling emploient les méthodologies des sciences humaines et sociales ainsi que les méthodologies de l'art et du design — alliant recherche théorique (littérature, étude de terrain, analyse critique) et recherche pratique (production de pièces plastiques expérimentales, documentation, écriture, production audiovisuelle et multimédia, performance, exposition, publication, événement). L'exposition et la publication sont des médiums privilégiés, tant comme outils de diffusion de la recherche, que comme espaces d'expérimentation de la recherche, et comme mises en forme de la recherche.

Projets

1. Techno-Disobedience & L'architecture de la nécessité / Ernesto Oroza : La réparation comme rupture (2024-2025)
2. Tactical Display / Ernesto Oroza
3. L'Objet comme événement / Emmanuelle Becquemin : Cairns du Capitalocène
4. NEW WEATHER TV (2019 - ongoing) / Simone Fehlinger, en collaboration avec Damien Baïs / Random(lab)) et Météo-France

Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Lab Objet

Rodolphe Dogniaux, Elen GAVILLET, Grégory GRANADOS, Marie-Aurore STIKER-METRAL

Objectifs

Le laboratoire Design objet est un lieu de recherche qui explore les dimensions de la conception des objets en pratiquant des raisonnements qui décalent notre intelligence et notre sensibilité. L'approche est objet-centrée. Il explore des thématiques hors-pistes pour prospecter, les mutations sensorielles des objets et des matériaux, les impacts du signe et du narratif sur les formes, l'omniprésence des archétypes, le retrait des usages, l'existence dans des contextes inhospitaliers, les statuts de la production, les rapports de l'imagination au réel et l'impact des objets sur le savoir. Le laboratoire adopte une vision parallèle pour spéculer sur les possibilités de création et de transformation, en se concentrant sur les idées souvent ignorées ou marginalisées. Les designers et leur pratique sont au cœur du processus méthodologique. La recherche sur le design est une recherche par l'objet. Les projets constituent des espaces de réflexion et de production qui nourrissent le travail individuel, collectif de la recherche et des pratiques.

Charge de travail

Semestre 7 : 40 heures Semestre 9 : 40 heures

Modalité d'évaluation

Trois ateliers de recherche proposés ce semestre :

1 - Scénographie de l'exposition Art Design Recherche (AD•REC) 2025 :

Cet atelier porte sur la conception et la réalisation de la scénographie pour l'exposition et la conférence Art Design Recherche (AD•REC) 2025, intitulée "Faire, encore". Ces événements se tiendront à l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne (Esadse) et à la Cité du design, dans le cadre de la 13e édition de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne, intitulée "Ressource(s) : présager demain".

2 - Contributions au numéro 61 de la revue Azimuts | Design Art Recherche :

Cet atelier invite à écrire et proposer des articles pour le prochain numéro de la revue Azimuts, coordonné par l'équipe de recherche Labo d'Objet de l'Esadse, en lien avec l'unité de recherche Design & Création, soutenue par la Direction générale de la création artistique du ministère de la Culture. Thème de réflexion : pourquoi continuer à produire des objets aujourd'hui ? Dans un contexte où l'objet, symbole de la création industrielle, est confronté à des défis sans précédent — coût écologique, encombrement des espaces, épuisement des ressources naturelles, pollution, enjeux éthiques liés aux conditions de travail et manipulation des désirs de consommation —, comment les designers peuvent-ils légitimer la production d'objets ?

3 - Conception d'une série d'objets de recherche critique pour l'espace Labo d'Objet dans l'exposition "Faire, encore"

Cet atelier porte sur la conceptualisation et la fabrication collaborative d'une série de crayons, conçus comme des objets

critiques interrogeant la thématique de la 13e Biennale

Contenus

« En réduisant l'objet à des qualités essentielles, quasi-archétypales, le designer s'assure de sa capacité à communiquer, de manière directe et sans détours ce qu'il est. » Pierre Charpin, designer, France

Axe thématique #1 : Design de type et d'archétype

Concept transversal et équivoque, le type renvoie à la fois au genre, à la figure et à la forme, au motif, au standard, au modèle, mais aussi à la copie, à l'image, à l'abstraction idéale, au langage, au concept, à la catégorie. La recherche en design de type et d'archétype consiste alors à utiliser les formes et les symboles universels, les grands registres d'objets et les questions du standard industriel pour créer des objets types qui interrogent les valeurs et les aspirations de la société. Alors quels rôles et quelles fonctions le type joue-t-il en design d'objets ?

« LE DESIGNER EST UNE ÉPONGE, CERTES, MAIS UNE ÉPONGE COSMIQUE. » ETTORE SOTTASS

Axe thématique #2 : Design de la pureté et des milieux / les matériaux

Cet axe se concentre sur la recherche de pureté par une approche sensible en explorant les imaginaires des matières et des formes. L'expérimentation sensible de la matière de l'objet, impacte-t-il l'usage, le contexte et les statuts de la conception et de la production du design ?

"Le design, c'est l'art de planifier l'avenir." - Buckminster Fuller

"Le design est la première étape vers la transformation de l'avenir en réalité." - Victor Papanek

Axe thématique #3 : Design d'objet du futur

Le design d'objet du futur imagine et crée des objets qui s'intéressent à l'expérience subjective du monde en considérant les incertitudes et les incohérences du futur. Cette recherche explore l'avenir en matérialisant des scénarios fictionnels pour les mettre en débat. Elle reprend des étapes clés inspirées des méthodes de la prospective et de l'anticipation, telles que l'analyse de l'avenir, la simulation de scénarios, l'analyse du moment présent, l'identification de signaux faibles et naissants.

"L'objet technique peut même être beau par rapport à un objet plus vaste qui lui sert de fond, d'univers en quelque sorte. L'antenne du radar est belle quand elle est vue du pont du navire, surmontant la plus haute". Du mode d'existence des objets techniques (1958) de Gilbert Simondon

Axe thématique #4 : Design des objets mécaniques

La recherche en design de mouvements s'intéresse à l'analyse de la chaîne cinématique, cinétique et l'utilisation des objets en mobilité. Elle inclut l'étude des déplacements, transformations, articulations et ouvertures des objets, ainsi que leurs aspects ergonomiques, mécaniques et esthétiques. Elle étudie les technologies de mobilité ancienne et future et leur impact sur les usages, les formes et leur

Internationale Design Saint-Étienne, intitulée "Ressource(s) : présager demain".

Les crayons, au-delà de leur fonction utilitaire, seront envisagés comme des supports réflexifs, symboliques et narratifs, explorant les enjeux liés à l'usage et à la préservation des ressources. Cette démarche collective mettra en avant des processus de création partagés, valorisant l'expérimentation et la réflexion critique.

perception.

"Le projet doit se faire narratif, comme s'il était le "je" narrateur du roman. La narration de l'objet se coagule dans les choix formels, dans le caractère stylistique, dans l'identité structurelle, mais il est surtout en avant dans la surface, dans la couleur, dans la décoration." Alessandro Mendini

Axe #5 : Design sur-narratif

L'axe de recherche sur le design sur-narratif aborde la conception et la forme des objets par la narration, le récit et la thématisation. Il se concentre sur les pratiques de narration excessive à des fins formelles. Cette recherche intègre des structures narratives variées telles que l'hypertexte, le cinéma interactif et le récit non linéaire.

Suivi de mémoire-présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)

Frédéric BEUVRY, Jean-François [ARCHIVE]DINGJIAN, Jean-François DINGJIAN, Rodolphe Dogniaux, Elen GAVILLET, Grégory GRANADOS, Christophe Marx, Marie-Aurore STIKER-METRAL, Camille CORLIEU-MAEZAKI , Laurence MAUDERLI

Objectifs

Le mémoire représente un élément crucial du diplôme. Durant le Master, l'étudiant se concentre sur la réalisation d'une recherche visant à élucider une question, à explorer une facette du design, ou à établir des connexions entre diverses disciplines. Il est accompagné par un directeur de mémoire, choisi à la fin du premier semestre de la quatrième année. Le mémoire constitue pour l'étudiant un temps de réflexion sur sa pratique et ses intérêts, lui permettant de se positionner dans son travail, à la fois sur le plan personnel et professionnel.

-Permettre à l'étudiant de clarifier la problématique de son mémoire de 5ème année (DNSEP).

-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.

Charge de travail

Semestre 7 : 150 heures Semestre 9 : 150 heures

Modalité d'évaluation

Contrôle continu et bilans réguliers du travail par l'enseignant référent.

Mémoire

-Précision dans la définition des problématiques

-Originalité et singularité de l'approche

-Qualité de la documentation, appropriation et utilisation des références

-Capacité à énoncer un point de vue personnel

-Prigression de l'argument

-Qualité rédactionnelles

-Qualités graphiques mémoire

Soutenance

-Clarté de l'exposé et qualités de synthèse

-Capacité à adopter une position critique à l'égard du travail de recherche

-Qualités d'écoute et prise en considération des remarques et questions du jury

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 exprime l'articulation entre les aspects théoriques de son mémoire et les aspects pratiques dans sa production plastique.

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.

Les formes du mémoire

Le mémoire du master en design d'objet peut revêtir diverses formes, choisies, élaborées et adaptées à la question posée ainsi qu'au parcours personnel de chaque étudiant. Depuis la forme traditionnelle universitaire, en passant par le récit, les cartographies, les schémas, les photographies, les plans, le film, le son, le manuel, l'almanach, l'album, les élèves sont en charge de la forme et du fond de leur mémoire dans son ensemble. Ils doivent faire des choix, trouver des solutions adaptées à leurs besoins et compétences, tout en respectant le délai imparti. Le mémoire de fin d'études, bien que distinct par sa nature, peut être abordé avec la même philosophie qu'un projet de design, comme un moment de réflexion sur la pratique et une opportunité d'affirmer sa position personnelle et professionnelle.

Le directeur de mémoire

Le directeur de mémoire doit aider l'étudiant à définir avec précision le sujet de départ, le soutenir dans ses recherches et surtout dans les décisions à chaque étape du processus. Il sera un support aussi bien pour le contenu que pour la forme. Il veillera également à ce que les aspirations de l'étudiant soient en adéquation avec le temps alloué. En cas de difficultés spécifiques, la présence du directeur de mémoire sera requise.

Soutenance de mémoire

Deux membres lors du jury.

20 mn de soutenance

7mn de présentation du candidat,

6mn de retour du jury,

7mn de dialogue.

Quelques conseils :

- Pour trouver votre sujet et votre directeur de mémoire, prenez le temps de rencontrer et de discuter avec d'ensemble des professeurs de l'esadse.

- Pensez à rencontrer dès le début du mémoire les graphistes pour élaborer la stratégie éditoriale du mémoire.

- Votre directeur de mémoire n'est pas forcément un professeur du master de design-d'objet.

Cycle de conférence : culture générale, pensée contemporaine

Scolarité Sclarite

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.

Charge de travail

Programme semestriel : 6 à 10 conférences

Modalité d'évaluation

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

Mode d'enseignement

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

Suivi de projet

Frédéric BEUVRY, Jean-François [ARCHIVE]DINGJIAN, Jean-François DINGJIAN, Rodolphe Dogniaux, Elen GAVILLET, Grégory GRANADOS, Christophe Marx, Marie-Aurore STIKER-METRAL

Objectifs

Diplôme DNSEP

Le projet de fin d'études en master implique la conception et la mise en œuvre d'une étude créative. L'étudiant doit démontrer sa capacité à établir une question et à fournir une réponse adéquate et cohérente. Il doit pousser sa recherche à un niveau de concrétisation qui prouve sa viabilité. La direction de diplôme est suivie par l'ensemble des enseignants du master.

Grille de notation du DNSEP

- Présentation des travaux, formelle et critique.
- Origine et évolution du projet, évaluation des phases de la recherche et de la production.
- Inscription culturelle du travail, pertinence des références, diversité des connaissances.
- Qualités des réalisations

Diplôme DNSEP calendrier d'étape

Notre volonté est de ponctuer le semestre d'étape très régulières pour vous tenir dans une énergie de travail continue.

Étape Diplôme :

Étape 1 : Mercredi 15- Jeudi 16 janvier, bilan + Première piste de projet de diplôme et validation.

Étape 2 : Jeudi 12 février - piste de projet et recherche développée - validation des pistes de projet.

Étape 3 : jeudi 20 mars - première mise en forme (dessin, volume) - invitation de Jean-Philippe et de l'équipe technique.

Étape 4 : Avril - point d'étape diplôme - idée et processus définitif - déploiement du projet - limite et ambition.

Étape 5 : mercredi 21 et jeudi 22 mai - discours blanc - oral du DISCOUR complet oralement sans visuel.

DNSEP OBJET + DNSEP PUBLIC

23 -24 - 25 -26 juin

Étape mémoire :

Envoi des mémoires : 8 janvier 2025

Mémoire blanc : 26 - 27 février 2025

Soutenance mémoire : Mercredi 9 jeudi 10 avril 2025

Modalité d'évaluation

Critères d'évaluation du DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique) option design d'objet :

1. Présentation des travaux, formelle et critique

Ce critère évalue la manière dont le candidat expose et argumente ses travaux, tant sur le fond que sur la forme.

Formelle : La clarté, la structure, et l'organisation de la présentation. Le candidat doit démontrer une capacité à mettre en valeur ses productions à travers des supports visuels, des prototypes ou des maquettes. L'utilisation de moyens numériques, graphiques ou oraux doit être cohérente et adaptée.

Critique : La profondeur de l'analyse de ses propres travaux. Le

Contenus

Estimation générale de la gestion des temps des Projets de Diplôme

les 3 phases pour un projets de diplôme :

1 - phase A

Recherche

8 semaines

35 % du temps du projet

Janvier-Février

2 - phase B

Dessin / forme

10 semaines

45 % du temps du projet

Mars-Avril-Mai

3 - phase C

Restitution

4 semaines

20 % du temps du projet

Juin

candidat doit montrer une réflexion sur ses choix esthétiques, techniques, et conceptuels, en identifiant les points forts et les limites de son projet. Une auto-évaluation critique crédible est essentielle.

2. Origine et évolution du projet, évaluation des phases de la recherche et de la production

Ce critère examine le processus créatif et méthodologique suivi par le candidat.

Origine du projet : La capacité à définir une problématique claire ou à répondre à une commande initiale. Cela peut inclure l'identification d'un besoin ou d'une opportunité dans le domaine du design d'objet.

Évolution : La manière dont le projet a progressé à travers les différentes phases, de la recherche à la production finale. Cela inclut :

- La pertinence et la richesse des recherches préliminaires (analyse des usages, études de marché, inspirations).
- L'itération et la capacité d'adaptation face aux contraintes.
- Le chemin et la cohérence entre les objectifs initiaux et les réalisations finales.

3. Inscription culturelle du travail, pertinence des références, diversité des connaissances

Ce critère se concentre sur la contextualisation intellectuelle et culturelle du projet.

Inscription culturelle : La capacité à situer son projet dans un cadre plus large, en lien avec des mouvements artistiques, des tendances de design, ou des évolutions sociétales et technologiques.

Pertinence des références : Le candidat doit démontrer une maîtrise des références historiques, contemporaines ou conceptuelles utilisées dans son projet, qu'elles soient issues de l'art, du design, ou d'autres disciplines connexes.

Diversité des connaissances : L'ouverture à des domaines variés (sciences, anthropologie, écologie, etc.) pour enrichir la réflexion et justifier les choix créatifs. Cela montre une culture générale solide et une curiosité intellectuelle.

4. Qualités des réalisations

Ce critère porte sur les objets ou prototypes produits dans le cadre du projet.

Aspect esthétique : La qualité formelle des objets (formes, couleurs, textures) et leur cohérence avec l'intention initiale.

Fonctionnalité : La pertinence de la conception en termes d'usage, d'ergonomie et d'innovation.

Maîtrise technique : La précision et le savoir-faire dans les techniques employées, qu'il s'agisse de modélisation ou de fabrication.

Durabilité et impact : Une prise en compte des enjeux actuels liés à la durabilité, à l'écoconception ou à l'éthique du design.

Ces critères permettent d'évaluer non seulement les résultats tangibles d'un projet, mais aussi la qualité du processus intellectuel, méthodologique, et culturel qui a mené à sa réalisation. Les candidats doivent démontrer une réflexion approfondie, une capacité à contextualiser leur travail, et un savoir-faire de qualité.

Recherches personnelles, suivis d'atelier, rendez-vous individuels

Frédéric BEUVRY, Jean-François [ARCHIVE]DINGJIAN, Jean-François DINGJIAN, Rodolphe Dogniaux, Elen GAVILLET, Grégory GRANADOS, Christophe Marx, Marie-Aurore STIKER-METRAL

Objectifs

Les BILANS

Bilan S7 - Janvier

Le bilan de fin de semestre 7 se déroule avec les professeurs-designers et dure 15 minutes. Pendant cette phase, l'étudiant prépare un accrochage regroupant l'ensemble des réalisations afin d'illustrer visuellement son parcours du semestre. Dans le cas où l'étudiant ne peut pas être présent, il peut participer en visioconférence, à condition de préparer au préalable un document PDF retraçant son semestre écoulé ainsi que les perspectives pour le semestre à venir.

Déroulement :

Premières 5 minutes : Présentation de l'étudiant

L'étudiant présente :

- Les projets réalisés au cours du semestre.
- Les workshops auxquels il a participé.
- Ses initiatives personnelles.
- Le thème et l'axe de recherche de son mémoire de fin d'études.
- Le directeur de mémoire qu'il a choisi.

10 minutes suivantes : Discussion

Cette discussion permet :

- D'échanger sur le semestre écoulé.
- De définir les objectifs pour les semestres à venir.
- De parler du ressenti de l'étudiant dans la formation, de sa projection en tant que futur designer, de ses doutes et interrogations.

Ce bilan vise à explorer les perspectives personnelles et professionnelles, tout en aidant à affiner l'identité et les ambitions de l'étudiant en tant que futur designer.

Bilan S8 - Juin

Le bilan de fin de semestre 8, quant à lui, se déroule soit en visioconférence, soit en présentiel, selon que l'étudiant est encore en mobilité ou non. L'étudiant transmet préalablement son rapport de stage sous forme de PDF et, durant le bilan, partage son expérience. Les 10 minutes suivantes sont consacrées à une discussion visant à échanger sur le semestre écoulé et à préciser les objectifs pour le mémoire et le projet de diplôme à venir.

Bilan S9 - Janvier

Le bilan de fin de semestre 9 fait le point sur la finalisation du mémoire et démarre la phase du projet de diplôme. L'étudiant présente succinctement son mémoire ainsi que les premières pistes de son projet de diplôme.

Contenus

RAPPORT DE STAGE

Pour le second semestre de la quatrième année, vous êtes chargé(e) de réaliser un rapport détaillant vos expériences en matière de mobilités ou de stage. Vous avez la liberté de choisir le format et la présentation. Il sera présenté lors du bilan du second semestre le 5 et 6 juin 2024. Deux versions imprimées du rapport seront présentées également aux professeurs et aux étudiants en années 4 et 5 objet et public(s) lors de la rentrée le mercredi 25 septembre 2024. Une copie supplémentaire sera transmise au service de la scolarité, et une version PDF sera mise à disposition sur le drive.

Ce rapport devra présenter le lieu du stage ou de la mobilité, vos activités, vos projets, les enjeux que vous vous êtes fixés, ainsi que votre champ d'action. Vous devrez inclure une analyse critique de l'expérience que vous avez acquise lors de ce stage.

Votre rapport de stage devra comporter entre 10 et 20 pages, et inclure les éléments suivants :

- Les missions que vous avez réalisées.
- Les problématiques de stage en relation avec votre projet personnel.
- Une réflexion approfondie sur l'expérience que vous avez vécue.
- Une documentation du stage comprenant des croquis préliminaires, des reproductions de maquettes, des photos, des documents divers (comme des graphiques, des captures d'écran, des tableaux, des documents d'étude, etc.). Veuillez exclure les projets soumis à une clause de confidentialité. L'objectif est de mettre en perspective le contenu du stage par rapport à votre parcours pédagogique et à votre aspiration à la pratique du design. Mettez en évidence les objectifs, les réalisations, et les contraintes auxquels vous avez été confronté(e), tout en expliquant les apprentissages que vous en avez tirés.
- Les outils que vous avez utilisés.
- Les éventuelles tâches annexes, rencontres, explorations, découvertes.
- Vous pouvez également inclure une bibliographie.

N'hésitez pas à partager les difficultés et les déceptions que vous avez rencontrées au sein de la structure d'accueil.

Mode d'enseignement

Année 4 :

Objectif : se développer, explorer, se renforcer. L'objectif de cette étape est de cultiver et de parfaire une approche personnelle, tout en consolidant et en élargissant les compétences acquises au cours de la phase programme. Cette deuxième partie de la formation

offre la possibilité de renforcer une réflexion théorique et critique ;
d'acquérir une compréhension des aspects socio-professionnels du
métier de designer ; d'explorer plus en profondeur les milieux du
design; et d'appréhender des processus complexes de construction
du projet.

Année 5 :

Objectif : se révéler, se positionner, s'affirmer. L'ambition
fondamentale de la cinquième année est de donner à l'étudiant la
possibilité de faire preuve de sa valeur à travers son mémoire et
son projet de fin d'année, en démontrant son engagement dans les
domaine du design d'objet et en prouvant sa capacité à ; établir une
perspective critique sur son propre travail ; cerner un défi et fournir
des solution pertinentes et singulières; garantir la qualité de la
transmission de son travail, en deux mots "faire projet".

Présentation critique et formelle, qualité plastique

Frédéric BEUVRY, Rodolphe Dogniaux, Elen GAVILLET, Christophe Marx, Jean-François [ARCHIVE]DINGJIAN, Jean-François DINGJIAN, Grégory GRANADOS, Marie-Aurore STIKER-METRAL

Objectifs

Ce semestre, nous invitons les étudiantes et les étudiants à développer des projets de design autour de l'objet, en adoptant une démarche méthodologique, réflexive, cohérente et cultivée, en lien avec des entreprises.

Objectifs pédagogiques :

- Développer une autonomie dans la gestion d'un projet de design, de la phase de recherche à la production finale.
- Explorer les tensions entre forme, usage et sens.
- Expérimenter des méthodologies hybrides, mêlant démarche analytique et expérimentation plastique.
- Affiner la capacité à défendre ses choix conceptuels et esthétiques dans le cadre de discussions critiques.
- Accompagner les étudiant·e·s dans l'élaboration de projets ambitieux, en résonance avec des enjeux contemporains et émergents : sociaux, culturels, écologiques, industriels ou technologiques.
- Encourager une réflexion approfondie sur les méthodologies de design, articulant recherche, conceptualisation et production.
- Renforcer les compétences formelles et plastiques à travers une exploration rigoureuse des formes et des techniques, notamment par le dessin et la maquette.
- Maîtriser les étapes du processus de conception, de la recherche initiale à la production finale, en expérimentant des outils variés : croquis, dessin, maquettes, prototypage numérique ou manuel.

Contenus

Axes de travail :

- Élaborer une critique formelle des objets, en analysant leurs dimensions esthétiques, narratives et symboliques.
- Interroger la qualité plastique des réalisations, avec une attention particulière aux choix de matériaux, aux textures, aux finitions et au dessin.
- Articuler une réflexion théorique et pratique en s'appuyant sur des références culturelles et techniques pertinentes.
- Concevoir des objets intégrant une forte qualité plastique, témoignant d'un équilibre entre innovation, fonctionnalité et sensibilité. La présentation formelle doit prolonger l'intention conceptuelle, en traduisant rigueur et impact.

Charge de travail

Semestre 1 : 5 heures Semestre 2 : 5 heures

Mode d'enseignement

Approche pédagogique :

Les étudiant·e·s travailleront sur des projets individuels ou collectifs, accompagnés par des professionnels du design. Le programme est structuré autour d'une démarche en mode projet, avec des temps spécifiques adaptés à chaque phase :

- Séances théoriques et recherches de références.
- Expérimentations pratiques en atelier technique.
- Échanges critiques lors de présentations collectives et suivis individuels.
- L'objectif est de faire progresser chaque projet tout en assurant sa cohérence globale. En intégrant créativité, rigueur méthodologique, réflexion critique et collaboration avec des partenaires professionnels, cette démarche vise à former des designers capables d'inscrire leur travail dans un futur exigeant et en constante évolution.

Approche professionnelle : après l'école !

Objectifs

Afin d'éclairer et d'accompagner les étudiant.e.s de 4e et 5e années dans leur vie professionnelle après l'école, l'ESADSE propose un programme centré sur cette thématique les 27, 28, 29 et 30 janvier 2025.

Mode d'enseignement

4 jours de séminaire avec une quinzaine d'intervenants professionnels.

Charge de travail

Semestre 1 : 28 heures

Contenus

Organisées au sein de l'Auditorium de l'école, ces journées mêleront :

- apports théoriques pour identifier les fondements et le vocabulaire nécessaires à la structuration de son projet professionnel après ses études et tout au long de son parcours,
- rencontres avec des professionnel.le.s, ancien.ne.s étudiant.e.s de l'ESADSE, qui viendront témoigner de leurs parcours respectifs.

Une thématique par journée :

- S'insérer professionnellement
- Se structurer professionnellement
- Les droits d'auteur, la contractualisation et la rémunération
- Valoriser son travail et le diffuser

Français langue étrangère (FLE)

Catherine LAVAL

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.

Charge de travail

Semestre 1 : 24 heures Semestre 2 : 24 heures

Modalité d'évaluation

Évaluation : 1 examen sur table abordant les 4 compétences.

Mode d'enseignement

Niveaux débutant et intermédiaire : cours de 2 heures par semaine.

Contenus

Contenus débutants :

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.

Anglais - Année 5

Molly JACOB

Objectifs

En 4e année, l'idée est de proposer un accompagnement individualisé spécifique, en fonction des besoins de chaque étudiant, incluant par exemple :

- Poursuite du développement de l'expression orale et écrite ;
- Accompagnement dans l'écriture d'un texte portant sur le projet personnel et le projet de diplôme ;
- Possibilité d'échanger de manière professionnelle sur les projets des étudiants ;
- Conversation autour de leur projet de Mémoire, de manière succincte et structurée.

Charge de travail

Charge de travail S7 et S9 : 30h par semestre

Modalité d'évaluation

Les évaluations sont faites sous forme de contrôle continu

Mode d'enseignement

Théorique et pratique.

Prise de rendez-vous individuel obligatoire sous forme d'entretien.

Les étudiants sont encouragés à proposer des contenus ou des problématiques liés à leur travail, considérés comme suffisamment autonomes professionnellement et en anglais.

Contenus

- Approche de l'expression en anglais sur les projets personnels des étudiants, travail écrit et présentation orale ;
- Contenus souvent alimentés par les étudiants eux-mêmes ;
- Rédaction d'un CV et lettre de motivation en anglais pour dossier ERASMUS ;
- Traduction et présentation de leur portfolio en Anglais.

Partenariat académique, Erasmus ou bilatéral

Objectifs

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

Mode d'enseignement

Modalité d'enseignement de l'établissement d'accueil.

Charge de travail

1 semestre complet (12 semaines à temps plein)

Modalité d'évaluation

Pour un séjour dans un établissement d'enseignement artistique supérieur à l'étranger, l'étudiant doit faire valider ses 30 crédits Ects 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. Les étudiants en mobilité sont tenus de participer à distance aux évaluations du S2 organisées par leur coordinateur.

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 crédits Ects minimum pour permettre l'équivalence à un semestre d'enseignement de niveau master 1.

Stage long

Objectifs

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

Mode d'enseignement

La durée du stage est variable de 3 minimum à 6 mois maximum.

Fin du stage au plus tard : 31 août

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 tard 15 jours avant le bilan de fin de semestre en mettant le service de la scolarité en copie. L'impression papier n'est pas obligatoire.

Dans le cadre d'un stage terminant après le 31 mai, l'étudiant envoie un rendu de stage intermédiaire 15 jours avant la date de ses bilans de semestre 2.

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).

Charge de travail

1 semestre complet (minimum 12 semaines à temps plein)

Modalité d'évaluation

Le rapport de stage est obligatoire pour tout stage effectué sur le semestre, 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. Elles viendront enrichir le rapport de stage et rendre plus vivante l'expérience vécue.

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).

Mémoire

Contenus

Ecriture et soutenance d'un mémoire de Master. Le jury de DNSEP est composé de 5 membres :

- un.e président.e de jury, personnalité qualifiée dans le domaine d'activité invitée extérieure
- trois membres de jurys, personnalités qualifiées dans le domaine d'activité invitées extérieures
- un.e enseignant.e de l'école, qui a le rôle "d'accompagnant" au diplôme et aura suivi le travail et les projets de l'ensemble des candidats.s durant leur 5ème année d'études.

Le jury de soutenance de mémoire est composé de l'enseignant.e de l'école et d'une des quatre personnalités qualifiées, l'une de ces deux personnes doit être titulaire d'un doctorat.

Charge de travail

Durée de la soutenance de mémoire : 20 minutes hors délibération

Modalité d'évaluation

Critères d'évaluation prévus à la fiche individuelle de notation :

Mémoire

- Précision dans la définition de la (des) problématique(s)
- Originalité et singularité de l'approche
- Qualité de la documentation, appropriation et utilisation des références
- Capacité à énoncer un point de vue personnel
- Progression de l'argument
- Qualités rédactionnelles
- Présentation du mémoire (qualités graphiques)

Soutenance

- Clarté de l'exposé et qualités de synthèse
- Capacité à adopter une position critique à l'égard du travail de recherche
- Qualités d'écoute et prise en considération des remarques et questions du jury

Travaux plastiques

Contenus

Conception, élaboration, production et présentation d'un projet personnel plastique auprès du jury de DNSEP.

Charge de travail

Durée de la soutenance : 45 minutes hors délibération

Modalité d'évaluation

Critères d'évaluation de la soutenance de travaux plastiques prévus à la fiche individuelle de notation :

- Présentation des travaux (formelle et critique)
- Origine et évolution du projet (évaluation des phases de la recherche et de la production)
- Inscription culturelle du travail (pertinence des références, diversité des connaissances)
- Qualités de réalisations

Tou.te.s candidat.e.s qui obtient une note égale ou supérieure à 10/20 est déclaré.e.s admis.e.s au DNSEP. A partir de 14/20 et au-delà, le.la candidat.e obtient une mention dans l'un des quatre critères de notation du projet plastique. A partir de 16/20 et au-delà, le.la candidat.e obtient les félicitations du jury.