

Catalogue de cours

Ecole supérieure d'art et design de Saint-Etienne

2024-2025

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 PUBLIC(S)

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

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

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

CURSUS ART ET DESIGN

Répartition des crédits semestres 7, 8, 9 et 10

Mention PUBLIC(S)

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 d'initiation à la recherche	1	-
Histoire du design	1	-
En-jeux contemporains	1	-
Design dans le domaine public	2	
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 	2	-
Suivi et présentation intermédiaire du mémoire	1	-
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	-
UE Projet plastique : prospective, méthodologie, production		
Musée de proximité (projet en partenariat)	5	-
Enquête vidéo	3	-
Semaine intensive (workshop)	2	-
Outils graphiques	2	
Démarche plastique personnelle	3	-
Présentation critique et formelle, qualité plastiques (bilan semestriel)	3	-
Approche professionnelle	2	-
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		
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 PUBLIC(S)

Liste de cours – 5 ^{ème} année option design	ECTS S9	ECTS S10
UE Méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire)		
Design dans le domaine public	2	-
Histoire du design	2	-
Suivi du mémoire – Atelier conception graphique		-
Séminaire de méthodologie et d’initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix	13	-
✓ Images_récits_documents (IRD)		
✓ Laboratoire d’expérimentations des modernités (LEM)		
✓ Random(Lab)		
✓ Space Telling		
✓ - Lab Objet		
Anglais ou Français langue étrangère	1	
Approche professionnelle	1	
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine	1	-
UE Mise en forme du projet personnel		
Projets prospectifs, en partenariat, concours	10	-
Démarche plastique personnelle en vue du DNSEP		-
Semaine intensive (workshop)		-
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 initiation recherche - mémoire

Camille CORLIEU-MAEZAKI , Laurence MAUDERLI

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

Charge de travail

Semestre 7 : 25 heures Semestre 7 : 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

ABCDesign : (une histoire de(s) design(s))

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

Charge de travail

Semestre 1 : 25 heures Semestre 2 : 25 heures

Modalité d'évaluation

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

Mode d'enseignement

Cours magistral et discussions.

Contenus

Aujourd'hui, dans les sociétés occidentales et digitalisées, l'omniprésence du design comme élément de la culture matérielle et digitale, est flagrante. Autant dire : Design is everywhere.

Cependant, le design semble partagé entre des extrêmes apparemment inconciliables. Mais qu'en est-il vraiment ?

D'une part, nous observons le design pensé de sorte à être pratiqué comme un moyen de production et d'expression contemporain plaçant, notamment, l'objet industriel et/ou numérique au cœur des enjeux économiques et esthétiques. D'autre part, nous observons le design pensé et pratiqué comme un outil critique et prospectif permettant de questionner, par exemple, la consommation de masse et des services, mais aussi comme un moyen de travailler en lien avec des problématiques sociales, politiques ou environnementales. In fine ce qu'il se joue avec le design fait écho à ce qu'il se joue dans nos sociétés.

Organisé tel un abécédaire, ce séminaire observe et analyse différentes pratiques de designers XIXe - XXIe. Il permet d'identifier des méthodes d'approches, des outils, des positionnements et des enjeux.

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

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 prospectives 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 consacré à l'environnement et tout ce à quoi il est relié : temps, anthropocène, décroissance, rapport au vivant. Autant de domaines qui aujourd'hui renvoient l'humain à la place qui est la sienne, 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.

Design dans le domaine public

Adélie LACOMBE

Objectifs

Proposer une vision de ce que recouvre la notion de public.
Développer ces compétences en conception en formalisant de façon plastique et tangible la complexité d'une "chose publique".
Développer son esprit critique.

Charge de travail

64 heures par semestre

Modalité d'évaluation

Présentation du projet en volume à la session de restitution
Capacité à présenter et justifier les volumes
Compréhension de la méthode et des outils à la dernière session
Capsule public

Mode d'enseignement

- cours théorique : présentation des outils du design public
- rencontre avec des acteurs du design public (designers en administration centrale, territoriale, acteurs coopératifs, entreprises...)
- suivi de projet

Compétences visées

- formalisation plastique (recherches, avant-projet sommaire, maquetage, prototypage)
- réflexion théorique et formalisation de la réflexion

Contenus

La "chose publique" est à l'ordre du jour de la rue, du quartier, de la région, du pays ou du monde. Elle est prise en charge par des assemblées, des décideurs, des experts, des sages ou des tyrans. Elle est validée par une poignée de main, la signature d'un contrat ou d'un décret, être l'occasion d'un vote ou de plusieurs. Mise sur la table, elle peut être embrassée ou repoussée par les différents acteurs, provoquer des débats, voire générer des guerres. La chose publique se discute, se régleme, s'organise. Elle peut être capturée par des intérêts privés ou partisans. La chose publique appelle des questionnements, elle exige des données, des informations, et ce afin d'élaborer des actions.

Peu importe ce qu'elle désigne, la "chose publique" est toujours si complexe et intangible qu'il est difficile de l'appréhender. A l'image du dédale bureaucratique de "la maison qui rend fou" où Astérix et Obélix sont sans cesse redirigés d'un bureau à l'autre - perdus dans les interminables démarches nécessaires à l'obtention du laissez-passer A-38 - on se retrouve perdu devant une démarche administrative, on est incapable d'expliquer la différence entre l'Assemblée européenne et le Parlement européen, on ne parvient pas à déterminer les effets rebonds que peuvent avoir la Loi travail sur la population, ou encore on ne se figure pas ce que représente dans les faits les 3 228 milliards d'euros de dette publique...

Seulement voilà : il est beaucoup plus facile de se figurer ce qu'est la "chose publique" à partir de supports qui rendent tangibles ce que l'on veut obtenir d'elle : il s'agira alors de la matérialiser, lui donner corps, pour mieux la comprendre et manipuler les concepts qu'elle revêt.

Quelle est la forme d'une "chose publique" ? Comment la rendre visible et tangible ? Au moyen de la conception d'objets, d'illustrations en volumes, de schémas manipulables, de maquettes, nous tenterons de remplacer utilement le traditionnel "document cale-porte" - ce rapport écrit de 300 pages qui clôt habituellement le processus traditionnel de description, de conception ou d'amélioration d'une "chose publique".

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

Emmanuelle Becquemin, Denis Coueignoux, Rodolphe Dogniaux, Karim Ghaddab, Laurent Gregori, David-olivier Lartigaud, Stephane Le Mercier, Michel Lepetitdidier, Sophie Lvoff, Christophe Marx, Adélie LACOMBE, Jeremie Nuel, Jean-claude Paillasson, Emilie Perotto, Anouk Schoellkopf, Camille CORLIEU-MAEZAKI, Laurence MAUDERLI, Grégory GRANADOS, Damien Bais, Frédéric BEUVRY, Ernesto OROZA

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.

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 liaison 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 : 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'inscrit 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.

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.

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.

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

David-olivier Lartigaud

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 : Spacetelling

Emmanuelle Becquemin, Ernesto OROZA, Simone FEHLINGER

Objectifs

Enseignant.e.s : Emmanuelle Becquemin, Simone Fehlinger, Ernesto Oroza, Émilie Perotto
Doctorant.e.s et étudiant.e.s-chercheur.e.s associé.e.s : Alex Delbos-Gomez, Laura Ego, Charlotte Goffette, Lola Hen, Delphine Hyvrier.

En développant ses 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

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

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.

Projets

1. Techno-Disobedience & L'architecture de la nécessité / Ernesto Oroza La réparation comme rupture (2024-2025) Matérialité et Insularité (2023/2024)
2. Tactical Display / Ernesto Oroza
3. L'Objet comme événement / Emmanuelle Becquemin Cairns du Capitalocène (2023-2025)
4. NEW WEATHER TV (2019 - ongoing) / Simone Fehlinger, en collaboration avec Damien Baïs / Random(lab)) et Météo-France
5. SCULPTURE INDUSTRIELLE / Émilie Perotto III Communication (2022-...)

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

Rodolphe Dogniaux, Elen GAVILLET

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

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

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.

ancienne et future et leur impact sur les usages, les formes et leur 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.

Cycle de conférence : culture générale, pensée contemporaine

Scolarité Scolarite

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.

Contenus

Journée d'étude de l'unité de recherche Design & Création de l'Esadse : Qui et que fabrique la fiction ?

Rencontre Alumni : Kiti Brytkova

Sarngsan Na Soontorn : dans le cadre de l'exposition Le design en voyage, Ceramic & Food Route.

Diplômé en architecture (Chiang Mai, Thaïlande) et en Création Industrielle (ENSCI – Les Ateliers), Sarngsan Na Soontorn crée son propre studio après plusieurs expériences dans des studios de design à Paris. Il y explore les liens entre différents éléments (cultures, milieux, nature et échelle de projets).

dach&zephir : Sé grenn diri ka fè sak diri - ce sont les grains de riz qui font les sacs de riz (dans le cadre de l'exposition simé grenn).

Diplômés de l'École des Arts Décoratifs de Paris avec les félicitations du jury, Florian Dach et Dimitri Zephir forment depuis 2016 le duo de designers dach&zephir. Les projets qu'ils mènent, mélanges de ferveur et de poésie, ont vocation à être des porte-paroles de biographies et histoires plurielles — avec leurs richesses et leurs interférences — célébrant l'urgente et nécessaire diversité du Monde. Une approche qui s'inscrit dans la pensée Tout-monde du poète martiniquais Edouard Glissant.

Colloque : l'IA dans la création.

Rencontre Aurélie Pétreil : la matérialité de l'objet photographique, échange avec Alexandre Quoi, responsable du département scientifique du MAMC de Saint-Etienne.

Lara Almarcegui : Gravats de construction, friches et droits miniers : à qui appartient le sol et ce qui se trouve en-dessous ?

Lara Almarcegui s'intéresse au tissu urbain et à ses mutations. Au cœur des villes, où le paysage est rationalisé à l'extrême, elle étudie les destructions, les friches, les lieux en transition, qui sont pour elle des espaces de liberté.

Tejo Remy et Emmanuel Louisgrand

Keiji Takeuchi

Emilie Perotto

Musée de proximité

Simone FEHLINGER

Objectifs

- Les étudiant.e.s contribuent à la mise en place technique et administrative du projet, en collaboration avec les équipes de l'EPCC Cité du design-Esadse et les acteurs du territoire (la ville de Saint-Etienne, l'EPASE, les structures associatives, les habitant.e.s, du secteur Tarentaize-Beaubrun, etc.).
- Les étudiant.e.s sont invité.e.s à engager un travail préliminaire de rencontres avec des habitant.e.s du quartier (prise de contact via des structures associatives ou autre) pour « assurer » le dépôt des premières (7 ?) œuvres dans le « Musée de proximité » (ouverture pendant la Biennale)
- Les étudiant.e.s sont invité.e.s à participer à la construction du dispositif scénographique du « Musée de Proximité », dans le cadre des WS Biennale (inter-années et inter-mentions)
- Documentation sensible de la rencontre avec un.e habitant.e (ou une structure) « autour » de l'œuvre qui va être exposée au sein du « Musée de Proximité ». Cette « biographie » de l'œuvre (protocole mise en place, retranscription des discussions, etc.) va potentiellement être exposée au sein de la Biennale (salle d'exposition dédiée aux projets de WS Biennale) afin d'inviter les visiteur.e.s de se rendre au « Musée de Proximité » pour voir l'œuvre originale.
- Travail individuel ou en binôme.

Charge de travail

Semestres 7 et 9 : 48 heures

Modalité d'évaluation

Participation active, qualité des réalisations, inscription culturelle du travail, présentation des travaux, origine et évolution du projet.

Mode d'enseignement

Enquête de terrain, expérimentation, projet.

Contenus

Le « Musée de Proximité », projet pensé par l'artiste, illustratrice, scénographe franco-chilienne Tamaya Sapey-Triomphe, met en lumière un phénomène urbain de désertification et questionne la place d'une institution culturelle au sein du tissu urbain. Le « Musée de Proximité » est une installation architecturale et artistique qui permet de redynamiser un espace délaissé en proposant un programme d'occupation éphémère, réversible et innovant : il s'agit de repenser, avec les riverains, la place et le rôle physique et psychologique d'un musée dans la ville et de permettre à tous de choisir ce qui compose une collection.

Le projet s'inscrit dans la continuité d'un séminaire initié en 2023/2024 visant à l'adapter au contexte stéphanois. En lien avec la Biennale Internationale Design en 2025 (thème « Ressource(s), présager demain »), le « Musée de Proximité » mobilise ainsi des « ressources » multiples : des locaux commerciaux avec vitrines vides, des habitant.e.s du quartier, ainsi qu'un tissu important de structures stéphanoises qui cherchent à réactiver les commerces du centre-ville, notamment avec la participation des habitant.e.s ...

Enquête vidéo

JEANNE GORT, Simone FEHLINGER

Objectifs

Initiation à l'« enquête de terrain », la vidéo en tant qu'outil d'enquête et de formalisation.

Charge de travail

Semestres 7 et 9 : 48 heures

Modalité d'évaluation

Participation active, qualité des réalisations, inscription culturelle du travail, présentation des travaux, origine et évolution du projet.

Mode d'enseignement

Enquête de terrain, expérimentation, projet.

Contenus

En discutant des projets artistiques qui utilisent la vidéo comme outil de recherche et de formalisation d'une recherche, les étudiant.e.s sont invité.e.s à expérimenter et à mettre en scène leur propre enquête à partir de l'image suivante :

IFP, Générique (écran), 1989.
Scanachrome sur bâche PVC, 350 x 600 cm,
Collection IFP. Photo © DR

Le séminaire se structure en trois temps :

Temps 1 — Collecter des données (enquête de terrain) : 3.10. — 17.10

Temps 2 — Montage des données : 24.10. — 14.11.

Temps 3 — Mise en scène du montage : 19.12. — 9.1.

Outils graphiques

Marie-caroline Terenne

Objectifs

Construire avec les outils graphiques une réflexion autour de la constitution d'un ensemble cohérent d'information et d'une pensée synthétique et personnelle.

Modalité d'évaluation

Tout au long du semestre.

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

Mode d'enseignement

Par rendez-vous collectif et individuel.

Contenus

À partir d'un fond de données (images, textes, diagrammes, ...) une réflexion sera menée sur l'organisation, la sélection, et la mise en forme des informations.

C'est sous forme d'un objet imprimé, que le point de vue de chaque étudiant, étudiantes, sera donné à voir.

Workshop

Scolarité Scolarite

Objectifs

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

Mode d'enseignement

Les workshops et les ateliers se déroulent lors de semaines ouvertes inter-options et années définies dans le calendrier pédagogique chaque année. Chaque atelier a son mode de fonctionnement propre.

Charge de travail

Participation à un workshop par an : 35 heures à 50 heures en fonction du workshop

Modalité d'évaluation

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

Contenus

Selon programme des workshops envoyé.

Démarches plastiques personnelles

Adélie LACOMBE

Objectifs

- Continuer à développer sa méthodologie de travail.
- Concevoir des propres outils d'enquête et de formalisation des idées qui en découlent
- Acquérir une réflexion prospective : "Comment envisager les transformations du monde et que peut le design public pour le monde de demain ?"
- Débuter une réflexion chez l'étudiant sur sa position en tant que designer public.

Modalité d'évaluation

Contrôle continu et évaluation collective du travail par l'équipe pédagogique lors du bilan de fin de semestre.

Mode d'enseignement

- Rencontre avec des designers publics issus de toutes administrations
- participation à des cours théoriques et de débat autour du design et de son implémentation dans la sphère publique.

Compétences visées

Capacité à formaliser, à réfléchir, à se positionner, sur la base des recherches plastiques personnelles formalisées.

Contenus

- Productions plastiques diverses (écrits, dessins, peintures, sculptures, collages, cartographies, observations d'usages, conception de méthodologies, datavisualisations...)
- Recherches iconographiques et textuelles dans le champ de développement des projets du semestre et en dehors.

Présentation critique et formelle, qualité plastique (bilan semestriel)

Adélie LACOMBE

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.

Modalité d'évaluation

Contrôle continu et évaluation collective du travail par l'équipe pédagogique sur la qualité du travail présenté, sa quantité, ainsi que sur la cohérence de l'articulation critique et formelle lors du bilan de fin de semestre. Une attention particulière sera accordée à l'examen du carnet de recherche.

Mode d'enseignement

Chaque semestre, à des périodes précises, 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.

Compétences visées

Autonomie, formalisation théorique et plastique, assiduité, prise de recul sur le travail fourni durant le semestre.

Contenus

Dans le cadre de la phase projet, les aspects liés à l'approche critique et à la formalisation d'une production artistique ou créative sont déterminants dans l'élaboration du DNSEP.

Ces exercices d'articulation doivent donner à l'étudiant la distance critique nécessaire à l'évolution de sa propre production et permettre ainsi d'assimiler l'importance d'une introspection par le biais de la présentation critique et formelle.

Approche professionnelle : après l'école !

Scolarité Sclarite

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

Anglais - Année 4

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.

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.

Partenariat académique, Erasmus ou bilatéral

Scolarité Scolarite

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

Emmanuelle Becquemin, Rodolphe Dogniaux, Karim Ghaddab, Jeremie Nuel, Jean-claude Paillason, Scolarité Scolarite

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 résonance 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).

suivi de mémoires-atelier de conception graphique mémoire

Jean-claude Paillasson, Camille CORLIEU-MAEZAKI , Laurence MAUDERLI, Adélie LACOMBE

Objectifs

Permettre à l'étudiant de clarifier la problématique de son mémoire de 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 9 : 100 heures

Modalité d'évaluation

Contrôle continu du travail par l'enseignant référent.

Mode d'enseignement

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

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.

Projet personnel et démarche plastiques en vue du DNSEP

Adélie LACOMBE

Objectifs

- Saisir les enjeux et l'impact du design public sur notre société
- Appréhender par le faire les briques méthodologique confirmées et émergentes en s'appuyant sur la conception d'outils sur-mesure
- Développer un projet en milieu professionnel public à la croisée des réflexions sur les usages et leur formalisation

Modalité d'évaluation

Evaluation lors du bilan de fin de semestre.
Assiduité, rigueur et investissement.
Qualités conceptuelles, plastiques et formelles des propositions abouties.

Mode d'enseignement

Les cours reposent sur des apports théoriques.
Ces enseignements sont complétés par des conférences, des témoignages d'expériences professionnelles par des designers du secteur public.

Compétences visées

Formaliser plastiquement un projet abouti
Capacité à mener une production sur l'ensemble de la démarche en design public
Témoigner de l'originalité de sa démarche plastique

Contenus

Il est demandé à l'étudiant de réaliser un projet de design public abouti, accompagné d'une étude plastique (état de l'art) du domaine lié au projet, en collaboration avec le milieu professionnel observé par l'étudiant.

Le projet doit compléter l'ensemble des phases du design public (cadrage, immersion, idéation, prototypage et test) et correspondre à des enjeux identifiés par l'étudiant : en déterminant le cadre dans lequel s'inscrit son projet, celui-ci fera l'objet d'une réalisation concrète. La production du projet peut être réalisée en partenariat avec des structures extérieures publiques.

Anglais - Année 5

Molly JACOB

Objectifs

En 5e année, l'idée est, comme en année 4, 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
- Rapport de stage et/ou rapport ERASMUS en Anglais
- 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

Semestre 7 : 30 heures Semestre 9 : 30 heures

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
- Traduction et présentation de leur portfolio en Anglais

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

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