



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 CRÉATION NUMÉRIQUE

Le DNSEP mention Création numérique propose un enseignement spécifique concernant les pratiques créatives numériques contemporaines. Le champ général des pratiques enseignées recouvre l'art et le design numérique avec plus spécifiquement le design paramétrique, la modélisation 3D, la programmation créative, le prototypage électronique et la robotique, le web design et le *web to print*, la réalité virtuelle, la réalité augmentée, le jeu vidéo indépendant, et des techniques telles que l'Intelligence artificielle, la fabrication numérique, la photogrammétrie, etc., avec une sensibilisation aux enjeux de logiciels libres et d'environnement Linux.

La mention Création numérique est centrée sur l'accompagnement et le développement de projets (individuels, collectifs, en partenariat avec des acteurs extérieurs), et peut recouvrir des domaines pouvant s'approcher de l'objet, du graphisme, de l'espace, du son et/ou de l'art selon les profils que chacune et chacun souhaite élaborer : design d'interaction, fabrication numérique, programmation informatique comme outil de création, dispositifs immersifs, expériences sonores, etc. Des workshops, des ateliers de bilan complètent l'enseignement et un mémoire est demandé en fin de parcours.

Mention CRÉATION NUMÉRIQUE

Liste de cours – 4 ^{ème} année option design	ECTS S7	ECTS S8
UE Initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts		
Histoire du design	9	-
En-jeux contemporains		-
Séminaire enjeux et actualités du numérique		-
Méthodologie de projet numérique		-
Séminaire de méthodologie et d'initiation à la recherche : 1 laboratoire au choix		-
✓ 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		
Ecriture numérique	19	-
Projets en concours et partenariats		-
Suivi technique		-
Semaine intensive (workshop)		-
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		
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 CRÉATION NUMÉRIQUE

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	-
En-jeux contemporains		
Séminaire enjeux et actualités du numérique		-
Méthodologie de projet numérique		
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		-
Présentation intermédiaire du mémoire (bilan semestriel)		-
Anglais ou Français langue étrangère		
Approche professionnelle		
Cycle de conférences : culture générale, pensée contemporaine		-
UE Mise en forme du projet personnel		
Ecriture numérique	10	-
Projets en concours et partenariats		-
Suivi technique		-
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

Histoire du design

Laurence MAUDERLI, Damien Bais, Camille CORLIEU-MAEZAKI , David-olivier Lartigaud

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, 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 , Damien Bais, David-olivier Lartigaud, Laurence MAUDERLI

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 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 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.

Séminaire enjeux et actualités du numérique

Damien Bais, David-olivier Lartigaud, Jeremie Nuel

Objectifs

Même cours que "Séminaire de méthodologie d'initiation à la recherche : Random Lab".

Méthodologie de projet numérique

François Brument

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.

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

Damien Bais, David-olivier Lartigaud, Jean-claude Paillasson, Anouk Schoellkopf, Marie-caroline Terenne

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 : Laboratoire d'expérimentations des modernités

Damien Bais, Karim Ghaddab, David-olivier Lartigaud

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 : Random Lab

Damien Bais, François Brument, David-olivier Lartigaud, Jeremie Nuel, Jacques-daniel Pillon

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

Damien Bais, Simone FEHLINGER, David-olivier Lartigaud, Ernesto OROZA

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'écosystèmes 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 Bais / Random(lab)) et Météo-France
5. SCULPTURE INDUSTRIELLE / Émilie Perotto III Communication (2022-...)

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

Damien Bais, Rodolphe Dogniaux, Elen GAVILLET, David-olivier Lartigaud

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 SOTTASSA

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)

Damien Bais, David-olivier Lartigaud

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 conférences : culture générale, pensée contemporaine

Objectifs

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

Mode d'enseignement

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

Charge de travail

Programme semestriel : 6 à 10 conférences

Modalité d'évaluation

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

Écriture numérique

Damien Bais, François Brument, David-olivier Lartigaud, Lucile Schrenzel, Jacques-daniel Pillon

Objectifs

Accompagner les étudiant.e.s des premières étapes de recherches jusqu'à la réalisation de leurs projets en portant une attention particulière à l'adéquation entre conception, discours et formalisation.

L'objectif est de permettre à chaque étudiant.e de développer sa propre approche de la création numérique et donc sa propre "écriture numérique", conceptuelle et formelle.

Charge de travail

Semestre 1 : 90 heures

Modalité d'évaluation

- À partir des éléments vus en cours et issus de recherches personnelles, rendu de projets en rapport avec le thème du semestre.

- Participation, assiduité

- Évaluation en entretien individuel et contrôle continu.

Mode d'enseignement

- Capsules pédagogiques ;

- workshop ;

- Rendez-vous individuels et en groupe.

Compétences visées

- Développer sa propre "écriture numérique" ;

- Professionnalisation dans le champ de la création numérique.

Contenus

Le DNSEP mention Création numérique qualifie un enseignement spécifique concernant les pratiques créatives numériques contemporaines. Le fonctionnement de notre société occidentale est devenu dépendant du numérique comme nos vies personnelles et professionnelles. Il est donc essentiel pour les créateurs de demain, artistes ou designers, d'ancrer leur pratique dans ce contexte, tout en ayant pleinement conscience des multiples enjeux qui le constituent.

Vaste et complexe, la sphère numérique nécessite une constante exploration culturelle, formelle et technique. En plus des langages sous-jacents à toute production en ce domaine, c'est une véritable « écriture numérique » qu'il faut réussir à acquérir et mettre en œuvre au présent mais également au futur proche. Le créateur ne peut se contenter d'être utilisateur de l'outil numérique, mais doit en être l'acteur et le concepteur. Il/elle doit repenser et imaginer les usages que nous en faisons au quotidien, conscient des enjeux sociétaux et environnementaux inhérents à ces constantes mutations.

Quant à la scène créative, elle doit être le lieu de redéfinition et d'invention de nouvelles formes critiques au regard de ce contexte qui nécessite perpétuellement d'être éprouvé et réinterrogé.

Cette mention, centrée sur l'accompagnement et le développement de projets, peut recouvrir des domaines pouvant s'approcher de l'objet, du graphisme, de l'espace, du son et/ou de l'art selon les profils que chacune et chacun souhaite élaborer : design d'interaction, fabrication numérique, programmation informatique comme outil de création, dispositifs immersifs, expériences sonores, etc.

Projets en concours et partenariats

Damien Bais, François Brument, David-olivier Lartigaud, Jeremie Nuel, Jacques-daniel Pillon

Objectifs

Les objectifs pédagogiques du cours Projets en concours et partenariats sont de préparer les étudiants à concevoir et réaliser des projets numériques répondant à des contextes professionnels concrets, tels que des concours ou des collaborations avec des partenaires institutionnels et/ou industriels. Un accent particulier est mis sur l'affirmation d'une posture d'auteur numérique, en encourageant les étudiants à inscrire leurs productions dans une démarche artistique personnelle, exploitant les spécificités du médium numérique (interactivité, algorithmes, immersion, etc.). Les étudiants apprennent à gérer des projets numériques.

Mode d'enseignement

Séances de suivi collectif et individuel : accompagnement par les enseignants pour ajuster les projets et répondre aux attentes des concours ou des partenaires.
Critiques et retours intermédiaires : échanges critiques pour affiner les projets en cours de réalisation.

Charge de travail

Semestre 7 : 50 heures Semestre 9 : 50 heures

Contenus

Le cours Projets en concours et partenariats s'inscrit dans le cadre du master dédié aux pratiques numériques contemporaines et a pour objectif de confronter les étudiants à des contextes professionnels concrets. En s'engageant dans des concours nationaux ou internationaux, ainsi que dans des collaborations avec des partenaires institutionnels, culturels ou industriels, les étudiants développent une approche proactive et appliquée de leur pratique numérique.

Ce cours intègre également une réflexion approfondie sur le rôle de l'étudiant en tant qu'auteur d'œuvres numériques, en encourageant la production d'œuvres qui interrogent les spécificités du médium numérique. Il s'agit de dépasser la simple exécution technique pour affirmer une posture artistique et conceptuelle singulière.

Workshop

Damien Bais, François Brument, David-olivier Lartigaud, Jeremie Nuel, Jacques-daniel Pillon

Objectifs

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

Contenus

Selon programme des workshops envoyé.

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.

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

Damien Bais, François Brument, David-olivier Lartigaud, Jeremie Nuel, Jacques-daniel Pillon

Objectifs

La recherche personnelle autour d'une thématique et de ses champs de référence artistiques est une composante essentielle de la formation. Elle vise à permettre aux étudiants de développer une démarche créative singulière en lien avec des préoccupations contemporaines et des contextes artistiques, sociaux et culturels dans les champs des pratiques numériques.

Les objectifs de cet enseignement visent à accompagner les étudiants dans le développement d'une démarche de recherche personnelle et artistique ancrée dans une thématique qui leur est propre. Il s'agit d'abord de leur permettre d'identifier et de formuler une problématique en lien avec des préoccupations contemporaines, qu'elles soient sociétales, culturelles ou environnementales. Cette démarche doit s'appuyer sur une exploration approfondie des champs de référence artistique, comprenant à la fois des approches historiques, théoriques et critiques.

Les étudiants seront également amenés à expérimenter différents médiums et outils afin de traduire leurs recherches en propositions artistiques ou conceptuelles. Cette expérimentation vise à leur permettre d'acquérir une maîtrise des techniques et des méthodologies adaptées à leur projet.

Enfin, cet enseignement ambitionne de développer chez les étudiants une posture critique et réflexive. Ils devront être en mesure d'interroger leur propre pratique, de situer leur démarche dans un contexte plus large et de proposer des créations qui résonnent avec les enjeux contemporains. Le tout doit aboutir à une production artistique originale, accompagnée d'une documentation structurée et argumentée.

Mode d'enseignement

Séminaires, rendez-vous individuel, workshop.

Modalité d'évaluation

L'évaluation s'appuie sur une approche continue et formative, articulée autour de deux étapes principales : une évaluation intermédiaire et une évaluation finale.

Lors de l'évaluation intermédiaire, les étudiants présentent l'état d'avancement de leur recherche, incluant la problématique, les références théoriques et artistiques, ainsi que les premières expérimentations. Cette étape permet de mesurer la progression et d'ajuster la démarche.

L'évaluation finale prend la forme d'une soutenance devant l'ensemble de l'équipe pédagogique, au cours de laquelle les étudiants exposent leur production artistique ou conceptuelle ainsi qu'un dossier de recherche structuré. Les critères d'évaluation portent sur la pertinence de la problématique, la qualité de la recherche, la maîtrise technique, et la capacité à argumenter et à contextualiser le projet. Une attention particulière est également portée à l'implication et à la participation active des étudiants tout au long de leur parcours.

Contenus

La recherche personnelle autour d'une thématique et de ses champs de référence artistiques est une composante essentielle de la formation. Elle vise à permettre aux étudiants de développer une démarche créative singulière en lien avec des préoccupations contemporaines et des contextes artistiques, sociaux et culturels dans les champs des pratiques numériques.

Les objectifs de cet enseignement visent à accompagner les étudiants dans le développement d'une démarche de recherche personnelle et artistique ancrée dans une thématique qui leur est propre. Il s'agit d'abord de leur permettre d'identifier et de formuler une problématique en lien avec des préoccupations contemporaines, qu'elles soient sociétales, culturelles ou environnementales. Cette démarche doit s'appuyer sur une exploration approfondie des champs de référence artistique, comprenant à la fois des approches historiques, théoriques et critiques.

Les étudiants seront également amenés à expérimenter différents médiums et outils afin de traduire leurs recherches en propositions artistiques ou conceptuelles. Cette expérimentation vise à leur permettre d'acquérir une maîtrise des techniques et des méthodologies adaptées à leur projet.

Enfin, cet enseignement ambitionne de développer chez les étudiants une posture critique et réflexive. Ils devront être en mesure d'interroger leur propre pratique, de situer leur démarche dans un contexte plus large et de proposer des créations qui résonnent avec les enjeux contemporains. Le tout doit aboutir à une production artistique originale, accompagnée d'une documentation structurée et argumentée. Les modes d'enseignement proposés dans le cadre de cet enseignement s'articulent autour de trois approches complémentaires : les ateliers pratiques, les enseignements théoriques et méthodologiques, et les temps d'échange et de suivi.

Tout d'abord, les ateliers pratiques constituent un espace d'exploration technique et expérimentale adapté aux thématiques personnelles des étudiants. Ils permettent une immersion dans divers outils et médiums tels que la programmation créative, le design interactif, la fabrication numérique ou encore les dispositifs immersifs et sonores. Ces ateliers favorisent une compréhension approfondie des techniques nécessaires à la réalisation des projets tout en encourageant une approche itérative et expérimentale. Les séminaires et cours théoriques, en complément, visent à fournir aux étudiants un cadre analytique et critique pour structurer leur démarche. Ces enseignements portent sur l'histoire des pratiques artistiques contemporaines, les méthodologies de recherche en art, ainsi que les enjeux esthétiques, sociaux et culturels liés aux pratiques numériques. Ils permettent aux étudiants de situer leurs travaux dans un champ de références pertinent et de nourrir leur réflexion par des études de cas et des débats critiques. Le suivi individualisé constitue un autre pilier essentiel du dispositif pédagogique. À travers des rencontres régulières avec les enseignants, les étudiants bénéficient d'un accompagnement sur mesure, visant à affiner leurs problématiques, à valider leurs choix méthodologiques et techniques, et à garantir la cohérence globale de leur démarche de recherche et de création.

Approche professionnelle : après l'école !

Scolarité Scolarite

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

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.

Mode d'enseignement

Un cours de 2 heures par semaine.

Charge de travail

Semestre 1 : 25 heures Semestre 2 : 25 heures

Modalité d'évaluation

Examen sur table abordant les 4 compétences.

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 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.

Partenariat académique, Erasmus ou bilatéral

Scolarité Sclarite

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, Sclarité Sclarite

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

Damien Bais

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 candidat.e.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

Damien Bais

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.