CATALOGUE DE COURS

DNMADE 2

INNOVATION SOCIALE

Parcours Matériaux et Parcours Évènement

SEMESTRE 3 & 4

DNMADE
CONTRÔLÉ
PAR L'ÉTAT

SOMMAIRE

Préambule

Présentation du DNMADE 1 p.1
Les 2 parcours : Matériaux et Évènement p.2
Organisation des enseignements p.3

Compétences

Descriptif des Compétences p.4 à 7
Horaires hebdomadaire p.8

Descriptifs des Unités d'Enseignements

Enseignements Génériques p.10 à 11

EC.9.1 & EC.13.1 Culture et Humanités

EC.9.2 & EC 13.2 Culture des Arts

Enseignements Transversaux p.12 à 16

EC10.1 & EC14.1 Outils d'expression et d'exploration créative
EC10.2 & EC14.2 Technologies et matériaux
EC10.3 & EC14.3 Outils et langages numériques
EC10.4 & EC14.4 Langues vivantes
EC10.5 & EC14.5 Contextes économiques et juridiques

Enseignements Pratiques et Professionnels p.17 à 24

EC11.1 & EC15.1 Savoir-faire et excellence technique
EC11.2 & EC15.2 Pratique et mise en œuvre du projet
EC11.3 & EC15.3 Communication et médiation du projet
EC11.4 & EC15.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet.

Professionnalisation p.25 à 26

UE12 & UE16 .1Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude.
UE 16.2 Stage (12 à 16 semaines)

Bibliographie p.27 à 30

PRÉSENTATION

Le Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design préparé à l'Assomption-Bondy porte la mention Innovation sociale. Cette notion dont la définition est donnée dans l'article 15 de la loi du 31 juillet 2014, met au centre de la formation les enjeux humains, sociétaux et environnementaux.

Nos étudiants sont formés aux différents champs d'intervention du design global en répondant à des besoins spécifiques des usagers grâce à des partenariats avec des entreprises ou des organismes relevant de la santé, de l'action publique, de l'éducation, de la culture, du développement territorial ou de l'humanitaire.

Ce cursus en trois ans s'attache à développer chez nos futurs designers, des capacités conceptuelles et prospectives afin de mieux analyser les dysfonctionnements de nos modes de vie contemporains et proposer des alternatives constructives.

Les projets issus de situations concrètes proposées par des professionnels permettent aux étudiants de se questionner sur des besoins émergents, en mettant la méthodologie du design au service de l'innovation sociale.
Ainsi la transversalité du design avec les sciences humaines, sociales et économiques – sans oublier les aspects scientifiques est largement encouragée.

OBJECTIFS :

Former de futurs designers engagés dans une réflexion sociale et politique, capables de proposer des solutions innovantes à des problématiques sociétales.
Privilégier l'éthique : mettre le développement durable au cœur de la démarche de design, interroger les enjeux humains, sociétaux, privilégier le respect de l'environnement ;
Réfléchir ensemble : pratiquer des pédagogies coopératives, les projets collaboratifs et pluridisciplinaires, le design thinking ;
S'ancrer dans le réel : analyser l'environnement, expérimenter les matériaux, pratiquer le FabLab et le DIY (Do it Yourself), tout en maitrisant les outils et langages numériques.

COMPÉTENCES REQUISES :

Disposer d'un bon niveau de culture générale et d'une ouverture à la culture des arts, des sciences et des techniques ;
Faire preuve de sensibilité aux questions sociales, environnementales ; Faire preuve de facultés d'adaptation et d'organisation ; Montrer une bonne capacité à travailler en autonomie ou en groupe ; Montrer une bonne sensibilisation aux pratiques et disciplines artistiques ; Savoir mobiliser de bonnes compétences en matière d'expression écrite et orale pour argumenter et communiquer ses idées ; Disposer de compétences informatiques et numériques.

LES 2 PARCOURS

Chaque DNMADe quelle que soit sa mention est caractérisé par un ensemble d'enseignements génériques et transversaux puis prend un axe spécifique avec un parcours déterminé. Chaque parcours est, à son tour, précisé par une majeure, puis par une mineure.
Le DNMADe préparé à l'Assomption-Bondy se décline en 2 parcours :

Parcours A : Matériaux.

Majeure : Produit – services et usages.
Mineure : Textile – nouveaux matériaux liés au recyclage et à la récupération.

Le parcours Matériaux accorde une primauté à l'exploitation et la valorisation des ressources locales, en proposant une réflexion sur l'emploi raisonné des matériaux dans les domaines du design et des métiers d'arts. Les problématiques liées aux ressources naturelles limitées, à la gestion des déchets et leur revalorisation, au réemploi, aux nouveaux usages, seront privilégiées. Le parcours Matériaux vise également l'acquisition des savoir-faire pratiques et théoriques afin d'être en mesure de répondre à des besoins matériels et immatériels (services et usages).
Les compétences exploratoires et créatives permettent aux étudiants de proposer, au sein de projets collaboratifs et pluridisciplinaires, des réponses innovantes en design de produit, design de service ou design textile.

Parcours B : Événement.

Majeure : Espace – Dispositifs spatiaux éphémères et pérennes.
Mineure : Graphisme, communication visuelle.

Le parcours Événement vise à acquérir une double compétence en design d'espace et en design graphique.
Il s'agit de former de futurs concepteurs spécialisés dans la création d'espaces éphémères ou pérennes associés à des compétences en graphisme et en communication visuelle.
L'apprentissage des outils et langages numériques, en lien avec la spécialité, agrémente le processus créatif et favorise l'émergence d'idées novatrices et concises.
Les problématiques sociétales et environnementales sont largement abordées. L'étudiant développe des aptitudes exploratoires qui lui permettent de trouver des solutions bi et tridimensionnelles adaptées à des situations et contextes variés.

Les métiers visés :

Les métiers du design et de l'artisanat au sein de studios de création, d'agences de design, de PME/PMI en tant qu'assistant créateur, designer d'espace, designer graphique, designer textile, designer de service, manager de l'innovation.
Un poste de concepteur-créateur est plus envisageable à partir du niveau Bac+5.

ORGANISATION DES ENSEIGNEMENTS

Le DNMADe vaut grade de Licence.
En France, il confère à son détenteur un Bac+3 contrôlé par l'État. En Europe, depuis 1999, la valeur d'une Licence est fixée à 180 ECTS, soit 30 ECTS par semestre validé.

La formation se structure en 6 semestres sur 3 années :

S1 et S2 : Découverte et acquisition de fondamentaux en 1ère année, avec une initiation progressive au projet (méthodologies, expérimentations, micro-projets et workshop). Thématique annuelle Faire ensemble

S3 et S4 : Approfondissement et spécialisation en 2ème année avec des micro-projets individuels et collectifs.
Thématique annuelle Le Care prendre soin

S5 et S6 : Perfectionnement en 3ème année avec la réalisation d'un mémoire et d'un projet professionnel « Métiers d'Art et Design ».

Les étudiants réalisent 2 stages professionnels au cours de la formation :

- Un stage d'observation active d'une durée de 2 semaines au cours du S2
- Un stage professionnalisant d'une durée allant de 12 à 16 semaines, en une ou plusieurs périodes, entre le S4 et le début du S5.

La formation s'articule autour de 3 pôles :

Enseignements Génériques (CM)	• Humanités, lettres et philosophie. • Culture des arts, du design et des techniques.
Enseignements Transversaux (CM)	Outils d'expression et d'exploration créative. ↔ Technologies et matériaux. ↔ Outils et langages numériques. ↔ Langues vivantes. ↔ Contextes économiques et juridiques.
Atelier de création (TD)	**Matériaux** / **Evénement** • Savoir-faire et excellence technique. • Pratique et mise en œuvre du projet. • Communication et médiation du projet. • Parcours de professionnalisation.

Compétences

1	**Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art**	**C1.1**	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.
		C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.
		C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.
2	**Exploitation des données à des fins d'analyse**	**C2.1**	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.
		C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.
		C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.
		C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
3	**Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design**	**C3.1**	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.
		C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.
		C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.
		C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.
		C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéo et/ou interactifs.
4	**Conduite du projet en métiers d'art et design**	**C4.1**	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.
		C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.
		C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.
		C4.4	Planifier et gérer le projet

5	**Usages numériques**	**C5.1**	Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.
6	**Expression et communication orales et écrites**	**C6.1**	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
		C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).
7	**Maîtrise des différentes T.I.C.**	**C7.1**	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
8	**Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design**	**C8.1**	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.
		C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.
		C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.
9	**Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design**	**C9.1**	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
		C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.
10	**Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design**	**C10.1**	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
		C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.
		C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.
		C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.
11	**Élaboration d'une stratégie personnelle**	**C11.1**	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.
		C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
		C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.

Réflexions générales	Les enjeux du **DNmade** « Innovation sociale » (parcours évènement et matériaux) à L'Assomption-Bondy : Former des futurs designers engagés dans une réflexion sociale et politique, capables de proposer des solutions innovantes à des problématiques sociétales. Privilégier l'éthique : mettre le développement durable au cœur de la démarche de design, interroger les enjeux humains, sociétaux, privilégier le respect de l'environnement. Réfléchir ensemble : pratiquer des pédagogies coopératives, les projets collaboratifs et pluridisciplinaires. **Mettre en évidence :** 1-Savoir-être : posture d'artisan-designer, valeurs humanistes, curiosité, partage. Qu'est-ce qui fait société ? 2-Savoir : méthodologie et culture philosophique, arts et design. 3-Savoir-faire : gestes liés au métiers, pratique des outils numériques pour en comprendre les utilisations et en faire des outils de création.	
N° bloc	**Désignation du bloc de compétences**	**Quels savoirs ?** **Quels savoir-faire ?** **Quels savoir-être ?**
1	**Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art**	• Développer un réseau, un partenariat, un savoir-faire professionnel spécifique. • Connaître les statuts juridiques d'une entreprise. • Réaliser lettre de motivation et CV. • Savoir se situer dans l'entreprise (organigramme). • Savoir travailler en équipe. • Se responsabiliser. • Se former continuellement.
2	**Exploitation des données à des fins d'analyse**	• Mise en place de méthodologie de recherche. • Collecter, se documenter à l'aide d'informations d'origines diversifiées. • Analyser, synthétiser les informations. • Faire preuve de distance critique en vérifiant les informations cherchées.
3	**Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design**	• Comprendre un cahier des charges. • Agir à la hauteur des enjeux sociétaux dans une démarche responsable. • Construire de nouveaux scénarios. • S'engager dans une posture de recherche (hypothèses diversifiées). • Mettre en place un protocole d'expérimentations, d'observation… • Mettre en place les étapes de la recherche • Faire preuve d'esprit collaboratif. • Savoir réaliser échantillons, maquettes, prototypes. Traduire visuellement des idées (notions, moyens, principes) au travers de modes de représentation, d'outils et supports adaptés (traditionnels et numériques).
4	**Conduite du projet en métiers d'art et design**	• Planifier et gérer les différents aspects du projet dans sa phase de conception et de production. Savoir se situer dans le temps (planning). • Valoriser l'action sur le territoire du 93.

5	**Usages numériques**	• Savoir : appréhender le numérique comme un outil de recherche, de production et de création. Avoir conscience du lien entre l'art et le numérique. • Savoir-faire : initiation logiciel de montage vidéo (suite Adobe Dreamweaver, Première...) et webmastering. • Savoir-être : gérer son identité numérique et respecter celles des autres. Fixer des limites éthiques à l'usage du numérique.
6	**Expression et communication orales et écrites**	• Maîtrise de l'expression écrite (syntaxe, vocabulaire, orthographe…) et orale (élocution, intonation, rythme…)
7	**Maîtrise des différentes T.I.C.**	• Capacités à utiliser des modes de communication adaptés (écrits, oraux, graphiques, volumes). Utiliser les outils numériques adaptés (outils de présentation, de collaboration...). • Savoir communiquer une intention, savoir articuler intention et matérialité. • Apprendre à dialoguer.
8	**Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design**	• Savoir partager des intentions, des expériences (témoignages). • Créer de l'échange et du lien au sein de l'équipe. • Mettre en place bienveillance et accueil de l'autre. • S'engager dans les tâches professionnelles.
9	**Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design**	• Etre à l'écoute des changements et rendre compte de l'innovation et de la prospective dans les matériaux et les espaces (connaître et suivre les médias spécialisés). • Rencontrer les acteurs sociétaux, designers et chercheurs (connaître et fréquenter les salons professionnels...). • Faire preuve de mobilité et d'engagement.
10	**Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design**	• Adopter une posture professionnelle : se présenter, planifier, organiser, produire et communiquer, collaborer.
11	**Élaboration d'une stratégie personnelle**	• Se reconnecter à soi, aux autres et à l'environnement, être ouvert au monde et aux autres. Ouvrir ses imaginaires pour s'adapter et anticiper. • Se projeter vers l'avenir.

HORAIRES HEBDOMADAIRES

	1ère Année	2ème Année	3ème Année
Enseignements Génériques • Humanités • Culture des arts, du Design et des techniques	**5H**	**4H**	**1,5H**
Enseignements Transversaux • Outils d'expression et d'exploration créative • Technologies et matériaux • Outils et langages numériques • Langues vivantes • Contextes économiques et juridiques	**13H**	**10H**	**6,5H**
Enseignements Pratiques et Professionnels • Techniques et savoir-faire • Pratique et mise en œuvre du projet • Communication et médiation du projet • Accompagnement vers l'autonomie • Démarche de recherche en lien avec le projet	**11H**	**12H**	**15H**
Professionnalisation • Parcours de professionnalisation et poursuites d'études	**1H**	**1H**	**1H**
Total Heures enseignements hebdomadaire	**30H**	**27H**	**24H**
Autonomie	**15H**	**18H**	**20H**

Descriptif des unités d'enseignements

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Culture et Humanités

Humanités : En deuxième année, le cours de Philosophie consiste à développer et approfondir les notions et le regard critique commencé en première année, tout en poursuivant l'approche méthodologique indispensable : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral. L'enseignement de la philosophie vise à développer chez les étudiants le souci du questionnement et de la vérité, la capacité à l'analyse et l'esprit critique. Il traite également des questions relatives au monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art. **S3 &S4** : Réflexion sur les liens entre la conscience et le corps, l'inconscient, autrui, l'éthique du "care" ; le beau et la nature.

S3 EC 9.1		**S4 EC 13.1**	
Objectifs :	• Acquérir, maîtriser, approfondir et employer une culture philosophique. • Définir les notions. • Lire, comprendre les textes prévus dans la progression et pouvoir analyser un texte philosophique. • Analyse de l'œuvre suivie. • Découvrir la transversalité des savoir et des savoir-faire. • Traiter également des questions relatives au monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art. • Travailler sur le thème transversal.	**Objectifs :**	Acquérir, maîtriser, approfondir et employer une culture philosophique. Définir les notions. Lire, comprendre les textes prévus dans la progression et pouvoir analyser un texte philosophique. Analyse de l'œuvre suivie. Découvrir la transversalité des savoir et des savoir-faire. Traiter également des questions relatives au monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art. Travailler sur le thème transversal.
Capacités :	• Organiser sa pensée et conduire un raisonnement. • S'exprimer à l'oral avec correction, rigueur et clarté. • Faire preuve de curiosité intellectuelle. • Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique. • Disposer d'une bonne culture générale et être ouvert au monde. • Pouvoir travailler de façon autonome et organiser son travail, seul ou en équipe. • Lire et étudier en quantité, sans craindre l'effort et la persévérance à y consacrer du temps.	**Capacités :**	Organiser sa pensée et conduire un raisonnement. S'exprimer à l'oral avec correction, rigueur et clarté. Faire preuve de curiosité intellectuelle. Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique. Disposer d'une bonne culture générale et être ouvert au monde. Pouvoir travailler de façon autonome et organiser son travail, seul ou en équipe. Lire et étudier en quantité, sans craindre l'effort et la persévérance à y consacrer du temps.
Contenus d'enseignement :	• Penser, les liens entre la conscience, le corps, autrui : qui suis-je ? • Étude des limites de l'analyse du sujet : Pourquoi admettre un psychique inconscient ? • L'éthique du "care" : Une nouvelle façon de prendre soin	**Contenus d'enseignement :**	Penser les liens entre la nature, le beau et l'art : La beauté de la nature est-elle la source de création ? Lecture et analyse du livre : Merleau-Ponty, L'Œil et l'Esprit
Modalités d'évaluation	• Des évaluations et des exposés, ainsi que des devoirs notés pour consolider et approfondir le travail.	**Modalités d'évaluation**	Des évaluations et des exposés ainsi que des devoirs notés pour consolider et approfondir le travail.
Compétences évaluées	C2.1 C2.2 C2.3 C2.4 C6.1 C7.1 C8.2 C11.2 C11.3	**Compétences évaluées**	C2.1 C2.2 C2.3 C2.4 C6.1 C7.1 C8.2 C11.2 C11.3

CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

Culture des arts

En deuxième année, le cours de Culture des arts consiste à approfondir la connaissance des mouvements et écoles historiques, commencés en première année. Par ailleurs, les étudiants développeront la thématique du Care sous le prisme du rapport à l'Œuvre et à ses environnements.

S3 EC 9.2

Objectifs	Situations d'apprentissage : travail en groupe et travail individuel. Pratiques mises en place : constitution d'une base de données personnalisée. Finalité pédagogique : amener l'étudiant à maîtriser dans le détail les mouvements et écoles historiques relatives à la culture des arts.
Capacités	Être capable d'aborder dans le détail les mouvements et écoles historiques de la culture des arts.
Contenus d'enseignement	Les cours dispensés développent et approfondissent les mouvements, tendances et écoles historiques.
Modalités d'évaluation	Évaluation par compétences. Exposés et devoirs notés.
Compétences évaluées	C2.2 C2.3 C2.4 C6.1 C11.2 C11.3

S4 EC 13.2

Objectifs	Situations d'apprentissage : travail sous forme de conférences et de visites avec des professionnels du domaine du patrimoine et de sa restauration. Pratiques mises en place : prise de notes, initiation au travail de recherche, problématisation et rédaction, approfondissement de la thématique du Care sous l'angle de la culture des arts et des techniques. Finalité pédagogique : amener l'étudiant à établir une méthodologie pour élaborer une problématique, focaliser une partie des enseignements sur la spécialité existant au sein de l'établissement.
Capacités	Être capable de mener un travail de recherche, de problématisation et de rédaction à partir d'une prise de notes réalisée à l'occasion de conférences approfondissant la spécialité existante au sein de l'établissement.
Contenus d'enseignement	Les cours dispensés développent et approfondissent la thématique du Care au regard d'œuvres d'art issues du patrimoine national. Ainsi que le rapport de l'architecture muséale à l'innovation.
Modalités d'évaluation	Évaluation par compétences. Exposés et devoirs notés.
Compétences évaluées	C2.2 C2.3 C2.4 C6.1 C11.2

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Outils d'expression et d'explorations créatives.

Cet enseignement permet à l'étudiant d'acquérir une démarche plastique personnelle afin de pouvoir la réutiliser dans les différentes pratiques et mise en œuvre de projets de deuxième année.

S3 EC 10.1		**S4 EC 14.1**	
Objectif	Développer l'acquisition des outils et moyens d'expression fondamentaux afin de permettre à chaque étudiant de construire une démarche plastique personnelle, à la fois analytique, créative et plastique.	**Objectif**	Développer l'acquisition des outils et moyens d'expression fondamentaux afin de permettre à chaque étudiant de construire une démarche plastique personnelle, à la fois analytique, créative et plastique.
Capacités	Être capable d'analyser, dessiner, d'argumenter. Être capable de développer sa pensée en utilisant les outils appropriés.	**Capacités**	Être capable d'analyser, dessiner, d'argumenter. Être capable de développer sa pensée en utilisant les outils appropriés.
Contenus d'enseignement	La première année est axée sur l'acquisition des outils artistiques et techniques. La mise en dialogue de la production artistique avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design.	**Contenus d'enseignement**	Exploration des fondamentaux du dessin et de la couleur. Retranscription du réel vécu ou imaginé par des moyens graphiques, plastiques, photographiques. Compréhension des notions fondamentales en vue de développer la terminologie des arts visuels par le biais de thématiques basées sur l'histoire des arts et du design.
Modalités d'évaluation	Évaluations par compétences	**Modalités d'évaluation**	Évaluations par compétences
Compétences évaluées	C1.2, C2.1, C2.3, C3.1, C3.3, C3.5, C4.2, C6.1	**Compétences évaluées**	C1.2, C2.1, C2.3, C3.1, C3.3, C3.5, C4.2, C6.1, C7.1

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

L'enseignement Technologies et matériaux poursuit les acquisitions de la première année et s'ancre davantage dans un enseignement scientifique (problématique scientifique) par l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels et industriels contemporains et leur mise en perspective de gestes et techniques traditionnels.

S3 EC 10.2		**S4 EC 14.2**	
Objectif	Situations d'apprentissage : micro-projets individuels, micro-projets collectifs, workshops, projets en partenariats, utilisation de logiciels, mesures physiques (TP), visites, conférences. Pratiques mises en place : expérimentations de matériaux traditionnels, élaboration de protocoles expérimentaux et réalisations, enrichissement de la matériauthèque. Finalités pédagogiques : ce module a pour finalité de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse. Il s'appuie également sur une compréhension des propriétés chimiques et physiques des systèmes mis en œuvre.	**Objectif**	Situations d'apprentissage : micro-projets individuels, micro-projets collectifs, workshops, projets en partenariats, utilisation de logiciels, mesures physiques (TP), visites, conférences. Pratiques mises en place : expérimentations de matériaux innovants et comparaison avec des matériaux traditionnels, élaboration de protocoles expérimentaux et réalisations, enrichissement de la matériauthèque. Finalités pédagogiques : ce module a pour finalité la mise en place de processus de création et de concrétisation à partir de matériaux permettant d'enrichir un projet personnel futur.
Capacités	Être capable de comprendre les processus physico-chimiques des matériaux et leurs mises en œuvre traditionnelles (gestes et techniques) et industrielles contemporaines (respect de l'environnement). Être capable de maîtriser un lexique technique et scientifique. Être capable de mener une démarche scientifique pour proposer et réaliser un protocole expérimental.	**Capacités**	Être capable de s'approprier une problématique scientifique associée à un projet créatif. Être capable d'identifier les enjeux scientifiques du projet. Être capable d'imaginer un protocole de résolution en lien avec une problématique scientifique. Être capable de mener à bien une stratégie de résolution. Être capable de valider et communiquer avec précision les résultats des protocoles.
Contenus d'enseignement	Les cours dispensés, encouragent l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels en lien avec l'innovation sociale.	**Contenus d'enseignement**	Les cours dispensés, développent et approfondissent la démarche scientifique en vue d'un projet personnel futur de l'étudiant orienté vers l'innovation dans le respect des règles environnementales.
Modalités d'évaluation	La nature des travaux sera de l'ordre de la mise en œuvre de protocole expérimental et d'exploitation de résultats, de prototypes, de dossiers numériques, de présentations écrites et orales. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé.	**Modalités d'évaluation**	La nature des travaux sera de l'ordre de la mise en œuvre de protocole expérimental et d'exploitation de résultats, de prototypes, de dossiers numériques, de présentations écrites et orales. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé.
Compétences évaluées	C1.1, C1.2, C2.1, C2.2, C.2.3, C2.4, C3.1, C3.2, C3.3, C3.4, C4.1, C4.2, C4.3, C8.1	**Compétences évaluées**	C1.1, C1.2, C1.3, C7.1, C8.1, C8.2, C8.3, C9.1, C9.2, C10.2, C10.3, C11.1, C11.2, C11.3

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Cet enseignement prolonge les apports fondamentaux de première année en termes de maîtrise des logiciels et des usages du numérique. En deuxième année, les étudiants élargiront leurs champs de compétences et sauront appréhender différents supports pluri médias dans une posture d'analyse, d'expérimentation, ou de médiation. Le numérique doit être envisagé comme un véritable outil de création et de diffusion en lien avec les différents projets réalisés.

S3 EC 10.3

Objectif	Approfondissement des logiciels relatifs à la création de contenus (images fixes et animées, sites Internet, PAO...) en lien avec différents projets transversaux. Acquisition de compétences liés à la création et la communication numériques. Appréhension du numérique comme un véritable outil de création et de médiation.
Capacités	Manipuler des logiciels d'infographie (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) et de webmastering (Adobe Dreamweaver). Établir des choix (de logiciels, de formats, de dispositifs...) en fonction des objectifs visés Concevoir et réaliser un mini site web.
Contenus d'enseignement	- Renforcement des fondamentaux (formats d'enregistrement, résolution, différenciation image vectorielle/image Bitmap...) - Révision des fonctions élémentaires d'Adobe Photoshop (calques, filtres, découpage, importation/exportation...) - Révision des fonctions élémentaires d'Adobe Illustrator (dessin à la plume, pathfinder...)
Modalités d'évaluation	Évaluation des productions réalisées dans le cadre des apprentissages.
Compétences évaluées	C1.1, C1.2, C2.1, C3.1, C3.4, C3.5, C4.1, C4.2, C5.1, C9.1, C9.2

S4 EC 14.3

Objectif	Dans une optique proche de celle développée au premier semestre, les savoirs sont développés davantage et les enseignements intègrent une approche pluri médias plus étoffés : création de vidéos numériques, de supports hybrides...
Capacités	Témoigner d'une veille technologique et d'une certaine culture numérique afin d'enrichir sa démarche analytique et créative. Manipuler un logiciel de montage (Adobe Première Pro), faire du Storyboarding. Concevoir et réaliser une vidéo.
Contenus d'enseignement	- Culture numérique : approche historique, thèmes, le numérique comme outil et comme médium/ - Analyser/réaliser un storyboard - Faire de l'acquisition vidéo - Réaliser un montage simple
Modalités d'évaluation	Évaluation des productions réalisées dans le cadre des apprentissages.
Compétences évaluées	C1.1, C1.2, C2.1, C3.1, C3.4, C3.5, C4.1, C4.2, C5.1, C9.1, C9.2

LANGUES VIVANTES

Cet enseignement est la continuité des S1 et S2. Il vise à approfondir et consolider les contenus travaillés, notamment en termes de lexique de spécialité (Métiers d'Art et du Design) et de maîtrise des compétences langagières (compréhension écrite et orale, expression écrite et orale). En deuxième année, les étudiants ont pour objectif principal l'harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais afin d'atteindre le niveau B2 / C1 du CECRL. Transversalité en lien avec les autres EC, en fonction des projets abordés.

S3 EC 10.4

Objectif	Consolider le niveau B2 / C1 du CECRL. Renforcer les outils linguistiques de l'étudiant : lexique relatif aux arts, aux métiers d'art et du design, au graphisme. L'autoportrait ("The real me" "Are you the person you portray online ?", "My future self") : présentations orales individuelles à travers une production au choix (maquettes, figures...). Les connecteurs, les outils pour structurer le discours, s'adapter aux besoins de l'étudiant pour s'exprimer avec clarté à l'oral. Amener l'étudiant à développer des stratégies de compréhension de documents en langue cible (audios ou écrits).
Capacités	Être capable de développer, d'analyser, d'argumenter. Être capable de structurer ses idées en utilisant les outils appropriés. Être capable de proposer une présentation orale sans notes. Être capable d'exposer un projet et d'analyser les contraintes et solutions apportées en anglais.
Contenus d'enseignement	L'autoportrait : répondre à une question sur le "moi" passé, présent, futur. Se représenter dans le futur. Continuer à compléter le glossaire avec le lexique spécifique anglais-français sur un document numérique partagé (commencé Semestre 2). Expression écrite et orale de la démarche de projet en anglais.
Modalités d'évaluation	Expression écrite : réalisation d'une carte mentale. Expression orale en interaction : présentation du "futur soi".
Compétences évaluées	C 1.3, C 2.1, C 2.3, C 2.4, C 6.2, C 7.1, C 11.1, C 11.2, C 11.3

S4 EC 14.4

Objectif	"Le care" Communiquer dans des situations réelles et variées. Améliorer les compétences dans les activités langagières. Entraîner l'étudiant à la compréhension d'articles journalistiques en langue cible sur le "care" dans différents domaines (maisons de retraite, enfants, adolescents, personnes handicapées...) : travail en groupes, recherche lexicale et restitution en langue cible. Étude d'affiches en langue cible sur le rôle des arts dans le bien-être (composition des affiches et message). Réalisation d'affiches sur le rôle des arts dans le bien-être des adolescents. Affiches présentées à l'oral puis affichées au collège.
Capacités	Être capable de repérer dans un texte les éléments essentiels. Être capable de dégager l'implicite d'un document. Être capable de reformuler. Être capable de convaincre et de négocier.
Contenus d'enseignement	"Le care" Étude d'articles et d'affiches en langue cible. Réalisation d'affiches pour le collège.
Modalités d'évaluation	Compréhension écrite (articles sur "le care" dans différents domaines). Expression écrite (restituer en langue cible et avec ses propres mots le contenu des documents). Expression orale en interaction (présenter son affiche, justifier ses choix et convaincre de son efficacité).
Compétences évaluées	C 1.3, C 2.1, C 2.3, C 2.4, C 3.5, C 6.2, C 7.1, C 8.1, C 11.1, C 11.2, C 11.3

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

Après avoir pris connaissance du marché et des organisations de leurs secteurs professionnels (en S1 et S2), les étudiants vont les approfondir en se familiarisant notamment avec les stratégies des entreprises et les enjeux juridiques auxquels ces dernières sont confrontées.

S3 EC 10.5

Objectif	Connaissance de l'analyse interne et externe des organisations Appréhension de l'économie et du droit en œuvre dans la gestion des entreprises et des statuts juridiques
Capacités	Connaitre les enjeux de la protection de la propriété intellectuelle Savoir décrypter un contrat (notamment de travail) et ses incidences juridiques
Contenus d'enseignement	Propriété intellectuelle Environnement interne et externe de l'entreprise Type de contrat/ contrat de travail Régime juridique du travail (salariés, indépendants, intermittent du spectacle, etc) Gestion des litiges
Modalités d'évaluation	Contrôle continu Ecrit et oraux (exposé…) Etude de cas Individuelle ou collective
Compétences évaluées	C1.1; C1.2; C1.3; C2.1; C2.2; C2.3; C2.4; C3.1; C4.3; C4.4; C8.1; C8.2; C8.3; C9.1; C10.1; C10.2; C10.3; C10.4; C11.2; C11.3

S4 EC 14.5

Objectif	Appréhension de l'économie et du droit en œuvre dans la gestion des entreprises et des statuts juridiques Connaissance des politiques commerciales
Capacités	Connaitre les bases d'une démarche mercatique
Contenus d'enseignement	Notions et outils mercatiques
Modalités d'évaluation	Contrôle continu Ecrit et oraux (exposé…) Etude de cas Individuelle ou collective
Compétences évaluées	C1.1; C1.2; C1.3; C2.1; C2.2; C2.3; C2.4; C3.2; C4.3; C4.4; C8.1; C8.2; C8.3; C9.1; C10.1; C10.2; C10.3; C10.4; C11.2; C11.3

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Atelier de création

Savoir-faire et excellence technique

Cet enseignement s'inscrit dans une transversalité avec les cours de technologies et matériaux ainsi que de pratique et mise en œuvre de projet. L'étudiant expérimente différentes techniques traditionnelles et numériques, teste des matériaux aux propriétés multiples afin de prolonger une réflexion amorcée dans les enseignements pratiques et ainsi envisager des solutions innovantes et efficientes.

S3 EC 11.1		S4 EC 15.1	
Objectif	Après sélection d'un thème, une analyse des techniques est mise en place, d'un point de vue théorique à l'aide de travail en groupe, ou de recherche individuelle. Une retransmission des connaissances et un partage d'idées à l'aide de différents supports sont mis en place. S'ensuit un début de mise en pratique, par l'expérimentation. L'étoffement des connaissances et la découverte d'un savoir-faire sont les objectifs.	**Objectif**	Après maitrise du sujet théorique le second semestre est dédié à la pratique. Un projet en équipe est mis en place pour employer les techniques étudiées au semestre précédent. Les expérimentations, les prises de décisions, les connaissances et maitrise techniques sont mis en avant. L'objectif était, de montrer ses capacités à utiliser et retranscrire des connaissances théoriques de manière habile et soignées.
Capacités	Être capable d'effectuer des recherches et de les synthétiser pour les partager de manière simple et efficace.	**Capacités**	Être capable de s'approprier une technique et la mettre en place dans un projet en groupe. Être méticuleux et organiser pour réaliser au mieux l'objectif et la proposition finale.
Contenus d'enseignement	Les principales thématiques abordées sont l'histoire de technique et savoir-faire en fonction des pays, des époques des traditions. La mise en relation de ces savoir-faire en lien avec le monde qui nous entoure.	**Contenus d'enseignement**	Dans ce second temps, les thématiques abordées sont davantage centrées sur l'appropriation, et la retranscription.
Modalités d'évaluation	Les évaluations se font à travers des rendues de recherches sous formes de carnet, planches. Mais également à travers des interventions orales.	**Modalités d'évaluation**	Dans ce second temps, les évaluations se font sous forme diverse de rendu d'expérimentation, mais également toute au long du processus de création. Présentation du projet en cours, exercices d'applications, présentation du projet final ...
Compétences évaluées	C3.1 C3.2 C3.3 C3.5 C4.1 C4.2 C4.3 C5.1 C7.1 C8.1 C8.2 C8.3 C10.1 C10.2 C10.3 C10.4 C11.1 C11.2 C11.3	**Compétences évaluées**	C3.1 C3.2 C3.3 C3.5 C4.1 C4.2 C4.3 C5.1 C7.1 C8.1 C8.2 C8.3 C10.1 C10.2 C10.3 C10.4 C11.1 C11.2 C11.3

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Cet enseignement vise l'approfondissement des pratiques en micro-projets. Les projets peuvent également être construits de manière collaborative. Apprendre à créer et concevoir en s'appuyant sur la contribution de plusieurs personnes conduit l'étudiant à considérer tous les acteurs d'un projet comme des ressources possibles, y compris l'usager. Des outils et méthodes spécifiques peuvent être l'objet d'une réflexion à plusieurs et de tests lors de la démarche de création. Préparer l'étudiant au paysage professionnel collaboratif contemporain nécessite de considérer les compétences suivantes : Encourager et animer la concertation entre acteurs complémentaires ; Cultiver et enrichir la collaboration et l'étoffer par l'apport de références.

S3 EC 11.2

Objectifs	Situations d'apprentissage : micro-projets individuels, micro-projets collectifs, workshops, projets en partenariats. Pratiques mises en place : accompagnement, tutorat, suivi, études de cas, "bodystorming", storyboards, atelier de design, "minute culture" Finalités pédagogiques : observer et émettre des hypothèses de recherche, enrichir sa culture personnelle, adopter une posture critique, raisonner et faire preuve d'éloquence pour défendre ses projets.
Capacités	Être capable de construire un protocole d'observation Être capable d'analyser et de questionner sa pratique Être capable d'invoquer des ressources pour développer la démarche de recherche Être capable de se remettre en question pour faire évoluer sa pratique Être capable d'éloquence pour communiquer ses projets
Contenus d'enseignement	Le contenu de ce cours est de mettre en évidence des problématiques liées aux enjeux du design et des métiers d'art dans leur corrélation avec "l'innovation sociale". Il s'agit pour l'étudiant d'adopter une posture critique qui l'amène à se questionner sur la société actuelle.
Modalités d'évaluation	La nature des travaux sera de l'ordre : carnet de recherches personnelles, maquettes, échantillons de matériaux, prototypes, dossiers numériques, présentation orale. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé
Compétences évaluées	C1.2 C2.4 C3.2 C3.3 C3.4 C3.5 C4.1 C4.4 C8.2 C9.2 C10.3 C11.1

S4 EC 15.2

Objectifs	Situations d'apprentissage : micro-projets individuels, micro-projets collectifs, workshops, projets en partenariats Pratiques mises en place : accompagnement, tutorat, suivi, études de cas "bodystorming", storyboards, atelier de design, "minute culture" Finalités pédagogiques : définir une problématique, conduire un raisonnement engageant une pratique et faire preuve d'éloquence pour défendre ses projets.
Capacités	Être capable de problématiser (définir une problématique) Être capable de conduire un raisonnement mettant en jeu sa pratique Être capable de défendre à l'écrit et à l'oral son projet de recherche
Contenus d'enseignement	Le contenu des enseignements permettra aux étudiants d'approfondir leurs investigations et leurs raisonnements grâce à une culture plus personnelle et engagée.
Modalités d'évaluation	La nature des travaux sera de l'ordre : carnet de recherches personnelles, maquettes, échantillons de matériaux, prototypes, dossiers numériques, présentation orale. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé
Compétences évaluées	C1.1 C1.2 C1.3 C3.1 C4.2 C4.3 C5.1 C6.2 C7.1. C9.2 C10.3 C11.2

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Cet enseignement poursuit et approfondit les techniques de communication indispensables en médiation, dans une perspective sociale : l'accent est porté sur l'objet même de la médiation, et la compréhension des bases de la relation interpersonnelle, le développement d'une relation de qualité avec l'usager et la présentation de document professionnel.

S3 EC 11.3

Objectifs	Se préparer à l'intégration dans la vie professionnelle pour exposer ses projets en installant des méthodologies pour rechercher, montrer et démontrer des idées, des processus et des démarches de création.
Capacités	Être capable d'analyser sa production graphique, de la présenter à l'aide d'outils de communication et de l'argumenter. Développer ses compétences sur les outils de communication visuelle.
Contenus d'enseignement	Création d'images, de schémas, de visuels, de discours argumentés, dans l'objectif d'expliquer son processus créatif. Exposer un travail conduit en équipe, argumenter à plusieurs et être capable de débattre. Cerner son projet. Construire des argumentaires en utilisant un vocabulaire adapté. Obtenir un consensus lors de ses présentations. Découvrir des outils logiciels ou application web pour présenter sa démarche créative (Adobe InDesign, Canva, Présentation Pecha Kucha...). Créer des documents de communication imprimés ou digitaux.
Modalités d'évaluation	2 à 4 évaluations sur l'année. Appréciation de la qualité de la sélection et de la présentation du portfolio.
Compétences évaluées	C1.1 C1.2 C1.3 C3.5 C4.3 C5.1 C6.1 C6.2 C7.1 C8.1 C8.2 C11.1 C11.2 C11.3

S4 EC 15.3

Objectifs	Période de stage de 4 mois. Développer des méthodologies et des outils pour produire un travail modulable et ajustable en direct, avec une équipe, un employeur.
Capacités	Être capable de dynamiser son message, provoquer l'adhésion. Façonner sa posture argumentative et sa faculté à transmettre aisément ses idées. Savoir présenter sa production dans un portfolio.
Contenus d'enseignement	Compétences à acquérir : - s'approprier des enjeux et méthodes de création innovantes. - savoir articuler intention et matérialité par l'analyse méthodique et l'apport de la sémiologie. - Savoir communiquer une intention par un discours oral structuré prenant appui sur des supports didactiques. - Savoir communiquer en groupe.
Modalités d'évaluation	2 à 4 évaluations sur l'année. Appréciation de la qualité de la sélection et de la présentation du portfolio.
Compétences évaluées	C1.1 C1.2 C1.3 C3.5 C4.3 C5.1 C6.1 C6.2 C7.1 C8.1 C8.2 C11.1 C11.2 C11.3

DÉMARCHE DE RECHERCHE

Parcours matériaux et évènement

Cet enseignement engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design. La mise en place d'une telle démarche demande une capacité à l'analyse et au recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions, une propension à l'échange et à la collaboration avec les étudiants d'autres parcours et à l'affirmation de parti-pris créatifs.

S3 EC 11.4		**S4 EC15.4**	
Objectifs	Situations d'apprentissage : micro-projets individuels, micro-projets collectifs, projets en partenariats. Les pratiques mises en place : accompagnement, tutorat, suivi, études de cas,"bodystorming", storyboards, atelier de design, "minute culture". Finalités pédagogiques : observer et émettre des hypothèses de recherche, enrichir sa culture personnelle, adopter une posture critique, raisonner et faire preuve d'éloquence pour défendre ses projets.	**Objectifs**	Situations d'apprentissage : micro-projets individuels, micro-projets collectifs, projets en partenariats. Les pratiques mises en place : accompagnement, tutorat, suivi, études de cas,"bodystorming", storyboards, atelier de design, "minute culture". Finalités pédagogiques : définir une problématique, conduire un raisonnement engageant une pratique et faire preuve d'éloquence pour défendre ses projets.
Capacités	Être capable de construire un protocole d'observation. Être capable d'analyser et de questionner sa pratique. Être capable d'invoquer des ressources pour développer la démarche de recherche. Être capable de se remettre en question pour faire évoluer sa pratique. Être capable d'éloquence pour communiquer ses projets.	**Capacités**	Être capable de problématiser (définir une problématique). Être capable de conduire un raisonnement mettant en jeu sa pratique. Être capable de défendre à l'écrit et à l'oral son projet de recherche.
Contenus d'enseignement	Le contenu de ce cours est de mettre en évidence des problématiques liées aux enjeux du design et des métiers d'art dans leur corrélation avec "l'innovation sociale". Il s'agit pour l'étudiant d'adopter une posture critique qui l'amène à se questionner sur la société actuelle.	**Contenus d'enseignement**	Le contenu des enseignements permettra aux étudiants d'approfondir leurs investigations et leurs raisonnements grâce à une culture plus personnelle et engagée.
Modalités d'évaluation	Nature des travaux : études menées collectivement ou individuellement, restitutions écrites, graphiques et orales. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé.	**Modalités d'évaluation**	Nature des travaux : études menées collectivement ou individuellement, restitutions écrites, graphiques et orales et de l'exploitation de différents supports de communication. Les compétences choisies seront évaluées régulièrement dans le cadre d'un suivi individualisé.
Compétences évaluées	C2.1 C2.2 C2.3 C2.4 C3.1 C3.2 C3.4 C3.5 C4.1 C4.2 C4.3 C4.4 C6.1 C9.1	**Compétences évaluées**	C5.1 C6.2 C7.1 C8.1 C8.2 C8.3 C9.1 C9.2 C10.1 C10.2 C10.3 C10.4 C11.1 C11.2 C11.3

SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE

Cet enseignement s'inscrit dans une transversalité avec les cours de technologies et matériaux ainsi que de pratique et mise en œuvre de projet. L'étudiant expérimente différentes techniques traditionnelles et numériques, teste des matériaux aux propriétés multiples afin de prolonger une réflexion amorcée dans les enseignements pratiques et ainsi envisager des solutions innovantes et efficientes.

S3EC11.1		S4 EC15.1	
Objectifs	À partir d'un thème, développement du travail expérimental à partir d'un matériau exploité dans toutes ses possibilités. Acquérir des savoir-faire au niveau de la manipulation et la mise en forme de maquettes en volume. Approfondir ses recherches en associant le fonctionnel et l'esthétique. S'initier à la pratique de l'échantillonnage et de l'identification des éléments au service de projets créatifs. Apprendre à se documenter et à effectuer une synthèse de ses connaissances à l'oral. Développer sa créativité lors d'un Workshop.	**Objectifs**	À partir d'une demande créative, établir un dossier de recherches d'hypothèses diversifiées et argumentées. Initiation au travail d'impression à l'aide de matrices. Approfondissement de la relation forme/fond Apprentissage des différentes formes de rendu pour valoriser le travail sous forme de planches ou de carnets.
Capacités	**1**.Etre capable de faire état d'une pratique expérimentale personnelle. Être capable d'appliquer les méthodes proposées puis d'en exploiter les potentialités. Être capable de minutie et de rigueur pour mettre en forme les maquettes. **2.** Capacité à faire preuve de curiosité et de méthode dans la recherche d'échantillonnage. - capacité à identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées et pertinentes. - capacité à analyser et synthétiser ces données en vue de leur exploitation. - valoriser sa production en soignant ses modes de présentation.	**Capacités**	Dans le cadre du projet créatif, apprendre à repérer les différents domaines du design et des métiers d'arts tout en les mettant en relation avec l'éco-design ; - être capable d'identifier, sélectionner, organiser différentes ressources pertinentes pour documenter le sujet. - être capable d'analyser et synthétiser ses données en vue de leur exploitation. - être capable d'identifier les différents champs professionnels en relation avec la mention. - être capable de présenter ses recherches de façon synthétique à l'oral.
Contenus d'enseignement	Thématique : connaissance historique et technologique du papier et de ses potentialités créatives au travers de différentes phases expérimentales, créatives et documentaires. - maquettes de structures autoportantes. - maquettes de paravents ajourés. - workshop : création de matières créatives pour réaliser des costumes. - carnets d'échantillonnages.	**Contenus d'enseignement**	Dans ce second temps, les thématiques abordées sont davantage centrées sur l'appropriation, et la retranscription.
Modalités d'évaluation	Évaluation en contrôle continu sous différentes formes. Évaluation des qualités d'analyse et de communication orale, écrite et graphique.	**Modalités d'évaluation**	Évaluation en contrôle continu sous différentes formes. Évaluation des qualités d'analyse et de communication orale, écrite et graphique.
Compétences évaluées	C3.1, C3.2, C3.5, C4.1, C4.2, C4.3, C5.1, C7.1, C8.1, C8.2, C8.3, C10.1, C10.2, C10.3, C10.4, C11.1, C11.2, C11.3	**Compétences évaluées**	C3.1, C3.2, C3.5, C4.1, C4.2, C4.3, C5.1, C7.1, C8.1, C8.2, C8.3, C10.1, C10.2, C10.3, C10.4, C11.1, C11.2, C11.3

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Cet enseignement vise l'approfondissement des pratiques en micro-projets. Les projets peuvent également être construits de manière collaborative. Apprendre à créer et concevoir en s'appuyant sur la contribution de plusieurs personnes conduit l'étudiant à considérer tous les acteurs d'un projet comme des ressources possibles, y compris l'usager. Des outils et méthodes spécifiques peuvent être l'objet d'une réflexion à plusieurs et de tests lors de la démarche de création. Préparer l'étudiant au paysage professionnel collaboratif contemporain nécessite de considérer les compétences suivantes : Encourager et animer la concertation entre acteurs complémentaires ; Cultiver et enrichir la collaboration et l'étoffer par l'apport de références.

S3 EC11.2		**S4 EC15.2**	
Objectifs	- situations d'apprentissage : travail en groupe, travail en autonomie, workshops avec intervenants extérieurs. - pratiques mises en place : brainstorming, travail de recherche (lexical, iconographique), expérimentations plastiques, scénarios d'usage, planches tendances, maquettes, communication de projet. - finalité pédagogique : amener l'étudiant à acquérir les outils pour penser et développer un projet en design d'évènement, à travailler de manière collaborative avec différents acteurs, à expérimenter différents champs d'hypothèses, à utiliser à la fois les technologies traditionnelles et innovantes dans le cadre de la conception de projet.	**Objectifs**	- situations d'apprentissage : travail en autonomie, workshops avec intervenants extérieurs. - pratiques mises en place : travail de recherche (lexical, iconographique), expérimentations plastiques, scénarios d'usage, planches tendances, maquettes, communication de projet. - finalité pédagogique : amener l'étudiant à acquérir les outils pour penser et développer un projet en design d'évènement, à se positionner de façon personnelle et singulière sur un sujet, à énoncer une problématique en lien avec les champs de son diplôme, à travailler de manière collaborative avec différents acteurs, à expérimenter différents champs d'hypothèses, à utiliser à la fois les technologies traditionnelles et innovantes dans le cadre de la conception de projet.
Capacités	Être capable de travailler en groupe. Être capable de documenter un sujet. Être capable d'analyser un sujet. Être capable d'argumenter ses idées.	**Capacités**	Être capable de prendre position. Être capable d'énoncer une problématique. Être capable de documenter un sujet avec un regard critique.
Contenus d'enseignement	Travail collaboratif. Pratique de la recherche. Workshop autour de l'acquisition de techniques.	**Contenus d'enseignement**	Travail personnel. Démarche de recherche. Exploration d'hypothèses.
Modalités d'évaluation	Carnet de recherches, maquettes, installations in situ, présentation orale	**Modalités d'évaluation**	Carnet de recherches, maquettes, installations in situ, présentation orale
Compétences évaluées	C1.2 C2.4 C3.2 C3.3 C3.4 C3.5 C4.1 C4.4 C8.2 C9.2 C10.3 C11.1	**Compétences évaluées**	C1.1 C1.2 C1.3 C3.1 C4.2 C4.3 C5.1 C6.2 C7.1. C9.1 C9.2 C10.1C10.2 C10.4 C11.3

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Cet enseignement vise le renforcement des aptitudes et compétences de première année à travers un usage d'outils, moyens et supports de communication variés, traditionnels et/ou numériques en lien avec la démarche de projet. L'étudiant saura établir des choix pertinents et adaptés à ses différents projets, afin de clarifier sa démarche en adoptant une posture préprofessionnelle.

S3 EC11.3		**S4 EC15.3**	
Objectifs	Présenter un projet dans ses différentes étapes, une démarche d'investigation, des intentions créatives... sous forme écrite, graphique et orale, à travers des supports de communication adaptés. Prolonger les apprentissages de première année par l'acquisition de nouvelles techniques graphiques traditionnelles et numériques dans l'objectif de communiquer des intentions, clarifier un processus de conception, valoriser et médiatiser un projet. Par des analyses écrites et graphiques de productions contemporaines liées à la spécialité du diplôme, des cartes mentales réalisées à partir de thématiques d'études ou d'études de cas, l'étudiant sera amené à diversifier ses moyens d'expression et de représentation afin de parvenir aux méthodes les plus efficientes pour communiquer ses différents projets.	**Objectifs**	Dans une posture pré-professionnelle, l'étudiant saura élaborer des supports de communication traditionnels, numériques ou hybrides relatifs aux différents projets réalisés afin d'en retranscrire les différentes étapes, les contenus et les enjeux. Les compétences acquises lors des trois précédents semestres permettront de diversifier les moyens et les scénarios de présentation en favorisant l'émergence de partis-pris singuliers et engagés, en adéquation avec les contenus à valoriser.
Capacités	Être capable d'analyser une production artisanale ou industrielle sous ses différentes caractéristiques esthétiques, techniques, sémantiques et sociétales. Être capable de sélectionner les outils et techniques adaptés pour illustrer des idées et concepts. Être capable d'élaborer des supports de communication en adéquation avec les différents projets réalisés. Être capable de s'exprimer de façon claire et concise, en utilisant un vocabulaire disciplinaire adapté.	**Capacités**	Être capable d'optimiser un support de présentation à travers l'usage d'outils et moyens diversifiés. Être capable d'adopter une posture professionnelle dans la médiation de projet. Être capable de collaborer avec des partenaires, institutions et autres professionnels dans le cadre de projets collaboratifs.

Contenus d'enseignement	Exercices graphiques visant à traduire visuellement des notions et concepts relatifs aux différentes productions analysées. Prolongement des activités réalisées durant les deux premiers semestres pour parfaire les techniques traditionnelles et numériques amorcées en première année. Élaboration de supports de présentation variés, relatifs aux thématiques étudiées et aux projets réalisés dans les autres enseignements. L'usage du numérique est particulièrement encouragé pour la mise en forme de supports animés, ludiques et attractifs.	**Contenus d'enseignement**	Dans une approche plus singulière et engagée, les étudiants seront amenés à opérer des choix stratégiques et efficients pour optimiser les différents supports réalisés, par des choix judicieux et singuliers, loin des modèles trop conventionnels. La clarté et la structure du discours oral seront particulièrement travaillés en étroite corrélation avec les différentes présentations traditionnelles et/ou numériques élaborées, afin d'aboutir à des approches complètes et optimales.
Modalités d'évaluation	Évaluation en contrôle continu sous différentes formes. Évaluation des qualités d'analyse et de communication orale, écrite et graphique.	**Modalités d'évaluation**	Évaluation en contrôle continu sous différentes formes. Évaluation des qualités d'analyse et de communication orale, écrite et graphique.
Compétences évaluées	C1.1, C1.2, C1.3, C3.5, C4.3, C5.1, C6.1, C6.2, C8.1, C11.1, C11.2, C11.3	**Compétences évaluées**	C1.1, C1.2, C1.3, C3.5, C4.3, C5.1, C6.1, C6.2, C8.1, C11.1, C11.2, C11.3

PROFESSIONNALISATION

Parcours de professionnalisation et poursuites d'études

S3.EC.12 et S4.EC.16.1 : Ces enseignements amènent l'étudiant à se questionner sur des outils et démarches professionnalisants et à gérer son avenir professionnel. Il découvre les métiers envisageables par le biais de visites en entreprise, de partenariats ou d'échanges avec les professionnels du secteur.

S3 EC12		S4 EC16.1	
Objectifs	Situations d'apprentissage : travail en groupe, travail en autonomie, visite d'ateliers de métiers d'arts et de designers, rencontre avec des professionnels (liés à l'objet, à l'image, à l'espace, et en prise avec des problématiques de l'ordre de l'innovation sociale), jeux de rôle (simulation d'entretien de recrutement). Pratiques mises en place : utilisation de logiciels de mise en page, utilisation de réseaux sociaux dans un but professionnel, présentation orale. Finalité pédagogique : amener l'étudiant à créer ses outils de promotion et à les rendre interactifs dans le cadre de la création d'un réseau personnel à visée professionnelle ; l'amener à découvrir une multitude de métiers et identifier les interactions interprofessionnelles (ponts entre les expertises et les savoir-faire).	**Objectifs**	Situations d'apprentissage : travail en groupe, travail en autonomie. Pratiques mises en place : présentation orale, prises de note et organisation de contenu. Finalité pédagogique : amener l'étudiant à faire le bilan de son ou ses stages, préparer le rapport de stage et sa présentation, articuler l'expérience des stages avec la thématique de 3è année.
Capacités	Être capable de rédiger ses propres outils pour entrer dans la vie active : CV, lettre de motivation… Être capable de se présenter à l'oral, à l'écrit. Être capable de décrypter des offres d'emploi. Être capable de se situer dans un écosystème professionnel. Être capable d'avoir une identité numérique professionnelle et de s'en servir pour rentrer en contact avec des professionnels.	**Capacités**	Être capable de se présenter à l'oral, à l'écrit. Être capable de se situer dans un écosystème professionnel. Être capable de parler de son expérience, d'en tirer des aspects à conserver ou à consolider, d'en déduire des envies personnelles pour le futur.
Contenus d'enseignement	Les principales thématiques abordées sont : la rédaction d'un CV et d'une lettre de motivation, la simulation d'entretien d'embauche, la création de comptes Instagram et de compte Linkedin à visée professionnelle, aller à la rencontre de professionnels du design ou des métiers d'art, dans leurs ateliers ou en tant qu'intervenants dans l'établissement.	**Contenus d'enseignement**	Les principales thématiques abordées sont : le retour du stage, la rédaction d'un rapport de stage et sa présentation à l'oral, l'articulation du thème de la 3ème année.
Modalités d'évaluation	La nature des travaux est de l'ordre de : la présentation orale, le compte-rendu écrit/graphique, la création et l'assemblage de contenus pour les réseaux sociaux.	**Modalités d'évaluation**	La nature des travaux est de l'ordre de : la présentation orale, la prise de note et la rédaction (écrite, graphique, schématique)
Compétences évaluées	C1.1, C1.3, C9.1, C11.1, C11.2	**Compétences évaluées**	C1.2, C1.3, C9.2, C11.3

LE STAGE

Les étudiants du DNMADE doivent effectuer une période de stage de 12 à 16 semaines sur des structures en lien avec la formation Design d'innovation sociale parcours matériaux ou évènement.

Objectifs	Développer des compétences professionnelles sur une longue période de stage afin de découvrir et acquérir un savoir-faire
Capacités	Être capable d'intégrer une structure professionnelle et d'y développer des compétences
Contenus d'enseignement	Professionnalisation, recherches de stages, cv, présentation, découvertes professionnelles
Modalités d'évaluation	Évaluations par compétences journal de bord, livret de stage, rapport de stage, oraux de présentation...
Compétences évaluées	C2.1 C2.2 C2.3 C2.4 C8.1 C8.2 C8.3 C9.1 C9.2 C9.3 C10.1 C10.2 C10.3 C10.4 C11.3

BIBLIOGRAPHIE

Philosophie

Ouvrages incontournables :

Descartes, Méditations métaphysiques éd. GF, Paris, 1979.
Freud : Cinq leçons sur la psychanalyse, éd. Payot,
Bergson : La conscience et la vie, PUF, Paris,
Burbage, Frank, La nature, GF, Paris, 1998.
Sartre : L'existentialisme est un humanisme, éd. Folio, Paris,

Pour chaque séquence et le sujet transversal une bibliographie par thème sera fournie par le professeur.

Ouvrages conseillés sur le thème du care (liste non exhaustive) :

L. Bereni & M. Trachman, Le genre, théories et controverses, PUF, collection « la vie des idées.fr », Paris, 2014
J. Butler, Gender Trouble : Feminism and the Subversion of Identity, Routledge, New York, 1990
M. Garrau & A. Le Goff, Care, justice et dépendance – Introduction aux théories du care, PUF, collection « Philosophies », Paris, 2010
S. Paugam, La disqualification sociale – Essai sur la nouvelle pauvreté, PUF, Paris, 2004
Gilligan, Une voix différente, Flammarion, collection « champ essais », Paris, 2008
J. C. Tronto, Un monde vulnérable – pour une politique du care, éditions La Découverte, Paris, 2009, p. 95
M. Mauss, Essai sur le don, PUF, Paris, 1924

Culture des arts et des techniques

Ouvrages conseillés

(liste non exhaustive) :

Histoires de peintures, Daniel Arasse

On n'y voit rien : Descriptions, Daniel Arasse

LE DESIGN, histoire, principaux courants, grandes figures, Anne Bony BEAUX LIVRES (consultation possible au CDI de l'établissement)

Histoire de l'art pour tous, de Nadeije Laneyrie-Dagen, éditions Hazan, 500 pages Histoire de l'art, de E.H. Gombrich, éditions Phaidon, 700 pages

Design

Ouvrages incontournables :

2ème année :

Textiles, innovations et matières actives de Florence Bost et Guillermo, Crosetto, éditions Eyrolles, 2014

Ouvrages conseillés (liste non exhaustive) :

Ouvrages théoriques :

Le soin est un humanisme, Cynthia Fleury, collection Tracts Gallimard
L'innovation sociale, principes et fondements d'un concept, Emmanuelle Besançon, éditions l'Harmattan
Les Grands Textes du Design, collection Essentiels en Poche
Philosophie du Design - Figures de l'Art numéro 25/2013, Bernard Lafargue
Court traité du Design, Stephane Vial, collection PUF
Le Design - Essais sur des théories et des pratiques, Brigitte Flamand
Design en regards - Recueil de textes, d'entretiens et témoignages
Réenchanter le monde, Bernard Stiegler, éditions Flammarion
Face à Gaïa, 8 conférences sur l'esprit des lois de la nature, Bruno Latour
Il y aura l'âge des choses légères, sous la direction de thierry Kazazian, éditions victoires-Editions, 2003.
Design, introduction à une discipline, d'Alexandra Midal
Qu'est-ce qu'un designer ? Norman Potter, Éditions B42.
La Fabrique à écosystèmes, design de territoire et innovation sociale, Collectif.

Ouvrages divers : approches plus techniques, catalogues de références, etc…

Tiers-Lieux - Travailler et entreprendre sur les territoires : espaces de coworking, FabLabs…., Presses Universitaires de Rennes
Fablabs, etc… - Les nouveaux lieux de la fabrication numérique, Camille Bosqué, éditions Eyrolles
Graphisme fait main, outils et techniques par delà l'ordinaire, éditions Pyramyd
Typo fait main, éditions Pyramyd
Artistes et robots (catalogue d'exposition, Grand Palais 2018)

Procédés de fabrication & Design Produit, éditions Dunod
Raddar, Fonction, éditions T&P Publishing
75 designers pour un monde durable, éditions La Martiniere
Design durable, éditions Muséo
Do It Youself, éditons Phaidon
Sculpter en papier, de l'inspiration aux techniques de pliage, éditions Dunod
Design et architecture de commerce, éditions Eyrolles
Textiles - Innovations et matières actives, éditions Eyrolles
Matières et matériaux, J-C Prinz et O.Gerval. Collection Make it design. Ed. Eyrolles. 2012 Matériology. Daniel Kula et Elodie Ternaux. Ed. - Frame. Publishers. 2013
Matériaux renouvelables, Les procédés de fabrication. Rob Thompson. Ed. Vial. 2014 Aide-mémoire de sciences des matériaux. Michel - Dupeux.Ed. Dunod. 2004
Introduction à la science des matériaux. J-P. Mercier, G. Zambelli et W. Kurz. Presses Polythechniques Universitaires Romandes, Lausanne.- 2002 Matériaux. M-F Ashby er D.R Jones. Ed. Dunod.
Design, techniques et matériaux. Raymond Guidot. Editions Flammarion. 2006 Design, les procédés de fabrication. Rob Thompson. EditionsVial

RESSOURCES :

Ressourceries, recycleries, matériauthèques, structures sociales...

Lieux culturels : musées, espaces d'exposition, centres culturels, bibliothèques, théâtres et lieux de spectacles. Évènements (festivals, salons spécialisés)

Revues :

Revue Sciences du Design numéros 1 à 13
Revue AZIMUTS numéros 37,38,50
Revue ETAPES (disponible au CDI de l'établissement)
Revue INTRAMUROS (disponible au CDI de l'établissement)

SITES INTERNET :

https://designetmetiersdart.fr
http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/wiki/doku.php?id=index
https://www.lareservedesarts.org
https://preciousplastic.com

LANGUES VIVANTES :

Ouvrages incontournables :

Françoise GRELLET, The Art Guide Un guide de référence de l'art britannique et américain, Paris, Nathan, 2018.

Ouvrages conseillés :

FERMONT / LMDMO, Dictionnaire des termes d'art anglais-français /français-anglais, Paris, La maison du dictionnaire, 2018 (3è éd.). Rosalind

ORMISTON, 50 Art Movements You Should Know, Munich & London, Prestel Verlag, 2018 (Original Edition 2014).