

DN MADe

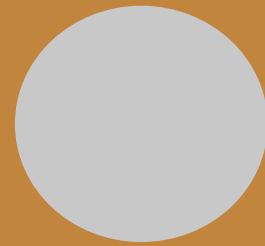
DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

mention Objet

Design et société

CATALOGUE DE COURS

objet



La cité pondeuse, un nouveau scénario pour intégrer un poulailler à l'ESAAT
Gabriel Bracaval, Julien Jimonet.



Sommaire

1. Organisation pédagogique
2. Première année - s1 & s2
3. Deuxième année - s3 & s4
4. Troisième année - s5 & s6
5. Horaires / ECTS
6. Questions fréquemment posées



Le **DN MADE** *mention Objet* parcours Design&société forme des étudiant.e.s au design de produits en entrant dans le projet par l'angle du scénario et de l'usage.

Il vise à développer la créativité et propose de porter un regard sur l'utilisateur.trice, la fonctionnalité des produits, et leurs contextes d'utilisation par une réflexion prospective autour des enjeux de société.

PLUS D'INFORMATIONS

Site officiel national Design et métiers d'arts
🔗 www.designetmetiersdart.fr/dnmade/

Site de l'ésaat
🔗 www.esaat-roubaix.com/design-produit/#design-et-materiaux

équipe enseignante

L'équipe pédagogique est composée d'enseignant.e.s et professionnel.le.s du secteur dont les compétences se complètent et se croisent au bénéfice des étudiant.e.s

ANNÉE 1

Humanités - **Martin Stern, Eric Berlinguez**

Culture des arts, du design et des techniques - **Mathilde Pelletier**

Outils d'expression et d'exploration créative - **Nicolas Pollet**

Technologies et matériaux - **Sandra Ferrara, Mahmoud Abou Chahine, Zoé Thiery**

Outils et langages numériques - **Camille Khorram, Louis Capietto**

Langues vivantes - **Céline Le Bras, Gustavo Sanjuan**

Contextes économiques et juridiques - **Arnaud Pfau, André-Jean Pattyn**

Savoir-faire technique - **Mathilde Pelletier, Sarah Mirza**

Pratique et mise en œuvre de projet - **Mathilde Pelletier, Sarah Mirza**

Communication et médiation de projet - **Sarah Mirza**

Démarche de recherche liée au projet - **Mathilde Pelletier, Sarah Mirza**

Parcours de professionnalisation et poursuite d'études - **Sarah Mirza**

ANNÉE 2

Humanités - **Edouard Boute Céline, Olivier Koettlitz, Eric Berlinguez**

Culture des arts, du design et des techniques - **Jean-Baptiste Ricatte**

Outils d'expression et d'exploration créative - **Stéphanie Bordes**

Technologies et matériaux - **Sandra Ferrara, Zoé Thiery, Mahmoud Abou Chahine**

Outils et langages numériques - **Jean-Baptiste Ricatte, Louis Capietto**

Langues vivantes - **Céline Le Bras, Gustavo Sanjuan**

Contextes économiques et juridiques - **André-Jean Pattyn**

Savoir-faire technique - **Sandra Ferrara, Camille Khorram, Zoé Thiery**

Pratique et mise en œuvre de projet - **Sandra Ferrara, Camille Khorram, Zoé Thiery**

Communication et médiation de projet - **Barbier Diane**

Démarche de recherche liée au projet - **Sandra Ferrara, Camille Khorram, Zoé Thiery**

Parcours de professionnalisation et poursuite d'études - **Diane Barbier**

ANNÉE 3

Humanités - **Martin Stern, Eric Berlinguez**

Outils d'expression et d'exploration créative - **Stéphanie Bordes**

Technologies et matériaux - **Stéphanie Bordes**

Outils et langages numériques - **Sarah Mirza**

Langues vivantes - **Céline Le Bras, Gustavo Sanjuan**

Contextes économiques et juridiques - **Laurence Bailleux**

Savoir-faire technique - **Stéphanie Bordes, Sarah Mirza**

Pratique et mise en œuvre de projet - **Stéphanie Bordes, Sarah Mirza**

Communication et médiation de projet - **Ninon Frerejean**

Démarche de recherche liée au projet - **Ninon Frerejean**

Parcours de professionnalisation et poursuite d'études - **Stéphanie Bordes**

1.

Organisation pédagogique

La formation s'inscrit dans une grande école d'arts appliquées proposant une variété de parcours allant **du pré-bac au DSAA**.

L'atelier de création est le lieu de convergence de l'ensemble des enseignements et **les savoirs s'articulent autour des projets**.

Un stage en milieu professionnel est prévu en fin de cursus, durant le semestre 4.

Les partenariats avec les différents acteurs régionaux et nationaux sont privilégiés, afin d'engager une **démarche de projet professionnalisante et dynamique**.

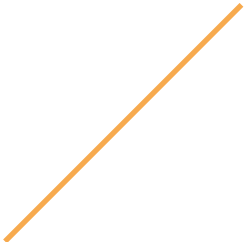
L'année est rythmée et alterne des projets longs pour développer les savoir-faire méthodologiques et des projets plus courts de type **workshop pour favoriser l'émergence de la créativité**.

Pour développer leurs projets, et travailler en volume, les étudiant.e.s pourront prendre appui sur les différents ateliers qu'offre l'école : **FabLab** (impression 3D, Découpe Laser), **atelier maquette** (équipement bois et céramique).

La formation se découpe en **3 années de formation** :

- la première centrée sur l'acquisition des savoirs fondamentaux.
- la seconde sur une spécialisation.
- la troisième s'organise autour de la pratique du projet.

La formation encourage également la **mobilité Erasmus** grâce à de nombreux partenariats en Europe.



première année

semestres 1 & 2

2.

enseignements génériques

UE 1 & 5 **Humanités / Philosophie**

S1

S2

EC 1.1 / EC 5.1

COURS MAGISTRAL
1H/semaine classe entière

Contenus

Introduction à une philosophie de l'objet : « Penser l'objet à travers les catégories de l'esthétique et de la technique »
Notions abordées : objet/chose/produit/marchandise/oeuvre d'art/technique, désir-plaisir/besoin

Objectifs

Lecture et analyse d'un texte théorique . Questionner le sens de sa pratique en design. Identifier les enjeux contemporains du design d'objets. Développer sa réflexion esthétique.

Modalités

→ Cours d' 1 heure/semaine
→ Evaluation : 1 note d'écrit (DS) + 1 note d'oral

UE 1 & 5 **Humanités / Lettres**

S1

EC 1.1 / EC 5.1

COURS MAGISTRAL

1H/semaine classe entière

TP

2H/semaine groupe

S2

EC 1.1 / EC 5.1

COURS MAGISTRAL

1H/semaine classe entière

TP

2H/semaine groupe

Contenus

1. Chapitre sur une thématique : lecture d'extraits d'ouvrages (scientifiques et littéraires) sur cette thématique, puis rédaction personnelle. Enjeu : apprendre aux étudiants à mobiliser leur culture et leur sensibilités comme leurs appétences personnelles.

2. Chapitre sur une thématique : analyse de documents textuels (littéraires et scientifiques), d'œuvres issues des arts plastiques et des arts appliqués, d'extraits de captation théâtrale / de films. Enjeu : la rédaction d'un devoir bilan (synthèse), où seront mobilisés les documents étudiés afin de répondre à une problématique.

3. Atelier d'écriture : restitution orale.
1. Atelier d'écriture collaborative, qui donnera lieu à une restitution orale. L'accent est mis sur la lecture expressive et l'intention.

2. Chapitre sur une thématique : analyse de documents textuels (littéraires et scientifiques), d'œuvres issues des arts plastiques et des arts appliqués, d'extraits de captation théâtrale / de films. Enjeu : la rédaction d'un devoir bilan, où seront mobilisés les documents étudiés afin de répondre à une problématique.

3. Pour clore l'année : analyse d'une captation théâtrale / d'une œuvre cinématographique (agrémentée de textes littéraires) autour d'une thématique qui donnera lieu à des échanges et des débats.

Objectifs

Le premier semestre se partage entre travail d'analyse de documents (afin d'en dresser une synthèse problématisée) et ateliers d'écriture comme d'expression orale.

Compétences visées :

- Acquérir une maîtrise de l'analyse et de l'argumentation.
- Maîtriser les techniques d'expression écrite.
- S'approprier des œuvres.

Le deuxième semestre fait écho au premier, et se partage entre ateliers d'écriture et analyse de documents divers.

Compétences visées :

- Maîtriser les techniques d'expression orale.
- S'approprier des œuvres.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Les étudiant(e)s auront l'occasion de s'exercer à l'oral comme à l'écrit.

Modalités

- Oral
- Ecrit

UE 1 & 5 **Culture des arts, du design et des techniques**

S1

S2

EC 1.2 / EC 5.2

Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques.

COURS MAGISTRAL

2H/semaine

Contenus

Approche chronologique et généraliste : repères fondamentaux, transversalité des œuvres, des écrits, des domaines et des documents techniques. Le premier semestre privilégie une entrée chronologique tout en n'excluant pas la mise en perspective de thématiques, de problématiques incontournables dans l'histoire du design.

Objectifs

- Acquérir des savoirs théoriques constitutifs d'une culture artistique fondamentale, de savoirs spécifiques aux métiers d'art et du design.
- Développer des capacités d'analyse pour comprendre les enjeux de la création afin de nourrir, développer et valoriser une culture design personnelle.
- Disposer de références pour poser le projet dans une actualité des préoccupations en design.

Modalités

- Cours magistral, prise de note et participation orale
- Évaluation en contrôle continu. Au moins deux évaluations écrites par semestre.

UE 2 & 6

Outils d'expression et d'exploration créative



EC 2.1

Apprentissage et pratiques des outils et médiums fondamentaux, modes d'expérimentation et de recherche.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine classe entière
TP
2H/semaine groupe



EC 6.1

Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine classe entière
TP
2H/semaine groupe

Contenus

→ Apprendre et expérimenter des méthodes de dessin conventionnel (plan, élévation, coupe, perspective parallèle, perspectives coniques à 1 et 2 points de fuite, système de cotations, normes de mise en page, cartouche ...) avec les outils associés (té, équerres, compas, règle, scotch repo, perroquets, rapporteur...)
→ Connaître et comprendre des références liées au dessin dans le champ des Arts et du design ancien (Histoire des Arts) et actuel (références contemporaines)
→ Savoir s'exprimer à l'oral et à l'écrit (communication)
→ Savoir sélectionner et identifier l'intérêt d'une référence et savoir proposer une méthode d'analyse complète, synthétique (historique, technique/technologique, sémantique, symbolique) par un travail de diaporama numérique et de fiches

→ Apprendre et expérimenter des méthodes/ outils en dessin expressif et non conventionnel : technique liquide et sèche (acrylique, gouache, pastels secs/gras, aquarelle) avec les outils associés (pinceaux, brosses, feutre, mine de plomb, pierre noire, fusain...)
→ Expérimenter des techniques de reproduction artisanale : pochoir, linogravure, monotype ...
→ Connaître plus précisément le vocabulaire technique autour du dessin en noir et blanc et de la couleur (cercle chromatique) et l'expérimenter
→ Expérimenter la matière et les techniques de mise en volume (terre, papier, carton...)
→ Initiation au projet d'arts plastiques à partir d'une thématique et/ou contraintes imposées

Objectifs

→ Maîtriser des modes de représentation propre à la création d'objet (dessin en plan, dessin en perspective, roughs couleurs / valeurs / matières)
→ Gérer des compositions visuelles
→ Développer une pratique plastique personnelle (carnet de croquis ?)
→ Restituer graphiquement des volumes dans un espace, que ce soit par observation ou par visualisation mentale.
→ Expérimenter des outils et techniques variés pour traduire des intentions dans des écritures singulières .

Modalités

→ Des exercices ciblés qui visent à la maîtrise des usages des outils et médiums. Dessin d'observation, mise en place d'un carnet de croquis personnel. Pratique de la prise de vue photographique, workshops, visite d'exposition, soutenances orales.

UE 2 & 6

Technologies et matériaux / approche scientifique



EC 2.2 / EC 6.2

Ce module a pour ambition de comprendre des supports techniques et technologiques en favorisant l'observation et le transfert pratique des savoir théoriques. Il doit permettre une compréhension opérationnelle des propriétés physiques et chimiques des matériaux et des modes de mise en œuvre.

COURS MAGISTRAL
2H/semaine

Contenus

→ Découverte,classification des matériaux et de leurs propriétés.
→ Les lumières et les couleurs.
→ Techniques de création artistiques à caractère scientifique : transfert photo, gravure sur métaux, gravures sur lingot et cyanotypie.
→ Identifier les plastiques et leurs propriétés. Connaître leur structure et les conséquences sur les propriétés physiques et chimiques.
→ Identifier les différents métaux. Savoir les protéger de la corrosion.

Objectifs

→ Acquérir, analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation dans un projet artistique.
→ Identifier, sélectionner et organiser diverses ressources scientifiques spécialisées et pertinentes pour documenter un sujet.
→ Mettre en œuvre les outils et méthodes scientifiques permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.

Modalités

→ Cours magistral et expérimentations

UE 2 & 6 **Technologies et matériaux /
approche pratique & technique**

S1

S2

EC 2.2 / EC 6.2

COURS MAGISTRAL
1H/semaine
TD/TP
3H/groupe quinzaine

Contenus
Axé sur la pratique, le cours a pour but de rendre les étudiants compétents et autonomes dans la conception et la réalisation de maquettes servant leurs futurs projets.

Objectifs
→ la découverte et la manipulation de la matière et de différents procédés de fabrication.
→ la maîtrise des machines et outils disponibles à l'ESAAT
→ la compréhension des multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons.

Modalités
→ En groupe, les différents TP proposés permettent de manipuler la matière, de mettre en application les procédés de fabrication et transformation étudiés, d'utiliser les différents ateliers à dispositions (FabLab, atelier bois, atelier céramique...).

UE 2 & 6 **Outils et langages numériques
approche scientifique**

S1

S2

EC 2.3

EC 6.3

COURS MAGISTRAL
2H/semaine

Contenus

Première approche de la visibilité de l'objet dans l'espace par le développement ou dépliage (construction de patrons), par la découpe (recherche d'intersection dans l'espace, vue tronquée), par la projection de vues sur un mur (construction de géométraux)

Présentation de la perspective cavalière et de la perspective conique.

Objectifs
→ Développer la perception des objets dans l'espace, définir ce que l'on voit et imaginer ce que l'on ne voit pas. Appliquer et s'appliquer.
→ Confronter les différentes perspectives (avantages/inconvénients), se familiariser avec les points techniques, tracer des ombres (avec source ponctuelle ou source solaire). Comprendre que l'objet a différentes caractéristiques mises en valeur de manières différentes suivant les perspectives.

Modalités
→ Entraînements sur des exemples basiques guidés puis création d'objets plus complexes et application de ce qui a été fait avant.
→ Projets libres (création de bâtiments, d'escaliers droits/multiples/en colimaçon, d'extérieurs, etc.)

UE 2 & 6 **Outils et langages numériques**
approche pratique



EC 2.3

Ce module vise d'une part, l'acquisition de compétences pratiques spécifiques à la création d'objet par le biais de la maîtrise de logiciels 2D et 3D. Il permet par ailleurs l'acquisition de connaissances des langages informatiques. Cet enseignement devra permettre de développer un rapport pratique et critique au numérique qui pourra trouver au sein des processus de création et de production de nombreux prolongements en application.

TP
1H30/groupe semaine



EC 6.3

Le cours s'axe vers la découverte des outils de modélisation et de rendu 3D. Il se construit sur la base d'exercices visant l'apprentissage pas à pas des outils sur les logiciels Rhinocéros & Keyshot 3D. Les fonctions volumiques simples sont abordées et vont permettre aux étudiants de s'approprier progressivement ces outils pour aller vers le projet.
L'objectif de cet enseignement est d'inscrire le modelage 3D et le prototypage numérique au cœur même du processus de création, comme moyen d'expérimentation et d'évaluation d'hypothèse de produit.

Découverte des logiciels 2D. Le cours se concentre sur l'acquisition et le renforcement des connaissances sur les logiciels de PAO. Il se construit sur la base d'exercices pratiques pas à pas en cohérence avec l'atelier et vise à amener les étudiants vers un niveau d'autonomie dans l'usage des outils numériques dédiés à l'image 2D.

Contenus

Objectifs

- Maîtriser les outils principaux d'Indesign pour travailler la mise en page des dossiers numériques des projets, du portfolios, du mémoire...
- Maîtriser les outils principaux d'Illustrator pour travailler des silhouettes, réaliser des compositions graphiques, numériser des images, faire des tracés vectoriels dans le but d'utiliser la découpe laser, faire des roughs infos...
- Maîtriser les principaux outils de photoshop, ses modes de colorimétrie, pour réaliser de la retouche photo, des photos montages / intégration et mise en situation...
- Utiliser un modelleur volumique pour créer des volumes simples et concevoir un objet.
- Utiliser un modelleur volumique pour produire des documents de communication (rendus, animations, plans...)
- Utiliser un logiciel de rendu 3D pour communiquer des textures, lumières, matériaux.

Modalités

- Exercices guidés
- Evaluation en contrôle continu de chaque demande réalisée.

UE 2 & 6 **Anglais**



EC 2.4



EC 6.4

Développement de compétences en compréhension et expression orale et écrite à partir de documents authentiques et variés en lien avec les enseignements de spécialité ainsi qu'avec le secteur des arts en général et du design en particulier.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine

Contenus

Exemples de thématiques possibles :
The Art of travelling (Gap Year), Design and new technologies , Design and sustainability, Social Design, Art & activism...
Activités proposées:
→ Etude de documents authentiques écrits et oraux, Activités favorisant l'interaction et l'esprit collaboratif des étudiants: dialogues, interviews, débats...Rédaction d'une glossaire de lexique technique, Activités permettant de travailler et développer les compétences linguistiques grammaticales, lexicales et phonologiques. Activités permettant d'acquérir une méthodologie de travail en compréhension orale et écrite, exposés, prise de parole en continu et en interaction, description d'objets, expression écrite, argumentation, organisation des idées...

Les cinq compétences citées dans le Cadre Européen de Référence pour les Langues (CECRL), sur lequel cet enseignement prend appui, seront pratiquées:
→ compréhension de l'écrit
→ expression écrite
→ compréhension de l'oral
→ expression orale en continu
→ expression orale en interaction
Le niveau visé au terme de cet enseignement est le niveau B2 du CECRL.

Objectifs

Dans le cadre d'une pratique adaptée au domaine du design d'objet, l'enseignement de l'anglais vise plus spécifiquement à :
→ Consolider les acquis linguistiques.
→ Harmoniser les niveaux de pratique de l'anglais compte tenu de l'hétérogénéité.
→ Développer les compétences linguistiques en compréhension et expression orale et écrite.
→ Développer les compétences linguistiques grammaticales, lexicales et phonologiques.
→ Acquérir un lexique technique, fonctionnel et spécifique de la spécialité.
→ Identifier des situations communication.
→ Développer une capacité réflexive et argumentative dans un contexte de présentation d'objets ou de projets.
→ Acquérir une méthodologie de travail (exposés, prise de parole en public, compréhension et expression écrite et orale, recherches...)

Modalités

Evaluation en contrôle continu sur les 5 compétences de communication.
Chaque séquence sera rythmée par des tâches intermédiaires évaluées, des exercices /devoirs de remédiation, une évaluation finale en fin de séquence portant sur l'une des cinq compétences du CECRL travaillée lors de la séquence et un projet final évalué également.

UE 2 & 6 **Contextes économiques et juridiques**



EC 2.5

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 6.5

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

La création d'entreprise
Étude de marché, les comptes prévisionnels, le profil d'un créateur d'entreprise, expliquer la réussite ou l'échec de la création d'entreprise, l'entreprise et son cycle de vie
Les formes juridiques
Les organisations publiques
Les organisations privées : le statut d'auto-entrepreneur, l'entreprise individuelle, la forme sociétaire (EURL, SASU, SARL, SAS et SA), les critères de choix d'une forme juridique (régime fiscal, social, etc.) et les formalités de création

Approches et outils mercatiques Fonctions mercatiques, démarches, cibles, segmentation, comportement du consommateur et le plan de marchéage
La communication commerciale
Les moyens et les supports de la communication commerciale (devis, facture, etc.)

Objectifs

Analyser les interactions de l'entreprise avec l'environnement
Apprécier la viabilité et la faisabilité de son projet de création d'entreprise Caractériser une organisation
Justifier le choix d'une structure juridique d'entreprise adaptée à une situation donnée Apprécier la compatibilité de sa production par rapport aux besoins du marché Maîtriser les outils et supports de communication et de communication commerciale

Modalités

- Productions individuelles ou par petits groupes Travaux dirigés
- Études de cas
- Évaluations formatives et sommatives

UE 3 & 7 **Techniques et savoir-faire**



EC 3.1

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 7.1

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

L'étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production font l'objet d'un apprentissage inversé.
Les cours permettent de découvrir les matières, d'analyser et d'aborder différentes thématiques importantes et d'actualité des arts appliqués, du design et des métiers d'art.

Objectifs

- la connaissance et la compréhension des différents matériaux (bois, plastiques et textiles) de leurs spécificités et de leurs procédés de fabrication et de transformation
- l'apprentissage et la constitution d'un lexique technique spécifique
- la constitution d'une culture technologique
- le développement des capacités d'observation et d'analyse

Modalités

Les dispositifs pédagogiques favorisent le suivi individualisé, l'autoévaluation, l'échange, le travail collaboratif afin de positionner l'étudiant dans une dynamique d'autonomie concertée et orientée.
Contrôle continu - une évaluation par critères de chaque projet

UE 3 & 7

Pratique et mise en œuvre du projet



EC 3.2

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création du design d'objet.

TD/TP
8H/semaine



EC 7.2

Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création du design d'objets.

TD/TP
8H/semaine

Contenus

Chaque sujet imposé permet d'aborder des domaines variés du design d'objet (art de la table, mobilier, accessoires, domotique....) et des approches créatives diversifiées (entrée par des contraintes de matériaux, entrée par l'usage, entrée par la forme...).

Objectifs

La première année permet une découverte des méthodes de projet et des fondamentaux constituant la création d'objets. Les différents EC d'atelier sont travaillés en transversalité lors des projets. Chaque projet permet de manière progressive de maîtriser la méthodologie de projet et les différentes étapes de la création (identification du problème, analyse, définition des objectifs, recherches ouvertes et créatives, approche progressive du développement). Les cours sont communs aux deux mentions Design industriel et innovations et Design d'édition et pratiques alternatives. La coloration de chaque option apparaît en fin d'année.

- Savoir comprendre et s'approprier une demande, définir un besoin dans un cadre précis (positionnement personnel, rédaction d'un cahier des charges, analyse de l'existant...)
- Savoir formuler et formaliser des hypothèses de réponses efficaces, cohérentes et actuelles
- Savoir contextualiser et scénariser pour mettre en lien la destination et les choix opérés
- Savoir échanger, travailler en binôme et prendre en compte les idées des autres.

Modalités

Les dispositifs pédagogiques favorisent le suivi individualisé, l'autoévaluation, l'échange, le travail collaboratif afin de positionner l'étudiant dans une dynamique d'autonomie concertée et orientée. Contrôle continu - une évaluation par critères de chaque projet

UE 3 & 7

Communication et médiation du projet



EC 3.3

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication.

COURS MAGISTRAL
2H/semaine



EC 7.3

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication.

COURS MAGISTRAL
2H/semaine

Contenus

La communication du projet s'appuie sur les visuels (dessin, schéma technique, photographie, image 3D, vidéo...), les maquettes (ébauche, échantillon, prototype, ...), les démarches et discours élaborés dans le cadre du projet. Elle vise à réaliser des supports de médiation favorisant la lisibilité et la compréhension.

Objectifs

- Savoir communiquer efficacement à l'écrit comme à l'oral en faisant des choix appropriés de médias.
- Développer une culture des règles de composition, typographie, mise en page, didactique tout public : non-avertis, étrangers.
- Savoir réaliser des supports de communication
- Savoir prendre la parole : exposer, argumenter, débattre

Modalités

Analyse et défense de productions professionnelles. Production de documents de présentation avec les outils logiciels (PDF, ePub). Présentation et défense de productions personnelles ou en groupes.

UE 4 & 8

Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude



EC 4

Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, etc.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 8

Détermination et construction d'un parcours structuré (court stage d'observation possible en fin d'année)

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

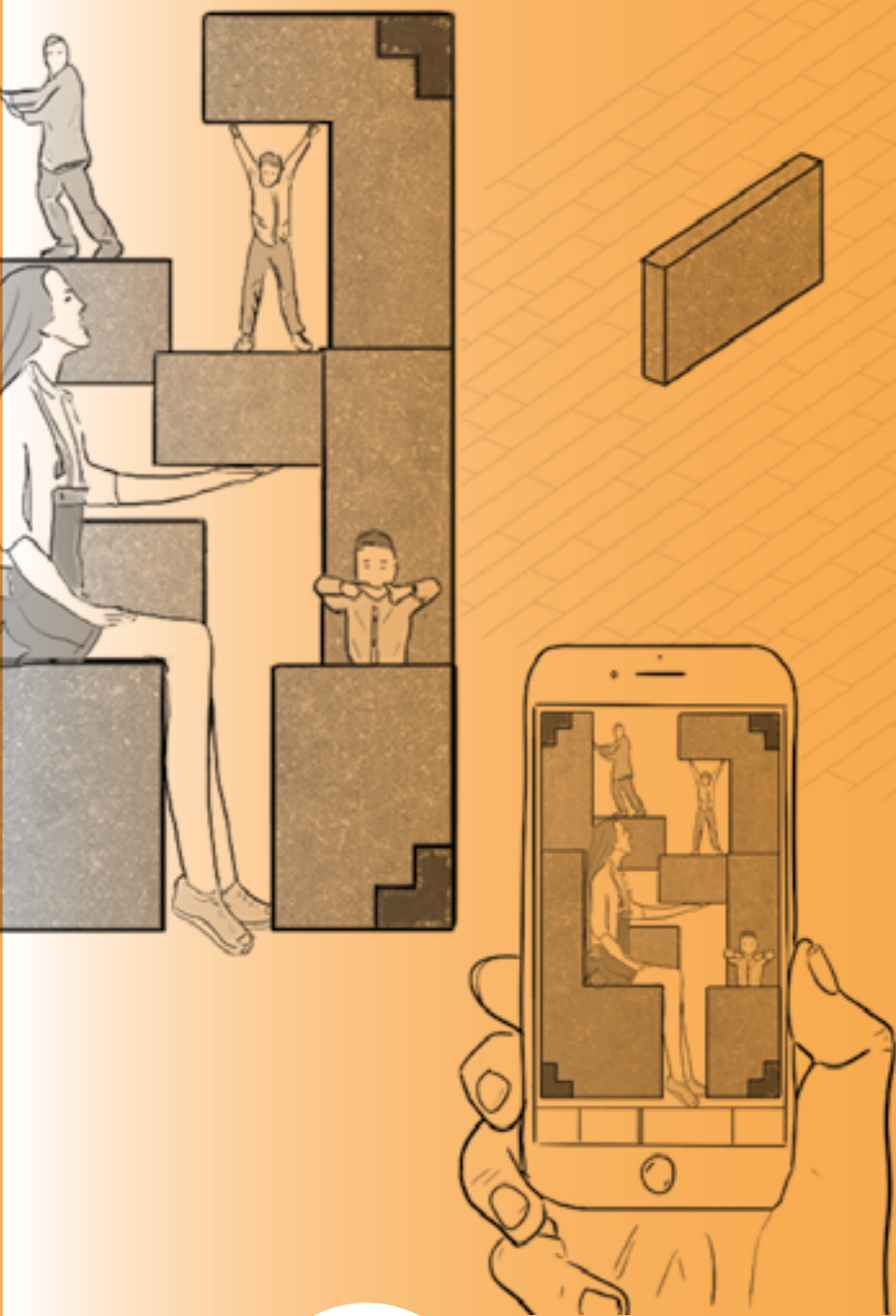
Le module permet un suivi et accompagnement individuel et collectif à la recherche de stage et à l'élaboration d'un portfolio.
En 1ère année, le stage a lieu en fin de second semestre, il se déroule sur une période de 2 semaines.

Objectifs

- Savoir utiliser les outils de recherches de stage avec méthode et efficacité
- Savoir repérer et identifier les différents statuts, types d'activité et domaines professionnels (designer intégrés en entreprise, designer en agence ou collectifs, designer indépendants, design d'édition, design industriel, design artisanal...) dans le but d'orienter sa recherche avec plus de pertinence
- Savoir identifier son profil, valoriser son identité, ses compétences et affirmer son projet professionnel

Modalités

Suivi individuel et apport théorique des outils de recherches
Contrôle continu - évaluation du portfolio



Concours **Objectif Blue Stone**, travail autour de la valorisation
de la pierre bleue en contexte urbain autour du thème "Jouer en ville"
Projet d'Aurélié Beaudouin.



deuxième année semestres 3 & 4

3.

UE 9 & 13 **Humanités / Philosophie**

S3

S4

EC 9.1 / EC 13.1

COURS MAGISTRAL
1,5H/semaine classe entière

Contenus

Philosophie de l'objet (suite) : « Objets et société : représentations et fabrication »
Notions abordées : fabrication/création/production/consommation, fonction/usage; matière/forme, matériaux/forces ; responsabilité

Objectifs

Lecture et analyse d'un texte théorique. Questionner le sens de sa pratique en design. Identifier les enjeux contemporains du design d'objets. Développer sa réflexion esthétique.

Modalités

- Cours d' 1,5 heure/semaine
- Evaluation : 1 note d'écrit (DS) + 1 note d'oral

UE 9 & 13 **Humanités / Lettres**

S3

S4

EC 9.1 / EC 13.1

COURS MAGISTRAL
1H/semaine classe entière
TP
1H/semaine groupe

COURS MAGISTRAL
1H/semaine classe entière
TP
1H/semaine groupe

Contenus

1. Début de semestre : débats (en réaction à des textes polémiques).

2. Chapitre sur une thématique : analyse de documents textuels (littéraires et scientifiques), d'œuvres issues des arts plastiques et des arts appliqués, d'extraits de captation théâtrale / de films. Enjeu : la rédaction d'un devoir bilan, où seront mobilisés les documents étudiés afin de répondre à une problématique.
1. Débats : après une courte analyse de textes argumentatifs polémiques, travail par groupe autour d'un thème, à l'issue duquel est organisé un débat (entre les membres du groupe, puis avec l'audience – c'est-à-dire les autres élèves, auditeurs).

2. Chapitre sur une thématique : lecture d'extraits d'ouvrages (scientifiques et littéraires) sur cette thématique, puis rédaction personnelle.

Objectifs

Le troisième semestre est dédié à la maîtrise de l'expression orale et écrite à des fins argumentatives (organisation des idées, initiation à la conceptualisation) et à des fins d'analyse. Il prépare les étudiant(e)s à la rédaction de l'article (3ème année) avec la rédaction de textes argumentatifs/analytiques et la lecture de textes scientifiques et universitaires.

Le quatrième semestre est consacré à la maîtrise de l'expression écrite. Relativement court (en raison du départ en stage des étudiant(e)s), il cible l'expression orale (formuler des arguments dans le cadre d'un discours/débat puis d'une interaction) et la rédaction d'un texte personnel, où sont mobilisés les appétences personnelles des étudiant(e)s, ainsi que leur culture littéraire et artistique.

Modalités

- Oral
- Ecrit

UE 9 & 13

Culture des arts, du design et des techniques



EC 9.2

Construction d'un socle commun de connaissances. Approche historique & thématique en fin de semestre.

COURS MAGISTRAL
2H/semaine



EC 13.2

Méthodologies d'analyse de document.
Extraire des questionnements / problématiser.

COURS MAGISTRAL
2H/semaine

Contenus

Le cours sensibilise les étudiants aux grandes tendances de l'Histoire du design en établissant des liens thématiques avec le design contemporain. Le cours historique poursuit l'approche chronologique de première année et traite principalement des années 50 à nos jours (Good design / Ecole d'ULM / Design Pop / Design & Développement durable / design alternatif...). L'approche thématique s'organise autour d'enjeux actuels régissant le champ du design.

Les capacités d'analyse et de réflexion sont particulièrement travaillées afin d'amener l'étudiant à problématiser par la mise en tension de documents textuels, iconographiques... Il s'agit de former l'étudiant à extraire des documents des notions précises, de s'approprier les questionnements à des fins créatives. Pour cela des exercices méthodologiques sont mis en place au fil du semestre de manière progressive. En fin de semestre, un travail plus introspectif visant à la définition d'un thème et d'enjeux créatifs en design est mis en place afin d'amorcer le travail de 3ème année.

Objectifs

- 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.
- Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.
- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique

Modalités

- Cours magistral 2H Semaine
- Prises de notes, synthèses structurées, communicatives mises en pages avec schémas et illustrations ;
- Participation active : recherches de documentation, complétant et alimentant le cours ;
- Veille culturelle ;
- Visites d'expositions / écoute de conférences / reportages ;

UE 10 & 14

Outils d'expression et d'exploration créative



EC 10.1

COURS PRATIQUE
4H/quinzaine



EC 14.1

COURS PRATIQUE
4H/quinzaine

Contenus

S3 & S4 - Initiation à la démarche de projets d'art. Méthode, ouverture culturelle sur le champ des Arts Plastiques. Réalisation de projets personnels ou en groupe. Réflexion sur la scénographie. Soutenances orales.

Objectifs

L'objectif principal est de découvrir et pratiquer des modes d'expression variés au travers de projets d'art permettant d'affirmer une approche créative personnelle et expressive. Les projets proposés permettent aux étudiants d'étendre leur culture artistique par des références et des questionnements ouverts sur les champs des arts plastiques et du design.

Cette approche complémentaire à la pratique du design d'objet permet de développer une sensibilité plastique essentielle pour questionner la dimension esthétique de leur projet de design. Les médias utilisés sont variés et les réalisations peuvent prendre des formes libres ou imposées comme la peinture, le dessin, la sculpture, l'installation, la performance, l'art vidéo, etc. pour permettre aux étudiants de mieux définir et développer leurs outils de prédilection. Les projets sont scénographiés et soutenus à l'oral pour permettre aux étudiants de développer des aptitudes à valoriser, défendre, argumenter leurs projets en vue des épreuves de troisième année.

Modalités

- Sujets imposés mais ouverts permettant beaucoup de libertés de positionnement personnel
- productions individuelles ou par petits groupes avec possibilité d'intervenants professionnels extérieur
- suivi individuel
- évaluation des productions et des soutenances pour chaque projet

UE 10 & 14

Technologies et matériaux / approche scientifique



EC 10.2



EC 14.2

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologies et matériaux)

Contenus

Matières plastiques et leurs caractéristiques.
Plâtre, papier, bois, porcelaine et fibres de synthèse.
Diagrammes de chromaticité et éclairage et choix des sources lumineuses.
Ennoblement des matériaux par des peintures, teintures et coloration dans la masse

Objectifs

- Identifier, sélectionner et organiser diverses ressources scientifiques spécialisées et pertinentes pour documenter un sujet.
- 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.

Modalités

Cours magistral et expérimentation

UE 10 & 14

Technologies et matériaux / approche pratique & technique



EC 10.2 / EC 14.2

TD/TP
4H/groupe quinzaine

Contenus

Axé sur la pratique et l'expérimentation, le cours a pour but de proposer un temps exploratoire plus autonome autour des procédés de fabrication et de la matière.

Objectifs

- L'expérimentation et l'appropriation des matériaux et des procédés de fabrication
- La capacité à projeter des formes et à imaginer leur réalisation
- L'apprentissage et la constitution d'un lexique technique spécifique

Modalités

En groupe, les différents TP proposés seront l'occasion d'utiliser les différents ateliers à dispositions (FabLab, atelier bois, atelier céramique...) pour expérimenter la matière et s'approprier les procédés de fabrication et transformation.

UE 10 & 14 **Outils et langages numériques/
approche scientifique**



EC 10.3

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 14.3

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

Présentation de la perspective isométrique (et retour comparatif avec les autres perspectives) | Approche numérique dans l'espace : calculs de volumes, d'aires, changement d'échelle

Objectifs

S3 - Bien maîtriser les dimensions des objets dans les trois directions de l'espace (cohérence entre les cotes et les tracés)
S4 - Découpe d'un objet pour mieux définir la « place » qu'il prend (dans le plan ou dans l'espace)

Modalités

S3 - Sur papier isométrique : représenter des éléments dont on a les géométraux, convertir des éléments donnés dans une autre perspective en perspective isométrique. Construction d'une habitation cohérente (au sens de ses dimensions) et d'éléments extérieurs la positionnant dans l'espace et le temps.
S4 - Travail individuel ou en groupe pour l'utilisation de volumes (par exemple : projet d'appropriation d'une cour d'école avec la possibilité de l'habiller avec un volume d'éléments prédéfini)

UE 10 & 14 **Outils et langages numériques/
approche pratique**



EC 10.3

Renforcement des outils numériques fondamentaux PAO - CAO. Initiation aux rendu photoréaliste.

TD/TP
3H/groupe quinzaine



EC 14.3

Modélisation avancée. Perfectionnement Rendu 3D et animation.

TD/TP
3H/groupe quinzaine

Contenus

Renforcement des outils numériques fondamentaux PAO - CAO - Rendering
Le cours prolonge l'apprentissage des techniques de modélisation et de rendu amorcées en première année de formation. L'enseignement est réalisé sur les logiciels Rhinocéros 3D pour la modélisation et Keyshot pour le rendu. Il s'organise principalement au S3 sous la forme d'exercices et de pas à pas guidés

Techniques de modélisation avancée - Rendering photoréaliste & matériel graph - Techniques d'animation 3D - Application dans les projets de design en atelier.
Le semestre 4 rentre plus spécifiquement dans l'imagerie photoréaliste et l'animation 3D. Il s'organise davantage avec l'atelier pour trouver une application dans la recherche mais aussi dans la médiation des projets. Le cours s'organise également davantage en relation avec le fablab et ses outils de FAO numérique (Impression 3D / Découpe Laser).

Objectifs

→ Maîtriser un outil de modélisation 3D (Dessin de courbes / fonctions volumiques / fonctions surfaciques)
→ Précisions des bases du dessin technique et mise en pratique sur les logiciels (vue en plans + cotation / éclaté...)
→ Maîtriser les techniques de rendu photoréaliste avancée employant les graphiques de matière, la réalité virtuelle et l'animation.
→ Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.
→ Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.

Modalités

→ exercices dirigés et d'application des notions étudiées
→ productions individuelles ou par petits groupes : sujets imposés, workshop, ou en relation avec les ateliers de création.
→ suivi individuel

UE 10 & 13 **Anglais**



EC 10.4

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
2H/groupe quinzaine



EC 14.4

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
2H/groupe quinzaine

Contenus

Les cours mettront l'accent sur:

- Le développement de compétences de compréhension et d'expression orale et écrite à partir de documents authentiques et variés en lien avec les enseignements de spécialité
- La découverte, enrichissement et assimilation du vocabulaire spécifique à la formation
- Le renforcement des structures grammaticales
- Savoir décrire un objet, argumenter, expliquer, échanger, et justifier ses choix
- La découverte du patrimoine culturel du monde anglophone à travers des références diverses
- La possibilité de travail interdisciplinaire selon les projets proposés

Les cinq compétences de communication citées dans le Cadre Européen de Référence pour les Langues (CECRL), sur lequel cet enseignement prend appui, seront pratiquées:

- compréhension de l'écrit
- expression écrite
- compréhension de l'oral
- expression orale en continu
- expression orale en interaction

Le niveau visé au terme de cet EC est le niveau B2 du CECRL.

Objectifs

Dans le cadre d'une pratique adaptée au domaine du design d'objet, l'enseignement de l'anglais vise plus spécifiquement à:

- Mobiliser les moyens d'expression spécifiques au domaine des arts et du design
- Enrichir et assimiler le vocabulaire spécifique au domaine des métiers d'art et du design
- Développer les compétences langagières, niveau B2
- Développer une capacité réflexive et argumentative dans un contexte de conception ou de démarche de création
- Varier les situations de communication
- Préparer les étudiants à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle

Modalités

→ Evaluation en contrôle continu sur les 5 compétences de communication.

UE 10 & 13 **Contextes économiques et juridiques**



EC 10.5

Sources du droit et moyens de preuve, droit des contrats, juridictions.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 14.5

Droit social, Propriété intellectuelle.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

Les sources du droit et les moyens de preuve Principes généraux, la charge de la preuve, l'objet de la preuve et les modes de preuve	Le droit social Les relations collectives au travail (les partenaires sociaux, les conventions collectives, etc.) et les relations individuelles au travail (le contrat de travail, le temps de travail, la formation professionnelle, etc.)
Le droit des contrats La théorie générale appliquée aux contrats et les contrats spéciaux (formation, validité et effets) La responsabilité civile et pénale	La propriété intellectuelle La propriété littéraire et artistique (les composantes du droit d'auteur, l'enveloppe So- leau, la cession des droits d'auteur et l'action en justice), la propriété industrielle (le brevet d'invention, la marque et les dessins et mo- dèles) et le droit à l'image et au respect de la vie privée dans le domaine artistique
Les juridictions L'organisation judiciaire et l'action en justice	

Objectifs

- Identifier la source d'une règle de droit
- Apprécier la force probante d'un élément de preuve dans une situation donnée
- Repérer les droits et les obligations liés aux activités professionnelles
- Sélectionner la juridiction compétente par rapport à une situation donnée
- Identifier le rôle du droit négocié et des partenaires sociaux
- Analyser les différents documents de travail (contrat de travail, fiche de paie, etc.)
- Connaître les droits et les obligations de l'employeur et du salarié
- Choisir un moyen de protection adapté à l'œuvre et connaître les actions possibles en cas de contrefaçon.

Modalités

- Productions individuelles ou par petits groupes Travaux dirigés
- Études de cas
- Évaluations formatives et sommatives

UE 11 & 15 **Techniques et savoir-faire**



EC 11.1

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 15.1

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

L'étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production font l'objet d'un apprentissage inversé.
Les cours permettent d'aborder différentes thématiques importantes et d'actualité des arts appliqués, du design et des métiers d'art.
L'étudiant sera amené à effectuer et approfondir une recherche thématique personnelle.

Objectifs

- la connaissance et la compréhension des différents matériaux (verre, céramique et métal), de leurs spécificités et de leurs procédés de fabrication et de transformation
- l'apprentissage et la constitution d'un lexique technique spécifique
- le développement des capacités d'observation et d'analyse
- la constitution une culture technologique

Modalités

- Analyses de références
- Exposés thématiques
- Contrôle continu avec une évaluation par compétences à chaque projet

UE 11 & 15 **Pratique et mise en œuvre du projet**



EC 11.2

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création du design d'objet

TD/TP
4H/semaine



EC 15.2

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création du design d'objet

TD/TP
4H/semaine

Contenus

Le cours de pratique et mise en œuvre vise à confronter les étudiants à des situations et à des problématiques diverses, tout en expérimentant et en développant des langages adaptés, des outils de réflexion, et des méthodes de conception.
La deuxième année permet aux étudiants de mieux définir leur profil. L'acquisition progressive de la méthodologie de projet permet de proposer des thématiques de travail plus ouvertes, qui laisse place à la singularité de chaque étudiant. Chacun est accompagné dans la définition de son profil et encouragé à explorer sa personnalité en tant que créateur et designer. Un projet personnel est élaboré en parallèle des projets d'atelier pour aider les étudiants à définir leur sujet de recherche de troisième année.

Objectifs

- Acquisition et renforcement de la méthodologie créative passant par l'analyse et l'appropriation de la demande, une phase de recherche exploratoire et une phase de développement.
- Engager des hypothèses créatives nombreuses, choisir, exploiter et développer des principes expressifs et conceptuels dans le but de définir un projet de design d'objet.
- Aller à la rencontre et dialoguer avec tous les partenaires du projet ainsi qu'avec les futurs usagers.
- Qualifier et valoriser les facteurs humains ainsi que toutes les caractéristiques d'usage directes ou indirectes impliquant notamment toutes les conséquences écologiques.

Modalités

Travail en cours et en autonomie.
Suivi et accompagnement individualisé dans la construction d'une réflexion singulière.
Plusieurs projets sur l'année (individuel ou en groupe), issue de demandes fictives, de concours de design ou de commande réelle en partenariat avec un organisme tiers.

UE 11 & 15

Communication et médiation du projet



EC 11.3

Mise en page / Composition / typographie
Constitution d'un portfolio

TD/TP
2H/semaine



EC 15.3

Perfectionnement, communication de projet.
Règles éditoriales

TD/TP
2H/semaine

Contenus

Semestre qui s'organise autour de la constitution d'un portfolio en vue de la recherche de stage.

Le cours de médiation s'appuie sur la recherche de stage et se focalise principalement au S3 sur la constitution d'un portfolio. Il permet de reposer les bases et de mettre en application les règles essentielles de mise en page, composition, typographie afin de valoriser le travail et les compétences de l'étudiant.

Perfectionnement des outils de communication et médiation de projet en lien avec l'atelier. Mise en place des règles éditoriales utiles à la constitution graphique d'un article.

Le semestre 4 prend davantage appui sur le projet pour participer à la médiation des projets d'atelier. Il permet également d'instaurer les règles éditoriales utile à la constitution de l'article.

Objectifs

- Capacité à communiquer et valoriser ses compétences.
- Capacité à communiquer une démarche de projet complète allant de l'étude du besoin à la présentation technique d'un produit.
- Capacité à réaliser des supports de médiation séduisant, impactants et efficaces.
- Utiliser les outils de communication adaptés à la nature du projet engagé.
- Instaurer une culture des règles éditoriales et typographiques, mise en page, charte graphique.
- Capacité à communiquer à l'oral, en employant un vocabulaire précis. Travail autour de la posture argumentative.

Modalités

- Travaux dirigés de mise en page.
- Travail d'édition mené de manière collective.
- Suivi individuel autour du portfolio, et de la communication des projets.
- Oraux de présentation en lien avec l'atelier.

UE 11 & 15

Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet



EC 11.4

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création du design d'objet

TD/TP
4H/semaine



EC 15.4

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création du design d'objet

TD/TP
4H/semaine

Contenus

Le cours de pratique et mise en œuvre vise à confronter les étudiants à des situations et à des problématiques diverses, tout en expérimentant et en développant des langages adaptés, des outils de réflexion, et des méthodes de conception. La deuxième année permet aux étudiants de mieux définir leur profil. L'acquisition progressive de la méthodologie de projet permet de proposer des thématiques de travail plus ouvertes, qui laisse place à la singularité de chaque étudiant. Chacun est accompagné dans la définition de son profil et encouragé à explorer sa personnalité en tant que créateur et designer. Un projet personnel est élaboré en parallèle des projets d'atelier pour aider les étudiants à définir leur sujet de recherche de troisième année.

Objectifs

- Acquisition et renforcement de la méthodologie créative passant par l'analyse et l'appropriation de la demande, une phase de recherche exploratoire et une phase de développement.
- Engager des hypothèses créatives nombreuses,choisir, exploiter et développer des principes expressifs et conceptuels dans le but de définir un projet de design d'objet.
- Aller à la rencontre et dialoguer avec tous les partenaires du projet ainsi qu'avec les futurs usagers.
- Qualifier et valoriser les facteurs humains ainsi que toutes les caractéristiques d'usage directes ou indirectes impliquant notamment toutes les conséquences écologiques.

Modalités

Travail en cours et en autonomie. Suivi et accompagnement individualisé dans la construction d'une réflexion singulière. Plusieurs projets sur l'année (individuel ou en groupe), issue de demandes fictives, de concours de design ou de commande réelle en partenariat avec un organisme tiers.

UE 12 & 16

Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude

S3

EC 12

Préparation du stage de fin d'année, production de documents de démarchage, méthodologie, CV, portfolio, site professionnel...

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

S4

EC 16

informations sur le milieu professionnel, suivi de stage

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

Identifier les champs d'activité, identifier les postures créatives. Instaurer une meilleure lecture professionnelle et économique du secteur.

Le cours de professionnalisation vise à donner une meilleure lecture des champs d'activités liés au design produit et permet de bien identifier la singularité des agences/designers. Il s'appuie aussi partiellement sur la recherche de stage au travers de la constitution d'un CV, d'une brève présentation personnelle, d'une lettre de motivation spécifique. Il permet aussi de mettre en place au travers de l'analyse de cas spécifique une meilleure lecture professionnelle et économique du secteur d'activité.

Travailler son positionnement et sa singularité créative : Savoir identifier son profil, valoriser son profil, ses compétences. Affirmer sa posture créative et son projet professionnel.

Le semestre 4 s'organise davantage autour de la définition du projet professionnel de l'étudiant, et sa posture singulière créative avec la visée d'aider à la construction du projet en devenir de DNMADE3.

Objectifs

- S'ouvrir sur les réalités professionnelles des secteurs des métiers du design
- S'initier aux problématiques concrètes économiques (devis, facturation), et droit d'auteur (protection intellectuelle)
- Se représenter les différents secteurs d'activité liés au design de produits, identifier et reconnaître les pratiques.
- Construire une posture créative singulière et guider l'étudiant dans ses choix professionnels.
- Communiquer autour de son identité et sa singularité : mettre en avant son profil (CV, portfolio, lettre de motivation, brève présentation personnelle, profil sur les réseaux).
- Chercher et trouver un stage de 12 à 16 semaines d'une structure professionnelle intégrant la démarche de conception d'objet.

Modalités

- Intervention de professionnels / visites d'entreprises.
- Etude de problématiques concrètes autour de l'économie, le droit d'auteur.
- Travaux dirigés et suivi individuel : CV, ateliers d'écriture autour de la lettre de motivation, mettre en avant son profil sur les réseaux.



Réalisation d'outils de médiation à destination des équipes du Louvre Lens.
DnMade2 design & société



UE 17 & 21 **Humanités / Philosophie**



EC 17.1

Accompagnement des mémoires en lien avec le cours d'atelier.

TD/TP
2H/semaine



EC 21.1

Cohérence du discours. Recul critique
Préparation à la soutenance

TD/TP
2H/quinzaine

Contenus

Accompagnement personnalisé des mémoires de projet en co-enseignement

Questionnement critique des projets. Cohérence du discours et formulations prospectives en vue de la soutenance

Objectifs

- Eclairage conceptuel et problématique des recherches personnelles de l'étudiant.
- Méthodologie de la recherche.
- Développer sa réflexion esthétique à partir des propositions plastiques des étudiants.
- Affirmer un positionnement esthétique cohérent et éclairé par des références précises en vue de la soutenance.

Modalités

- Fiche de lecture + 1 note d'oral
- Argumentation orale

troisième année
semestres 5 & 6

4.

UE 17 & 21 **Humanités / Lettres**



EC 17.1 + EC 21.1

COURS MAGISTRAL
1H/semaine classe entière
TP
1H/semaine groupe

Contenus

- 1. Accompagnement de la rédaction de l'article : notes de bas de page et bibliographie ; formuler une problématique et conceptualiser ; rédiger une introduction ; organiser un plan ; rédiger les parties ; rédiger une conclusion.
- 2. Présentation de l'article (en vue de la soutenance) avec un bilan à mi-parcours : présentation orale, puis interaction avec les autres étudiants.
- 3. Travail sur la présentation des références (en vue de la soutenance de l'article) : texte présentant les références principales mobilisées dans le cadre de l'article (présentation, justification, conceptualisation).

Objectifs

Ce semestre est dédié à l'accompagnement de la rédaction de l'article.
Il est essentiellement consacré à l'écrit : organisation et formulation des idées ; normes rédactionnelles ; syntaxe.

Compétences visées :
Acquérir une maîtrise de l'analyse et de l'argumentation.
Maîtriser les techniques d'expression écrite.
Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Modalités

- 1. Non noté.
- 2. Oral.
- 3. Écrit.

UE 17 & 21 **Culture des arts, du design et des techniques**



EC 17.2 + EC 21.2

Acquérir la méthodologie nécessaire à la rédaction d'un article de recherche.

TD
1H/semaine

Contenus

Pour acquérir la méthodologie nécessaire à la rédaction d'un article de recherche, le cours de culture des arts est fondé sur quatre grands points :

La rédaction d'une revue de littérature.
Exercice qui consiste à repérer, connaître et lire la littérature relative à un sujet, de manière à pouvoir en avoir une compréhension globale et critique.
l'objectif est de :
Dresser un état de l'art structuré dans un domaine.
Se positionner personnellement.
Identifier les besoins de connaissances pour formuler une question de recherche.

La construction du plan d'un article de recherche.
L'objectif est d'analyser les différents types de plan (le plan dialectique, le plan de discussion, le plan thématique, ou le plan diagnostique ...) pour permettre à l'étudiant de construire un propos logique et cohérent.

L'apprentissage de la méthodologie de rédaction.
Travail sur le vocabulaire, les tournure et le langage de rédaction.
L'article doit refléter le niveau académique de l'étudiant. L'objectif est d'amener l'étudiant à utiliser un vocabulaire spécifique adapté à la formation et la discipline pour témoigner de son expertise.

La préparation à la soutenance orale.
L'objectif est d'accompagner les étudiants sur le fond et la forme de leur présentation orale ainsi que de les préparer aux échanges avec le jury.

Objectifs

- 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.
- Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.
- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Modalités

- Validation en contrôle continu.

UE 18 & 22

Outils d'expression et d'exploration créative

S5

EC 18.1 + EC 22.1

Projet d'art personnel
Scénographie
Soutenance orale

COURS PRATIQUE
4H/quinzaine

Contenus

Réalisation d'un projet d'art personnel sur un sujet ouvert en lien avec le sujet de l'article.
Valorisation de la démarche et du projet dans les choix scénographiques. Soutenance orale.

Objectifs

L'objectif principal est l'exploration artistique et esthétique d'un sujet en développant une approche créative ouverte tout en affirmant sa personnalité dans les choix de réalisation.
Du positionnement à la réalisation en passant par une expérimentation ouverte, l'étudiant devra affirmer dans ce projet une posture personnelle forte et être capable d'engager des choix de présentation et valorisation de sa démarche et de son travail lors d'une soutenance orale.
Cette approche complémentaire à la pratique du design d'objet permet de développer une sensibilité plastique essentielle pour questionner la dimension esthétique et les choix de communication de leur projet de fin d'étude.
Les médias utilisés sont variés et les réalisations peuvent prendre des formes libres ou imposées comme la peinture, le dessin, la sculpture, l'installation, la performance, l'art vidéo, etc.

Modalités

→ Sujet imposé ou en lien avec leur sujet d'article demandant un positionnement personnel et la maîtrise de la démarche créative

UE 18 & 22

Technologies et matériaux

S5

EC 18.2

TD/TP
1H30 Arts appliqués
1H30 Sciences

S6

EC 22.2

TD/TP
1H30 Arts appliqués
1H30 Sciences

Contenus

Suivi du projet.
Investigation, expérimentations et mises en oeuvre du projet personnel.

Objectifs

Intégrer une démarche scientifique et expérimentale en lien avec la technologie et les matériaux dans son projet.
Mettre en oeuvre 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 procédés de fabrication.
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.
Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.
Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.

Modalités

→ Coanimation (enseignant de physique + enseignants d'arts appliqués)
→ Accompagnement individuel et suivi du projet personnel.
→ Evaluation en contrôle continu / demandes

UE 18 & 22 Outils et langages numériques



EC 18.3

Accompagnement autour de l'edition de l'article de recherche.

TD/TP
1,5H/semaine



EC 22.3

Accompagnement dans la constitution des éléments de médiation du projet personnel.

TD/TP
1,5H/semaine

Contenus

Utilisation des outils numériques pour la conception d'un objet éditorial, support de l'article de recherche.

Utilisation des outils numériques pour mettre œuvre les supports graphiques nécessaires à la phase de développement du projet personnel.

Objectifs

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.

Modalités

- Productions personnelles et suivis individualisés.
- Accompagnement individuel dans l'utilisation et la maîtrise des outils convoqués.
- Validation en contrôle continu.

UE 18 & 22 Anglais



EC 18.4

TD/TP
1H/semaine
Demi-groupe



EC 22.4

TD/TP
1H/semaine
Demi-groupe

Contenus

Les cours mettront l'accent sur:

- L'approfondissement des compétences de compréhension et d'expression orale et écrite à partir de documents authentiques et variés en lien avec les enseignements de spécialité ainsi qu'avec le secteur des arts en général et du design en particulier.
- Le perfectionnement de la pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel.
- L'approfondissement du vocabulaire en lien avec la spécialité
- La possibilité de projets transversaux avec d'autres unités d'enseignement.
- La présentation de projets
- L'accompagnement dans la rédaction de l'abstract du dossier personnel de fin d'études.

Les cinq compétences citées dans le Cadre Européen de Référence pour les Langues (CECRL), sur lequel cet enseignement prend appui, seront pratiquées:

- compréhension de l'écrit
- expression écrite
- compréhension de l'oral
- expression orale en continu
- expression orale en interaction

Le niveau visé au terme de cet EC est le niveau B2 du CECRL.

Objectifs

Dans le cadre d'une pratique adaptée au domaine du design d'objet, l'enseignement de l'anglais vise plus spécifiquement à:

- Mobiliser les moyens d'expression spécifiques au domaine des arts et du design
- Acquérir des structures complexes, les outils lexicaux et grammaticaux nécessaires à la présentation d'un projet professionnel, à la production d'un argumentaire, à la rédaction d'un rapport de stage et d'un abstract
- Consolider et approfondir les compétences langagières, niveau B2
- Développer une capacité réflexive et argumentative dans un contexte de conception ou de démarche de création
- Synthétiser ses propos, parler de son expérience professionnelle (stage et projet de fin d'année)
- Rédiger l'abstract
- Préparer les étudiants à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle

Modalités

- 1h hebdomadaire en demi-groupe.
- Evaluation en contrôle continu sur les 5 compétences de communication. Evaluation du rapport de stage.
- Evaluation de l'abstract.

UE 18 & 22

Contextes économiques et juridiques

S6

EC 18.5 + EC 22.5

Gestion de projet : découpage, planification, coût...

COURS MAGISTRAL
2H/semaine

Contenus

La gestion de projet
Le cadrage du projet (le périmètre, les objectifs et les contraintes du projet), le découpage du projet (découpage des ressources, des tâches, etc.), la planification du projet, l'évaluation des coûts du projet, la gestion du projet (gestion de la communication et des risques), le contrôle du projet (mesure de la performance, reporting, etc.)

Objectifs

Maitriser les différentes étapes d'un projet
Savoir communiquer avec les partenaires internes et externes de l'organisation
Placer l'étudiant en situation réelle et contextualisée en appréhendant le projet dans sa globalité
Identifier les problèmes juridiques et économiques spécifiques au projet et mobiliser les compétences nécessaires
Identifier le client et la cible

Modalités

- Productions individuelles ou par petits groupes Travaux dirigés
- Études de cas
- Suivi des projets en atelier
- Évaluations formatives et sommatives

UE 19 & 23

Techniques et savoir-faire

S5

EC 19.1

Accompagnement dans les choix techniques spécifiques au projet personnel et à sa médiation.

TD/TP
3H/quinzaine

S6

EC 23.1

Accompagnement dans les choix techniques spécifiques au projet personnel et à sa médiation.

TD/TP
3H/quinzaine

Contenus

- Perfectionnement des techniques de maquettage et de la maîtrise des outils traditionnels et numériques.
- Accompagnement et questionnements autour des choix techniques liés au projet de diplôme

Objectifs

L'objectif est d'acquérir des capacités efficaces de prototypage et de conception technique en vue de produire des maquettes et de réaliser des choix de procédés de mise en œuvre pertinents.
Savoir mettre en œuvre ses savoirs-faire afin d'être capable de réaliser des maquettes à tous les stades du projets (recherches, développement, maquette du produit final)
Etre capable d'utiliser les méthodes de prototypage dans le cadre d'une démarche créative
Connaître les procédés de transformation des matériaux et savoir effectuer des choix techniques pertinents dans le cadre d'un projet
Prendre en compte les questionnements sociaux et écologiques liés à la production et aux techniques de mise en œuvre

Modalités

- Validation en contrôle continu

UE 19 & 23

Pratique et mise en œuvre du projet

S5

EC 19.2

COURS MAGISTRAL
1H/semaine
TD/TP
6H/semaine

S6

EC 23.2

COURS MAGISTRAL
1H/semaine
TD/TP
6H/semaine

Contenus

Réalisation d'un micro-projet / sujet imposé
Réalisation d'un article
Réalisation d'un projet de design d'objet

Objectifs

Objectifs article:
→ Perfectionnement et approfondissement de la méthode d'analyse visant à rédiger un article sur un sujet de design actuel et un projet de design
→ Exploiter l' outillage méthodologique permettant de :
construire une pensée créative articulée à un sujet d'étude et à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design
construire une pensée propice à la définition et/ou l'enrichissement d'un projet dans le domaine de la spécialité choisi
produire un contenu écrit et graphique dont les qualités didactiques de rédaction et d'édition sont pensées en adéquation avec le sujet étudié et le propos soutenu.
respecter les règles déontologiques quant à la citation des sources utilisées et les modalités de construction de son travail (références, légendes, notes de bas de page, hiérarchie typographique, citations, clarté et lisibilité...)

Objectifs projet :
→ Perfectionnement de la conduite de projet en maîtrisant toutes les étapes de la démarche de création (programmation / réalisation) pour réaliser un article sur un sujet de design actuel et un projet de design
→ Exploiter l' outillage méthodologique permettant de :
d'analyser et traduire une situation en problème de design d'objet
construire un cahier des charges capable de répondre à des besoins réels et actuels
explorer et expérimenter des outils et méthodes pour proposer des solutions créatives et cohérentes
concrétiser une forme en adéquation avec les besoins identifiés
assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

Modalités

→ Evaluation par une épreuve finale ponctuelle de soutenance de l'article à la fin du semestre 5 et une épreuve de soutenance orale du projet à la fin du semestre 6

UE 19 & 23

Communication et médiation du projet

S5

EC 19.3

Accompagnement dans les choix et la mise en place des éléments de médiation relatifs à l'article et au projet de diplôme.

TD/TP
2H/semaine

S6

EC 23.3

Accompagnement dans les choix et la mise en place des éléments de médiation relatifs à l'article et au projet de diplôme.

TD/TP
2H/semaine

Contenus

→ Accompagnement de l'exercice de mise en page de l'article (Rappel des outils de mise en page, recherches graphiques, réalisation de la mise en page finale du livret)
→ Création des éléments de communication du projet de diplôme (Photographies maquettes, kakémonos, cartels, productions de visuels, cohérence graphique de l'ensemble...)
→ Travail autour de la scénographie à mettre en œuvre pour la présentation du projet de diplôme (Agencement dans l'espace, mise en valeur des éléments graphiques et physiques produits, cohérence esthétique avec le projet...)
→ Suivi de la production du portfolio pour la poursuite d'étude

Objectifs

→Accompagnement de l'exercice de mise en page de l'article (Rappel des outils de mise en page, recherches graphiques, réalisation de la mise en page finale du livret)
→ Création des éléments de communication du projet de diplôme (Photographies maquettes, kakémonos, cartels, productions de visuels, cohérence graphique de l'ensemble...)
→Travail autour de la scénographie à mettre en œuvre pour la présentation du projet de diplôme (Agencement dans l'espace, mise en valeur des éléments graphiques et physiques produits, cohérence esthétique avec le projet...)
→ Suivi de la production du portfolio pour la poursuite d'étude.

Modalités

→ Validation en contrôle continu

UE 19 & 23

Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet



EC 19.4

TD/TP
4H/semaine



EC 23.4

TD/TP
4H/semaine

Contenus

Réalisation d'un micro-projet / sujet imposé
Réalisation d'un article
Réalisation d'un projet de design d'objet

Objectifs

Objectifs article:
→ Perfectionnement et approfondissement de la méthode d'analyse visant à rédiger un article sur un sujet de design actuel et un projet de design
→ Exploiter l' outillage méthodologique permettant de :
construire une pensée créative articulée à un sujet d'étude et à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design
construire une pensée propice à la définition et/ou l'enrichissement d'un projet dans le domaine de la spécialité choisi
produire un contenu écrit et graphique dont les qualités didactiques de rédaction et d'édition sont pensées en adéquation avec le sujet étudié et le propos soutenu.
respecter les règles déontologiques quant à la citation des sources utilisées et les modalités de construction de son travail (références, légendes, notes de bas de page, hiérarchie typographique, citations, clarté et lisibilité...)

Objectifs projet :
→ Perfectionnement de la conduite de projet en maîtrisant toutes les étapes de la démarche de création (programmation / réalisation) pour réaliser un article sur un sujet de design actuel et un projet de design
→ Exploiter l' outillage méthodologique permettant de :
d'analyser et traduire une situation en problème de design d'objet
construire un cahier des charges capable de répondre à des besoins réels et actuels
explorer et expérimenter des outils et méthodes pour proposer des solutions créatives et cohérentes
concrétiser une forme en adéquation avec les besoins identifiés
assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

Modalités

Évaluation par une épreuve finale ponctuelle de soutenance de l'article à la fin du semestre 5 et une épreuve de soutenance orale du projet à la fin du semestre 6

UE 20 & 24

Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude



EC 20.1

Préparation à la poursuite d'études et valorisation du parcours professionnel

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 24.1

Valorisation du projet personnel et accompagnement

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

Accompagner les étudiants sur la rédaction du rapport d'étonnement correspondant à la validation du stage pratique réalisé en S4.

Accompagner les étudiants sur leur choix de poursuite d'étude et orientation professionnelle.

Objectifs

Rendre compte et valoriser l'expérience du stage : Questionner les métiers et les usages du design dans la branche professionnelle spécifique au stage effectué. Développer une pensée critique sur la pratique observée pour mieux comprendre les choix de l'entreprise dans une activité de création.
Réaliser un livret édité du rapport d'étonnement en engageant des choix graphiques pertinents. L'étudiant devra être capable de préciser son projet professionnel et de développer les outils adaptés à la recherche et à la communication de son profil. Pour cela il devra réaliser un bilan de ses compétences pour mieux déterminer son positionnement professionnel à venir.

Modalités

→ Accompagnement individuel
→ Travail demandé évalué en contrôle continu

UE 20 & 24 **Stage**

EC 20.2 / EC 24.2

Afin de consolider et d’enrichir son parcours, des périodes de stage au cours des trois années autorisera sous une forme fractionnée plusieurs expériences :

→ un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d’un parcours par le biais d’une observation active et la découverte d’un contexte professionnel en particulier ;

→ un stage professionnel de 12 à 16 semaines (entre 420 h et 560 h) au sein de structures professionnelles préfigurant l’orientation du projet de sixième semestre (acquisition de compétences, gestes et savoirs spécifiques, expérience en agence de design en tant que membre intégré, expérience au sein d’institutions culturelles et/ou associatives pour l’élaboration de projets culturels), si possible à l’issue du semestre 4, début du semestre 5 et éventuellement un court stage de production qui viendrait nourrir le projet en semestre 6.

Les objectifs du stage en situation professionnelle :

→ Permettre à l’étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu’offrent les secteurs des métiers d’art et du design, qu’ils relèvent de l’artisanat, de l’industrie, d’institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes)

→ Favoriser une intégration active au sein d’une structure professionnelle pour comprendre les rouages d’une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d’un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire

→ Observer des savoirs et conditions propices à la définition du projet à élaborer au sixième semestre en nouant par exemple un partenariat fidèle entre l’entreprise et l’étudiant. Le maître de stage pourra être invité à la soutenance de projet comme conseiller scientifique ;

→ Affiner un projet professionnel, qu’il s’agisse d’insertion à l’issue du DN MADE, ou d’orientation pour une poursuite d’études.

Le(s) stage(s) long(s) peu(vent)t avoir lieu au cours des semestres 4 & 5, en partie sur le temps scolaire et celui des congés d’été selon les conventions, modalités et calendriers établis par l’établissement de formation. La durée peut varier de 12 à 16 semaines en une ou plusieurs périodes. Il(s) vise(nt) si possible une articulation avec les enseignements pratiques et professionnels. Durant les périodes de stages de S4, les enseignants qui se trouvent sans élèves sont intégrées aux équipes du S6 pour renforcer l’accompagnement des élèves sur le projet de diplôme. Ces enseignants pourront également intervenir en S2 en renfort de l’équipe dans le cadre des dispositifs de suivi et de mobilité à l’issue du semestre.

volumes horaires
& crédits européens

Systeme Européen de transfert
d’unités de cours capitalisables

EUROPEAN CREDIT TRANSFER SYSTEM

5.

	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Enseignements génériques	UE1	UE5	UE9	UE13	UE17	UE21
HORAIRES HEBDOMADAIRES						
Cours Magistraux	4	4	3	4	/	/
TP/TD	1	1	1	/	2	1
Total	5	5	4	4	2	1
crédits ECTS	8	8	7	6	4	4
Enseignements transversaux	UE2	UE6	UE10	UE14	UE18	UE22
HORAIRES HEBDOMADAIRES						
Cours Magistraux	7	7	5	5	/	/
TP/TD	6	6	5	5	7	6
Total	13	13	10	10	7	6
crédits ECTS	11	11	10	7	5	6
Enseignements pratiques et professionnels	UE3	UE7	UE11	UE15	UE19	UE23
HORAIRES HEBDOMADAIRES						
Cours Magistraux	2	2	2	2	4	4
TP/TD	9	9	10	10	10	12
Total	11	11	12	12	14	16
crédits ECTS	9	8	12	7	11	17
Professionnalisation	UE4	UE8	UE12	UE16	UE20	UE24
HORAIRES HEBDOMADAIRES						
Cours Magistraux	1	1	/	/	1	1
Total	1	1	1	1	1	1
crédits ECTS	1	1	1	1	1	1
Stage						
crédits ECTS	1	2	/	9	9	/
TOTAL HORAIRE HEBDOMADAIRE 2916 H	30	30	27	27	24	24
TOTAL ECTS 180 ECTS	30	30	30	30	30	30



Présentation de projets dans le cadre d'un partenariat avec le centre culturel de Comines..
Projet culturel "Chaisebook" visant à mettre en tension l'objet chaise et l'utilisation de réseaux sociaux.



6.

Questions fréquemment posées

Combien coûte la formation ?

Le DN MADe de l'**ésaat** est une formation publique, les frais à prévoir sont ceux liés à une scolarisation à ce niveau d'étude d'un établissement de l'éducation nationale : mutuelle étudiante, adhésion au bureau des élèves ou à l'association sportive (facultatifs). Le reste est gratuit.

Comment s'opère la sélection des candidat·e·s ?

La procédure de sélection est indiquée sur le site de l'école.

🔗 www.esaat-roubaix.com/design-produit/

Quel est le matériel à disposition des étudiants ?

Les étudiants de DN MADe disposent de trois grandes salles dédiées. Ils ont accès aux ateliers de l'école, *fablab*, atelier maquette, copieurs couleurs (laser et risographie), atelier de sérigraphie, laboratoire de développement et de prise de vue photographique (argentique et numérique) ainsi qu'à un poste informatique par personne. En début d'année une licence gratuite à la suite *Creative Cloud* d'**Adobe** leur est attribuée.

🔗 www.adobe.com/fr/creativecloud.html

Les stages à l'étranger sont-ils possibles ?

L'**ésaat** dispose d'une convention ERASMUS+ négociée tous les sept ans. À ce titre, les étudiants sont encouragés à exploiter le réseau d'écoles partenaires dans le cadre d'échanges au semestre 4 et pour des stages à l'étranger. Les modalités sont expliquées sur le site de l'école :

🔗 www.esaat-roubaix.com/mobilite-internationale/

La formation peut-elle se faire en alternance ?

L'Éducation Nationale favorise les formations en alternance et le DN MADe est tout à fait possible dans une forme alternante. Il s'agit cependant d'une volonté individuelle qui doit être portée par l'étudiant ou l'étudiante, avec l'aide de l'équipe enseignante et de la direction de l'école (notamment le *Directeur Délégué aux Formations Professionnelles et Technologiques*, DDFPT). L'entreprise partenaire est à trouver par l'étudiant ou l'étudiante porteuse du projet.

Quelles sont les statistiques d'insertion ?

Un grand pourcentage d'étudiants et d'étudiantes souhaite poursuivre ses études après le DN MADe, en DSAA ou dans des formations de niveau Master (écoles d'art publiques ou privées). Étant donné le caractère récent de la formation, il est difficile de faire un suivi de cohorte représentatif.

Est-il nécessaire de savoir dessiner pour faire la formation ?

Le DN MADe recrute des élèves de formations très variées, les cours intitulés *Outils d'expression et d'exploration créative* sont là pour initier les étudiants aux techniques de dessin et de production graphique et mettre le groupe à niveau. Les cours de première année sont destinés en partie à initier au large vocabulaire et aux outils de la création. Un appétit pour le dessin et un intérêt personnel pour la production graphique est un plus, la variété des outils de création étant un des atouts d'une pratique de conception de design graphique.

