

Catalogue de cours

DNMADe

MENTION OBJET

*Objet industriel
et artisanal*

*Objet numérique
et design de services*



SOMMAIRE

Présentation de la formation

Le lycée Jean Perrin / Objectifs de la formation
Organisation pédagogique / Conditions d'entrée / Semestrialisation
Commission pédagogique / Stages / Poursuites d'études
Objectifs généraux des Unités d'Enseignement

2

Présentation des spécialités

Objet industriel et artisanal
Objet numérique et design de service
Pré-requis / Profils attendus

3

Progression pédagogique

Des temps différenciés
1ère année : Les fondamentaux
2ème année : Le perfectionnement
3ème année : La professionnalisation

5

Les enseignements

Année 1 - Semestres 1 et 2
Année 2 - Semestres 3 et 4
Année 3 - Semestres 5 et 6

7

Annexes

Tableau des compétences
Tableau des ECTS

44

PRÉSENTATION DE LA FORMATION

LE LYCÉE JEAN PERRIN

Le lycée Jean Perrin est réputé pour son plateau technologique.

Le DNMADe évolue au sein de cette plateforme, une chance unique pour nos étudiants qui sont pris en charge dans divers ateliers afin de bénéficier des nouvelles technologies.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La mention Objet forme au design de produits et à l'innovation. Elle étudie nos sociétés, nos comportements et nos besoins afin de trouver de nouvelles idées et créer de nouveaux objets, qu'ils soient issus d'une production artisanale ou industrielle.

Elle implique un apprentissage théorique sur l'histoire des arts, du design et des techniques, ainsi qu'une réflexion philosophique.

Elle analyse ce qui existe déjà pour apporter d'autres solutions et créer de la différence. Un travail de méthodologie s'impose dans une démarche de projet définie par des analyses, des recherches et un développement de propositions créatives et pertinentes.

Celles-ci doivent répondre aux besoins des usagers en intégrant plusieurs dimensions, telles que technologique et esthétique.

Des projets d'équipe réunissent plusieurs domaines des arts appliqués, de l'ingénierie et de l'économie.

Même si le dessin et son apprentissage sont à

la base de tous les projets, les logiciels créatifs sont exploités pour produire des visuels, des mises en page et des objets modélisés en volume.

En effet, les outils numériques servent non seulement à rendre visibles et partager les projets, mais ils font aussi partie intégrante de la conception avec la pratique du prototypage et bien d'autres machines numériques.

La réalisation de maquettes à la main participe aussi à la formation parce que les savoir-faire manuels permettent d'assimiler les savoirs créatifs et méthodologiques nécessaires aux métiers du design.



ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

Le Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design est une formation valant grade de licence en 3 ans, délivrant en finalité 180 ECTS (60 ECTS/an). La durée hebdomadaire des enseignements est de 30h (DNMADe 1), 27h (DNMADe 2), 24h (DNMADe 3).

Cette formation se développe sur 6 semestres, axés pour les deux premiers sur :

- L'acquisition des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques.
- L'enseignement théorique et pratique.
- Les humanités et culture du design et des techniques.

Enseignement théorique et pratique. Humanités et culture du design et des techniques. Les unités d'enseignements (UE) sont regroupées à travers 3 pôles d'enseignement :

- Génériques culture et humanités.
- Transversaux.
- Pratiques et professionnels.

CONDITION D'ENTRÉE

Cette formation est destinée à tous les bacheliers de l'enseignement secondaire qui désirent poursuivre des études dans le secteur du design.

Modalités de recrutement :

Les candidats doivent remplir un dossier sur la plateforme *Parcoursup*.

COMMISSION PÉDAGOGIQUE

La commission pédagogique est placée sous responsabilité du chef d'établissement, elle se prononce sur l'organisation de la formation.

STAGES

- Un stage de 2 semaines (maximum 70h) au cours du semestre 2 : Observation active et découverte d'un contexte professionnel en juin.
- Un stage de 12 à 16 semaines (entre 420h et 560h) au sein de structures professionnelles au cours des semestres 4 & 5
- Une mobilité, notamment à l'international allant de 12 à 24 semaines au sein d'une école ou d'un établissement universitaire partenaire, programmée au cours des deux semestres de 2ème année à l'international.

LE PROGRAMME ERASMUS EST POSSIBLE EN DNMADe

POURSUITE D'ÉTUDES

Le grade licence que confère le diplôme permet de prétendre aux différents masters de type universitaire, ou aux DSAA de l'Éducation nationale, et aux concours des grandes écoles d'art.

PRÉSENTATION DES SPÉCIALITÉS

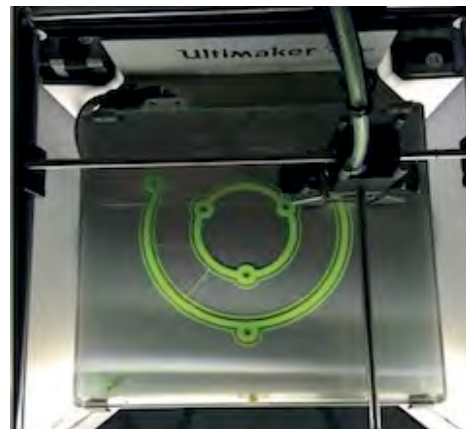
OBJET INDUSTRIEL ET ARTISANAL

Ce module propose la création d'objets selon un processus industriel ou artisanal. Il forme des créatifs spécialisés dans la conception de nouveaux produits de grande série et d'objets de petite série. Il développe une réflexion sur les scénarios de vie des usagers, une sensibilité créative et des capacités à fabriquer manuellement. La conception infographique a sa place dans la présentation et la modélisation.



OBJET NUMÉRIQUE ET DESIGN DE SERVICES

Ce module est à dominante virtuelle. Les révolutions numériques et digitales modifient le rapport à la création. Les objets connectés prennent une place de plus en plus importante, ils entraînent de nouveaux gestes dans le quotidien, de nouvelles logiques de conception et de nouveaux espaces de fabrication tels que les FabLabs. Cette spécialité a pour vocation de mettre en lien la création d'un service virtuel avec la conception matérielle d'un objet connecté qui améliore et prolonge ce service. L'analyse et la compréhension des besoins sont enrichies grâce à une culture pluridisciplinaire et une grande curiosité.



PRÉREQUIS - PROFILS ATTENDUS

- S'intéresser à la conception et production d'objets artisanaux ou industriels ou s'intéresser aux nouvelles technologies numériques et digitales en lien avec l'objet connecté et le design de services.
- Disposer de compétences pour travailler en équipe dans le cadre d'une démarche de projet.
- Disposer de compétences disciplinaires (français, anglais, sciences) et mobiliser une culture générale.
- Disposer de compétences en dessin et perception des volumes
- Disposer de compétences en interfaces numériques.
- Savoir observer et analyser son environnement.
- Développer sa curiosité.

Des temps différenciés

1ÈRE ANNÉE / LES FONDAMENTAUX

C'est le temps d'acquisition des fondamentaux, du dessin, de la maquette, la PAO, les logiciels 3D, la mise en page, le croquis le rough. Nous faisons le choix de faire collaborer les deux spécialités au sein de ces fondamentaux, ils sont nécessaires aux deux entités. Un temps est réservé à l'apprentissage de l'autonomie durant le 1^{er} semestre.

LES MIS : «MODULE INTER-SECTIONS»

Au 1er semestre, à raison de 4h / semaine l'étudiant participe à des projets de scénographie, de graphisme, de mode, le design d'espace cadre bâti, territoires et paysages avec des étudiants de toutes mentions confondues.

2ÈME ANNÉE / LE PERFECTIONNEMENT

Les semestres 3 et 4 placent l'étudiant dans une année de perfectionnement, c'est le moment où il développe ses compétences propres à sa spécialité.

Il perfectionne ses compétences en 3D, image de synthèse, méthodologie de projet, et participe à des projets collaboratifs avec des étudiants d'univers différents: École Centrale, École des Mines, École des Beaux-Arts, projets professionnels, workshop entre différents DNMAde ...

L'année se termine par un stage de 12 à 16 semaine en entreprise.

3ÈME ANNÉE / LA PROFESSIONNALISATION

Les semestres 5 et 6 sont un temps de professionnalisation à travers un grand projet d'une année, composé d'un mémoire en lien avec une thématique et des industriels ou en équipe avec d'autres DNMAde. Le diplôme est délivré à l'issue d'un grand jury composé de professionnels et du corps enseignant.

3 ANS



OBJECTIFS GÉNÉRAUX DES UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS

LES ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

L'enseignement des humanités comporte un enseignement de la philosophie et des sciences humaines, en articulation avec les théories esthétiques modernes et contemporaines. Il structure de façon à la fois spécifique et transversale la formation intellectuelle des étudiants, ainsi que leur formation méthodologique.

L'objectif de la culture des arts, du design et des techniques vise l'acquisition de connaissances théoriques dans divers domaines liés à la culture des arts. La construction du contenu de la première année sera orientée vers une initiation à l'histoire des arts et des techniques induisant des repères chronologiques fondamentaux. L'étudiant doit pouvoir identifier, classer, hiérarchiser les périodes.

L'enjeu est la compréhension des continuités et ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes pour en déduire des notions et concepts qui pourront alimenter les autres UE dans une approche transversale.

La mise en interaction des Humanités et de la culture des arts et du design doit affirmer la porosité entre les références culturelles, notions technologiques, étude méthodologique et créative du design et des sciences humaines par des textes historiques et d'actualité.

Ces connaissances seront orientées vers une réflexion autour de l'usage du numérique.

LES ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Les enseignements transversaux reposent sur le principe d'une synergie pédagogique à l'échelle des équipes pluridisciplinaires qui se construiront pour servir un projet pédagogique. Les principes de thématiques partagées ainsi que d'exercices concertés entre les différents contenus dispensés sur des temporalités choisies pourront structurer les enseignements transversaux. Les modalités d'évaluation et les progressions pédagogiques sont constituées pour établir des liens entre les savoirs.

LES ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Cet enseignement pratique et professionnel est au cœur de la formation dans la mesure où interagissent les enseignements Génériques et Transversaux. Les dispositifs pédagogiques doivent favoriser à la fois le suivi individualisé et le travail collaboratif en relation avec le monde de l'entreprise et de la profession.

C'est dans la diversité des situations pédagogiques que l'étudiant pourra construire la progressivité de son parcours dans une dynamique d'autonomie concertée et orientée.

Les ateliers de création doivent être le lieu de consolidation d'une démarche de réflexion et la maîtrise de savoir-faire dans un processus de création.

Ils impliquent la complémentarité entre plusieurs compétences qui croisent les disciplines sous forme de co-création, afin de répondre aux enjeux de notre société contemporaine.

PROFESSIONNALISATION

Le parcours DNMADe doit permettre une insertion professionnelle dans un ou des domaines(s) de création où l'étudiant pourra démontrer votre niveau de compétences acquis durant ces quatre premiers semestres.

LES ENSEIGNEMENTS

*Objet industriel
et artisanal*

*Objet numérique
et design de services*

1ÈRE ANNÉE

S1 / S2

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Humanités

Culture des arts, du design et des techniques

UE1/UE5

EC1.1/EC5.1 2H

OBJECTIFS DU COURS :

Acquérir une culture philosophique associée à l'exercice des capacités méthodologiques indispensables : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral. Cet enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et de la philosophie de l'art et inclut des connaissances du domaine de l'esthétique. Ce cours permet de développer l'esprit critique et de se familiariser avec les outils des sciences sociales : domaines, méthodes, limites... Une vision large de l'anthropologie philosophique est développée: la condition humaine, pratiques, cultures et représentations, ses invariants et ses variables.

CONTENUS :

- "Culture matérielle" : articuler fabrication, projet, création, auteur.
- Culture industrielle, en particulier à l'âge du numérique.
- Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques.
- Réflexion globale sur la condition humaine. La place de la technique : Faire, fabriquer, concevoir, utiliser, transformer, inventer...
- Les grandes figures de créateur : Homo Faber, Prométhée, l'anonymat, le créateur de génie, la collaboration participative...
- Le statut d'auteur.

- Quelques grands concepts esthétiques : beau/utile, forme et formalisme, style, création, projet, banal/chef-d'œuvre... . .
- Interroger la sociologie du goût et ses relations avec le marketing, préciser les concepts de populaire / élite / masse;

COMPÉTENCES :

C2.1 C2.2 / C6.1 / C11.2 C11.3

- Savoir approfondir sa réflexion et son esprit critique.
- Assimiler les savoirs philosophiques et de sciences humaines en lien avec la création;
- Savoir rédiger et hiérarchiser son propos.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

EC1.2/EC5.2 3H

OBJECTIFS DU COURS :

Acquérir un socle de connaissances historiques, théoriques et de références dans le domaine des arts (histoire de l'art), du design et des techniques (arts appliqués). Analyse d'œuvres d'art, d'objets d'art, d'objets utiles et techniques. Réfléchir sur des créations et projets du passé tout en reliant les questionnements qui se posent à notre actualité pour développer une culture du design depuis les origines de la création. Travailler l'écrit. Amener à une culture spécifique et approfondie qui doit servir votre projet de 3ème année.

CONTENUS :

- Le design et la conception d'objets naissent de l'outil.
- Le design et la conception d'objets naissent du travail de la main, de l'artisanat.
- De l'objet à la machine industrielle.
- La relation entre l'esthétique et la fonction : des cultures du "beau".
- De la Préhistoire jusqu'au XIXème siècle.

Objet industriel et artisanal

L'objet naît de l'outil. Le programme porte donc sur l'évolution des outils et des techniques artisanales et industrielles

Objet numérique et design de services

Une histoire du numérique permet de comprendre l'origine de notre ère numérique et les profondes mutations qui en résultent.

COMPÉTENCES :

C1.1 C1.2 / C2.1 C2.2 C2.3 / C6.1 / C9.1 / C11.2 C11.3

- Connaître les premières civilisations jusqu'au Moyen-âge dans le domaine des arts, des sciences et des techniques.
- Savoir définir le terme de design.
- Savoir analyser une œuvre : dénotation et connotation.
- Savoir repérer les évolutions techniques depuis le Moyen-âge jusqu'aux révolutions industrielles.
- Comprendre le passage entre les «arts industriels» et le «design».
- Savoir organiser ses idées sous forme d'un plan structuré.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Outils d'expression et d'exploration créative

Technologies et matériaux

Outils et langages numériques

Langues vivantes

Contextes économiques et juridiques

UE2/UE6

EC2.1 / EC6.1 4H

OBJECTIFS DU COURS :

Apprentissage du dessin, de la représentation du réel.

Utilisation des fondamentaux de dessin et de représentation pour pouvoir visualiser une idée abstraite, la rendre concrète par un choix spécifique de moyens graphiques, d'outils divers et d'une expérimentation de matières, de matériaux.

Fabriquer en volume avec différents matériaux.

Mettre en relation les outils, médiums explorés avec les productions de l'atelier de conception.

CONTENUS :

A partir de sujets donnés ou d'objets à observer, cet enseignement permet d'assimiler les modes d'expression et de représentation par le dessin, la représentation du volume et la restitution des structures, des matières, des textures dans le but d'initier un

langage graphique sensible et personnel. Initiation à la connaissance des proportions du corps humain.

Les fondamentaux pratiques et plastiques sont mis en lien avec des références créatives.

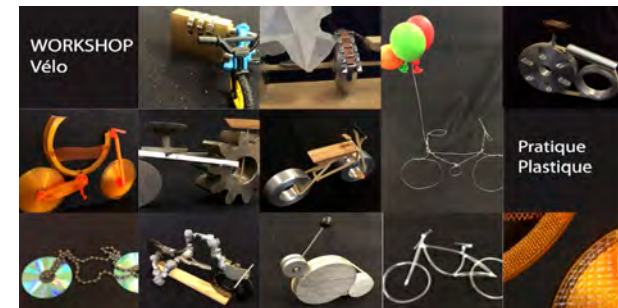
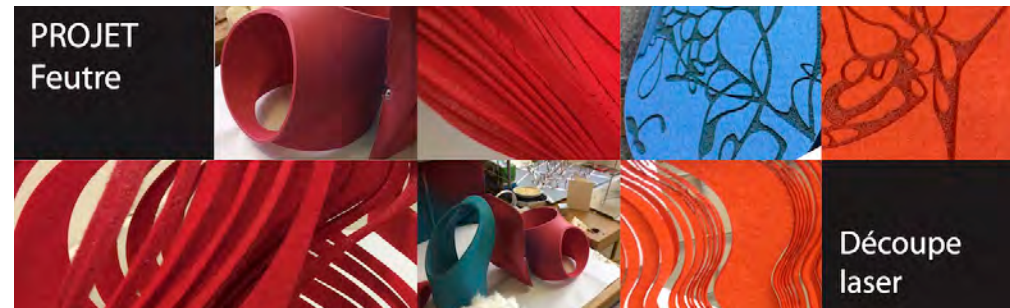
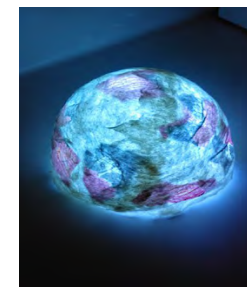
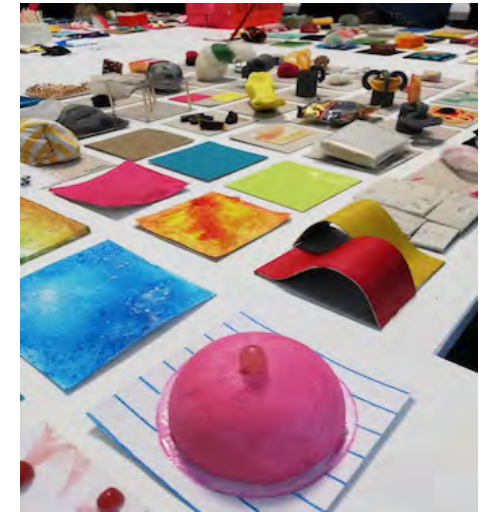
COMPÉTENCES :

C2.1 C2.2 / C3.3 C3.5 / C11.1

- Savoir observer et dessiner un objet simple sous plusieurs angles.
- Maîtriser la perception du volume par le dessin.
- Approfondir l'exploration d'outils de dessin, de techniques créatives (peinture, craies, feutres pour roughs et renderings...).
- Exploration de matériaux et propositions créatives.
- Apprendre à diversifier les méthodes appliquées à la création.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC2.2 / EC6.2 3H

OBJECTIFS DU COURS :

Découverte des procédés de fabrication par la pratique et l'expérimentation.

Découvrir les principaux matériaux et leurs propriétés au travers d'un cours magistral documenté par de nombreuses vidéos didactiques et par l'étude et la manipulation de pièces et objets extraits de notre matériauthèque.

Découvrir les fondamentaux du processus de création et les outils associés.

Découvrir la singularité des objets numériques.

CONTENUS :

L'étudiant découvre et manipule des équipements d'impression 3D de diverses technologies qui illustrent les procédés d'obtention de pièces prototypes et de maquettes.

Il manipule des machines-outils industrielles et artisanales de dernière génération et assiste à des démonstrations sur site de procédés déployés sur le plateau technologique du lycée Jean Perrin.

Les TP s'articulent autour d'une démarche de projet.

L'acquisition des connaissances s'effectue en cours magistraux documentés par de nombreuses vidéos didactiques et par l'étude

et la manipulation de pièces et objets extraits de notre matériauthèque.

COMPÉTENCES :

C2.3 C2.4 / C3.3 / C9.2 / C11.2

- Comprendre les principaux procédés de fabrication.
- Appréhender les possibilités de réalisation et les limites des équipements de production.
- Maîtriser les notions d'outil, machine, outillage et processus de fabrication
- Maîtriser les principales propriétés physiques et chimiques des matériaux.
- Exploiter un langage technologique.
- Appréhender l'usage des principaux matériaux.
- Comprendre le processus de conception technologique.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC2.3 / EC6.3 3H

OBJECTIFS DU COURS :

S'approprier les outils numériques à des fins d'expression et de communication en relation avec les métiers du design.

Des TP sont réalisés en collaboration avec le plateau technologique du lycée Jean Perrin afin de matérialiser les transversalités afférentes aux métiers du design d'objets.

Compréhension de l'outil numérique dans ses usages et finalités.

DAO (dessin assisté par ordinateur),
CAO (conception assistée par ordinateur),
FAO (fabrication assistée par ordinateur).

CONTENUS :

Cours magistral : révision et acquisition de fondamentaux numériques (certification PIX)

TP : Manipulation des équipements embarqués et informatiques et familiarisation avec les différents thèmes numériques. Interface graphique, notions de réseau, données et Cloud.

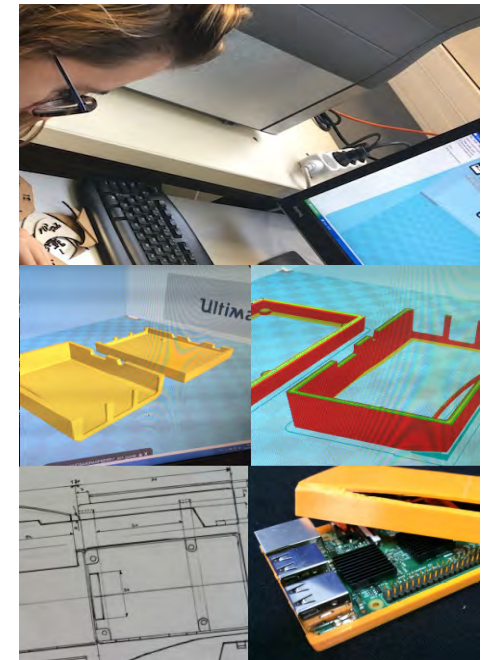
- La chaîne numérique est mise en œuvre via des projets transversaux.
- Des TP sont réalisés par des enseignants de formations numériques et technologiques.

COMPÉTENCES :

C5.1 / C7.1 / C9.2

- Chercher et ré-investir l'information technique et fonctionnelle dans le cadre de l'utilisation des outils numériques;
- Exploiter la chaîne numérique de fabrication des produits.
- Comprendre les notions fondamentales de communication réseau et objets connectés.

ÉVALUATION :



EC2.4/EC6.4 2H

OBJECTIFS DU COURS :

Identification des situations de communication en relation avec le monde du travail en ciblant plus particulièrement les métiers d'art et du design ou liées à des thèmes de société ou sur l'art pour en rendre compte et pour pouvoir communiquer sur ces problématiques dans les différentes compétences orales et écrites.

CONTENUS :

- Étude de documents sur le monde du travail, les enjeux du design (audio/ vidéo/ articles).
- Compréhension et débat autour des enjeux sociétaux , de la place du design.
- Présentation de projets en lien avec les documents étudiés ou thèmes traités dans les autres disciplines (environnement, contraintes économiques, projet sur le jeu, etc.)

COMPÉTENCES :

C6.2 / C8.1

- Mobiliser les outils linguistiques pour s'exprimer correctement en anglais à l'écrit comme à l'oral.
- Analyser et synthétiser les documents ou une situation de communication.
- Argumenter (écrit et oral) et utiliser un lexique spécifique et étendu.
- Acquérir les techniques de communication.
- Maîtriser des outils numériques pour mener une recherche ou présenter un projet.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

EC2.5/EC6.6 1H

OBJECTIFS DU COURS :

Observation de cas d'entreprise permettant de comprendre les problématiques de gestion.

CONTENUS :

- Étude de l'environnement économique et commercial de l'organisation et de son activité (impact économique, communication, marketing).
- Compréhension des enjeux financiers (capital, trésorerie, budget...).
- Étude des enjeux juridiques : relations contractuelles, responsabilité, création d'entreprise, marques et brevets.

COMPÉTENCES :

C1.3 / C2.2 C2.3 C2.4 / C6.1 /C10.2 C10.3 C10.4

- Analyser et synthétiser.
- Argumenter (écrit et oral) et utiliser des méthodes de résolution de problèmes.
- Acquérir les techniques de communication et de compte rendu d'activité.
- Maîtrise des outils numériques et communication numérique: recherche documentaire, traitement de texte, tableur, diaporama.
- L'étudiant doit acquérir les compétences nécessaires à l'entrepreneuriat pour la gestion d'une TPE (très petite entreprise).

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Techniques et savoir-faire

Pratique et mise en œuvre du projet

Communication et médiation projet

Accompagnement vers l'autonomie

UE3/UE7

EC3.1/EC7.1 4H

OBJECTIFS DU COURS :

- Aborder la démarche de projet par des apprentissages du processus créatif, Basic-design, structures, ergonomie, services, valeur d'usage, technique et d'estime d'un objet.
- Aborder la communication de produit et d'image.
- Aborder la traduction graphique de l'idée, croquis analytiques, roughs.

CONTENUS :

- Pratique et expérimentation de micro-projets ouverts sur différents champs de création.
- Explorer des outils et méthodes de projets des autres sections DNMADe.
- Projets collaboratifs en partenariat avec d'autres sections de DNMADe.
- Apprentissage du dessin, de la perspective, de la maquette comme outil de conception.
- Expérimenter et manipuler divers matériaux.
- Premières notions d'usage : construire un scénario d'usage.
- Aborder la valeur d'estime (symbolique) d'un objet.
- Dégager des scénarios et des hypothèses d'investigation (analyse de l'existant, marché, technologie, usager).
- Constituer un dossier d'enquête.

COMPÉTENCES :

C3.1 C3.2 C3.3 C3.4 C3.5 / C4.1 C4.2 / C8.1 C8.2 C8.3 / C9.2

- Savoir traduire graphiquement par le croquis des idées.
- Savoir manipuler et expérimenter un matériau.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC3.2/EC7.2 3H

OBJECTIFS DU COURS :

Il s'agit de comprendre comment se conçoit un objet par la mise en œuvre d'une méthode :

- Par l'analyse d'objets de la vie quotidienne.
- Par l'usage et ses caractéristiques formelles, techniques
- Par l'analyse symbolique des objets
- Par l'analyse technique des objets existants et remplissant la même fonction.

L'étudiant sera amené à proposer des idées nouvelles. Du dessin à la maquette, la complexité des thématiques abordées est croissante.

CONTENUS :

- Initiation aux phases d'analyse.
- Sensibilisation aux problématiques de faisabilité entre l'intention et la fabrication.
- Exploration des outils graphiques, numériques et de maquettage.



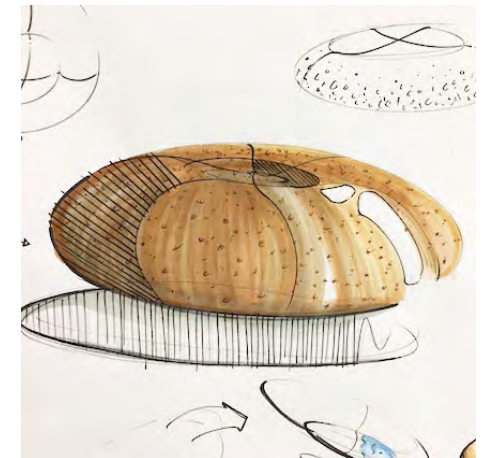
COMPÉTENCES :

C2.4 / C3.1 C3.2 C3.3 C3.4 C3.5 / C4.1 C4.2 C4.3 C4.4 / C8.1 C8.2 C8.3 / C11.1

- Connaître les principales phases du processus de création
- Utiliser des outils et machines permettant la fabrication de maquettes et/ou de prototypes.
- Appréhender les caractéristiques essentielles des matériaux (en lien avec la technologie).
- Établir une problématique et proposer des solutions innovantes.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC3.3 / EC7.3 2H

OBJECTIFS DU COURS :

Ce cours initie aux différents modes et codes de représentation. A l'issue d'une observation et d'une analyse de l'existant, l'objectif est de comprendre la composition d'une mise en page, les différents paramètres typographiques et les caractéristiques plastiques des visuels pour pouvoir appliquer ces contraintes structurelles tout en développant sa propre communication.

CONTENUS :

La communication et médiation de projet débute au semestre 1 pour une initiation à la mise en page et se prolonge au semestre 2 dans les autres UE par l'intermédiaire des projets. Apprentissage des logiciels de PAO/DAO et découverte des logiciels de modélisation 3D.

COMPÉTENCES :

C3.5 / C4.1 C4.3 C4.4 / C5.1 / C7.1

- S'initier à différents modes de communication graphique.
- Observer l'existant en terme de mise en page, de logos, d'illustrations et de photographies.
- S'initier à la connaissance de la

typographie.

- Restituer l'observation de la communication dans les revues, sites internet et autres supports de communication afin de développer une mise en page construite et créative dans les projets et autres UE.
- Maîtriser les différentes suites de logiciel de PAO/DAO (adobe ou affinity).

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC3.4 / EC7.4 2H

OBJECTIFS DU COURS :

Ce sont des heures qui sont destinées à mettre à niveau des étudiants qui découvrent totalement les arts appliqués mais permettent à toute la classe, composée d'un public diversifié, de pratiquer les fondamentaux du dessin. Cette UE s'inscrit dans le prolongement ou la continuité des UE Outils d'expression et d'exploration créative (UE2-EC2.1) ainsi que

Communication et médiation du projet (UE3-EC3.3). Cet accompagnement peut s'effectuer soit au semestre 1 selon les origines de formation de la promotion, soit au semestre 2, après avoir pris connaissance des spécificités de la formation et afin de remédier au second semestre à ce qui n'a pas été acquis.

CONTENUS :

- Pratique du dessin à partir de l'observation.
- Entretiens individuels.

COMPÉTENCES :

- Pouvoir s'adapter aux exigences et méthodes de la formation et adopter au plus tôt les bonnes démarches.
- S'entraîner aux techniques de base du dessin.
- Faire le bilan de ce qui pose problème et revenir sur les difficultés.
- Capacité à une remise en cause et redoubler d'efforts pour remédier aux problèmes.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

PROFESSIONNALISATION

Parcours de professionnalisation

et poursuite d'études

UE4/UE8

EC4.1 / EC8.1 1H

OBJECTIFS DU COURS :

Le parcours DNMADe doit permettre une insertion professionnelle dans un ou des domaines(s) de création où vous pourrez démontrer votre niveau de compétences acquis durant ces six semestres. La construction de votre parcours doit vous permettre une poursuite d'études dans tout autre diplôme (DSAA, DNSEP, diplôme ENSCI, ENSAD, etc.) ou un Master ou niveau grade master Niveau VII) pour prétendre à un poste de type 'direction artistique junior'.

Le DNMADe niveau grade Licence permet de prétendre à un profil de poste 'assistant à la direction artistique'. Cette UE analyse les réalités professionnelles des secteurs des métiers d'art & du design.

CONTENUS :

En conformité avec la spécialité et le secteur d'activité visés, le lien avec la profession est privilégié à travers un ensemble de dispositifs : visite d'entreprises, intervention de professionnels, micro-projets, concours, étude de problématiques concrètes, stages, échanges ERASMUS.

Ces dispositifs, ainsi qu'un suivi individualisé contribuent à enrichir la représentation que vous pouvez vous faire du secteur d'activité et vous guider dans vos choix d'orientation et de construction progressive de votre parcours.

COMPÉTENCES :

C1.1 C1.2 C1.3 /C9.1/

C10.1 C10.2 C10.3 C10.4

- Connaître les différents domaines des arts appliqués.
- Entreprendre une recherche de stage.
- Constituer un dossier récapitulatif des visites.
- Affiner ses choix par des moyens créatifs
- Construire et alimenter un book.
- Rédiger une lettre de motivation.
- Répondre aux questions par rapport à vos choix, besoins
- Pouvoir développer une réflexion sur ses objectifs.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

Valider un stage de 15 jours au semestre 2 et en rédiger un rapport.



2ÈME ANNÉE

S3 / S4

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Humanités

Culture des arts, du design et des techniques

UE9/UE13

EC9.1 / EC13.1 3H

OBJECTIFS DU COURS :

Acquérir une culture philosophique associée à l'exercice des capacités méthodologiques indispensables : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral. Cet enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et de la philosophie de l'art et inclut des connaissances du domaine de l'esthétique. Ce cours permet de développer un esprit critique et de se familiariser avec les outils des sciences sociales : domaines, méthodes, limites... Une vision large de l'anthropologie philosophique sera appréhendée : la condition humaine, pratiques, cultures et représentations, ses invariants et ses variables.

CONTENUS :

- Vers une sociologie du design, mise en relation avec événements et histoire parallèles à la création et à l'esthétique : quelques évolutions historiques, scientifiques, politiques... (ex : totalitarisme, foule, société de masse, réseaux et opinion publique, Big Data...).
- La notion de patrimoine, histoire et extension récente au patrimoine industriel ; vernaculaire/populaire, matériel/immatériel ; la place de l'objet entre œuvre d'art, bâtiment, jardin, paysage; les critères de conservation (ancienneté, historicité, esthétique).

- Les contradictions contemporaines de la notion de musée et de la conservation des œuvres.
- Extensionnalité / rareté / banalité : objet banal (type, répétition, série) et chef-d'œuvre (unicité, originalité, personnalisation) : cas des objets archéologiques et industriels.
- Le statut d'œuvre d'art : relecture de l'art classique, moderne contemporain et conceptuel à la lumière du numérique ; le ready-made, la performance, le Land art, l'installation.
- Le texte et l'œuvre : la place du discours face à l'objet (mode d'emploi, notice d'inventaire, cartel muséographique, légitimation par l'artiste...). Le discours du designer sur son travail, le cas des textes publiés sur les sites internet d'agences.
- Métier, savoir-faire, tour de main, expérience, tradition : définir une profession ?

COMPÉTENCES :

C2.1 C2.2 / C6.1 / C11.2 C11.3

- Savoir approfondir sa réflexion et son esprit critique.
- Assimiler les savoirs philosophiques et de sciences humaines en lien avec la création.
- Savoir rédiger et hiérarchiser son propos.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

EC9.2 / EC13.2 2H

OBJECTIFS DU COURS :

Compléter le socle de connaissances historiques, théoriques et de références dans le domaine des arts (histoire de l'art), du design et des techniques (arts appliqués). Analyse d'œuvres d'art, d'objets d'art, d'objets utiles et techniques. Réfléchir sur des créations et projets du passé tout en reliant les questionnements qui se posent à notre actualité pour développer une culture du design depuis les origines de la création. Travailler l'écrit en articulant des réflexions fondées et ambitieuses. Amener à une culture spécifique et approfondie qui doit servir au projet de 3ème année.

CONTENUS :

- Comprendre les enjeux croisés de la politique et du design, notamment au début du XXème siècle.
- Nuancer la définition du terme de design.
- Aborder l'histoire sous l'angle de la création artistique et industrielle.
- Savoir organiser ses idées sous forme d'un plan structuré.

COMPÉTENCES :

C1.1 C1.2 / C2.1 C2.2 C2.3 / C6.1 / C9.1 / C11.2 C11.3

- L'articulation XIXème et XXème siècle.
- Les arts appliqués comme outil de rupture.
- La notion d'avant-garde en design, comme en histoire, société et politique.
- La complicité du designer avec un système capitaliste.
- Le design et l'art, une frontière de plus en plus poreuse ?
- Le XXème siècle et l'entrée dans le XXIème siècle (enjeux / projections).

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Outils d'expression et d'exploration créative

Technologies et matériaux

Outils et langages numériques

Langues vivantes

Contextes économiques et juridiques

UE10/UE14

EC10.1/EC14.1 3H

OBJECTIFS DU COURS :

Repérer des problématiques contemporaines et les prendre en charge grâce à la pratique artistique.

Mobiliser différents outils intellectuels et pratiques afin de servir ces problématiques. Comprendre les enjeux d'une œuvre exposée, et ses différents rôles (culturels, politiques, sociaux, etc.)

CONTENUS :

Les thématiques et sujets proposés provoquent de multiples sollicitations pour comprendre les enjeux des arts et du principe d'exposition.

Distinction progressive entre les deux parcours qui constituent la formation. Chacun de ces

parcours devant se singulariser au fil des sujets abordés.

Fréquentation d'expositions, rencontres avec des médiateurs culturels.

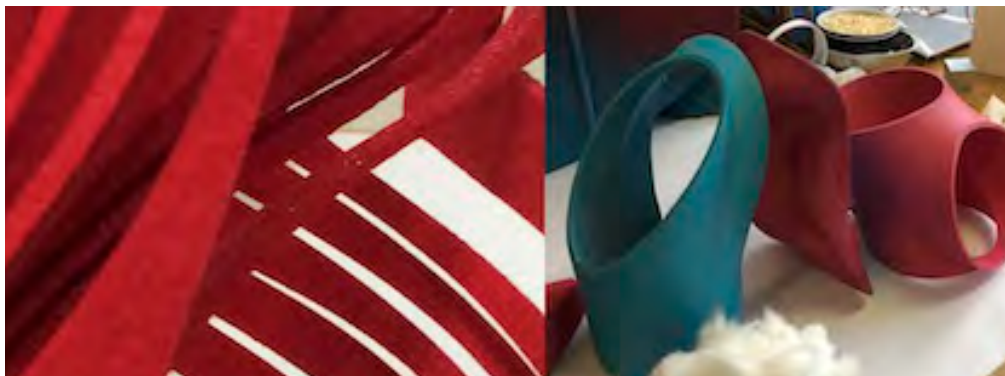
COMPÉTENCES :

C2.1 C2.2 / C3.3 C3.5 / C11.1

- Manifester une curiosité certaine pour différents domaines des arts.
- Approfondir l'exploration d'outils variés.
- Poursuivre les comportements exploratoires et créatifs.
- Perfectionner la notion de restitution pour apprécier le rôle du spectateur.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC10.2/EC14.2 3H

COURS MAGISTRAUX

OBJECTIFS DU COURS :

Procédés de transformation des matériaux au travers d'un cours magistral documenté par de nombreuses vidéos didactiques.

Étudier les enjeux technologiques et les processus de conception technique.

Aborder les contraintes d'intégration des composants électroniques.

CONTENUS :

Étude et manipulation de pièces et objets extraits de notre matériauthèque.

Les étudiants demeurent les principaux acteurs de leurs apprentissages au travers de nombreuses études d'objets traditionnels et numériques par l'expérimentation.

COMPÉTENCES :

C2.3 C2.4 / C3.3 / C11.2

- Maîtriser les procédés de transformation et leurs potentiels techniques et formels.
- Comprendre, par des études d'objets, le processus créatif et technologique.
- Maîtriser les principales contraintes techniques dans la démarche de projet.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

TRAVAUX PRATIQUES

OBJECTIFS DU COURS :

Poursuite de la découverte par la pratique et l'expérimentation de procédés de fabrication.

Prise en main d'outils et machines spécifiques.

CONTENUS POUR LA SPÉCIALITÉ OBJET INDUSTRIEL ET ARTISANAL :

Dans le cadre d'un projet personnel, l'étudiant mobilise ses acquis sur la manipulation des machines. Il devra choisir et mettre en œuvre les procédés et matériels lui permettant de réaliser son objet. Il dispose en autonomie des machines de type : Tour CNC, découpe laser, fraiseuse CNC, imprimante 3d, chaîne de production fonderie en cire perdue.

CONTENUS POUR LA SPÉCIALITÉ OBJET NUMÉRIQUE ET DESIGN DE SERVICES :

Études de cas de l'existant, rétro-conception et démontage d'objets, création de prototypes, programmation, maquettage d'interfaces visuelles, montage de prototypes (FabLab).

COMPÉTENCES :

C9.2

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

EC10.3/EC14.3 2H

COURS MAGISTRAUX

OBJECTIFS DU COURS :

Accompagner l'étudiant dans la démarche de projet grâce aux outils informatiques pour la conception et la communication.

CONTENUS :

Cours magistraux ou suivis individualisés, sur les techniques et logiciels de modélisation, de tracé et de rendu réaliste.

COMPÉTENCES :

C5.1 C7.1

Consolider les savoir-faire en modélisation 3d et représentation en image de synthèse.

CRITÈRES D'ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



TRAVAUX PRATIQUES

OBJECTIFS DU COURS :

Découverte par la pratique et l'expérimentation de procédés numériques.

**CONTENUS POUR LA SPÉCIALITÉ
OBJET INDUSTRIEL ET ARTISANAL :**
L'étudiant perfectionne ses acquis sur les logiciels permettant de piloter la chaîne numérique et les machines du FabLab

COMPÉTENCES :

C9.2

Découvrir et exploiter la chaîne numérique. Acquérir un vocabulaire numérique adapté

CONTENUS POUR LA SPÉCIALITÉ OBJET NUMÉRIQUE ET DESIGN DE SERVICES :

Initiation à l'univers électronique des objets communicants et à la notion de service, par le biais d'exercices appliqués, (maquettage d'Interfaces Homme/Machine (Ux design), programmation sur micro-contrôleur RaspBerry Pi), et Initiation réseau.

COMPÉTENCES :

C9.2

Découvrir l'univers des objets communicants. Acquérir un vocabulaire numérique adapté.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

EC10.4/EC14.4 2H

OBJECTIFS DU COURS :

- Acquérir une culture internationale de références sur le monde du design et professionnel.
- Perfectionner la pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel (niveau B2 +- début C1).

CONTENUS :

A partir de documents (articles, vidéos, documentaires, photos) appréhender les problématiques du monde du travail et de l'aspect sociétal et environnemental du métier de designer.

COMPÉTENCES :

C6.2 / C8.1

- Mobiliser les outils linguistiques pour analyser des documents, proposer une synthèse, argumenter, présenter un projet, proposer des solutions et interagir à l'écrit comme à l'oral.
- Maîtriser les outils numériques pour mener une recherche.
- Maîtriser le lexique lié au champ professionnel et du design.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

EC10.5/EC14.5 1H

OBJECTIFS DU COURS :

Les étudiants travaillent à partir d'études de cas et de micro projets. Ils mobilisent les savoirs et les compétences développés en première année.

CONTENUS :

- Appréhender les problématiques juridiques liées à différents cas : lois et règlements, normes en vigueur, contrats de free-lance, contrat de sous-traitance, RGPD, données personnelles, création d'entreprise.
- A partir d'une problématique économique, l'étudiant sera amené à construire une offre commerciale.
- L'étudiant devra proposer des solutions en justifiant ses choix.

COMPÉTENCES :

C1.3 / C2.2 C2.3 C2.4 / C6.1 / C10.2 C10.3 C10.4

- Analyser et synthétiser.
- Argumenter (écrit et oral) et utiliser des méthodes de résolution de problèmes.
- Acquérir les techniques de communication, construire une offre commerciale.
- Maîtrise des outils numériques de communication numériques : recherche documentaire, traitement de texte, tableur, diaporama.
- L'étudiant doit acquérir les compétences nécessaires à l'entrepreneuriat pour la gestion d'une TPE (très petite entreprise).

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

**ENSEIGNEMENTS
PRATIQUES ET
PROFESSIONNELS**

Techniques et savoir-faire

Pratique et mise en œuvre du projet

Communication et médiation projet

***Démarche de recherche en lien
avec la pratique de projet***

UE11/UE15

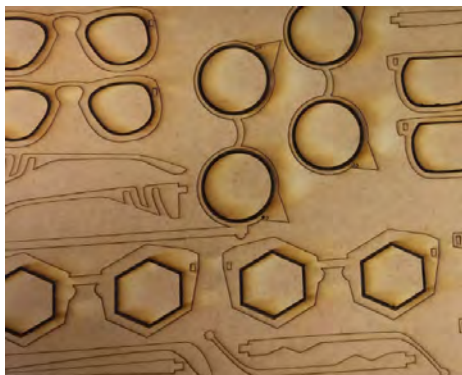
EC11.1/EC15.1 3H

OBJECTIFS DU COURS :

Perfectionner les outils de communication de projet.
Perfectionner la conception d'objet au travers des technologies et des modes de fabrication.
Appréhender l'analyse des situations d'usage et problématiser à partir d'un cahier des charges.

CONTENUS :

- Appliquer son savoir et sa communication technologique, plans, modélisation 3D, vue éclatée.
- Exploiter les outils de communication propres aux objets en phase de recherche : croquis, roughs, dossiers argumentés et dessinés.
- Formaliser un dossier de développement produit: modélisation 3D et images de synthèse, la mise en page de dossiers, maquette volume, maquette numérique.



CONTENUS POUR LA SPÉCIALITÉ OBJET INDUSTRIEL ET ARTISANAL :

L'étudiant mobilise ses acquis sur la conception d'objets industriels et artisanaux en définissant toutes les contraintes à prendre en compte (mode de fabrication, usage, manipulation, valeur d'estime de l'objet).

CONTENUS POUR LA SPÉCIALITÉ OBJET NUMÉRIQUE ET DESIGN DE SERVICES :

L'étudiant mobilise ses acquis sur la conception d'objets connectés et design de services en définissant toutes les contraintes à prendre en compte (Interface Homme/Machine, expérience usagers, navigation dans un site de personnalisation en ligne, application de réalité augmentée).

COMPÉTENCES :

C3.1 C3.2 C3.3 C3.4 C3.5 / C4.1 C4.2 / C8.1 C8.2 C8.3 / C9.2

- Maîtriser les outils de communication liés à la technique, mode de fabrication, plans techniques.
- Capacité à analyser des situations d'usage et en déduire des problématiques qui puissent être exploitées en phase de recherche.
- Maîtriser les champs spécifiques à sa discipline

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

EC11.2/EC15.2 4H

OBJECTIFS DU COURS :

Les étudiants abordent des projets par une analyse fine des besoins de l'utilisateur, en incluant la dimension sémantique, technologique et éthique (environnement).
Il s'agit de perfectionner les techniques de mise en pratique de la démarche de projet.

- Scénario d'usage et cible usagers.
- Approfondir la valeur d'estime d'un objet en fonction d'un univers, d'une tendance donnée ou imaginée, explorer des idées qualifiées de prospectives.

CONTENUS :

- Mise en œuvre de dossiers techniques des objets en fonction du matériau et de son mode de fabrication, analyser une typologie d'usagers, identifier des verbes d'action, avoir une démarche centrée sur l'utilisateur.

CONTENUS POUR LA SPÉCIALITÉ OBJET INDUSTRIEL ET ARTISANAL :

- Mise en œuvre de situations d'usage par des scénarios ou story-board et analyse
- Rédaction de cahier des charges.
- Écriture de cahiers de tendances et analyse de la valeur d'estime d'objet.
- Éthique et écologie, environnement.
- Aborder la phase de communication de l'objet.

CONTENUS POUR LA SPÉCIALITÉ OBJET NUMÉRIQUE ET DESIGN DE SERVICES :

- Mise en œuvre de situations d'usage par des scénarios ou story-board, et analyse de cahiers des charges proposant des expériences utilisateurs dans la discipline numérique.
- Écriture de cahier de tendances et analyse de la valeur d'un service proposé.
- Éthique et écologie, environnement.
- Aborder la phase de communication d'un navigateur, d'une interface.

COMPÉTENCES :

C2.4 / C3.1 C3.2 C3.3 C3.4 C3.5 / C4.1 C4.2 C4.3 C4.4 / C8.1 C8.2 C8.3 / C11.1

- Maîtriser la communication technique, les mode de fabrication, plans techniques, pour **industriel et artisanal** et les modes de navigation dans les interfaces graphiques pour **numérique et service**.
- Capacité à analyser des situations d'usage et en déduire des problématiques qui puissent être exploitées en phase de recherche.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC11.3/EC15.3 3H

OBJECTIFS DU COURS :

Un cours opérationnel sur deux ateliers dépendant l'un de l'autre. Cette forte caractéristique vise une exploitation volumique du projet via l'acquisition de l'outil numérique ainsi qu'un travail manuel de maquettes.

Permettre aux étudiants de mener leurs projets à bien en investissant les outils volumiques les mieux adaptés pour donner corps à leurs intentions et ensuite pouvoir les communiquer de manière personnelle mais intelligente à des tierces personnes.

CONTENUS :

Les étudiants construisent leur travail de manière chronologique où se superposent conception, communication et médiation de leurs intentions de projets.

Pour cela, l'atelier numérique investit le territoire de la 3D avec Rhinocéros 3D ou solidworks, mais aussi des logiciels de communication par des rendus 3D réalistes. L'atelier maquette forme à des savoir-faire manuels de maquette, de validation de principe et d'essais fonctionnels.

- Réalisation d'exercices sous la forme de tutoriels permettant d'acquérir les outils de bases de la modélisation 3D.
- Réalisation de maquettes en volume des projets réalisés.

- Conférence/ intervention de professionnels.
- Veille technologique (analyse, description de documents de communication et de médiation, observation de l'actualité).

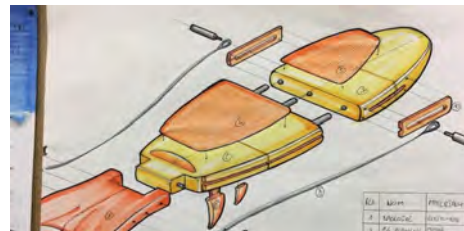
COMPÉTENCES :

C3.5 / C4.1 C4.3 C4.4 / C5.1 / C7.1

- Connaître les différentes typologies de maquettes.
- Perfectionnement des maquettes volumiques, de formes complexes.
- Conception de fichiers 3D complexes à des fins de fabrication (usinage et l'impression 3D).
- Utilisation de logiciels de rendu photo réalistes (applications de matières, gestion de la lumière, intégration dans des environnements choisis, etc.)
- Élargissement des outils de médiation du projet, approches fictionnelles, Storytelling, stop-motion, montage vidéo, etc.
- Communication des scénarios d'usage, prises de vues, utilisation de logiciels dédiés à la médiation des projets.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC11.4/EC15.4 2H

OBJECTIFS DU COURS :

- Maîtriser les techniques de créativité à partir d'un cahier des charges.
- Savoir formuler un cahier des charges.
- Apprendre à repérer un problème, énoncer une problématique au sein d'un univers et la résoudre par une phase de recherches.

CONTENUS :

Les étudiants abordent la démarche de recherche par la construction de leur cahier des charges et d'une problématique qui en découle.

- Analyser et questionner des objets existants.
- Investiguer et conduire un raisonnement par la pratique.

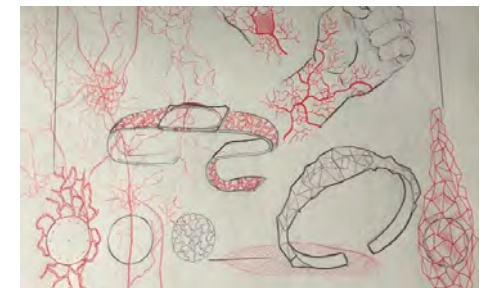
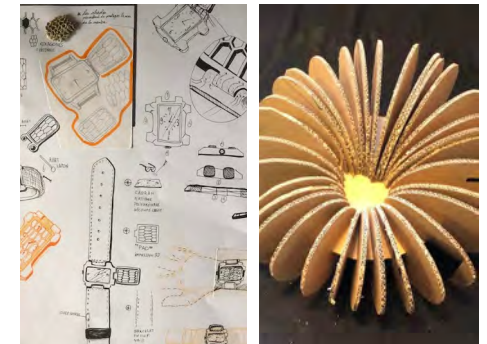
COMPÉTENCES :

C3.1 C3.2 C3.3 C3.4 / C8.1 C8.2 C8.3 / C11.1

- Appréhender les enjeux d'un projet, économiques, sociétaux, culturels, technologiques.
- Interroger la légitimité et le positionnement du designer produit au sein d'un projet de développement produit.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



PROFESSIONNALISATION

Parcours de professionnalisation

et poursuite d'études

UE12/UE16

EC12.1/EC16.1 1H

OBJECTIFS DU COURS :

Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet et de la profession

CONTENUS :

- Démonstration par l'intervention de professionnels ou de cours s'appuyant sur des cas concrets de leur démarche de projet, relation avec le client, appréhender le cahier des charges, à partir du brief client.
- Repérage du contexte professionnel.
- Accompagnement individualisé, rédaction d'un CV, accompagné d'une lettre de motivation.
- Préparation d'un book.
- Accompagnement à la recherche d'un stage.
- Savoir présenter un dossier de travaux, et identifier un réseau professionnel.
- Rédiger un rapport de stage et argumenter.

COMPÉTENCES :

**C1.1 C1.2 C1.3 /C9.1/
C10.1 C10.2 C10.3 C10.4**

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



Un stage de 12 à 16 semaines est prévu en 2ème année.

3ÈME ANNÉE

S5 / S6

Une transversalité globale

Les semestres 5 et 6 sont un temps de professionnalisation à travers un grand projet; il est composé d'un **mémoire** en lien avec une thématique et d'un **macro-projet**, traités dans une transversalité globale.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Humanités

Culture des arts, du design et des techniques

UE17/UE21

EC 17.1 / EC21.1 2H & EC17.2 / EC21.2 2H

OBJECTIFS DU COURS :

Les deux disciplines conjointes incitent à une réflexion collaborative entre les dimensions philosophique, sciences sociales et culturelles les domaines de la philosophie, des sciences sociales et de la culture design. Lectures, fiches de lecture, prises de notes, échanges individuels et collectifs permettent la progression et l'affirmation des pistes réflexives.

L'objectif principal est d'extraire du thème de mémoire les notions théoriques porteuses de réflexion créative qu'il s'agit ensuite d'alimenter de connaissances multiples, et réciproquement.

CONTENUS :

Il s'agit de rechercher et d'analyser des ouvrages, des œuvres et productions pouvant justifier et approfondir les notions dégagées ainsi que de trouver un ancrage dans une histoire artistique, technique, scientifique, sociale et culturelle dans les domaines des arts et des arts appliqués. Les périodes investies vont de la Préhistoire jusqu'à nos jours.

Les ancrages dans le XXème et notre actualité nourrissent plus particulièrement le mémoire.

Le travail porte aussi sur la pertinence de l'iconographie et la constitution d'une bibliographie.

COMPÉTENCES :

C2.1 C2.2 / C3.3 C3.5 / C11.1

- Pouvoir identifier les champs professionnels impliqués dans le thème.
- Savoir désigner des ressources, outils, méthodes et faire des choix
- Savoir mobiliser une culture générale et artistique au regard des dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.
- Savoir rédiger une analyse réflexive sur les références bibliographiques et iconographiques.
- Savoir utiliser et maîtriser les registres d'expression de la langue française.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Outils d'expression et d'exploration créative

Technologies et matériaux

Outils et langages numériques

Langues vivantes

Contextes économiques et juridiques

UE18/UE22

EC18.1/EC22.1 3H

OBJECTIFS DU COURS :

L'approfondissement d'une démarche plastique personnelle est nourrie par une curiosité culturelle élargie à l'ensemble des domaines artistiques.

Au semestre 5, la pratique plastique et les démarches de création contribuent à nourrir la rédaction et la constitution du Mémoire de fin de cycle. A ce même titre, au semestre 6, il s'agit d'accompagner la réalisation du macro-projet.

CONTENUS :

La demande cible plus individuellement la thématique choisie par l'étudiant dans l'objectif d'enrichir une écriture graphique et plastique au service de la spécialité, du projet personnel et de la poursuite d'études.

COMPÉTENCES :

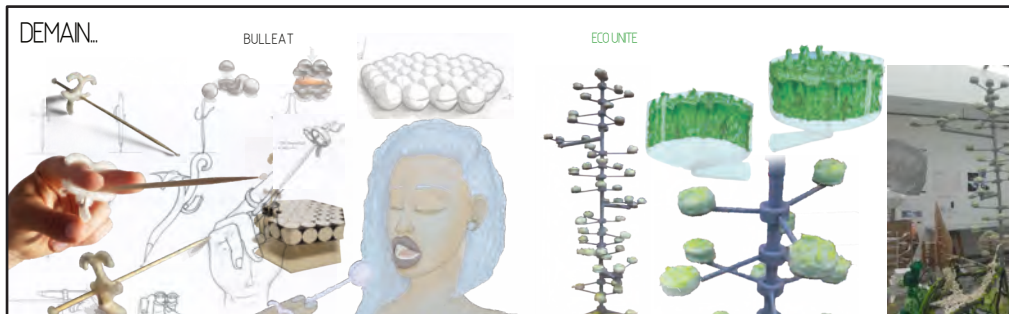
C2.1 C2.2 / C3.3 C3.5 / C11.1

Mobiliser une culture générale et artistique incluant plusieurs moyens d'expression

- Exploiter des compétences infographiques visant à affirmer une écriture graphique et plastique personnelle.
- Développer des compétences de communication et de mise en scène.
- Faire état d'une pratique personnelle et manifester une prise de recul.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral.



EC18.2/EC22.2 2H

OBJECTIFS DU COURS :

Le cours de technologie et matériaux est en appui au macro-projet dans sa phase de développement.

Il est l'aboutissement des connaissances acquises sur ces 3 années et leur perfectionnement.

CONTENUS :

Il est dispensé sur le semestre 6 (4H) au moment de l'élaboration de maquettes, et d'utilisation des outils de prototypage de l'objet (impression 3D, découpe laser, CNC, impression résine, etc.)

Appliquer les enjeux technologiques et les processus de conception technique.

Aborder les contraintes d'intégration des composants électroniques.

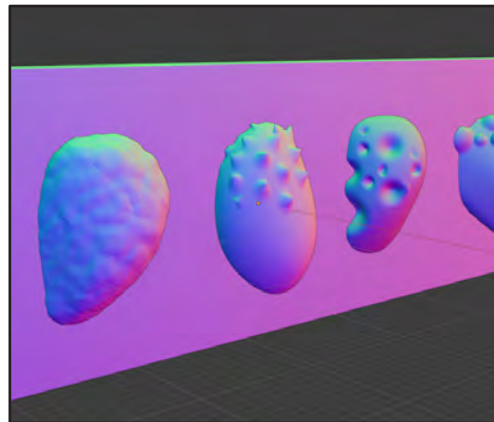
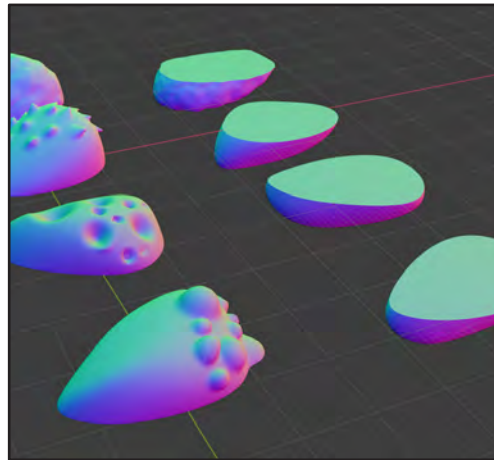
COMPÉTENCES :

C2.3 C2.4 / C3.3 / C9.2 / C11.2

- Maîtriser les procédés de transformation et leurs potentiels techniques et formels pour le macro-projet
- Maîtriser les principales contraintes techniques dans la démarche de projet.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC18.3/EC22.3 2H

OBJECTIFS DU COURS :

Le cours d'outils et langages numériques est en appui au mémoire pour la mise en page de celui-ci.

Il est aussi en appui du macro-projet dans sa phase de développement.

Il est l'aboutissement des connaissances acquises sur ces 3 années et leur perfectionnement.

CONTENUS :

Il est dispensé sur les semestres 5 au moment de l'élaboration de maquettes graphiques pour le mémoire en collaboration avec la discipline de communication et médiation.

Il est dispensé sur les semestres 6 pour servir le macro-projet et l'utilisation des outils de modélisation 3D et images de synthèse mais aussi en collaboration avec la discipline technique et matériaux pour prototypage de l'objet (impression 3D, découpe laser, CNC, impression résine, etc.)

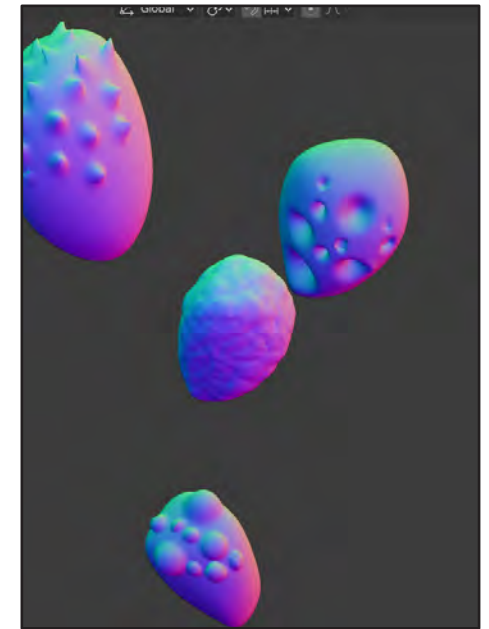
COMPÉTENCES :

C5.1 C7.1 / C9.2

Consolider les savoir-faire en mise en page, modélisation 3D et représentation en image de synthèse, simulation d'application pour le design de service, pour les deux disciplines avec des outils afférents à celles-ci.

CRITÈRES D'ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC18.4/EC22.4 2H

OBJECTIFS DU COURS :

- Perfectionner sa maîtrise de la langue dans compétences orales et écrites de façon à pouvoir parler et interagir sur sa pratique, les workshops et le mémoire.
- Perfectionner sa maîtrise des outils linguistiques pour comprendre des sujets sociétaux, du monde professionnel du design et savoir en parler.

CONTENUS :

- Analyse de situations/ documents écrits et audios du monde du travail et du design.
- Recherches pour le mémoire en anglais.
- Rédaction des grands axes du mémoire, CV et préparation à la présentation du mémoire à l'oral.

COMPÉTENCES :

C6.2 / C8.1

- Maîtriser les outils linguistiques pour parler, interagir et présenter son mémoire, les projets, les workshops.
- Maîtriser les outils linguistiques pour développer, argumenter à l'oral et à l'écrit sur le projet professionnel.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

EC18.5/EC22.6 1H

OBJECTIFS DU COURS :

la 3ème année vise à accompagner l'étudiant dans la définition de son projet professionnel et à se projeter dans l'entreprenariat. L'approche économique et juridique pourra également être sollicitée lors de la rédaction du mémoire.

CONTENUS :

construction d'une structure juridique pour mener à bien une activité de design. Réalisation et suivi du macro-projet.

COMPÉTENCES :

C1.3 / C2.2 C2.3 C2.4 / C6.1 /C10.2 C10.3 C10.4

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Techniques et savoir-faire

Pratique et mise en œuvre du projet

Communication et médiation projet

*Démarche de recherche en lien
avec la pratique de projet*

UE19/UE23

EC19.1/EC23.1 5H

OBJECTIFS DU COURS :

L'objectif de ce cours est de perfectionner les outils techniques et de savoir-faire dans la démarche de projet, à travers un macro-projet liant les disciplines.

CONTENUS :

Au semestre 5 :

L'étudiant perfectionne la capacité à analyser des situations, des contextes, des enquêtes de terrain, afin de réaliser un ou des scénarios d'usage à partir de sa thématique choisie auparavant.

- Ce travail se fait en parallèle de la rédaction du mémoire.
- Ce travail d'analyse aboutit à l'élaboration d'une problématique et d'un cahier des charges précis.

Au semestre 6 :

Une fois la problématique mise en place, l'étudiant vise à produire un cahier de recherches créatives

Par la suite, l'étudiant va s'attacher à développer et communiquer son projet.

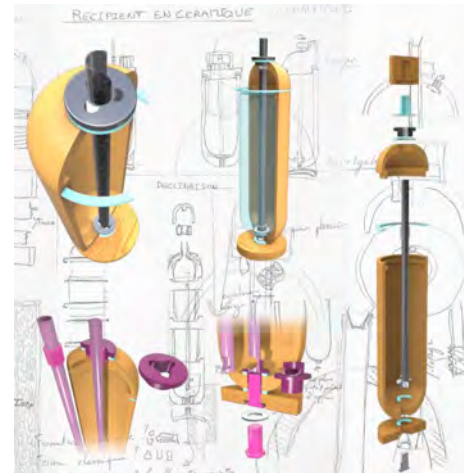
COMPÉTENCES :

C4.1 C4.2 C4.3 C4.4

- Capacité à analyser des situations d'usage et en déduire des problématiques qui puissent être exploitées en phase de recherche.
- Maîtriser les outils de recherche et de développement de projet.
- Maîtriser les champs spécifiques à sa discipline

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC19.2/EC23.2 4H

OBJECTIFS DU COURS :

L'objectif de ce cours est de perfectionner la pratique de projet, à travers un macro-projet liant les disciplines.

CONTENUS :

Au semestre 5 : l'étudiant perfectionne ces outils de communication de tous ordres par le volume et le graphisme, au travers du mémoire mais aussi dans la phase d'analyse du macro-projet.

Au semestre 6 :

l'étudiant va s'attacher à développer et communiquer son projet d'un point de vue technique, mais aussi graphique, ceci relève des champs de compétence tel que la pratique de la 3D, de la maquette, voire du prototype, et des outils numériques liés aux technologies nouvelles (impression 3D, découpe laser, CNC...)

COMPÉTENCES :

C4.1 C4.2 C4.3 C4.4

- Maîtriser les outils de communication liés à l'analyse, aux scénarios d'usage, puis à la recherche.
- Maîtriser les outils de communication liés à la technique, aux mode de fabrication, aux plans techniques afin de développer son macro-projet.
- Maîtriser les champs spécifiques à sa discipline.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC19.3/EC23.3 3H

OBJECTIFS DU COURS :

L'objectif de ce cours est de perfectionner la communication de projet, à travers, le mémoire et le macro-projet liant 4 disciplines.

CONTENUS :

Au semestre 5 :

L'étudiant perfectionne sa capacité à mettre en page graphiquement, mais aussi à produire des infographies explicites afin de communiquer le mémoire sous une forme éditoriale.

Ce travail se fait en parallèle de la rédaction du mémoire.

Au semestre 6 :

L'étudiant va s'attacher à rendre communicant son macro-projet par le biais de ses acquis au cours des 3 années en croquis, dessin, graphisme, pour l'oral de revue de projet.

COMPÉTENCES :

C4.1 C4.2 C4.3 C4.4

- Maîtriser tous les outils de communication 2D, 3D, numérique, et physique mis à sa disposition.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



EC19.4/EC23.4 2H

OBJECTIFS DU COURS :

L'objectif de ce cours est de perfectionner les outils de démarche de projet, à travers des exercices complexes, puis dans le macro-projet liant 4 disciplines.

CONTENUS :

Au semestre 5, l'étudiant perfectionne ses outils de démarche pour les mettre en œuvre dans la phase d'analyse du macro-projet.

Au semestre 6 :

l'étudiant développe sa démarche et l'applique aux phases de recherche et de développement.



COMPÉTENCES :

C4.1 C4.2 C4.3 C4.4

- Maîtriser la démarche de recherche spécifique à sa discipline.

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral.



PROFESSIONNALISATION

Parcours de professionnalisation

et poursuite d'études

UE20/UE24

EC202.1/EC24.1 1H

OBJECTIFS DU COURS :

Cerner les caractéristiques des pratiques professionnelles du monde du design et de l'artisanat.

Rencontrer des professionnels lors de conférences, workshop, partenariats, etc.

Approfondir, valoriser des projets personnels en vue d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études

CONTENUS :

- La mobilisation de connaissances professionnelles pluridisciplinaires et leur mobilisation sont mises en interaction avec le macro-projet personnel. Des liens ou partenariat entreprise/étudiant sont mis en place lors d'une pratique exigeante (encadrement d'étudiants de 1ère ou 2ème année, coordination de workshop, etc.).
- Un partenariat étudiant/entreprise peut éventuellement être établi afin d'accompagner le macro-projet de fin d'études, le maître de stage pouvant éventuellement être invité en tant qu'expert lors de la soutenance.

COMPÉTENCES :

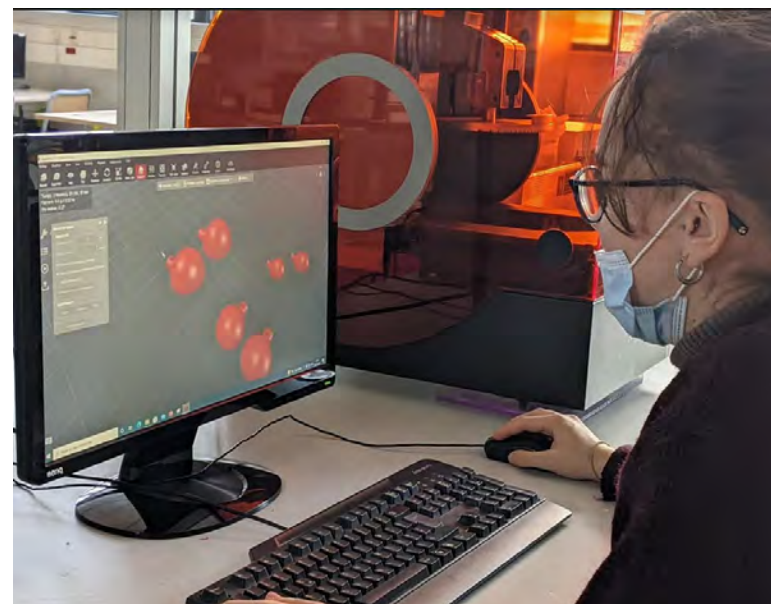
C1.1 C1.2 C1.3/C9.1/

C10.1 C10.2 C10.3 C10.4

- Comprendre les phases et enjeux d'une activité de création.
- Identifier des savoirs, compétences et modalités propices à la définition d'un projet.
- Appliquer une méthodologie répondant aux exigences d'une démarche créative

ÉVALUATION :

- Contrôle continu ou oral



Stage : Il est possible de réaliser un stage ou une Mobilité Erasmus au cours de l'année civile suite en post-diplôme.

ANNEXES

Tableau des horaires du DNMADe

LE DNMADe EN HEURES

Volumes horaires	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Enseignements génériques	5	5	4	4	2	1
Enseignements transversaux	13	13	10	10	7	6
Enseignements professionnels	11	11	12	12	14	16
Professionalisation 1	1	1	1	1	1	1
TOTAL HEBDOMADAIRE	30	30	27	27	24	24
TOTAL ANNÉE	1080		972		864	
TOTAL DIPLÔME					2916	

Tableau des ECTS du DNMADe

Volumes horaires	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Enseignements génériques	8	8	7	6	4	4
Enseignements Transversaux	11	11	10	7	5	6
Enseignements professionnels	9	8	12	7	11	17
Professionalisation 1	1	1	1	1	1	3
TOTAL	30	30	30	30	30	30
TOTAL ANNÉE	60		60			60
TOTAL DIPLÔME						180

DÉSIGNATION DES BLOCS

C1 - 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.

C2 - 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.

C3 - 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.

C4 - 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 processus 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 Établir 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

C5 - 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.

C6 - 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).

C7 - Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication

- C7.1 Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

C8 - Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design

- C8.1 Entretien des 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.

C9 - 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.

C10 - 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.

C11 - 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.

Lycée Jean Perrin

74 rue Verdillon
13010 MARSEILLE

Administration

tél.: 04 91 74 29 30

fax: 04 91 75 23 29

courriel :

ce.0130053m@ac-aix-marseille.fr

Plateau Technologique

tél.: 04 91 74 70 54

fax: 04 91 74 70 53

Accès transports en commun

Métro Ste Marguerite - Dromel, puis Bus n°16 ou 16S (arrêt lycée)

Site web :

<https://www.lyc-perrin.ac-aix-marseille.fr/>

Catalogue de cours : version 8 - 15 décembre 2021

