



Ecole Supérieure d'Art et de Design
de Reims

CATALOGUE DES COURS

2017 / 2018

2^e cycle - MASTER

4^e et 5^e ANNÉES

DESIGN GRAPHIQUE

& NUMÉRIQUE

ENSEIGNANT RÉFÉRENT :

OLAF AVENATI

Master Design graphique & numérique

La formation de second cycle s'inscrit dans la continuité des 2 années de spécialisation qui préparent au DNA, durant lesquelles différents aspects de la pratique du design graphique sont acquis et les questions liées à la pratique du design dans le champ numérique sont introduites, tant sur le plan éditorial qu'expérientiel. Durant cette première phase d'acquisition et d'expérimentation, les étudiants se forgent des compétences en relation texte-image, création et usage de signes visuels, dessin de caractère typographique, mise en page, conception éditoriale, communication et identité visuelle, conception d'interfaces graphiques, design de service, initiation à la pratique du code. Ils sont également encouragés à expérimenter leurs premières prises de positions réflexives et plastiques personnelles.

Fort de ces acquis, **le second cycle a pour objectifs de :**

- Former des praticiens capables d'intervenir, en tant qu'auteurs et dans le cadre de la commande, seuls ou en équipes pluridisciplinaires, en conception graphique traditionnelle, en conception d'interface (UI), d'expérience utilisateur (UX), d'outils ou de services digitaux, en organisation éditoriale, sur les principaux médiums actuels de diffusion, attentifs aux contextes et aux destinataires des projets.
- Sensibiliser les étudiants à la recherche académique et aux formes et pratiques expérimentales de la recherche en design, en collaboration avec des partenaires académiques variés (chercheurs et enseignants issus des sciences sociales ou des sciences de l'ingénieur, provenant des universités ou des grandes écoles, avec un partenariat privilégié avec l'Institut Mines-Télécom). Faire l'expérience du système de valeur de la recherche dans sa pratique.
- Favoriser le développement chez chaque étudiant d'une écriture plastique originale, d'un appareil critique et réflexif, en relation à leur pratique(s) personnelle(s), et finalement, d'une position singulière de praticien au moment d'entrer dans la vie professionnelle.
- Préparer l'entrée dans la vie professionnelle en expérimentant plusieurs organisations et environnements de travail : de la position individuelle au sein d'un atelier, en passant par le travail coordonné de studio, ou les formes de l'entrepreneuriat de projet collectif et interdisciplinaire (notamment dans la figure du binôme designer-ingénieur, pratiquée depuis 2011 avec notre partenaire académique principal : l'Institut Mines-Télécom, et 4 de ses écoles). Ces situations permettent l'acquisition de compétences en direction et conduite de projet, en compréhension des relations aux commanditaires / partenaires / fournisseurs. À ceci s'ajoutent des compétences accrues en matière de mises en formes des projets (esquisse, maquette, APS / APD, prototypage, pitch et présentations, tests utilisateurs, exécution pour la production, exposition et édition de restitution). Enfin, les qualités empathiques et relationnelles des étudiants sortent renforcées de ces contacts réguliers avec des milieux hétérogènes.

Pour parvenir à ces objectifs, les 4 semestres – S7 à S10 – sont structurés de la manière suivante :

Semestre 7 – stage long ou échange académique. Ils apportent des premières expériences professionnalisantes ou immersives dans différents milieux et cultures qui favorisent l'efficacité, l'intelligence sociale et l'autonomie des étudiants tout en augmentant leurs savoir-faire.

Semestre 8 – Au retour de stage, il se compose de deux projets longs simultanés en design éditorial et en design numérique. Chacun d'eux est fortement ancré dans un contexte réel – contenus, interlocuteurs invités, partenaires académiques ou privés, objectifs éditoriaux (*voir ouvrage Datalogie ci-joint – page 62*), didactiques, informationnels, ou de recherche (portée notamment par des laboratoires de science de l'informatique : projet « Datavisualisation » (*voir ouvrage Datalogie ci-joint – page 152*)). Ils offrent une totale liberté de création et de recherche aux étudiants (condition des partenariats pour ce type de projet). Chaque étudiant est donc libre d'interpréter le sujet proposé et de le traiter selon ses approches personnelles.

Durant ce 8^e semestre, les étudiants de la mention design graphique et numérique participent à des workshops interdisciplinaires au sein de l'ESAD de Reims ou co-organisé avec d'autres écoles partenaires.

Trois exemples :

- Le projet « SEEIT » (Séjour comme Expérience Esthétique, Inclusive et Technologique en faveur du bien-être et du développement de l'autonomie des aveugles et déficients visuels) porté par la Chaire IDIS de l'ESAD de Reims de 2016 à 2017. Le projet regroupe des designers objet de l'ESAD, le LivingLab de l'UTT, Césaré (centre national de création musicale), et le service d'accompagnement à la vie sociale de Reims ;

4^e ANNÉE
DESIGN GRAPHIQUE
& NUMÉRIQUE

ENSEIGNANT RÉFÉRENT :
LAURENT MESZAROS

**Séjour d'études à l'étranger
ou stage
De septembre 2017 à janvier 2018**

Collège de professeurs

Spécialité : Design

Année : 4^{ème}

Semestre : 7

Type d'activité : stage

Nombre d'heures (semaine) : 35

Travail de l'étudiant : en continu

Régime : obligatoire

Contenu et objectifs : Le semestre 7 est consacré à un stage en entreprise à l'étranger ou à un échange académique dans un établissement étranger partenaire de l'ESAD (Europe ou autre).

Les demandes de stage ou de séjour académique à l'étranger sont rédigés par l'étudiant, et validées par l'enseignant référent avant de faire l'objet d'une convention.

Evaluation : Fin janvier, tous les élèves de 4^e année sont réunis pour une présentation de leur rapport de stage ou de séjour (sous forme de conférence) à un collège de professeurs qui valide ou non le résultat en attribuant les ECTS nécessaire au semestre 8.

Méthodologie de projet / Mémoire

Professeurs : Laurence Mauderli, Rozenn Canevet, Vanina Pinter, Fabrice Bourlez

Spécialité : Théorie

Année : 4^{ème}

Semestre : 8

Type d'activité : sciences humaines, histoire et théorie du design et de l'art, méthodologie.

Nombre d'heures (semaine) : 8h

Travail de l'étudiant :

Régime : obligatoire

Méthodes : cours magistral, discussions individuelles et en groupe.

Contenu et objectif :

Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au grade de DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. En ce sens le mémoire doit être vu comme une des prémisses à la recherche sur le design.

Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia... et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique...

Ce cours, dispensé à raison de 8 heures/semaine en rotation avec les enseignants du pôle théorie (histoire du design, histoire de l'art, philosophie), permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Outre l'ancrage des bases méthodologiques de la recherche, ces rencontres hebdomadaires avec le pôle théorie servent à structurer une réflexion sur un thème choisi par l'étudiant.e. Par conséquent, les cours de méthodologie de la recherche s'articulent-ils autour du thème choisi et engagent l'étudiant.e, sous la guidance d'un directeur de mémoire, à classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche et à travailler à l'élaboration d'une problématique. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution des éléments suivants : bibliographie, table des matières, index, table des illustrations, et se développe de concert avec le travail pratique de l'étudiant.e. Ainsi, le mémoire comme le projet, constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle plus grande de sa discipline. Plusieurs collégiales, réunissant plusieurs professeurs (théorie & pratique), sont organisées au cours du semestre, et ponctuent le travail de recherche. Ces temps de collégiale sont tous interactifs.

La rentrée (semestre 9) est marquée par un rendu du texte de l'étudiant.e. S'en suit une phase de lecture et de correction pour le directeur de mémoire de sorte à assurer la cohérence du propos. Cette phase est suivie par un atelier « intensif mémoire ». Enfin, cet « intensif mémoire » est désormais amplifié par un workshop « théorie & pratique » en collaboration avec les professeurs en design, en graphisme, en art, qui consiste à coupler le travail effectué pour le mémoire à celui du projet plastique.

Méthodes d'apprentissage :

Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s.. Workshops

Présence :

Obligatoire.

Absences excusées uniquement par écrit.

Évaluation :

Contenus, langue et style d'écriture

Originalité, pertinence et précision de l'argumentation orale et écrite

Formes et qualité des présentations

Rendus

Bibliographie :

En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Projet Design graphique & numérique

Professeurs : Olaf Avenati et Laurent Meszaros

Spécialité : Design Graphique & Numérique

Année : 4^e

Semestre : 8^e

Nombre d'heures de cours (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant : 2 jours / semaine

Régime : obligatoire

Méthodes : suivi individuel de plusieurs projets tout au long de l'année

Evaluation : voir détail de chaque sujet

Au retour de stage, il se compose de deux projets longs simultanés en design éditorial et en design numérique. Chacun d'eux est fortement ancré dans un contexte réel – contenus, interlocuteurs invités, partenaires académiques ou privés, objectifs éditoriaux (*voir ouvrage Datalogie ci-joint – page 62*), didactiques, informationnels, ou de recherche (portée notamment par des laboratoires de science de l'informatique : projet « Datavisualisation » (*voir ouvrage Datalogie ci-joint – page 152*)). Ils offrent une totale liberté de création et de recherche aux étudiants (condition des partenariats pour ce type de projet). Chaque étudiant est donc libre d'interpréter le sujet proposé et de le traiter selon ses approches personnelles.

Durant ce 8^e semestre, les étudiants de la mention design graphique et numérique participent à des workshops interdisciplinaires au sein de l'Esad de Reims ou co-organisé avec d'autres écoles partenaires.

Trois exemples :

- Le projet « SEEIT » (Séjour comme Expérience Esthétique, Inclusive et Technologique en faveur du bien-être et du développement de l'autonomie des aveugles et déficients visuels) porté par la Chaire IDIS de l'Esad de Reims de 2016 à 2017. Le projet regroupe des designers objet de l'Esad, le LivingLab de l'UTT, Césaré (centre national de création musicale), et le service d'accompagnement à la vie sociale de Reims ;
- Le Banquet scientifique « Gastronomie & Diplomatie », organisé en 2017 au Palais du Tau à Reims, avec des designers culinaires et des historiens de l'université de Tours, et des étudiants du Lycée Hôtelier Gustave Eiffel ;
- Le Programme d'open innovation et d'entrepreneuriat digital « First » de la Fondation Télécom qui réunit designers graphique et numériques, designers objet, ingénieurs et managers. Le programme d'un semestre est co-organisé depuis 5 années avec l'Esad de Reims plus 4 écoles de l'Institut Mines Telecom. Il bénéficie de la participation active des entreprises Orange, BNP Parisbas, SFR, Google, Alcatel-Lucent / Nokia. Il fait l'objet d'une restitution sous forme d'exposition depuis 2016 (au centre d'art numérique Le Cube, à Issy-les-Moulineaux).

Initiation au Management

en partenariat avec *Neoma Business School, Reims*

Spécialité : Marketing ou Management

Année : 4^e

Semestre : 8

Type d'activité : obligatoire

Nombre d'heures (semestre) : 30h

Travail de l'étudiant :

Méthodes : cours hebdomadaire ou workshop

Liée à la professionnalisation des étudiants dès la 4e année, cette proposition parmi les 8 cours dont les objectifs sont évoqués ci-dessous est une nouveauté à l'ESAD de Reims. L'étudiant singularise son parcours, fonction de son projet professionnel. Les cours sont dispensés en anglais ou en français sur le site de *Neoma Business School, Reims*, partenaire de l'ESAD.

Critical Thinking: The purpose of this course is to invite future responsible leaders to participate in a collective and individual critical business educational environment from interdisciplinary, sustainable, systemic, transcultural and postcolonial perspectives. The course follows the Principles for Responsible Management Education (PRME)

Innovation, stratégie et prospective : Cet électif est tourné vers l'avenir, l'innovation, le caractère disruptif des évolutions technologiques mais aussi les transformations sociétales et vers leurs nombreux impacts quel que soit le secteur ou la filière (culture, industrie, services...) ou quelles que soient les formes de transformations (numériques, économie du partage, technologiques, recherche de nouveaux business models, transformations des chaînes de valeur, mutations organisationnelles, etc.).

Design thinking: The ability to combine creatively technology, art and human sciences, is a now a must have skill for managers. The goal of the course is to know how to use design tools (design research, creativity techniques, prototyping) for product and service innovation. After the class and via a combination of personal readings, observations, lectures and workshops, students will have the competencies to manage an entire design project.

Marketing and Design: The ability to combine creatively technology, art and human sciences, is a now a must have skill for managers.

The goal of the course is to develop the mastery of the main design methods (design research, creativity techniques) and tools (photoshop). After the class, students will have the competencies to manage an entire design project.

Digital Marketing: Digitalization has had an impact for years on business and marketing practices. And technological evolutions will generate new disruptions in the coming years. Often limited to digital communication, these impacts are broader and digital marketing is now a must-have skill for future marketing managers. The goal of the course is to offer students a first overview of the implication of digitalization for marketing (including but not limited to digital communication) and to develop the ability to design a digital-aware marketing strategy.

Marketing Strategy: Marketing Strategy deals with the process of developing and implementing a marketing strategy and how these processes can be managed to gain and sustain superior performance in the market place. This course is intended to provide a comprehensive view of current thinking on marketing strategy. Strategy development is considered in terms of three stages: situation assessment, strategy development & objectives, and marketing tactics. All three components are applied in a project exercise.

Dilemmes de l'entrepreneur : croissance versus contrôle

Ce cours examine les premières décisions (souvent sources de dilemmes) des créateurs de startups, susceptibles d'avoir des conséquences importantes à long terme tant sur les fondateurs que sur leur entreprise. Parmi les conséquences potentielles de ces décisions figurent : la perte de contrôle de l'entreprise, la dislocation de l'équipe d'origine en raison de tensions internes, le risque de ne pas profiter à long terme des gains financiers (du succès) résultant du travail acharné et des idées novatrices de l'équipe de départ. Via des exemples réels – dont certains emblématiques – ce cours aide les étudiants à prendre conscience des conséquences à long terme de leurs choix précoces. Parmi les dilemmes examinés figurent : (i) quand, à quelle étape de sa carrière créer ?; (ii) faut-il créer en solo ou en équipe ? Quels co-fondateurs?; (iii) A différentes étapes du développement de la startup, quel type de personnes engager ? Quels types d'investisseurs cibler? Le cours analyse les différentes options qui conduisent à long terme, soit à une entreprise de croissance, soit à une toute petite entreprise.

Economie collaborative : Airbnb, Uber, Blablacar, KissKissBankBank etc. : le succès de ces start-ups témoigne de l'essor actuel d'une nouvelle économie dite « collaborative ». De nombreux chercheurs n'hésitent plus à affirmer que nous assistons à une nouvelle révolution industrielle. Ces multiples start-ups et plus largement l'ensemble des nouvelles activités dans lequel elles s'inscrivent sont en effet en train de bouleverser de très nombreux pans de notre « vieille » économie. L'objectif du cours est de prendre du recul par rapport à cette nouvelle économie, de dégager les principaux ressorts organisationnels sur lesquels elle s'appuie (notamment la participation active du particulier), et ses principaux business models.

5^e ANNÉE
DESIGN GRAPHIQUE &
NUMÉRIQUE

ENSEIGNANT RÉFÉRENT :

OLAF AVENATI

Méthodologie de projet / Mémoire

Professeurs :

Fabrice Bourlez, Rozenn Canevet, Laurence Mauderli, Emeline Eudes

Spécialité : Théorie

Année : 5^{ème}

Semestre : 9

Type d'activité : sciences humaines, histoire et théorie du design et de l'art, méthodologie.

Nombre d'heures (semaine) : 8h

Travail de l'étudiant :

Régime : obligatoire

Méthodes : cours magistral, discussions individuelles et en groupe.

Contenu et objectif :

Le mémoire est un volet essentiel dans le parcours menant au grade de DNSEP grade master. Il est aussi une réelle opportunité pour l'étudiant.e de mener une réflexion approfondie sur un thème de son choix qui, idéalement, s'articule avec sa pratique tout en l'augmentant d'un point de vue théorique. En ce sens le mémoire doit être vu comme une des prémisses à la recherche sur le design.

Le travail du mémoire consiste en plusieurs étapes méthodologiques menant au parachèvement d'un ouvrage pensé, conçu et écrit par l'étudiant.e. Ainsi est-il le résultat d'une proposition, d'une interrogation voire d'une affirmation entrant dans une démonstration, un développement à travers lesquels l'étudiant.e tire des conclusions. Il est un document venant clarifier, renforcer, énoncer le positionnement de l'étudiant.e ainsi que de sa discipline : le design. Sa forme comme son écriture peuvent être multiples : ouvrage imprimé, relié, support multimédia... et narration, recherche scientifique, enquête ethno-anthropologique, sociologique...

Ce cours, dispensé à raison de 8 heures/semaine en rotation avec les enseignants du pôle théorie (histoire du design, histoire de l'art, philosophie), permet à l'étudiant.e d'approfondir sa connaissance des bases méthodologiques nécessaires à la réalisation d'un mémoire. Outre l'ancrage des bases méthodologiques de la recherche, ces rencontres hebdomadaires avec le pôle théorie servent à structurer une réflexion sur un thème choisi par l'étudiant.e. Par conséquent, les cours de méthodologie de la recherche s'articulent-ils autour du thème choisi et engagent l'étudiant.e, sous la guidance d'un directeur de mémoire, à classer, hiérarchiser, structurer son corpus de recherche et à travailler à l'élaboration d'une problématique. Cette étape, qui s'étend sur plusieurs mois, comprend la constitution des éléments suivants : bibliographie, table des matières, index,

table des illustrations, et se développe de concert avec le travail pratique de l'étudiant.e. Ainsi, le mémoire comme le projet, constituent-ils deux entités qui se fécondent l'une/l'autre favorisant un travail singulier, pertinent et actuel permettant à l'étudiant de faire en sorte que la « petite histoire » se connecte à celle plus grande de sa discipline. Plusieurs collégiales, réunissant plusieurs professeurs (théorie & pratique), sont organisées au cours du semestre, et ponctuent le travail de recherche. Ces temps de collégiale sont tous interactifs.

La rentrée (semestre 9) est marquée par un rendu du texte de l'étudiant.e. S'en suit une phase de lecture et de correction pour le directeur de mémoire de sorte à assurer la cohérence du propos. Cette phase est suivie par un atelier « intensif mémoire ». Enfin, cet « intensif mémoire » est désormais amplifié par un workshop « théorie & pratique » en collaboration avec les professeurs en design, en graphisme, en art, qui consiste à coupler le travail effectué pour le mémoire à celui du projet plastique.

Méthodes d'apprentissage :

Discussions, analyses, rédactions, présentations des étudiant.e.s.. Workshops

Présence :

Obligatoire.

Absences excusées uniquement par écrit.

Bibliographie :

En fonctions des sujets des étudiant.e.s

Evaluation : soutenance de mémoire de DNSEP

Suivi individuel du projet personnel

Professeurs : Olaf Avenati, Laurent Meszaros

Spécialité : Design Graphique & Numérique

Années : 5ème

Semestres : 9 et 10

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures/ semaine : 8h

Travail de l'étudiant : en continu

Régime : obligatoire

Méthodes : suivi individuel hebdomadaire

Contenu et objectifs

Le but de cette 5^{ème} année est d'accompagner l'étudiant dans une réflexion à long terme sur un thème choisi, en affirmant sa méthodologie de travail et en le préparant à l'obtention de son DNSEP. Les enjeux de l'enseignement résident dans l'aptitude de l'étudiant à s'immerger dans la problématique de design et de questionner ainsi le contexte, les usages et sa propre pratique. Il met ainsi en lumière tous les acquis antérieurs afin de répondre à une problématique développée à travers la rédaction du mémoire et le travail plastique singulier. De plus l'étudiant gagne en autonomie en choisissant son directeur de projet et en contactant des spécialistes qui deviennent des interlocuteurs privilégiés du projet. Il peut également profiter du réseau de professionnels mis en place au cours de nos divers partenariats afin de renforcer son pôle de réflexion ou de fabriquer des objets. L'étudiant se prépare ainsi à dialoguer avec différents acteurs propices au bon déroulement de son projet et à générer un contexte d'activité et de réflexion pour aborder sa vie professionnelle.

Bibliographie : de nature diverse, puisqu'elle est à établir en fonction de la problématique choisie de l'étudiant.

Evaluation : 2 collégiales et un diplôme blanc sont organisés avec des invités extérieurs, afin que l'étudiant confronte sa démarche et approfondit sa réflexion globale. Un intérêt tout particulier sera porté sur la pertinence des propositions et la cohérence méthodologique, ainsi que la singularité de la proposition et le degré d'autonomie seront des critères déterminants pour l'évaluation.