

CATALOGUE DES COURS
2022 / 2023
1^{er} cycle - 2^e ANNÉE
DESIGN GRAPHIQUE & NUMÉRIQUE

ENSEIGNANT RÉFÉRENT :
MATHIEU EHRSAM

Enseignants/Intervenants

2^e année Design graphique & numérique

2022-2023

Théorie

Fabrice Bourlez
Vanessa Morisset

Design Graphique & Numérique

Mathieu Ehrsam

Motion Design

Adrien Cuingnet

Edition

Laurent Burte
Brice Domingues

Création typographique

Thomas Bouville

Permis ateliers

Antoine Gadon
Clément Lizeux

Photographie

Manuela Marquès

Initiation photographie

Jean-Christophe Hanché

Enseignements au choix

Fabrice Bourlez
Claire Fauchille
Jean Wanschoor
Jean-Michel Hannecart
Julie Rothhahn
Mathieu Ehrsam
Sonopopée
Audrey Tenaillon

Maquette pédagogique de 2^e Design graphique et numérique 2022-2023

	Semestre 3		Semestre 4	
Méthodologies, techniques et mise en œuvre	16		14	
	ECTS	Heures par semestre	ECTS	Heures par semestre
Graphisme et multimédia (ME)	3	80h	3	80h
Typographie	3	40h	3	40h
Graphisme – édition (BD)	2	28h	3	40h
Graphisme (LB)	3	40h	3	40h
Motion Design	2	20h		
Formations techniques	nc			
Semaine Folle			nc	
Initiation prise de vue et postproduction en photographie (JCH)	1	16h		
Photographie (MM)	2	20h		
Histoire, théorie des arts, langue étrangère	8		8	
Histoire et théorie du graphisme			2	20h
Philosophie	3	20h	3	36h
Anglais	3	20h	2	
Colloque et conférences	2	12h	1	16h
Recherches et expérimentations personnelles	2		4	

Enseignement au choix	2	20h ou 40h	2	20h ou 40h
Portfolio			2	
Bilan du travail plastique et théorique (dont soutenance au 2e semestre)	4		4	

Histoire et théorie du graphisme

Année : 2^e Design graphique & numérique

Semestre : 4

Type d'activité : Théorie

Nombre d'heures : 28h

Travail de l'étudiant.e : 2h par semaine

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours magistral, groupes de travail sur documents.

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Connaissance des contextes artistiques

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Histoire, théorie des arts, langue étrangère

Nature de l'enseignement : tronc commun

Contenus et objectifs

Modalités du cours

La première partie du cours est dédiée à un échange collectif sous la forme d'un tour de table. Les notions étudiées pendant le précédent cours sont discutées par les étudiant.es ainsi que les interrogations qu'elles ont pu susciter. Chacun apporte des références à partager avec le reste de la classe, afin de constituer un matériau commun et prolonger la réflexion engagée. Ce temps vise à croiser les interprétations des étudiant.es sur un texte commun de référence étudié en amont. Ce temps d'échange collectif est suivi par un cours magistral pendant lequel de nouvelles théories sont introduites en prenant appui sur le texte de référence mobilisé dans le cadre du cours. Des références ponctuelles complètent celles étudiées et offrent des éclairages complémentaires aux problématiques propres à la pratique du design graphique. Les textes étudiés se focalisent sur la matérialité des objets, sur l'impact de l'image du texte sur la compréhension et la transmission des contenus, sur les enjeux formels.

Objectifs

À l'issue de ce cours, les étudiant.e.s doivent acquérir des bases théoriques leur permettant d'inscrire les formes qu'ils voient et qu'ils produisent dans un champ de références et de se positionner par rapport aux écrits qui les accompagnent. Partant de textes théoriques produits en design graphique, sur le design graphique et par le design graphique, l'enjeu du cours porte sur la construction d'un discours critique et sur la consolidation d'une culture graphique autant collective que personnelle. L'approche pédagogique adoptée privilégie la lecture thématique et la construction pluridisciplinaire. Tout au long du cours, les étudiant.es sont amenés à développer une pensée critique, à exposer leur réflexion sur un contenu donné et à se positionner. Ils s'initient à la rédaction d'une problématique de travail et à l'énoncé d'hypothèses soutenues par des corpus d'objets graphiques concrets. Cette inscription matérielle offre une articulation entre théorie et pratique. Le programme du semestre se construit à partir d'un corpus de textes de référence mobilisés en fonction des notions étudiées dans chaque module. Le choix s'est porté sur un ensemble de textes théoriques en mesure de dresser un panorama des pratiques du design graphique et qui témoigne de leur transversalité.

La lecture et la compréhension de ces textes se font en lien avec des références ponctuelles. Celles-ci font l'objet d'une bibliographie spécifique, rédigée en lien avec le texte principal qui structure chaque module.

Bibliographie :

Les références et éléments bibliographiques sont donnés au fur et à mesure de l'année.

- 1 EAMES Charles, « Advice for students », 1949.
- 2 GARIAND Ken, « First Things First », 1964.
- 3 SPENCER Herbert, ShAw Alison, « L'espacement des lettres et la lisibilité », 1971.
- 4 BUTOR Michel, « Propos sur l'écriture et la typographie », 1972.
- 5 KRAUSS Rosalind, « Grilles », 1981.

Catalogue des cours 2022-2023

2^e Année Design graphique & numérique

Semestres 3 et 4

- 6 REUTER Yves, « L'objet livre », 1981.
 - 7 GUERIN Philippe, HALPHEM Ludovic, « Adrian Frutiger », 1988.
 - 8 LYOTARD Jean-François, « Intriguer, ou le paradoxe du graphiste », 1990.
 - 9 BAUDIN Fernand, « Emigre, les nouveaux primitifs du design graphique », 1991.
 - 10 BRINGHURST Robert, « Choisir et associer des caractères typographiques », 1992.
 - 11 CAISSON Max, « L'Indien, le détective et l'ethnologue », 1995. 12 WILD Lorraine, « Graphisme et savoir-faire », 1998.
 - 13 QUINTON Philippe, « Le design comme énoncé auctorial », 2002.
 - 14 SMET De Catherine, « Notre livre (France) », 2003.
 - 15 NORM, « La voie graphique », 2006.
 - 16 SOUHLER Emmanuël, « Quelques remarques sur le sens et la servitude de la typographie », 2006.
 - 17 BAZIN Patrick, LATOUR Bruno, « Le livre face à l'écran, un objet irremplaçable? », 2007.
 - 18 TUAZON Oscar, « Faire des livres », 2011.
 - 19 INGOLD Tim, « Dessiner une ligne », 2013.
 - 20 PHILLZOT Vivien, « Design graphique et métamorphoses du spectacle », 2014.
- Notes sur les théories en design graphique
Définitions

Évaluation

Présence au cours.

Participation active aux échanges.

Apport et articulation de références personnelles avec les notions abordées dans chaque module.

Anglais

Professeur : Martin McNulty

Année : 2^e Design Graphique & Numérique

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 2h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours en petit groupe

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Connaissance des contextes artistiques

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Histoire, théorie des arts, langue étrangère

Nature de l'enseignement : tronc commun

Contenu et objectifs :

Painting experimentation and exercises in visual art. Critiques and discussions about art history and practice in English. The course is designed to give students opportunities to create work and time to practice speaking in English.

Bibliographie : Détaillée au fur et à mesure

Critères d'évaluation:

- la pertinence et l'originalité des propositions ;
- la pertinence et la maîtrise des moyens employés (esthétiques, matériels et techniques).
- enfin c'est le processus de travail qui est pris en compte autant que son résultat : la dynamique de recherche par expérimentation, et de finalisation par analyse et choix.

Philosophie

Professeur : Fabrice Bourlez

Année : 2^e Design Graphique & Numérique

Semestre : 3

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semestre) : 12h

Travail de l'étudiant.e : 2h par semaine

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours magistral, groupes de travail sur documents

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Connaissance des contextes artistiques

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Histoire, théorie des arts, langue étrangère

Nature de l'enseignement : tronc commun

Contenus et objectifs :

Féminisme et graphisme

La bibliographie du cours sera distribuée au fur et à mesure des séances.

Evaluation :

Exposés (constitution de groupes de travail). Travail écrit en ligne (blog) : comptes rendus d'ouvrages ou documents spécialisés et de visites d'expositions en lien avec le cours. La participation et l'assiduité sont aussi prises en compte. En plus de la participation en classe, les étudiant.e.s auront un écrit final à produire comme contrôle de connaissances

Graphisme / Multimédia

Professeur : Mathieu Ehsam

Année : 2^e Design graphique & numérique

Semestres 3 et 4

Type d'activité : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nombre d'heures (semaine) : 8h

Travail de l'étudiant.e : 3h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours + travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : tronc commun

Contenu et objectifs :

L'objectif de ce semestre sera de compléter l'enseignement avec l'introduction de la notion d'interactivité.

Exercices et objectifs :

- Approche du design graphique à l'écran
- Approche du design graphique dans un cadre scénarisé pour une animation
- Approche des notions de rythme et de narration dans une animation
- Approche et compréhension des éléments de bases d'un objet interactif
- Apprendre à organiser un corpus pour une navigation interactive.
- Acquérir un bagage culturel dans le domaine du multimédia (histoire, actualités)
- Acquérir un avis sur la pratique et développer un langage personnel
- Approche de la notion de scénario et story-board.

Pré-requis : avoir suivi les enseignements de graphisme et infographie.

Evaluation : Sur les recherches. Présentation orale. Les qualités plastiques, la réalisation et l'investissement sont recherchés.

Forme de pratique

Professeur : Brice Domingues

Année : 2^e Design graphique & numérique

Semestres 3 et 4

Type d'activité : Méthodologie, techniques et mise en œuvre.

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Régime : Obligatoire

Méthode : Cours + travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : tronc commun

Contenu et objectifs :

Le cours propose de poursuivre l'acquisition et la maîtrise des logiciels abordés Indesign, photoshop et illustrator, de développer un projet pratique et de s'initier à la question des rapports entre le texte et l'image).

- Choix d'un support
- Choix d'un format
- Choix d'un caractère typographique
- Composition (grille, rapport de masse)
- Compréhension d'un contenu afin d'établir un scénario éditorial
- Hiérarchisation des différents éléments mettant

L'étudiant.e devra acquérir un esprit de synthèse lui permettant d'embrasser les enjeux d'un projet «graphique». Il prendra part à une discussion critique lors de la présentation des travaux de chacun des élèves.

1 / Pratique

Il s'agira d'acquérir les bases de la composition, les différentes modalités d'écriture et de lecture liées aux objets graphiques (affiche, vidéo, livre). Ainsi, l'étudiant.e sera à même d'élaborer les outils pour amorcer une réflexion sur sa pratique.

- Composition : Rapport d'échelle, rapport de masse, rythme (équilibre et dynamisme), mouvement, structure/grille
- Écriture : Choix d'un caractère typographique, identification et classification des différentes familles de caractères, construction d'une ligne de base et appréciation des différentes valeurs de gris
- Lecture : Compréhension et enjeux d'un contenu (tous média confondus), lecture et analyse des choix graphiques servant à établir une dialectique fond/forme.
- Forme/editing : Choix d'un support (écran, papier), choix d'un format, réalisation d'un scénario éditorial permettant l'élaboration d'une forme qui donnera à comprendre le contenu.

2/ Théorie

Les étudiant.e.es doivent être capables d'appréhender un contenu et d'établir une forme pour sa médiation. Ils feront preuve d'esprit de synthèse et sauront penser un projet dans sa globalité.

Différentes références (textes, films, conférences) issues de l'histoire du graphisme, de la typographie et de disciplines connexes seront supports d'analyse.

Bibliographie :

- JUBERT Roxane, *Graphisme Typographie Histoire*, Paris, Flammarion, 2005
- BERGER John, *Voir le voir*, Paris , B42, 2014
- BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2003
- LYOTARD Jean-François, «Intriguer ou le paradoxe du graphiste», in catalogue de l'exposition *Vive les graphistes!*, Paris, Centre Georges-Pompidou, 1990, p. 11-13.

Catalogue des cours 2022-2023

2^e Année Design graphique & numérique

Semestres 3 et 4

- DEBRAY Régis, *Vie et mort des images*, Paris, Gallimard, 1992, Régis Debray
- LIBERTÉ Jadette, *Formes typographiques*, Laval, PUL, 2004
- HELLER Steven, *De Merz à Emigre*, Londres, Phaïdon Press, 2005, Steven Heller
- TISCHICHOLD Jan, *Livre et typographie*, Allia, 1994
- HOFMANN Armin, *Graphic Design Manual: Principles and Practice*, Zurich, Niggli Verlag, 2014

Critères d'évaluation :

Assiduité, implication, participation et pertinence des propositions. Il sera demandé à chaque étudiant.e de présenter son travail de recherche et sa proposition finale à l'ensemble des élèves à l'oral et à l'écrit.

Graphisme / Edition

Professeur : Laurent Burte

Année : 2^e Design graphique & numérique

Semestres 3 & 4

Type d'activité : Méthodologie, techniques et mise en œuvre.

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Régime : Obligatoire

Méthode : Cours + travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : tronc commun

Contenu et objectifs :

Le cours propose de poursuivre l'acquisition et la maîtrise des logiciels abordés Indesign, photoshop et illustrator, de développer un projet pratique et d'aborder la question de la compréhension du contenu et de la forme.

- Compréhension du contenu
 - Proposition d'une narration éditoriale
 - Choix d'un support
 - Choix d'un format
 - Choix des images à utiliser
 - Choix des caractères typographiques de titre et de maquette
- L'étudiant devra acquérir un esprit de synthèse lui permettant d'embrasser les enjeux d'un projet «graphique».

Il prendra part à une discussion critique lors de la présentation des travaux de chacun des élèves.

1 / Pratique

Il s'agira d'acquérir les notions de la composition, les différentes modalités d'écriture et de lecture liées aux objets graphiques

(Affiche, livre, édition). Ainsi, l'étudiant sera à même d'élaborer les outils pour amorcer une réflexion sur sa pratique.

- Lecture : Compréhension et enjeux d'un contenu. Formulation de la problématique.
- Composition et mise en forme de la réponse à la problématique.
- Choix du ou des caractères typographiques répondant à la problématique.
- Finalisation de l'idée.

2/ Théorie

Les étudiants appréhenderont un contenu et devront proposer une réponse graphique pour en proposer une lecture visuelle.

Ils chercheront à établir une analyse puis une synthèse du contenu abordé afin de proposer cette lecture visuelle.

Bibliographie :

- WOZENCROFT Jon, The Graphic Language Of Neville Brody, Thames & Hudson Ltd, 1988.
- MÜLLER Lars, Joseph Müller-Brockmann, Pioneer of Swiss Graphic Design, Lars Müller Publishers, 2007.
- TISCHICHOLD Jan, Livre et typographie, Allia, 1994
- GAUTIER Damien, Faire une affiche. Édition 205, 2020.
- Roman Cieslewicz, La fabrique des images. Ouvrage publié sous la direction d'Amélie Gastaut, conservatrice au musée

des Arts décoratifs, chargée des collections de publicité et design graphique. Éditions du MAD, 2018.

Critères d'évaluation :

Assiduité, implication, participation et pertinence des propositions. L'étudiant devra faire une présentation oral de son travail de recherche et de sa proposition finale à l'ensemble des élèves.

Création typographique

Intervenant : Thomas Bouville

Année : 2^e Design graphique & numérique

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : Obligatoire

Méthode : L'enseignement s'articule autour de cours théoriques (historiques, analytiques et techniques) et d'ateliers pratiques de création typographique.

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : tronc commun

Contenu et objectifs :

Étude et analyse de créations typographiques historiques et contemporaines.

Initiation à différentes méthodes historiques de créations de caractères à travers différents ateliers : variations typographique à partir d'un modèle, création typographique par le module, composition typographique à l'échelle de l'affiche. Prise en mains du dessin vectoriel et apprentissage des notions basiques de création d'une police de caractères avec le logiciel de dessins de caractères Glyphs.

Évaluation :

Les étudiant.e.s seront évalué.e.s au cours du semestre selon les critères suivants :

compréhension et appropriation des techniques, qualité et pertinence des réalisations, investissement personnel, capacités d'investigation, assiduité et ponctualité.

Bibliographie :

- *Adrian Frutiger Caractères. L'œuvre complète*, Heidrunn Osterer & Philipp Stamm, éditions Birkhäuser
- *Bram de Does - Typographer & Type Designer*, Mathieu Lommen, éditions De Buitenkant
- *Histoire de l'écriture typographique (3 vols)*, Yves Perrousseau, Atelier Perrousseau
- *José Mendoza y Almeida*, Martin Majoor & Sébastien Morlighem, éditions Ypsilon
- *Le détail en typographie : La lettre, l'interlettrage, le mot, l'espacement, la ligne, l'interlignage, la colonne*, Jost Hochuli, éditions B42
- *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*, Imprimerie nationale
- *Max Bill / Jan Tschichold. La querelle typographique des modernes*, Jost Hochuli, Hans-Rudolf Bosshard, éditions B42
- *L'abécédaire d'un typographe*, Jost Hochuli, éditions B42
- *La fontaine aux lettres*, Joeh Pohlen, éditions Taschen
- *La typographie moderne. Un essai d'histoire critique*, Robin Kinross, éditions B42
- *Le trait : une théorie de l'écriture*, Gerrit Noordzij, éditions B42
- *Petit manuel de composition typographique*, Muriel Paris
- *Roger Excoffon et la fonderie Olive, Sandra Chamaret*, Julien Gineste & Sébastien Morlighem, éditions Ypsilon
- *Type. A visual history of typefaces and graphic styles*, Jan Tholenaar, Alston W. Purvis & Cees de Jong, éditions Taschen

- *Typographie guide pratique*, Damien Gautier; éditions Pyramyd
- *Marian. Une collection de revivals*, Paul Barnes, éditions Ypsilon
- *Historical Types. From Gutenberg to Ashendene*, Stan Knight, Oak Knoll Press
- <http://t-y-p-o-g-r-a-p-h-y.org/library.html>
- <http://indexgrafik.fr/archives/>
- <http://signes.org>
- <http://jacques-andre.fr/faqtypo/BiViTy/>
- <http://collections.bm-lyon.fr/mil/search>
- <http://www.t-o-m-b-o-l-o.eu>

Introduction au Motion Design

Intervenant : Adrien Cuingnet

Spécialité : Motion Design

Année : 2^e Design Graphique & Numérique

Semestre : 3

Type d'activité : Pratique

Nombre d'heures : 20h pour le semestre

Travail de l'étudiant.e: 2h par semaine

Régime : Obligatoire

Méthodes : Cours + travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : tronc commun

Contenu et objectifs:

Le cours s'articule de la façon suivante :

Durant les 1ers cours une importante partie (2 heures par séance) est consacrée à l'apprentissage du logiciel After Effects. La suite du cours est dédiée à la mise en pratique de l'apprentissage. Un story board et un principe d'animation sont ensuite définis. Lors des derniers cours les enseignements généraux se font plus rares et les apprentissages techniques concernent directement le projet de l'étudiant.e.e. L'ensemble des cours est parsemée de projections de classiques du motion design ou d'actualités du domaine.

Objectifs et critères d'évaluation :

- bonne compréhension du sujet
- définition d'un story board réaliste et rythmé
- qualité de l'animation
- originalité de l'axe retenu
- intégration du son
- régularité du travail

Bibliographie :

<http://motionographer.com/>

<https://vimeo.com/channels/staffpicks/>

<http://www.elnino.tv/>

<http://www.nexusproductions.com/>

<http://www.rbg6.se/>

<http://www.artofthetitle.com/>

<http://www.partizan.com/>

<http://tv.booooooom.com/>

<http://www.aa13.fr/motion-design>

Saul Bass : A Life in Film & Design

Au fil des cours

Photographie

Professeure : Manuela Marquès

Année : 2e année

Semestres : 3 ou 4

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semestre) : 20h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Méthodes : atelier, travaux pratiques ou dirigés

Pré- Requis : Avoir acquis une technique suffisante en photographie corrigée tout au long de l'année à travers les différents projets.

Contenu et objectifs:

Ce semestre est constitué par l'alternance entre cours théoriques et mise en pratique de la photographie à travers divers projets proposés.

La reconstruction du réel par la photographie en sera l'élément central.

L'objectif principal est d'apporter aux étudiants une culture de l'image suffisante afin qu'ils acquièrent esprit critique et autonomie de travail.

Ce cours sera accompagné de projections de films ainsi que d'apport de documents, de livres, ou de tout autre corpus iconographique pouvant donner lieu à des ressources de réflexion sur l'image.

Evaluation: pertinence des projets, régularité du travail personnel

Bibliographie : variable en fonction des projets de chaque étudiant.e

Enseignement au choix

Cinéphilo-ie: leçons d'analyse filmique **Professeur : Fabrice Bourlez**

Année : 2^e Design graphique & numérique

Semestre : 3

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures : 2h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Connaissances annexes

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Histoire, histoires des arts et langue étrangère

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Méthodes : Le cours a lieu chaque semaine. Les cours théoriques s'alterneront avec les projections.

Chaque cours théorique reposera sur la lecture PREALABLE d'un article ou d'un texte de réflexion sur le cinéma.

Chaque projection sera suivie d'un débat avec les spectateurs du film.

La présence aux deux temps (théorie ET projection) est indispensable pour le bon déroulement du cours.

Pré-requis : aucun

Contenu et objectifs :

Voir des films ne suffit pas. Il faut apprendre à regarder les images-mouvement, saisir la temporalité qui est la leur. Le cinéma n'est pas seulement un divertissement, c'est une machine à penser et à faire penser. Elle a son fonctionnement, son histoire, ses révolutions, ses OVNIS et ses monstres sacrés.

On ne va pas au ciné-club comme on discute au café du commerce : pour y échanger des opinions, se dire si on a bien aimé tel réalisateur, telle actrice, telle histoire.

Certes, l'on prendra du plaisir mais la vision ne se confondra plus avec l'(in)digestion, la boulimie.

L'image aura du goût : elle nous aura appris à dire autrement. La plupart des usagers des cartes-cinéma-illimitées, des téléchargements internet, des Youtube n' Dailymotion, restent cois devant la force des déluges technologiques. Sans regarder, ils se taisent pour mieux consommer. On s'essaierait plutôt ici d'offrir des pistes à une nouvelle pragmatique de l'image pour dire, voir (e) penser.

Evaluation : L'évaluation repose sur la participation en classe et la rédaction d'un texte critique en fin de semestre.

Enseignement au choix

Laboratoire des mondes de l'accès/ Arts d'utilités publique et sociale Intervenante : Claire Fauchille, agence Humaniteam

Année : 2e année

Semestres : 3 ou 4

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Cours et travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création, conception, réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologies, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenus et objectifs :

Travailler avec les acteurs du monde de l'ESS

Dimension partenariales des projets

Transdisciplinarité

Proposer des créations dont le format dépend des besoins identifiés

Recherche et action pour faire naître des problématiques, disciplines humaines, scientifiques, sociales.

En s'appuyant sur des exemples de projets développés par l'agence Humaniteam, nous proposons aux étudiants d'explorer une démarche de design d'expérience utilisateur dans le milieu de la santé :

Les objectifs du module orienté santé / soin :

Découvrir une démarche de design en santé et d'innovation sociale à travers des exemples de projets réalisés auprès de partenaires publics et privés

Explorer le milieu de la santé en immersion sur le terrain auprès des usagers

Expérimenter une méthodologie de design centré utilisateur

Créer des objets, services, solutions organisationnelles ou numériques en s'appuyant sur les besoins identifiés

Intégrer les usagers dans le processus de conception

Synthétiser et valoriser ses expériences lors du semestre

Les projets proposés :

PROJET #1

Thème : L'observance dans le traitement de la maladie de Wilson

La mission : Créer des outils facilitant le dialogue entre le médecin et le patient lors d'une consultation

Les usagers concernés : Médecins hépatologue / Pédiatre / patients atteints de la maladie de Wilson

Commanditaire : Laboratoires ORPHALAN

PROJET #2

Thème : L'accueil des proches en service de réanimation à l'Hôpital

La mission : Créer des outils pédagogiques permettant de préparer les enfants à la visite d'un parent en réanimation (le parcours de soin, le bruit des machines, la communication avec son proche, le rôle des professionnels)

Les usagers concernés : Enfants, proches

Commanditaire : Centre Hospitalier Universitaire de Bicêtre - Paris-Saclay APHP

PROJET #3

Thème : L'éducation thérapeutique au centre des Maladies rares du Développement Génital

La mission : Créer un outil support d'éducation thérapeutique sur les parcours vers la parentalité pour les patientes

Les usagers concernés : Patientes avec une variation du développement génital et avec un chromosome Y / les infirmières animant des ateliers d'éducation thérapeutique
Commanditaire : Centre de référence Maladies rares du Développement génital et de l'Hypophyse.

PROJET #4

Thème : Manger en autonomie

La mission : Créer une gamme d'objets d'art de la table adaptée aux personnes en situation de handicap

Les usagers concernés : Ergothérapeutes / patients

Commanditaire : Centre hospitalo-universitaire de Bicêtre APHP, service de rééducation.
Fablab Hospitalier Héphaïstos - GH Paris Saclay APHP

PROJET #5

Thème : Accompagner le développement de laboratoires de bactériologie dans des zones d'urgence ou disposant de peu de moyens

La mission : En s'imprégnant de la culture des fablabs, création d'un kit d'outils DIY et open-source à diffuser pour accompagner la création d'un laboratoire de bactériologie en Angola.

Les usagers concernés : Technicien de laboratoire de bactériologie à l'Hôpital en France / ONG Bactériologie Sans Frontières

Commanditaire : Centre hospitalo-universitaire de Bicêtre APHP, service de bactériologie.
Fablab Hospitalier Héphaïstos - GH Paris Saclay APHP

Le déroulé du semestre :

Les étudiants sont répartis par groupe en fonction de leur intérêt pour chaque sujet.

1 groupe = 1 projet pour le semestre.

Le calendrier des étapes s'organise au cas par cas selon l'avancée de chaque groupe projet.

Étape 1 : Présentation de la méthodologie et programme du semestre.

Présentation de chaque projet développé par Humaniteam, illustration de la démarche, des propositions, retours d'expériences.

Répartition des groupes.

Étape 2 : Veille des innovations existantes et des pratiques remarquables sur le sujet.

Identification des signaux faibles. Création d'un Padlet / espace de travail sur Figma.

Restitution de la production de chaque groupe.

Étape 3 : Préparation de l'immersion terrain, prise de contacts avec les usagers.

Réalisations des guides d'entretien.

Visite en immersion sur le terrain et/ou entretiens utilisateurs selon les projets.

Analyse des besoins utilisateurs.

Étape 4 : Synthèse entre la veille des initiatives existantes et l'immersion terrain.

Idéation, définition des pistes créatives en équipe. Croquis, esquisses, recherches formelles.

Étape 5 : Maquettes et prototypage des projets. Tests utilisateurs. Définition des scénarios de diffusion de ses propositions.

Étape 6 :

Restitution des projets.

Format à définir avec l'ESAD (publications / exposition ?)

Evaluation :

Synthèse des projets menés durant le semestre.

Bilan de ce qui a fonctionné ou non

Perspectives de développement de ces actions à d'autres échelles.

Enseignement au choix

Design culinaire

Professeure : Julie Rothhahn (1e semestre)
Intervenant : Stéphane Bureaux (2e semestre)

Année : 2e année

Semestres : 3 et/ou 4

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Méthodes : Cours et travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenu et objectifs : Le design culinaire est ouvert aux étudiants qui partagent une affinité pour la chose culinaire au sens large. L'enseignement a pour objectif de réaliser un projet de design dans le domaine de l'alimentation. Les recherches sont menées en solo ou en binôme.

Bibliographie :

« Design culinaire, le Manifeste », 2004,

« Design Culinaire, l'Atelier », 2006,

« Les produits laitiers – l'épicerie fine », 2008

« Paysages Alimentaires », 2010 (édités par l'ESAD).

Evaluation : L'investissement, la participation, l'intérêt des propositions et le niveau de finalisation du projet

Enseignement au choix

Dessin

Professeur : Jean-Michel Hannecart

Année : 2^e année

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, ateliers

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenu et objectifs :

A partir d'une approche du corps (modèle vivant) et de la morphologie, les étudiant.e.s seront amené.e.s à construire une pratique autour d'un médium de leur choix. Ce dernier permettra de tisser des liens entre la pratique du dessin et les questionnements dans sa démarche personnelle. Le dessin est un langage, une écriture de l'intime faisant le lien entre toutes les disciplines. Il permet d'analyser le monde. L'objectif de ce cours est d'apporter à l'étudiant.e les outils indispensables au développement de son écriture, à l'aide de toutes les techniques qu'offrent les arts graphiques.

Le dessin sera étudié d'une part comme capteur du réel mais aussi en tant que projet (dessein). Il désignera l'expression visible d'une idée, d'une représentation mentale où seront convoqués le langage, le corps, l'espace et le temps. La réalisation d'un carnet ou d'un format reprenant la singularité des questionnements de ce dernier sera la finalité de la démarche.

Objectif pédagogique :

L'étudiant.e sera à même de proposer une technique s'approchant au plus près de sa pensée et de son objectif final. Il.elle en définira le choix des paramètres constituant son travail. Le dessin deviendra un terrain d'expérimentation et de développement de ses recherches personnelles afin de mettre en œuvre ce dernier selon les champs très diversifiés du dessin.

Evaluation : Investissement dans la recherche graphique ainsi que la maîtrise du dessin.

L'évaluation finale se fera dans la présentation du travail et la qualité de l'accrochage.

Bibliographie: revue Roven, les cahiers dessinés/La méthode du cerveau droit: Betty Edwards/ Le plaisir au dessin, JL Nancy/ du dessein au dessin M.Streker/morphologie de JF Debord et A. Maupré ...et toutes personnes utilisant le dessin comme dessein

Enseignement au choix

Son

Professeurs : Sonopopée (Vivien Trelcat et Thomas Dupouy)

Année : 2e année

Semestres : 3 et/ou 4

Type d'activité : Pratique et initiation

Nombre d'heures (semestre) : 20h

Travail de l'étudiant.e : 1h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Cours et travaux pratiques

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création, conception, réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologies, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Pré-requis : aucun

Contenu et objectifs :

Base de la création sonore à l'ESAD :

Qu'est-ce que la création sonore? Discussion sur les notions

- d'acousmatique, musique concrète, électroacoustique mixte, field recording, design

Sonore

- de fonction de la musique, le performeur et l'auditeur/spectateur

Qu'est-ce qu'un home-studio ?

- la "chaîne électro-acoustique" (analogique/numérique, hardware)

- le cas du studio de l'esad

- la prise de son mono et stéréo, mobile et en studio (évocation des différents types de micro et de directivité, de sensibilité)

- le logiciel d'acquisition et de montage (Cockos Reaper), les fichiers sons

Exercice de création sonore

- Apprentissage de Reaper et du studio son via une courte composition à contraintes techniques (séquences communes et individuelles)

- Méthode de dérushage, lien entre composition et technique de mixage

- Quelques techniques de composition (Partition graphique, traitements, textures)

- Méthodologie, (séquence de travail, organiser sa banque de son, sauvegardes, export et partage)

Evaluation :

Evolution des connaissances, élaboration progressive d'un travail réfléchi, investissement.

Création d'une production sonore

Enseignement au choix

Sérigraphie **Responsable d'atelier : Jean Wanschoor**

Année : 2^e année

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenu connaissances et objectifs :

- Il s'agit de découvrir la pratique de l'impression par la sérigraphie ainsi que d'en maîtriser les rudiments. Nous verrons toutes les notions élémentaires nécessaires à la création et à l'utilisation d'un cadre de sérigraphie.

- Les participants seront amenés à utiliser la technique afin de réaliser des impressions sur différents supports (papier, textile, céramique). La finalité pour l'étudiant.e étant de savoir mener son projet à bien, de sa conception à sa réalisation et sa diffusion.

Bibliographie :

- Sérigraphie (français) Relié – 26 octobre 2017
- Elshopo cabinet, le laboratoire de la sérigraphie, mai 2009
- Faites forte impression – De la gravure à la sérigraphie, mai 2020
- Le manuel de la sérigraphie, Matériel et techniques. Paru le 23 octobre 2014
-

Evaluation et critères d'évaluation :

- La persévérance dans la compréhension et dans l'application des rudiments de la pratique de la sérigraphie.

- L'implication de l'étudiant.e, ainsi que sa force de proposition plastique et technique.

- La capacité à maîtriser le processus de préparation et d'impression en autonomie.

Spécificités:

Utilisation de produit à faible dangerosité.

Enseignement au choix

Atelier numérique Une approche de la programmation et du making Professeur: Mathieu Ehram

Année : 2^e année

Semestre : 3

Type d'activité : initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés, workshop

Pré-requis : Connaissances en histoire de l'art et du design bienvenues

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Objectifs pédagogiques

Permettre aux étudiants d'utiliser les outils numériques à leur avantage en inventant leurs propres médias. Aborder le numérique par le côté créatif et non pas utilisateur.

Découvrir la programmation et en comprendre les enjeux.

Découvrir la technologie Arduino et la maîtriser relativement.

Donner aux étudiants une plateforme de création appropriée (et appropriable) pour leurs projets.

Contenu

Construction de dispositifs singuliers et expérimentaux. Les étudiants sont amenés à construire leurs propres outils, par le biais de langages simples ou complexes (actionscript, javascript, processing, php/mysql) et de la plate-forme technologique Arduino.

Processing : langage de programmation adapté à la création graphique. Permet de créer des programmes interactifs et génératifs sur ordinateur. La base de processing est la création d'images mais nous verrons également les entrées audio/vidéo et l'interface possible avec Arduino.

Arduino : plate-forme matérielle basée sur une interface entrée/sortie. Permet de construire des objets interactifs, des dispositifs indépendants très variés grâce à la multiplicité des composants disponibles. Un environnement de développement est disponible pour programmer les circuits.

Phase 1 : initiation à Arduino

découverte de la plate-forme et apprentissage sous la forme de travaux de groupes. Réalisation de dispositifs basiques pour maîtriser les différents éléments et techniques. Première approche du langage de programmation adapté

Phase 2 : programmation avancée Arduino

approfondissement du langage et élaboration de petits systèmes plus personnels

Phase 3 : initiation à Processing

découverte du langage et réalisation de petites applications graphiques (jeux, interfaces, animations, dispositifs interactifs)

Phase 4 : connections Arduino-Processing

Mise en place de systèmes plus complexes

Favoriser le DIY et la culture maker. Amener à questionner et démonter les objets techniques, et les comprendre différemment. Devenir actif avec les technologies numériques et moins utilisateur/ consommateur.

Evaluation : Exposé oral, rendu de projet, présentation graphique

Catalogue des cours 2022-2023

2^e Année Design graphique & numérique

Semestres 3 et 4

Enseignement au choix

Espace-Scénographie **Professeure : Audrey Tenailon**

Année : 2^e année

Semestre : 3

Type d'activité : Projet d'espace

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 4h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Travaux pratiques ou dirigés, travail sur le terrain. Travail en groupe pour préparer l'étude de projet. L'étudiant.e accomplit de nombreux relevés photographiques, mesures, enquêtes de terrains, recherches de données administratives types plans de cadastres, règlements administratifs.

Contenu et objectifs :

L'étudiant.e. est sensibilisé.e à la contextualisation de son projet dans l'espace urbain ou paysagé. Elle/Il est initié.e aux règlementations urbaines. Elle/ Il est sensibilisé.e à l'échelle de la ville, du quartier, de la rue. Elle/Il aborde les notions de développement durable dans les procès de conception.

Le sujet dure sur le semestre. L'étudiant.e. apprend à élaborer sa méthode de travail pour approfondir le projet par phases et comprendre les priorités d'action.

Pré-requis : l'étudiant.e. doit appuyer son travail sur une analyse personnelle quotidienne de son environnement afin d'enrichir sa perception spatiale et maîtriser les distances et mesures récurrentes aux fonctions et usages du corps humain.

Bibliographie : Supports de cours, et ouvrages conseillés aux étudiant.e.es :

- "Dune" tome 1 à 3 Franck Herbert
- « Espèce d'espace », Georges Perec.
- Space Craft (Fleeting architecture and hideouts) Bob Gramsma, Dreamlands (Centre Pompidou)
- Andréa Zittel : Critical Space
- Revues : d'A, archistorm,
- Monographies : Toyo Ito - Peter Zumthor - Glen Murcutt - Herzog & Demeuron - Jean Nouvel

Evaluation : Présentation (orale / écrite) du projet. Chaque étape d'acquisition sera évaluée.

Critères d'évaluation: engagement dans la recherche et l'appropriation du sujet, continuité du travail, pertinence de la réponse et finalisation du travail. Qualité d'analyse et développement du projet.

Enseignement au choix

Engagement étudiant

Référent.e : Commission du dispositif

Année : 2^e année

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : professionnalisation

Nombre d'heures (semaine) : 2h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : Enseignement au choix

Méthodes : Travaux pratiques et dirigés

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création, conception, réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologies, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Enseignement au choix

Contenu et objectifs :

Article 1 : champ d'application

Les étudiant.es concerné.es par ce nouveau dispositif sont les étudiant.es de 2^e, 3^e et 4^e années.

Les activités éligibles sont les suivantes :

- Engagement bénévole dans la vie de l'ESAD, au sein des instances (CA, CPVE, CSR) ou d'un dispositif de l'ESAD (mission handicap, Lutte contre les violences sexuelles et sexistes)
- Engagement associatif de l'ESAD (BDE, La Sauce, la Récupérathèque)

L'engagement pour bénéficier de ce dispositif doit être formalisé par une note d'intention, sous la forme d'une candidature motivée et argumentée. Il doit représenter une participation active au sein de l'ESAD, l'étudiant.e doit en effet avoir une part importante dans l'exécution des missions et dans sa gouvernance, dans la définition de ses objectifs.

L'engagement doit servir un intérêt général et notamment véhiculer des valeurs de solidarité, d'entraide et de citoyenneté.

La durée de l'engagement doit être au minimum d'une année scolaire, il doit se faire sans contrepartie financière et au bénéfice de la communauté ésadienne.

Article 2 : le calendrier d'instruction des demandes

Les démarches sont faites par les étudiant.es auprès des services de la scolarité et de la pédagogie dès le début de l'année scolaire.

Etape 1 : soumission des candidatures des étudiant.es intéressé.es par le dispositif engagement étudiant.

Etape 2 : réunion d'information obligatoire pour valider l'inscription dans ce dispositif

Etape 3 : compte-rendu régulier du travail engagé auprès de la commission d'évaluation et de ses différentes étapes

Etape 4 : présentation du bilan de l'engagement en fin d'année scolaire pour validation des ECTS.

Article 3 Les critères d'évaluation

L'évaluation portera sur les compétences liées au diplôme notamment les compétences transversales. Ce n'est pas le fait de s'engager qui est évalué, mais la manière dont l'étudiant.e restitue son expérience, sa capacité d'analyse sur son engagement et les apports que l'étudiant.e en a retiré avec son cursus et sur un plan personnel et/ou professionnel, et en termes d'acquisition de compétences. Afin d'aider les étudiant.e.s à restituer leurs expériences de l'engagement, des ateliers seront proposés aux étudiant.e.s dans le dispositif.

Article 4 : La commission est composée comme suit :

- Les membres de droit des instances concernées : CA, CPVE et CSR
- La/le responsable de la pédagogie et de la scolarité et toute personne des services concernés pour la dimension associative et personnes référentes au sein de l'équipe administrative.

Soutenance de fin d'année

Professeur.e.s : tou.te.s

Année : 2^e Design graphique & numérique

Semestre : 4

Type d'activité : Bilan

Travail de l'étudiant.e : Continu

Régime : Obligatoire

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Méthodologie, techniques et mise en œuvre

Nature de l'enseignement : Bilan

Contenu et objectifs :

La soutenance comprend une sélection des projets d'atelier de l'année, le(s) carnet(s) de bord, et la présentation du projet personnel.

Evaluation : Une soutenance orale de 20 minutes devant un jury constitué de 2 enseignants au moins.

Stage

Année : 2^e Design graphique & numérique

Semestre : 4

Type d'activité : Stage

Régime : Obligatoire

Bloc de connaissances et de compétences (RNCP) : Création-conception-réalisation

Cadre d'enseignement (Ministère de la Culture) : Stage

Nature de l'enseignement : Professionnalisation

Contenu et objectifs :

Dans le cadre de la professionnalisation, l'étudiant.e a un stage de 4 à 8 semaines obligatoire au semestre 4. Il s'inscrit de début juin et se poursuivra jusqu'à l'été. Chaque stage du cursus, qui ouvre droit à la délivrance d'ECTS, est validé en amont (type d'entreprise, contenu du stage) par un professeur référent de l'option de l'étudiant.e. Les étudiant.e.s doivent privilégier en 1^e cycle, les stages d'observation dans leur futur cadre professionnel et les stages d'apprentissage technique en lien avec leur option.

L'étudiant.e doit trouver son stage lui-même, mais une liste d'entreprises partenaires en France et à l'étranger est disponible au secrétariat pour les étudiant.e.s qui seraient en difficulté pour trouver leur stage. De même, l'ESAD diffuse directement les propositions de stage des entreprises, aux étudiant.e.s.

Après validation signée du professeur référent, l'étudiant.e remplit une fiche de renseignements préalable à la rédaction de la convention de stage définissant le cadre légal du stage.

Evaluation :

Au retour de ce stage, l'étudiant.e rend un rapport de stage écrit, et le présente à l'oral, en 15mn lors d'une soutenance collective semestre 5.