

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

ENSEIGNANT RÉFÉRENT:
ARNAUD COZERET

Enseignant.e.s/Intervenant.e.s

2^e année Design objet & espace

2022-2023

Théorie :

Daria Ayvazova

Design objet et espace :

Eric Blondin

Arnaud Cozeret

Pierre-Yves Le Sonn

Cendrine Bonami-Redler

Patrick Nadeau

Audrey Tenaillon

Enseignement au choix

Julie Rothhahn

Claire Fauchille

Mathieu Ehram

Fabrice Bourlez

Jean Wanschoor

Jean-Michel Hannecart

Sonopopée

Permis ateliers :

Antoine Gadon

Clément Lizeux

Maquette pédagogique de 2^e Design objet & espace 2022-2023

	Semestre 3		Semestre 4	
Méthodologies, techniques et mise en œuvre	16		14	
Espace	3	40h	3	40h
Design objet	5	80h	5	80h
Couleur-Matière	3	40h	3	40h
Modélisation 3D	4	40h	3	40h
Formations techniques de pré-rentree	nc			
Semaine Folle			NC	32h
Workshop créativité & innovation	1	32h		
Histoire, théorie des arts, langue étrangère	8		8	
Histoire et théorie du design	3	20h	3	20h
Philosophie			4	20h
Anglais	3	20h	3	20h
Colloque et conférences	2	12h	2	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	

Introduction à l'histoire du design

Professeure : Daria Ayvazova

Spécialité : histoire et théorie du design

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestres : 3 & 4

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : Obligatoire

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

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

Nature de l'enseignement : Tronc commun

Contenu et objectifs :

Le but de ce cours est de sensibiliser les étudiant.e.s au discours construit autour de diverses pratiques de designers et de leur rôle au sein d'une société donnée. Avant même de parler de designers, il est important de questionner l'origine – ou des origines – du design et ses définitions possibles. S'agit-il d'un pur produit des Révolutions industrielles, ou bien ses premières manifestations remontent-elles à la Préhistoire ? Est-il question de la production de formes plastiques (dessin), de formes de vie (dessein) ou de formes d'appartenance (signes) ? Quelle est la géographie du design ? Pouvons-nous définir la manière dont le design prend forme comme une construction culturelle ? Est-il légitime de parler de l'hégémonie occidentale dans un monde profondément touché par la globalisation ? Quelle est la valeur du design dans ce monde-là ?

Hormis les enjeux économiques, nous allons parler des façons dont différentes générations de designers se sont emparé de problématiques propres à leurs époques afin de mettre en forme leurs idées et leur engagement. Les thèmes abordés en cours sont : i. de l'homme-type à la société-type : l'éloge de l'objet banal ; ii. la radicalité comme forme d'opposition à la modernité ; iii. des discours et des formes des pratiques politisées ; iv. la question environnementale et au-delà : les trois écologies du design.

En plus de cette introduction portée sur des projets, nous allons produire une analyse critique des œuvres écrites réunissant les contributions à la théorie du design des théoricien.e.s et des praticien.ne.s. Ce travail vise également à établir des liens avec des problématiques qui habitent des pratiques personnelles des étudiant.e.s.

Méthodes d'apprentissage :

Cours magistraux, présentations, débats, recherche documentaire, création des cartes heuristiques.

Présence : Obligatoire.

Bibliographie :

Extraits de textes sur la plate-forme dédiée.

Évaluation :

Continue : Assiduité, participation, créativité, pertinence et aptitude à travailler en équipe sont encouragées.

Finale : mise en commun des podcasts conçus tout le long du semestre en petits groupes.

Philosophie

Année : 2^e Design Objet & Espace

Semestre : 4

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semestre) : 20h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : Obligatoire

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

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

Nature de l'enseignement : Tronc commun

Méthodes : cours magistral, groupes de travail sur documents

Contenus et objectifs :

« Philosophie des techniques et de l'anthropocène »,

Ce cours ne sera pas strictement un cours d'histoire de la philosophie ou d'introduction à la philosophie, mais plutôt une perspective interdisciplinaire et axée sur des auteurs contemporains.

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

Evaluation:

Le recours à des TD permettra d'inciter les étudiant.es à travailler par eux-mêmes. L'évaluation consistera en un exposé oral (préparé en petits groupes).

Anglais

Professeur : Martin Mc Nulty

Année : 2^e année

Semestres : 3 et 4

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures (semaine) : 2h

Travail de l'étudiant.e : 2h

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 et langue étrangère

Nature de l'enseignement : Tronc commun

Contenu et objectifs :

Le but de cet atelier est de créer un cadre culturel dans lequel chaque étudiant.e pourra améliorer son anglais parlé et écrit,

Bibliographie : Détaillée en début de chaque semestre.

Evaluation : Exposé écrit et oral. La prise de parole en classe est prise en considération.

Infographie 3D

Professeur : Arnaud Cozeret

Année : 2^e Design Objet & Espace

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

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 : tronc commun

Contenu et objectifs :

Découverte du logiciel Rhinocéros apprentissage des outils 2D

Découverte de l'interface de Rhinocéros et démonstration des possibilités de création et de conception du logiciel. Apprentissage des outils 2D (avantages, différences et dialogues avec Illustrator)

Réappropriation des acquis du cours de dessin technique de la 1^e année par une transposition du dessin technique manuel à la DAO.

Acquis pour la validation du semestre :

- Validation de la compréhension des outils propres à la 2D par la réalisation d'un plan échelle 1, imprimé pour le rendu à une échelle normée adaptée au support papier choisi.
- Validation incluse : utilisation des différentes vues pour la réalisation des plans, précision des courbes et des tracés, utilisations et compréhension des outils de cotation.

Evaluation : Présentation d'un volume sur écran, sur papier et sur un autre support qui s'y prête.

Design Objet

Professeurs : Pierre-Yves Le Sonn & Eric Blondin

Année : 2^e année Design Objet & Espace

Semestres : 3 & 4 en alternance

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

Nombre d'heures (semaine) : 8h

Travail de l'étudiant.e : 8h

Régime : Enseignement obligatoire

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 : tronc commun

Méthodes : Travaux pratiques et travaux dirigés.

Diaporama, discussions, atelier, travail collectif & rendez-vous individuel.

Cet enseignement repose sur un échange hebdomadaire entre praticien et étudiant.e, permettant d'aborder les questions d'expérimentation, conception, fabrication, réalité, engagement et problématique du projet de l'étudiant.e, au regard de la société et des pratiques des designers contemporains.

Prérequis

Curiosité, empathie, pratiques artistiques, ouverture culturelle dans le domaine des arts, du design, de l'architecture et des innovations technologiques.

Compréhension des techniques de fabrication artisanales et industrielles ainsi qu'une envie d'apprentissage des outils numériques indispensables au métier de designer.

Contenu connaissances et objectifs :

Utiliser et approfondir les acquis de la première année par le projet, la recherche et l'expérimentation plastique, par le dessin, la manipulation des matériaux et le prototypage. Apprentissage des méthodologies de travail du designer par la recherche documentaire et l'analyse des problématiques (culturelle, environnementale, sociale, économique et de production).

Maîtriser les outils nécessaires au développement du projet : dessins, plans techniques, maquettes et prototypes permettant de valider les hypothèses formelles (ergonomie, usage, fonction), d'appréhender l'échelle des objets et les problématiques techniques et structurelles. Pratiquer les outils numériques de représentation et de prototypage via l'utilisation des ateliers de l'école et l'application des apprentissages techniques dispensés au cours du semestre. Affirmer sa sensibilité et une démarche créative personnelle à travers les sujets proposés.

Bibliographie

Les références seront précisées au cours du semestre en fonction des problématiques soulevées par les étudiant.e.s.

Evaluation et critères d'évaluation

Evaluation continue et présentation des travaux sous forme d'accrochage commun et participatif.

- Recherche documentaire & Analyse
- Motivation/Engagement/Progressivité
- Créativité/Recherche plastique
- Mise en œuvre plastique & technique
- Discours/Présentation des travaux

Espace urbain

Professeur : Patrick Nadeau

Année : 2e Design Objet & Espace

Semestres : 3 ou 4 (en alternance avec Audrey Tenailon)

Type d'activité : Projet plastique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 4h

Régime : Obligatoire

Méthodes : Atelier de pratique

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 : tronc commun

Contenu et objectifs :

Cet enseignement coloré par une sensibilisation au végétal propose aux étudiant.es une réflexion sur la place du design (du mobilier à la microarchitecture) dans la réflexion contemporaine sur l'évolution des villes. Il aborde notamment les thèmes du développement durable et du vivre ensemble en développant l'idée que les enjeux techniques et sociétaux de ces recherches sont aussi des enjeux formels et sensibles. La production d'énergie implique-t-elle, par exemple, juste une réflexion technique déconnectée de toute question esthétique ou sensible ? Peut-elle être source d'expériences, régénérer un art de vivre ensemble, permettre l'exploration et la conquête de nouveaux territoires urbains par les habitants ou favoriser de nouvelles formes et de nouveaux objets ? Le design est alors regardé comme outil, méthode et média favorisant un envie d'avenir. Le végétal, qui produit lui-même, grâce à la photosynthèse, l'énergie dont il a besoin, est à la fois un modèle et un outil de cette réflexion... De nouveaux matériaux issus de cette réflexion apparaissent aujourd'hui sur le marché, comment les valoriser et les déployer dans des projets innovants ?

Le cours fonctionne autour de projets qui interrogent des échelles différentes. Les sujets proposés traitent d'espace, d'objets, de composants ou de matières.

Evaluation : Présentation du projet. La pertinence du parti pris, les qualités plastiques et la définition technique entrent en ligne de compte.

Bibliographie :

Eloge de la plante, Francis Hallé

La vie des plantes une métaphysique du mélange, Emanuelle Coccia

Conférences, Bruno Latour

Gilles Clément

La Ville résiliente comment la construire, Isabelle Thomas et Antonio Da Cunha

Design Espace et Scénographie

Professeure : Audrey Tenailon

Spécialité : Design Objet & Espace

Année : 2^e année design objet

Semestres : 3 ou 4 (en alternance avec Patrick Nadeau)

Type d'activité : Projet plastique

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 4h

Régime : Obligatoire

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.

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 : tronc commun

Contenu et objectifs :

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

Le sujet dure un 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 aura suivi l'ensemble des enseignements dispensés en Design produit et Design d'espace. Il 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.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.

Couleur / Matière

Professeure : Cendrine Bonami-Redler

Année : 2^e Design Objet & Espace

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

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 : tronc commun

Contenu et objectifs :

-Sensibiliser l'étudiant.e à la couleur (expérimentations multiples par l'emploi de différents médiums)

-Donner une méthodologie de travail : pour que la question de la couleur soit envisagée comme une étape clé dans le démarrage d'un projet d'étude.

Pour ce faire, la théorie de la couleur sera abordée au moyen d'exercices pratiques qui conduiront l'étudiant.e dans un second temps à son utilisation dans ses projets personnels. (Choix et réalisation d'une gamme de couleur motivée et documentée par l'étudiant.e)

Une bibliographie sera fournie à l'étudiant.e en début d'année pour le guider dans ses recherches et lui permettre d'aborder la couleur plus en détail sous le spectre de l'histoire, la sociologie, la science, la peinture, la décoration (design, textiles, architectures...)

Bibliographie : Indiquée en début de cours, et développée selon les projets de chacun.

Evaluation : Rendu final du projet (écrit et oral), capacité à gérer le projet dans un temps donné. Réflexion, investissement personnel et pertinence de la réponse, et qualité de la présentation.

Enseignement au choix

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

Année : 2^e année Design Objet & Espace

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) : Histoire, théorie des arts, langue étrangère

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

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

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

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

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 Ehsam

Année : 2^e année

Semestre : 3

Type d'activité : initiation

Nombre d'heures (semaine) : 4h

Travail de l'étudiant.e : 2h

Régime : Enseignement au choix

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 (actionsript, 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

Enseignement au choix

Engagement étudiant Réfèrent.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, 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 année Design Objet & Espace

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 2^e année Design Objet & Espace

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.