

<b>DESIGN</b>				
Année 1	Semestre 1	Par semestre : 4 heures hebdomadaires x 13 séances = 52 heures Soit un total de 104 heures	5 ECTS	Français

#### **PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DES ENSEIGNANTS**

Gilles Bertrand, designer

Marie de Lignerolles, designer

#### **PRÉSENTATION DU COURS**

Le semestre 1 permettra de découvrir les différentes facettes du métier de designer et sera l'occasion d'aborder les notions de perception d'un objet (matériaux, formes, couleurs), de comprendre les notions de scénario d'usage et d'intégrer certaines problématiques.

Au travers d'un travail individuel ou collectif, l'étudiant abordera la réflexion et la conceptualisation. Il sera appelé à se familiariser avec la production contemporaine des designers, créateurs, plasticiens, stylistes ou artistes.

En devenant l'acteur principal d'une méthodologie de conception, l'étudiant commencera à aborder les différentes techniques de création susceptibles de porter une démarche innovante du stade d'idée à celui de prototype, en visitant l'ensemble des étapes de validation.

Ce premier semestre se structurera sur une approche concrète et conceptuelle afin de permettre à l'étudiant d'associer une vision poétique et sensible aux moyens nécessaires à la mise en œuvre artisanale ou industrielle d'un projet.

#### **Le cours abordera les points suivants :**

- Le processus de design, la méthodologie de recherche, l'immersion terrain
- La définition de personas et l'approche culturelle
- Les scénarios d'usage et l'évolution des usages
- Les techniques de créativité (réflexion en groupe, croquis, schémas, planches d'inspirations)
- L'ergonomie et l'anthropométrie
- La représentation par le dessin, la perspective, le plan ou la maquette
- La communication de projet
- Les matériaux, les procédés de fabrication, la transition écologique pour un design durable

### **DÉROULEMENT DU COURS**

Dans ce cours, les enseignements reposent en grande partie sur le “learning by doing”. Dans ce sens, les séances (4 heures/semaine) proposeront une série de projets à objectifs variables, à traiter individuellement ou en groupe. Ce travail sera alimenté par des apports théoriques et pratiques généraux ou personnels.

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU COURS**

#### **Analyser et rechercher :**

Dans ce cours, l'étudiant devra apprendre à gérer l'ensemble des données d'un brief nécessaire à la réalisation ultérieure du projet. Par la qualité de son questionnement, il devra apprécier la dimension humaine de la demande et les besoins effectifs des usagers. Il devra apprendre à situer le projet, à l'évaluer parmi les productions actuelles et à le confronter aux grands mouvements de création design. Il apprendra à synthétiser les informations pour s'en servir de base de travail.

#### **Conceptualiser et formaliser :**

Mettre en œuvre une démarche conceptuelle et développer son potentiel imaginaire et créatif. Gérer un travail individuel et s'initier au travail de groupe. Comprendre et se familiariser aux différentes étapes de conception d'une création. S'inscrire dans une démarche de projet, analyser un besoin, le positionner dans un environnement social et industriel, puis construire une réponse claire et structurée porteuse de valeurs humaines, techniques et environnementales. S'initier au vocabulaire formel et expérimenter des techniques de représentation.

#### **Communiquer et soutenir :**

L'étudiant devra choisir et mettre en œuvre des outils de représentation dans le but d'exprimer une idée, un principe ou une démarche créative. Il devra apprendre à hiérarchiser et à justifier ses propositions créatives pour formuler une réponse et construire la présentation de son offre. Il devra démontrer l'adéquation de sa proposition avec les besoins et attentes du projet. Il devra apprendre à présenter son projet.

### **MODALITÉS D'ÉVALUATION**

Les évaluations se feront sur la base d'un oral accompagnant un affichage de documents.

Elles suivront la progression énoncée dans les objectifs pédagogiques qui seront précisés à chaque sujet afin que l'étudiant puisse évaluer sa progression.

Une attention particulière sera portée sur l'engagement de l'étudiant dans son apprentissage (ponctualité, écoute, travail en dehors des séances).

Les évaluations s'échelonnent sur 7 niveaux : très insuffisant, insuffisant, passable, assez bien, bien, très bien, excellent. La mention insuffisant ou très insuffisant ne permet pas l'obtention des crédits ECTS.

### **CRITÈRES D'ÉVALUATION**

Les compétences à acquérir lors de ce premier semestre :

#### **Sujet 1 : travail individuel**

- *Comprendre les enjeux du design*
- *Capacité à questionner l'objet, son histoire, ses usages, son utilité ou sa futilité*
- *Comprendre l'architecture et la structure d'un objet, sa forme, ses détails*
- *Se familiariser aux mots du design, appréhender la connotation, la dénotation*
- *Apprendre à utiliser les outils de représentation, le dessin, la perspective, le plan*

**Sujet 2 : travail de groupe**

- Savoir mener des recherches et des expérimentations
- Acquérir des connaissances sur les matériaux et leur mise en œuvre
- Gérer le travail en équipe, répartir les tâches, prendre le leadership
- Organiser la présentation de son travail
- Maîtriser la communication de projet et le storytelling

**Sujet 3 : travail individuel**

- Acquérir la méthodologie de projet, gérer les différentes phases
- Savoir organiser ses idées pour mener un projet plus complexe
- Développer un travail de recherche autour de l'usage et des besoins
- Maîtriser les outils de représentation (perspective, dessin, représentation codée)
- Maîtriser la communication de projet et le storytelling

**MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE**

- Vidéoprojecteur
- Atelier maquette (pour le sujet 2)

**MATÉRIEL ÉTUDIANT DURANT LES SÉANCES (à minima)**

- Carnet de croquis A3
- Crayons, crayons de couleur, Bic ou feutre fin, Marqueurs
- Rouleau de calque d'étude
- Règle (au moins 30 cm)
- Compas
- Carton à dessin ou press book A3

**BIBLIOGRAPHIE (livres)**

- BAUDRILLARD Jean / Le système des objets / Gallimard Poche, 1978
- TERSTIEGE Gerrit / The making of design / Birkhauser Verlag AG, 2009
- GALLOT Geneviève / 75 designers pour un monde durable / La Martinière Eds, 2020
- PAPANEK Victor / Design pour un monde réel / Presses du réel, 2021
- COLLECTIF / Atlas of furniture design / Vitra design, 2019
- ORROM James / Chair anatomy / Thames Hudson, 2020
- COLLECTIF / Arts et design, une histoire visuelle / La Martinière Eds, 2016
- HOSCH Xavier, HÉNAUT Jacques / Dessin de construction du meuble / Dunod
- CAUSSE Vanessa / Design responsable / Editions de La Martinière
- PRINZ Jean Claude, GERVAL Olivier / Matières et matériaux / Eyrolles 2012
- VILÉM Flusser / Petite philosophie du design / Eyrolles, 2002
- TANIZAKI Jun'ichirō / Eloge de l'ombre / Verdier, 2011
- KULA Daniel, TERNAUX Elodie, Matériology / Birkhäuser, 2012

**BIBLIOGRAPHIE (revues)**

- INTRAMUROS
- CURVE art-architecture-design-lifestyle

**SITES (indicatif)**

- <https://www.lefrenchdesign.org/>
- <https://designmuseum.org/design>
- <https://www.centrepompidou.fr/fr/>
- <https://www.dezeen.com/>

### SUJETS QUI SERONT ABORDÉS SUR LE SEMESTRE

#### **Exercice #1 « UN OBJET DU QUOTIDIEN »**

- Durée : 3 semaines
- Travail individuel
- Démarrage du projet : Vendredi 23 septembre 2021- 9h00
- Rendu : vendredi 7 octobre - 9h00

#### **Sujet :**

L'étudiant apporte un objet de son quotidien, le manipule, l'utilise, le démonte, l'observe attentivement pour en extraire l'histoire, en comprendre les usages et le bien fondé. Il traduit son expérience par les mots et transcrit ses observations par le dessin.

#### **Objectifs pédagogiques :**

- *Comprendre les enjeux du design*
- *Se familiariser avec le formel et le conceptuel au moyen d'un objet du quotidien.*
- *Capacité à questionner l'objet, son histoire, ses usages, son utilité ou sa futilité (A quoi sert cet objet ? Comment le perçoit-on ? Comment a-t'il été produit ? D'où vient-il ?)*
- *Comprendre l'architecture et la structure d'un objet, sa forme, ses détails*
- *Se familiariser aux mots du design, appréhender la connotation, la dénotation*
- *Apprendre à utiliser les outils de représentation, le dessin, la perspective, le plan*
- *Gérer son temps, apprendre l'autonomie et développer ses qualités de communication*

#### **Exercice #2 « RELIER, ASSEMBLER »**

- Durée : 4 semaines
- Travail individuel
- Démarrage du projet 14 octobre 9h00
- Rendu : vendredi 18 novembre 9h00

#### **Sujet :**

L'élève fera des recherches sur les techniques d'assemblage tout en choisissant de les approfondir pour un ou deux matériaux. Cela donnera lieu à une immersion dans la matière avec des expérimentations pour les utiliser ou les détourner et donner lieu à un projet. L'exercice #3 s'appuiera sur les résultats obtenus.

#### **Objectifs pédagogiques :**

- *Savoir mener des recherches et des expérimentations*
- *Acquérir des connaissances sur les matériaux et leur mise en œuvre*
- *Gérer le travail en équipe, répartir les tâches, prendre le leadership*
- *Organiser la présentation de son travail*
- *Maîtriser la communication de projet et le storytelling*

**Exercice #3 « UN PARAVENT ++ »**

- Durée : 6 semaines
- Travail individuel
- Démarrage du projet 25 novembre - 9h00
- Rendu : vendredi 13 janvier - 9h00

**Sujet :**

Travailler sur un objet simple, pensé pour répondre à des besoins d'intimité ou potentiellement d'autres besoins que l'élève définira.

Il s'agira de questionner le quotidien dans un espace de vie choisi (maison, bureau, terrasse...) et déterminer quels pourraient être les besoins auxquels le paravent peut répondre. Ce projet permettra également de travailler la matière et de réfléchir à la forme.

**Objectifs pédagogiques :**

- *Acquérir la méthodologie de projet, gérer les différentes phases*
- *Savoir organiser ses idées pour mener un projet plus complexe*
- *Développer un travail de recherche autour de l'usage et des besoins*
- *Maîtriser les outils de représentation (perspective, dessin, représentation codée)*
- *Maîtriser la communication de projet et le storytelling*