

DESIGN				
Année 1	Semestre 2	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

Au travers d'exercices complémentaires et graduellement plus complexes, le semestre 2 approfondira les notions abordées au semestre 1. Il permettra à l'étudiant de développer ses méthodes de travail en s'impliquant davantage dans le processus de design. En complément des savoir-faire, il développera sa sensibilité et son savoir-être qui lui permettra d'affirmer son positionnement et de singulariser ses réponses. Ce semestre sera l'occasion d'aborder plus largement les champs d'intervention du design.

L'étudiant consolidera son apprentissage des techniques de création et des techniques de représentation. Il complètera ses outils traditionnels par les outils 3D.

Ces séances seront l'occasion d'approfondir les notions techniques et économiques. Il approfondira son regard sur le monde et le rôle du design. L'élève étoffera sa culture de l'innovation et sa capacité à distinguer les tendances émergentes. Il sera amené à renforcer sa conscience des enjeux sociétaux et environnementaux.

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 nécessaires 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 en groupe

- *Savoir élaborer une idée et rebondir rapidement*
- *Apprendre à travailler avec un partenaire*
- *Comprendre les enjeux du design*
- *Perfectionner ses outils de communication pour présenter le projet en travaillant la photo*
- *Développer sa créativité*
- *Prendre plaisir à travailler en groupe*

Sujet 2 : travail individuel

- Développer son sens de l'observation
- Approfondir sa connaissance des matériaux
- Développer une approche plastique
- Perfectionner ses outils de communication pour présenter le projet en abordant la vidéo

Sujet 3 : travail en groupe

- Savoir travailler sur un projet complexe
- Collaborer avec son groupe tout en multipliant les différents interlocuteurs extérieurs
- Elaborer un travail de recherche fondé sur une approche multiple (sociologique, psychologique, géographique, historique, littéraire) pour prendre position dans un contexte global.
- Savoir partager les informations en collectivité pour une meilleure progression de chacun des projets de la classe
- Perfectionner ses outils de communication en abordant le son (interviews terrain à restituer)
- Réussir à mener un projet en associant écriture de textes et croquis de recherche
- Apprendre à présenter son travail oralement

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

- Vidéoprojecteur
- Accès à une ressourceurce (pour le sujet 1)
- Atelier maquette (pour le sujet 2)
- Interventions de professionnels (pour le sujet 3)

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/>

- Exercice #1 « UPCYCLING »

- Durée : 3 semaines
- Travail en groupe de 4 élèves
- Démarrage du projet : 3 février - 9h00
- Rendu : vendredi 17 février - 9h00

Ce sujet donnera l'occasion aux élèves de réfléchir aux responsabilités du designer et à son implication dans la (sur)production d'objets.

Il sera proposé aux élèves de travailler avec une ressourcerie à Marseille pour proposer une seconde vie à des objets ou matériaux qui ne sont pas utilisés.

Détournement, décalage, humour seront attendus pour ce projet court.

Objectifs pédagogiques :

- *Savoir élaborer une idée et rebondir rapidement*
- *Apprendre à travailler avec un partenaire*
- *Comprendre les enjeux du design*
- *Perfectionner ses outils de communication pour présenter le projet en travaillant la photo*
- *Développer sa créativité*
- *Prendre plaisir à travailler en groupe*

- Exercice #2 « OMBRES ET LUMIERES »

- Durée : 3 semaines
- Travail individuel
- Démarrage du projet : 3 mars - 9h00
- Rendu : vendredi 17 mars - 9h00

En s'immergeant dans tout ce qui touche à la lumière, chaque étudiant sera amené à découvrir les subtilités plastiques du spectre lumineux, les ombres, les reflets et les différentes sources de lumière existantes, qu'elles soient artificielles ou naturelles.

Suite à cette recherche, chacun développera son approche à la lumière et expérimentera cette notion pour en produire un objet lumineux.

Objectifs pédagogiques :

- *Développer son sens de l'observation*
- *Approfondir sa connaissance des matériaux*
- *Développer une approche plastique*
- *Perfectionner ses outils de communication pour présenter le projet en abordant la vidéo*

- Exercice #3 « L'OBJET QUI ACCOMPAGNE »

- Durée : 7 semaines
- Travail en groupe de 4 / En collaboration avec une association.
- Démarrage du projet : 24 mars - 9h00
- Rendu : vendredi 26 mai - 9h00

Chaque année, des milliers de migrants tentent de traverser la Méditerranée pour rejoindre l'Europe, cela au péril de leur vie. Quelques associations, comme SOS Méditerranée, restent très actives en mer pour les secourir et les prendre en charge quelques jours par des équipes médicales avant de les amener en Europe. Certaines fois les migrants restent bloqués en mer en attente de pouvoir débarquer.

Est-ce qu'un designer peut accompagner le travail que ces équipes font et à quelle étape se placer ? Celle du secours, celle de la prise en charge dans le bateau avec l'équipe médicale, ou bien encore lorsque les personnes débarquent sur un nouveau territoire ?

Il s'agira de démarrer une phase de recherches poussées auprès de spécialistes et de membres de l'association pour déterminer de quelle manière intervenir.

L'étudiant apprendra à prendre position dans une situation à la fois urgente et délicate tout en trouvant le bon équilibre pour rester à sa place. Un travail de designer tout en humilité et au service de l'autre.

Objectifs pédagogiques :

- *Savoir travailler sur un projet complexe*
- *Collaborer avec son groupe tout en multipliant les différents interlocuteurs extérieurs*
- *Elaborer un travail de recherche fondé sur une approche multiple (sociologique, psychologique, géographique, historique, littéraire) pour prendre position dans un contexte global.*
- *Savoir partager les informations en collectivité pour une meilleure progression de chacun des projets de la classe*
- *Perfectionner ses outils de communication en abordant le son (interviews terrain à restituer)*
- *Réussir à mener un projet en associant écriture de textes et croquis de recherche*
- *Apprendre à présenter son travail oralement*