école camondo **architecture intérieure & design**		
SYLLABUS		
T-A2S2_2023-2024		
DESIGN		
13 X 4 heures = 52 heures	6 ECTS	Français

PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DU/DES ENSEIGNANT(S)

- Gilles BERTRAND, designer
- Geoffrey PAUCHARD, designer d'objet et d'espace

PRÉSENTATION DU COURS

En continuité du cours de première année, ce cours de design se concentre sur la conception d'objets destinés à la vie quotidienne, en mettant l'accent sur l'économie de moyens, l'identité et la durabilité.
Les étudiants travaillent sur des projets de complexité croissante et développent une pensée critique et créative. Ils approfondissent les techniques de mise en œuvre des produits créés.
L'enseignement de la deuxième année en design poursuivra l'apprentissage par une méthode "learning by doing" visant à mettre en avant la proactivité de l'étudiant.
Les séances hebdomadaires de 4 heures aborderont une série de projets à objectifs variables qui seront traités individuellement ou en groupe.
Le cours vise à analyser les besoins pour les transformer en objets durables intégrés à la vie des utilisateurs. Il enrichit les méthodes de conception et démontre l'importance d'une approche intellectuelle claire.
Les étudiants abordent les différentes techniques de création.
Le cours couvre la perception d'objets, les scénarios d'usage, les matériaux, l'ergonomie, la communication de projet et la transition écologique pour un design durable.

COMPÉTENCES VISÉES

- **PHASE 1 / Découvrir, analyser et rechercher** : j'étudie le sujet donné, je recueille des informations, j'écoute, j'examine les enjeux et l'état de l'art sur le sujet, je développe mon empathie avec les utilisateurs et mon esprit critique.
- **PHASE 2 / Définir ou redéfinir la problématique** : je hiérarchise l'ensemble des informations que j'ai recueilli, j'en fais une synthèse, je redéfini la problématique en lui donnant un sens, je crée mon CdC.
- **PHASE 3 / Conceptualiser, développer, mettre en forme** : je pose des concepts, je développe des pistes créatives formelles et techniques, je maquette de manière exhaustive des solutions créatives et audacieuses.
- **PHASE 4 / Livrer, communiquer et soutenir** : je soutiens la singularité de ma proposition de manière claire en utilisant les médiums de représentation les mieux adaptés, je prototype pour donner forme à ma création dans un format favorisant une confrontation ergonomique et anthropométrique avec l'usager..

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES PAR PHASE

PHASE 1 / Analyser et rechercher :

- Gérer l'ensemble des données d'un brief nécessaire à la réalisation ultérieure du projet.
- Questionner l'objet lié au sujet : son histoire, ses usages, son utilité, ou sa futilité. (À quoi sert cet objet ? Comment le perçoit-on ? Comment a-t-il été produit ? D'où vient-il ?)
- Développer son esprit critique.
- Positionner et évaluer le projet, parmi les productions actuelles ; le confronter aux grands mouvements de création design.
- Gérer son temps, développer son autonomie

PHASE 2 / Définir ou redéfinir la problématique :

- Appréhender les enjeux du design, de la démarche
- Synthétiser les informations pour s'en servir de base de travail.
- Redéfinir la problématique et les besoins réels des usagers en y intégrant la dimension sociale, économique et technique.
- Construire une proposition d'étude structurée porteuse de valeurs humaines, techniques et environnementales.
- Gérer son temps, développer son autonomie

PHASE 3 / Conceptualiser, développer, mettre en forme :

- Identifier les différentes étapes et pistes de création.
- Mettre en œuvre une démarche conceptuelle et développer son potentiel créatif.
- Expérimenter, mettre en œuvre.
- Adopter une démarche généreuse.
- Dessiner et maquetter à différents niveaux de définition.
- Évaluer les propriétés des matériaux, y compris leur résistance, leur flexibilité, leur durabilité, leur facilité de manipulation, etc.
- Se remettre en cause, établir le dialogue et l'échange avec les parties prenantes.
- Gérer un travail individuel, un planning et s'initier au travail de groupe.
- Maîtriser les outils de langage formel (perspectives, vues 2D/3D, maquettes) et technique (plans, 3d de définition).
- Gérer son temps, développer son autonomie

PHASE 4 / Livrer, communiquer et soutenir :

- Choisir et mettre en œuvre des outils de représentation dans le but d'illustrer la singularité de son offre (une idée, un principe ou une démarche créative).
- Mettre en œuvre l'ensemble des outils permettant de transcrire un projet sous forme de prototype visuel (maquette d'aspect) et/ou fonctionnel.
- Hiérarchiser, justifier ses propositions créatives pour formuler une réponse claire et compréhensible par le client.
- Construire la présentation de son offre et élaborer des éléments visuels et volumiques forts.
- Soutenir sa proposition à l'oral en mettant en œuvre l'ensemble des médiums de représentation.
- Tester sa proposition.
- Gérer son temps, développer son autonomie

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Engagement de l'étudiant durant et hors séances
- Capacité à gérer son temps
- Capacité à analyser avec esprit critique diverses ressources en rapport avec la thématique
- Capacité à définir et contextualiser la problématique et les enjeux en regard de la demande initiale.
- Capacité à conceptualiser, développer des idées audacieuses
- Capacité à mener une recherche plastique et mettre en forme les concepts en utilisant les médiums les plus adaptés (2d, 3d, maquettes, etc.)
- Capacité à hiérarchiser ses éléments de présentation
- Capacité à mettre en œuvre ses outils de communication

Capacité à s'exprimer à l'oral, à soutenir ses propositions et prouver qu'elles sont bien en accord avec la problématique

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

"Learning by doing", abordant une succession d'exercices qui seront traités individuellement ou en groupe. Le positionnement de l'étudiant, son engagement personnel et sa proactivité, constitueront une part essentielle dans l'acquisition des compétences visées.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les évaluations se feront sur la base d'un contrôle continu sur les différentes étapes et d'une soutenance orale accompagnant un affichage de documents en fin de projet.

Les évaluations suivront 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, qualité de l'échange, travail durant et 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.

FRAUDE

Toute fraude avérée (plagiat ou autre) sur l'ensemble ou partie de l'étude, sera sanctionnée et invalidera l'étudiant-te pour l'obtention de ses crédits.