



Référentiel de
formation -
BACHELOR
INDUSTRIAL
DESIGN



International
Network for
Standardization of
Higher Education
Degrees

INSHED



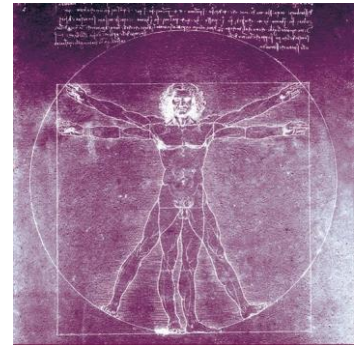


TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION.....	PAGE 4
BACHELOR 1	PAGE 6
BACHELOR 2	PAGE 17
BACHELOR 3	PAGE 26

Objectifs

- Développer une recherche artistique en la situant dans un contexte culturel, social et politique
- Exercer un regard critique sur une discipline en permanente évolution
- Maîtriser les techniques et les outils dans une dimension transdisciplinaire
- Mettre en œuvre une expression plastique personnelle
- Intégrer les fonctions et les compétences relatives au métier de designer industriel

Introduction

Voiture, fauteuil, appareil électroménager, téléphone, lunette, lampadaire de rue, pâtes alimentaires, emballages.... le **designer industriel** rend esthétiques et fonctionnels tous les objets de la vie quotidienne en intégrant des impératifs techniques et financiers.

Le **designer industriel** conçoit l'apparence extérieure des objets industriels fabriqués en série en répondant aux besoins des consommateurs tout en se distinguant de la concurrence par ses qualités d'innovation. Il intègre les tendances du marché, les comportements des consommateurs, les matériaux récents et les idées nouvelles pour concevoir des objets de grande consommation et des biens d'équipement.

Il peut travailler pour une entreprise dans un bureau design intégré ou en agence. Dans ce cas, il participe à l'évolution du produit durant tout le processus, depuis la conception, en passant par le choix des formes, des matériaux, des couleurs, des caractéristiques ergonomiques... jusqu'à la réalisation technique et financière.

Pour ce faire, le **designer industriel** inscrit sa pratique dans une démarche plurielle qui tient compte de nombreux paramètres : les techniques, l'économie, l'ergonomie, l'esthétisme, la sociologie, les technologies, le respect de l'environnement, le marketing...

Le **designer industriel** tout en étant créatif, doit se montrer précis et rigoureux, comme l'exige un métier technique. Il doit être à l'écoute des envies et des besoins du client dans le respect des contraintes techniques, commerciales et environnementales.

Il doit se tenir se tenir informé de l'évolution des concepts, des technologies, des modes.

Il doit être cultivé et ouvert sur le monde, conscient des faits de société et de culture et toujours à la recherche de nouvelles inspirations.

UE1 Enseignement général						
Éléments	Bachelor 1 ^{ère} année		Bachelor 2 ^{ème} année		Bachelor 3 ^{ème} année	
	Modules B1		Modules B2		Modules B3	
	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2
UE1a Culture générale	UE1a.1.1 Histoire de l'art	UE1a.2.1 Histoire de l'art	UE1a.3.1 Histoire de l'art	UE1a.4.1 Histoire de l'art	UE1a.5.1 Histoire de l'art	UE1b.6 Mémoire
	UE1a.1.2 Analyse de l'image	UE1a.2.2 Actualité culturelle	UE1a.3.2 Analyse de l'image	UE1a.4.2 Actualité culturelle	UE1a.5.2 Analyse de l'image	
UE1b Anglais	UE1b.1 Remise à niveau	UE1b.2 Presse artistique	UE1b.3 Presse artistique	UE1b.4 Presse artistique	UE1b.5 Presse artistique	

UE2 Enseignement technique						
Éléments	Bachelor 1 ^{ère} année		Bachelor 2 ^{ème} année		Bachelor 3 ^{ème} année	
	Modules B1		Modules B2		Modules B3	
	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2
UE2a Outil de développement	UE2a.1.1 Méthodologie du mémoire					
	UE2a.1.2 Recherche documentaire					
UE2b Méthodologie et outils		UE2b.2 Découverte de l'édition graphique	UE2b.3 Méthodologie de la conception		UE2b.5 Marketing	
UE2c Compétences professionnelles	UE2c.1 Expression plastique, fondamentaux	UE2c.2 Exploitation artistique des logiciels	UE2c.3 Exploitation artistique des logiciels	UE2c.4 Exploitation artistique des logiciels	UE2c.5 Exploitation artistique des logiciels (web)	UE2c.6 Exploitation artistique des logiciels (web)
UE3 Enseignement professionnel						
Éléments	Bachelor 1 ^{ère} année		Bachelor 2 ^{ème} année		Bachelor 3 ^{ème} année	
	Modules B1		Modules B2		Modules B3	
	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2
UE3a Enseignement professionnel	UE3a.1 Approche du design	UE3a.2 Matériaux et méthodologie de la fabrication	UE3a.3 Fabrication de la maquette	UE3a.4 Eco-design	UE3a.5 Ergonomie	UE3a.6 Projet professionnel
UE3b Stage		UE3b.2 Stage de découverte (6 semaines)		UE3b.4 Stage approfondissement (8 semaines)		UE3b.6 Stage professionnel (3 mois)

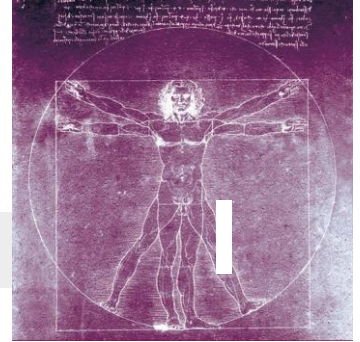
BACHELOR 1

Première année - Semestre 1

9

Première année - Semestre 2

14



La première année du **Bachelor Industrial Design** vise une initiation en arts basée sur des fondamentaux théoriques et sur des cours pratiques.

Les **objectifs généraux** consistent à développer les connaissances culturelles et les capacités artistiques, à s'initier ou à approfondir des pratiques pour commencer à opérer des choix et à mettre en œuvre des réflexions personnelles.

Première année - Semestre 1

Histoire de l'art

Objectif

-
- S'initier aux questions sur l'art et son histoire à travers l'étude d'œuvres prises dans différents domaines (peinture, architecture, sculpture, arts décoratifs)



Remarque

L'histoire de l'art aborde les théories et les critiques d'art, la réception des œuvres, le patrimoine, la muséologie...

Les contenus font appel à l'histoire générale, dans une approche culturelle, religieuse, sociale, politique, économique, ainsi qu'à l'histoire littéraire et à l'histoire des idées.

Compétences visées

-
- Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques
 - Faire interagir les perspectives historiques et les perspectives actuelles de l'art et de son histoire



Contenu théorique

- De la préhistoire au 14ème siècle: l'art de la préhistoire, l'art du proche orient, l'art égyptien, l'art celte, l'art grec, l'art étrusque et roman, l'art paléochrétien et byzantin, l'art carolingien, l'art roman, l'art gothique.

Évaluation

- Contrôle continu

Analyse de l'image

Objectifs

- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes
- Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

Compétence visée

- Comprendre comment la perception visuelle engage dans une construction et une représentation du monde



Contenu théorique

- Rapport de l'homme à l'image : logosphère, graphosphère et vidéosphère
- Sémiologie : Saussure, Peirce, Sémiologie et communication, code rhétorique et figures de style

Évaluation

- Contrôle continu

Anglais - Remise à niveau

Objectifs

- S'exprimer facilement sur des sujets divers
- Produire des textes clairs en variant sa formulation
- Lire des textes plus ou moins longs en identifiant les éléments essentiels

- Comprendre avec une certaine aisance des supports variés (exposés, documentaires, dvd, etc.)

Compétence visée

- Se mettre à niveau dans la perspective de la maîtrise du niveau B1 du cadre européen de référence



Contenu théorique

- Grammaire : révisions des bases pour le niveau B1 du cadre européen de référence
- Lexique : développer et varier le vocabulaire général

Évaluation

- Contrôle continu

Méthodologie du mémoire

Objectif

- Rendre compte, en termes de formation/emploi, des diverses analyses réalisées au cours d'une expérience pré-professionnelle

Compétences visées

- Comprendre les enjeux de la rédaction d'un mémoire
- Restituer son immersion dans un univers professionnel
- Respecter les règles de fond et de forme de la communication
- Préparer la soutenance orale et les échanges avec les membres du jury



Contenu théorique

- **Généralités** : définition du mémoire et critères d'évaluation
- **Réalisation du mémoire** : objectifs des stages, rédaction du mémoire (organisation et écriture), règles de forme
- **Soutenance orale** : généralités (communication verbale et non verbale, exposé oral) préparation (construction du plan) et prestation finale

Recherche documentaire

Objectifs

- S'informer et à traiter l'information en fonction d'une intention donnée ou en vue d'un projet

Compétences visées

- Acquérir une méthodologie documentaire
- Mettre en place des outils de recherche



Contenu théorique

- **Méthodologie** de la recherche d'information
- **Typologie des documents** : critères de distinction, mode de publication
- **Références** : dictionnaires, annuaires, catalogues, bibliothèques
- **Internet**

Évaluation

- Contrôle continu et application dans le mémoire

Expression plastique, les fondamentaux

- Rappeler les fondamentaux plastiques
- Approfondir les savoir-faire et les techniques de base



Remarque

Appréhender les notions dans une interaction et amener une pratique polyvalente et personnelle.

Compétences visées

- Connaître différents termes techniques
- Utiliser un vocabulaire approprié
- Transférer un savoir théorique sur des œuvres pratiques
- Connaître quelques œuvres et artistes majeurs de l'Histoire de l'art



Contenu théorique

- **Les différentes techniques** : dessin, écriture, peinture, sculpture, gravure, images, techniques de création, démarches contemporaines
- **Les couleurs** : bases, termes techniques, contrastes d'Itten, symbolique des couleurs
- **Les formes et la composition** : format, organisation, plans, points de vue, sens, cadrage, lecture d'image, poids visuel des formes et mouvements
- **La perspective** : termes techniques, approche de quelques perspectives
- **La lumière - La matière et la texture - Le figuratif et l'abstrait**

Évaluations

- Contrôle continu et constitution d'un book

Approche du design

Objectifs

- Développer une approche globale de la discipline du design
- Comprendre les mécanismes de création

Compétences visées

- Saisir les facteurs liés à un processus de création

- Utiliser un vocabulaire technique approprié



Contenu théorique

- Définitions : qu'est-ce que le design ? Qu'est-ce qu'un designer ?
- Statut du designer : indépendant, au sein d'une agence, intégré dans un département
- Les étapes d'un projet : concevoir, développer, fabriquer
- Les outils du designer : les mots, le dessin, la maquette et le prototype, la modélisation informatique 3D, le plan technique, internet

Évaluation

- Contrôle continu

Première année - Semestre 2

Histoire de l'art

Objectifs

-
- Ce module s'inscrivant dans la continuité, les objectifs sont identiques à ceux proposés au semestre 1

Compétences visées

-
- Les compétences visées sont identiques à celles du semestre 1 en lien avec le contenu abordé



Contenu théorique

- Du 15^{ème} siècle au 18^{ème} siècle : Renaissance italienne, Renaissance en Europe du nord, maniérisme, art baroque, rococo, néoclassicisme

Évaluation

- Contrôle continu

Actualité culturelle

Objectifs

-
- Confronter la production et la réception d'une œuvre
 - Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design

- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

Compétence visée

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



Contenu théorique

- Créer des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Mettre en place une procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

Évaluation

- Contrôle continu

Objectifs

Anglais - Presse artistique

- Communiquer en anglais, dans le contexte du monde de l'art
- S'exprimer sur des sujets artistiques
- Lire des textes spécialisés en identifiant les éléments essentiels
- Comprendre avec une certaine aisance des supports variés

Compétence visée

- S'initier à l'anglais technique lié au monde de l'art
-



Contenu théorique

- **Presse artistique** : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

Évaluation

- Contrôle continu
-

Découverte des principes de l'édition graphique

Objectifs

- S'initier à l'utilisation des logiciels graphiques
 - Acquérir les bases et les connaissances fondamentales
-

Compétences visées

- Ouvrir le champ créatif sur les nouvelles techniques pouvant nourrir une démarche artistique
 - Comprendre le potentiel de création apporté par les nouvelles technologies
-



Contenu théorique

Pré-requis : couleur et règles de mise en page

- Corel Draw x4 : outils, effets, création et transformation Corel Photopaint x4 : outils, effets et masques
- Compression d'image

Évaluation

- Contrôle continu

Exploitation technique et artistique des logiciels

Objectifs

- Introduire l'édition graphique en PAO
- Maîtriser les bases de **Photoshop** et **Illustrator**

Compétence visée

- Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale



Contenu théorique

- Immersion dans l'environnement de la PAO (matériel et soft)
- Initiation et acquisition de base en bitmap
- Initiation et acquisition de base en vectoriel
- Ateliers d'applications

Évaluation

- Contrôle continu

Matériaux et méthodologie de la fabrication

Objectifs

- Connaître le panel des matériaux utilisés et les différents modes de production existants

Objectifs

- Comprendre l'importance de lier la créativité aux contraintes techniques et aux contraintes de production.

Compétences visées

- Se familiariser aux caractéristiques générales et à l'identité des matériaux
- Connaître les caractéristiques générales des pièces
- Montrer les possibilités industrielles, économiques et formelles des divers modes de fabrication



Contenu théorique

- **De la matière aux matériaux** : caractéristiques générales, identité des matériaux
- **Quand la matière devient fonction** : les mises en forme (moulage, coulage, en continu à section constante, forgeage libre, déformation de feuilles, plaques, d'ébauches, réalisation de corps creux)
- **De la pièce au produit final** : usinage, état de surface et finitions, assemblage

Évaluation

- Contrôle continu

Stage de découverte

Le stage de découverte est effectué dans des espaces culturels ou artistiques (musées, galeries, centres d'art, etc.) ou en entreprise (nouvelles technologies, graphisme, production, mode, etc.).

- La durée du stage est de 200 heures.

Compétences visées

- Favoriser l'immersion du candidat dans le milieu artistique et lui permettre de créer un réseau de contacts
- Acquérir de nouvelles compétences pratiques, techniques, ou théoriques



Contenu théorique

Après le stage, l'étudiant remet un rapport de 8 à 10 pages comprenant :

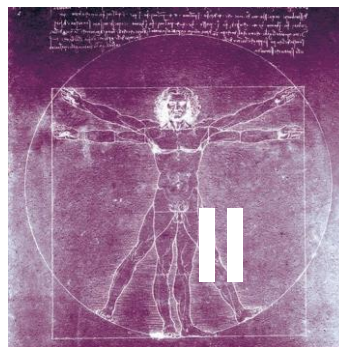
- la description du lieu de stage (avec photos ou dessins),
- les conditions de déroulement du stage,
- l'intérêt du stage pour la vie professionnelle artistique à venir et les suites possibles,
- des documents, des productions personnelles

50 heures sont consacrées à la rédaction de ce rapport.

Évaluation

- Rédaction du mémoire

BACHELOR 2



Deuxième année - Semestre 3	19
Deuxième année - Semestre 4	23

La deuxième année du **Bachelor Industrial design** s'inscrit dans un approfondissement des fondamentaux théoriques et des cours pratiques.

Les **objectifs généraux** visent à développer et à approfondir les connaissances culturelles et artistiques afin d'exercer un regard critique et de développer sa technicité.

Deuxième année - Semestre 3

Histoire de l'art

Objectif

-
- S'initier aux questions sur l'art et son histoire à travers l'étude d'œuvres prises dans différents domaines (peinture, architecture, sculpture, arts décoratifs)

Compétences visées

-
- Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques

- Faire interagir les perspectives historiques et les perspectives actuelles de l'art et de son histoire



Contenu théorique

- Du 19ème à nos jours : romantisme, réalisme, art académique français, impressionnisme, néo et post-impressionnisme, symbolisme et art nouveau, fauvisme, cubisme, art abstrait, modernisme, constructivisme, Dada, Surréalisme, Bauhaus, art minimal, Pop art, land art, art conceptuel...

Évaluation

- Contrôle continu

Analyse de l'image

Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes

- Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

Compétence visée

- Appliquer les concepts de la sémiologie à l'analyse de l'image



Contenu théorique

- **Rhétorique de l'image** : Barthes, message linguistique, iconique et littéral, fonction d'ancrage et de relais, connotation et dénotation
- **Signe iconique et signe plastique** : les signes graphiques, le groupe μ , signes iconiques, signes plastiques spécifiques et non spécifiques, grille d'analyse

Évaluation

- Contrôle continu

Anglais - Presse artistique

Objectifs

- Communiquer en anglais, dans le contexte du monde de l'art
- S'exprimer sur des sujets artistiques
- Lire des textes spécialisés en identifiant les éléments essentiels
- Comprendre avec une certaine aisance des supports variés

Compétence visée

- Approfondir à l'anglais technique lié au monde de l'art
-



Contenu théorique

- Presse artistique : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

Évaluation

- Contrôle continu

Méthodologie de la conception

Objectifs

- Encadrer la recherche créative des produits
- Détailler les étapes pour éviter les erreurs de conception tout en préservant l'aspect créatif du design

Compétences visées

- Comprendre les étapes de la conception d'un produit à travers une approche analytique et généraliste
- Prendre en compte les différents paramètres et organiser ses recherches



Contenu théorique

- **Étude de faisabilité:** analyse du besoin, étude de l'existant, cahier des charges, brainstorming, démarche et réponse créative
- **Phase de développement :** maquettage, rédaction de plans, prototypage, étude des coûts, bilan de développement

Évaluation

- Contrôle continu

Exploitation artistique des logiciels

Objectif

- Mettre en application les outils découverts en **Bachelor 1**.

Compétence visée

- Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale



Contenu théorique

- **Études de cas :** mise en application à travers un projet répondant à un cahier des charges et en lien avec le domaine d'application.

Évaluation

- Contrôle continu

Fabrication de la maquette

Objectif

- Construire une maquette en 3D d'un objet afin de pré visualiser un résultat par rapport à un projet initial



Remarque

Ce livret et l'évaluation sont intégralement en anglais

Compétence visée

- Maîtriser les différentes étapes de la fabrication d'une maquette



Contenu théorique

- **Steps to make a model or prototype** : design and drawings, modeling, prototype, computer model, materials and techniques, cardboards base materials, polystyrene and Styrofoam, plaster, latex rubber mould, wood
- **Further examples of models and prototypes** : industrially manufactured models, OffGrid Scenarios', Fiberglass and nylon, textiles models

Évaluation

- Contrôle continu

Deuxième année - Semestre 4

Histoire de l'art

Objectifs

- Découvrir les arts des pays de l'Asie, de l'Océanie, de l'Afrique, de l'Amérique centrale et du sud
- Appréhender le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques

Compétences visées

- Se repérer dans les arts dits "premiers"
- Connaître les mouvements artistiques des pays des divers continents
- Comprendre les interactions entre les différents courants artistiques du monde



Contenu théorique

- L'art islamique : primitif et 17ème et 18ème siècles
- L'Asie : Indes, Chine, Japon
- L'art précolombien : Chavins, Moches, Mayas, Nazcas, Teoti-huacan, Incas, Aztèques
- L'art mexicain : muralisme et autres styles
- L'art africain : Pendé, Kota, Chokwé, Kwele, Fang, Bamana, Dogon
- L'art d'Océanie : polynésien, mélanésien, fidjien et aborigène australien

Évaluation

- Contrôle continu

Actualité culturelle

Objectifs

- Confronter la production et la réception d'une œuvre
- Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

Compétence visée

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



Contenu théorique

- Actualiser des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Poursuivre la procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

Évaluation

- Contrôle continu

Anglais - Presse artistique

Objectifs

- Ce module s'inscrivant dans la continuité, les objectifs sont identiques à ceux du semestre 3

Compétence visée

- Les compétences visées poursuivent celles du semestre 3



Contenu théorique

- Presse artistique : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

Évaluation

- Contrôle continu

Exploitation artistique des logiciels

Objectif

- Mettre en application les outils découverts en Bachelor 1.

Compétence visée

- Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale



Contenu théorique

- Études de cas : mise en application à travers un projet répondant à un cahier des charges et en lien avec le domaine d'application.

Évaluation

- Contrôle continu

Eco-Design

Objectif

- Intégrer la problématique environnementale pour le développement d'une éco-citoyenneté.

Compétence visée

- Mettre en pratique ces concepts sur un produit particulier.



Contenu théorique

- Analyse du cycle de vie du produit et de ses composants (conception, production, distribution, consommation, pollution et déchets générés)
- Étude du comportement de l'utilisateur et de ses valeurs
- Choix des matériaux (traçabilité, recyclabilité, démontabilité) et des technologies (propres) pour la mise en œuvre du pro-duit,...

Évaluation

- Contrôle continu

Stage d'approfondissement

Objectifs

- Le candidat, tout en continuant à développer son travail artistique ou ses prolongements, enrichit ses perspectives en se confrontant à une expérience professionnelle.
- Le stage est effectué dans des espaces culturels ou artistiques (musées, galeries, centres d'art, enseignement, etc.) ou en entreprise (nouvelles technologies, graphisme, production, mode, etc.).
- La durée du stage est de 300 heures.

Compétences visées

- Favoriser l'insertion du candidat dans le milieu Professionnel

- Acquérir de nouvelles compétences pratiques, techniques, théoriques et en matière de gestion de projets



Contenu théorique

Après le stage, l'étudiant remet un rapport dactylographié de 20 pages comprenant :

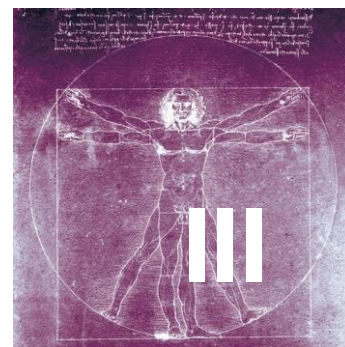
- la description du lieu de stage avec photo, dessins...
- les travaux effectués ou les fonctions exercées
- les conditions de déroulement du stage,
- l'intérêt du stage pour la vie professionnelle artistique à venir et les suites possibles,
- des documents, des productions personnelles

75 heures sont consacrées à la rédaction de ce rapport.

Évaluation

- Rédaction du mémoire

BACHELOR 3



Troisième année - Semestre 5	25
Troisième année - Semestre 6	20

La troisième année du **Bachelor Industrial Design** est une application pratique à travers la mise en œuvre d'un projet.

L'**objectif général** consiste à appréhender l'art dans une dimension transdisciplinaire à travers une réflexion et une création personnelles

Troisième année - Semestre 5

Histoire de l'art

Objectifs

-
- Se positionner en tant qu'artiste
 - Développer un jugement critique sur le marché de l'art contemporain

Compétence visée

-
- Appréhender la problématique de l'art à travers l'étude des rapports reliant les commanditaires, les institutions, les créateurs et les publics.



Contenu théorique

- Le monde de l'art : l'artiste, la propriété artistique et littéraire, les commandes, mécénat et parrainage, les institutions, les lieux d'exposition, le marché de l'art

Évaluation

- Examen final : CQM et QCU

Analyse de l'image

Objectifs

- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes
- Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

Compétences visées

- Appréhender le concept de fait social
- Comprendre les enjeux de la publicité sociale
- Mettre l'image au service d'une cause



Contenu théorique

- L'image au service de la société : les faits sociaux et leur fonction symbolique, la publicité sociale : complexité et enjeux

Évaluation

- Examen final : CQM et QCU

Actualité culturelle

Objectifs

- Confronter la production et la réception d'une œuvre
- Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

Compétence visée

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



Contenu théorique

- Actualiser des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Poursuivre la procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

Évaluation

- Examen final : CQM et QCU

Anglais - Presse artistique

Objectif

- S'exprimer en anglais dans le contexte de l'art

Compétence visée

- Maîtriser le niveau B1 du cadre européen de référence et le lexique du monde de l'art



Contenu théorique

- Presse artistique : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

Évaluation

- Examen final : CQM et textes avec questions de compréhension

Marketing

Objectifs

- Connaître les politiques et les bonnes conduites à adopter
- S'initier au droit de l'information et de la communication en incitant à une réflexion sur les enjeux éthiques de toute communication



Remarque

Ce module se veut une passerelle entre les études et le monde professionnel en étudiant les méthodes marketing permettant de déterminer les actions à mettre en œuvre pour concevoir des produits lors de l'entrée en activité.

Compétences visées

- Acquérir les notions de base des études marketing
- Savoir utiliser le type d'étude approprié
- Savoir exploiter et évaluer les résultats
- Analyser l'entreprise, son marché et son évolution
- Élaborer un plan marketing cohérent, selon les contraintes de l'entreprise
- Assurer un avantage concurrentiel durable
- Connaître la législation relative au droit de l'information et de la communication



Contenu théorique

Les besoins : motivation et freins

- Le comportement d'achat et sa modélisation
- Les méthodes qualitatives d'enquête et l'interprétation des données recueillies
- Les études descriptives ponctuelles, permanentes et le traitement des données d'enquête
- Les études de marché causales et l'analyse statistique des résultats d'expérimentation
- Le choix d'une stratégie de développement
- La compétitivité et l'avantage concurrentiel
- Les objectifs et les choix fondamentaux d'une stratégie marketing
- Le plan marketing
- La stratégie de communication
- La stratégie de distribution
- La stratégie de prix
- La stratégie de produit
- Droit de l'information et de communication

Évaluation

- Examen final : CQM et QCU

Exploitation artistique des logiciels

Objectif

- Concevoir l'interface d'un **site Internet** comme vitrine de communication et de publicité

Compétence visée

- S'initier à la création de pages web



Contenu théorique

- Création de la maquette web
- Découpe de la maquette et optimisation des images • Intégration html à l'aide d'un logiciel.

Ergonomie

Objectifs

-
- Intégrer les caractéristiques de l'utilisateur pour concevoir des produits adaptés • Faire interagir les performances humaines et techniques
 - Créer des produits efficaces et faciles dans leur fonctionnement.

Compétences visées

- Connaître les fondements de l'ergonomie
- Apprendre à identifier les enjeux de l'ergonomie des positions de travail de la main
- Apprendre les bases de l'anatomie de la main
- Constituer un dossier de recherche sur les critères ergonomiques d'un outil



Contenu théorique

Qu'est-ce que l'ergonomie? •

- Une ergonomie de la main : origines et utilisations
- Quelques notions d'anatomie de la main : enveloppe cutanée, squelette de la main, mobilité de la main, rôle de la main, gestes du monde du travail, utilisation des outils à main au travail
- Études de cas : le clavier de l'ordinateur, l'ergonomie des souris informatiques, les ciseaux Fiskars
- Méthodologie

Évaluation

Examen final : Transfert des connaissances pour le projet personnel

Troisième année - Semestre 6

Anglais : mémoire de stage

Objectif

- Communiquer en anglais avec une certaine aisance une partie de son projet de façon claire et fluide, avec une gamme étendue de vocabulaire

Compétences visées

- Présenter un projet personnel en anglais
- Répondre à des questions sur son projet en anglais



Contenu théorique

Ce travail est mis en place de façon personnalisée, selon le stage de chaque candidat sur support papier et grâce à un accompagnement téléphonique régulier avec un tuteur.

Évaluation

- Examen final : soutenance orale d'une partie du mémoire de stage

Exploitation artistique des logiciels

Objectif

- Définir et concevoir un **site Internet** personnel

Compétences visées

- Développer et mettre en ligne son propre site Inter-net sur un projet précis et déterminé



Contenu théorique

• Conception de son propre site WEB Il s'agit de réaliser une interface web simple et fonctionnelle qui rende compte des objectifs essentiels du projet professionnel personnel.

Évaluation

- Examen final : présentation de son site en 3 minutes

Projet professionnel personnel

Objectifs

- Préciser et détailler le projet en vue du diplôme, afin d'en vérifier la faisabilité, et d'en maîtriser tous les paramètres

Compétences visées

- Démontrer la cohérence de ses choix
- Finaliser un projet en appliquant les savoirs et savoir-faire étudiés
- Structurer son propos et s'exercer à une bonne formulation de ses intentions à l'oral



Contenu théorique

- 1ère étape : le candidat envoie des photos ou des films des étapes de la réalisation de son projet ainsi que des commentaires écrits ou enregistrés. Il expérimente différentes techniques pour évaluer les contraintes.
- 2ème étape : Il réalise et met en œuvre un projet personnel. Il doit mettre sa production en espace, la filmer et la commenter. Le film est évalué par un professionnel qui vérifie la justesse des propos (inscription dans le contexte de l'art et pertinence des références) ainsi que la bonne tenue des réalisations



Remarque

Un tuteur accompagne, par mail et par suivi téléphonique, le candidat le long de ces deux étapes.

Évaluation

- Examen final : présentation du projet et soutenance

Stage professionnel

Objectifs

- Se confronter aux exigences de la vie professionnelle.
- Le stage professionnel est effectué dans des agences de design, des agences de publicité, de communication, des ateliers graphiques... Il est recommandé de trouver un lieu de stage en dehors de la France.
- La durée du stage est de 500 heures (environ 3 mois)

Compétence visée

- Favoriser l'insertion dans le milieu professionnel



Contenu théorique

Après le stage, l'étudiant remet un rapport de 20 pages:

- description du lieu de stage,
- travaux ou fonctions exercés,
- conditions de déroulement du stage,
- intérêt du stage pour la vie professionnelle à venir, • documents, des productions personnelles.

Évaluation

- Examen final : mémoire et soutenance