

BACHELOR DESIGNER D'INTÉRIEUR

RÉFÉRENTIEL



Le Bachelor Designer d'Intérieur est délivré par l'INSHED, International Network for Standardisation of Higher Degrees.

Table des matières

OBJECTIFS BACHELOR DESIGNER D'INTERIEUR	2
METIERS PREPARES	2
PREMIERE ANNEE – B1	3
Objectifs du B1	3
Prérequis	3
Programme du B1	3
Contenu détaillé du B1	4
Modalités d'obtention du B1	5
MISE A NIVEAU (MAN).....	6
DEUXIEME ANNEE – B2	7
Objectifs du B2	7
Prérequis	7
Programme du B2.....	7
Contenu détaillé du B2.....	8
Modalités d'obtention du B2.....	8
TROISIEME ANNEE – B3	9
Objectifs du B3	9
Prérequis	9
Programme du B3.....	9
Contenu détaillé du B3.....	10
Modalités d'obtention du B3.....	11
Options du B3.....	11
Méthodologie du rapport professionnel	12
PASSERELLE	13
MODALITES D'EVALUATION.....	14
PERIODE EN ENTREPRISE.....	14
ASSIDUITE	14

OBJECTIFS BACHELOR DESIGNER D'INTERIEUR

- ✓ 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 d'Intérieur.

METIERS PREPARES

Le Bachelor Designer d'Intérieur vous prépare aux métiers de :

- Décorateur d'intérieur
- Architecte d'intérieur
- Designer d'intérieur
- Home Stager

Le Bachelor Designer d'Intérieur est un diplôme européen de l'INSHED. Le cursus Bachelor de l'INSHED est sanctionné par des crédits ECTS : 60 par année de formation. Ces crédits ECTS offrent aux apprenants une mobilité dans l'Europe entière, grâce aux accords de Bologne qui créent un espace européen de l'enseignement supérieur. La formation permet d'être professionnellement opérationnel dès le début de votre carrière et de bénéficier d'une bonne employabilité au-delà même de votre pays d'origine. Il sanctionne trois années d'études supérieures et apporte 180 crédits ECTS.

PREMIERE ANNEE – B1

Objectifs du B1

- ✓ Acquérir les bases en Culture Générale Artistique.
- ✓ Connaître les fondamentaux en Dessin, Couleur et Décoration d'intérieur.
- ✓ Savoir utiliser les logiciels graphiques.

Prérequis

- Être titulaire d'un Baccalauréat du domaine.
- ou
- Être titulaire d'un Baccalauréat et suivre la MAN (Mise à Niveau).

Programme du B1

BLOCS	Matières	Durée théorique	Evaluations	Durée des projets
Bloc 1 : Acquérir une culture générale artistique – 200h	Histoire de l'art - De la préhistoire au Moyen Age - Du XV au XVIII siècle	60h	2 quiz	
	Histoire du Design	65h	1 quiz	
	Actualité culturelle	25h	1 devoir	
	Les volumes	10h	1 devoir	
	Anglais	40h	Tests d'entraînement	
Bloc 2 : Acquérir les fondamentaux techniques liés à la création – 160h	Les fondamentaux du dessin	55h	Projet 1 : Créer une ambiance saisonnière	10h
	Atelier couleur	55h		
	Exploitation des logiciels graphiques : - Photoshop - Illustrator - Indesign	40h		
Bloc 3 : Utiliser les techniques de création et s'adapter aux espaces et aux tendances – 125h	Décoration d'intérieur	65h	Projet 2 : Aménager une chambre enfant, ado et adulte	40h
	Exploitations des logiciels de modélisation 3D : - Sketchup - Autocad - 3DSmax	20h	Projet 3 : Choisir une pièce et la relooker dans les tendances actuelles	
Volume global		435h	3 quiz+2 devoirs+3 projets	50h

Total : 485 heures

Contenu détaillé du B1

	Contenu	Compétences à acquérir
UE1 – 200h	<p>Histoire de l'art</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Histoire du Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Histoire du design à travers les époques marquantes de notre histoire <p>Actualité culturelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>Les volumes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perspective, volume, dessin technique et 3D anamorphique. <p>Anglais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textes, vidéos et exercices sur des sujets tels que, l'art, la mode, le sport, le cinéma et la musique 	<p><i>Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques</i></p> <p><i>Acquérir des connaissances sur l'évolution du Design à travers les époques</i></p> <p><i>Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire</i></p> <p><i>Saisir et travailler la perception de l'espace</i></p> <p><i>Communiquer en anglais sur des thématiques diverses</i></p>
UE2 – 160h	<p>Les fondamentaux en dessin</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différentes techniques : dessin, écriture, peinture, sculpture, gravure, images, techniques de création, démarches contemporaines - 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 <p>Atelier couleur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Symbolisme des couleurs et techniques <p>Exploitation des logiciels graphiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Photoshop - Illustrator - Indesign 	<p><i>Transférer un savoir théorique sur des œuvres pratiques</i> <i>Connaître quelques œuvres et artistes majeurs de l'Histoire de l'art</i></p> <p><i>Développer une approche symbolique et historique des couleurs</i></p> <p><i>Introduire l'édition graphique en PAO</i> <i>Maîtriser les bases de Photoshop, Illustrator et Indesign</i></p>
UE3 – 125h	<p>Décoration d'intérieur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les styles - Perception visuelle : jeu des couleurs, jeu des motifs, jeu de matériaux, trompe l'œil, éclairage <p>Exploitation des logiciels de modélisation 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sketchup - Autocad - 3DSmax 	<p><i>Aménager ou réaménager des espaces divers</i></p> <p><i>Maîtriser la modélisation 3D d'objet via à l'aide de différents outils</i></p>

Modalités d'obtention du B1

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux quiz **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Si Mise à Niveau, avoir obtenu des notes aux quiz, aux devoirs et aux projets **supérieures ou égales à 10**

ATTENTION!

Tout travail non rendu entrainera automatiquement la note « 0 » qui sera éliminatoire au regard de la validation du diplôme.

MISE A NIVEAU (MAN)

UE		Matières	Evaluations	Durée théorique
Enseignement général - 70h	UE 1.1	Culture Générale Artistique • L'Antiquité • Le Moyen Age • Les Temps modernes • L'époque contemporaine	4 Quiz	40h
	UE 1.2	Mathématiques appliquées	1 Devoir	15h
	UE 1.3	Sciences appliquées	1 Devoir	15h
Enseignement technique – 80h	UE 2.1	Arts Appliqués	1 Devoir	15h
	UE 2.2	Atelier dessin	1 Projet	25h
	UE 2.3	Atelier couleur	1 Projet	25h
	UE 2.4	Atelier créativité	1 Projet	15h
VOLUME GLOBAL			4 Quiz + 3 Devoirs + 3 Projets	150h

Validation : Contrôle continu uniquement. L'apprenant doit obligatoirement obtenir une moyenne égale ou supérieure à 10/20 dans chaque Unité d'Enseignement (UE).

DEUXIEME ANNEE – B2

Objectifs du B2

- ✓ Maîtriser les logiciels graphiques.
- ✓ Connaître les techniques de l'installation 3D et du Design de Mobilier.

Prérequis

- Avoir validé 60 crédits ECTS dans le domaine d'application.

ou :

- Etre titulaire d'un BAC +1 dans le domaine d'application.

Programme du B2

BLOCS	Matières	Durée théorique	Evaluations	Durée des projets
Bloc 1 : Développer la culture générale artistique – 205h	Histoire de l'art - Du XIX à nos jours - Arts premiers	65h	2 quiz	
	Design de mobilier	35h	1 quiz	
	Actualité culturelle – Revue de presse	25h	1 devoir	
	Installation 3D	40h	1 quiz	
	Anglais	40h	Tests d'entraînement	
Bloc 2 : Développer les techniques de créations – 90h	Nomenclature de l'architecture	20h	Projet 1 : Aménager une pièce en total look : une couleur, un thème	25h
	Exploitations des logiciels de modélisation 3D : - Sketchup - Kozikaza	20h	Projet 2 : Aménager un espace restreint	25h
Bloc 3 : Mettre en pratique ses connaissances théoriques – 105h	Ergonomie	75h	Projet 3 : Aménager un espace de coworking	30h
	Stage facultatif	6 semaines minimum		
Volume global Hors stage		320h	4 quiz + 1 devoir + 3 projets	80h

Total : 400 heures

Contenu détaillé du B2

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1 – 205h	<p>Histoire de l'art - 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, Bahaus, art minimal, Pop art, land art, art conceptuel...</p> <p>Design de mobilier - De l'ornemaniste au designer - L'antiquité - Le Moyen Âge - Les temps modernes - L'époque contemporaine</p> <p>Actualité culturelle – Revue de presse - 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</p> <p>Installation 3D - Technique de la sculpture - Sculpture contemporaine</p> <p>Anglais - Textes, vidéos et exercices sur des sujets tels que, l'art, la mode, le sport, le cinéma et la musique</p>	<p><i>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</i></p> <p><i>Modifier la perception de l'environnement dans lequel se trouve le mobilier conçu Aménager un espace dans une époque ou un style précis</i></p> <p><i>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</i></p> <p><i>Aboutir à une réalisation personnelle en la situant dans un réseau de références historiques et esthétiques.</i></p> <p><i>Communiquer en anglais sur des thématiques diverses</i></p>
BLOC 2 – 90h	<p>Nomenclature de l'architecture</p> <p>Exploitation des logiciels de modélisation 3D - Sketchup - Autocad - 3DSmax</p>	<p><i>Lire et comprendre un plan d'architecte</i></p> <p><i>Maîtriser la modélisation 3D d'objet via à l'aide de différents outils</i></p>
BLOC 3 – 105h	<p>Ergonomie - Définition de l'ergonomie - Ergonomie de la main</p>	<p><i>Concevoir et adapter d'objets et d'outils de consommation</i></p>

Modalités d'obtention du B2

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux quiz **supérieures ou égales à 10**

ATTENTION!

Tout travail non rendu entrainera automatiquement la note « 0 » qui sera éliminatoire au regard de la validation du diplôme.

TROISIEME ANNEE – B3

Objectifs du B3

- ✓ Maîtriser les techniques de projet Design d'Intérieur.
- ✓ Acquérir les bases en Gestion de projet.
- ✓ Communiquer en Anglais.

Prérequis

• Avoir validé 120 crédits ECTS ou être titulaire d'un BAC +2 dans le domaine d'application

ou :

• Avoir validé 120 crédits ECTS ou être titulaire d'un BAC +2 dans un autre domaine d'application et suivre la Passerelle vers le B3.

Programme du B3

BLOCS	Matières	Durée théorique	Evaluations	Durée des projets
Bloc 1 : Confirmer sa culture générale – 105h	Histoire de l'art: le monde de l'art	30h	1 quiz	
	Actualité culturelle – Création et programmation culturelle	15h	1 devoir	
	Les volumes	5h	1 devoir	
	Anglais appliqué à la culture	55h	1 quiz	
Bloc 2 : Savoir coordonner l'intérieur et l'extérieur en respectant les normes d'architecture – 165h	Notions d'architecture	65h	Projet 1 : Concevoir une salle de restaurant et sa devanture	40h
	Exploitation des logiciels : Photoshop, 3DSmax, AutoCad	20h		
	Matériaux et techniques de construction	20h	Projet 2 : Créer un espace de jeu pour enfants	20h
Bloc 3 : Savoir se rendre visible et mettre en valeur ses créations – 65h	Wordpress	15h	Projet 3 : Créer un site avec ses créations	50h
Bloc 4 : Gérer un projet de designer d'intérieur – 115h	Gestion de projet et budget	25h	Projet 4 : Repenser son habitation	80h
Bloc 5 : Mettre en pratique ses connaissances théoriques – 45h	Stage obligatoire	8 semaines minimum 10 conseillées	Évaluation en entreprise	
	Méthodologie du rapport		Rapport professionnel	45h
Volume global (Hors stage)		250h	2 quiz + 2 devoir + 4 projets + 1 rapport + 1 stage	235h

Total : 485 heures

Contenu détaillé du B3

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1 – 105h	<p>Histoire de l'art - 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</p> <p>Actualité culturelle - Création et programmation culturelle - 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</p> <p>Les volumes - L'espace, lumières et volumes, pleins et vides, illusions d'optique</p> <p>Anglais appliqué à la culture - Textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités</p>	<p><i>Appréhender la problématique de l'art à travers l'étude des rapports reliant les commanditaires, les institutions, les créateurs et les publics</i></p> <p><i>Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire</i></p> <p><i>Mettre en valeur les volumes d'un objet, d'un espace, d'une matière et interagir avec le spectateur</i></p> <p><i>Maîtriser le niveau B1 du cadre européen de référence et le lexique du monde de l'art</i></p>
BLOC 2 – 165h	<p>Notions d'architecture - Données générales préalables au projet architectural : acteurs du projet, méthodologie d'un projet architectural, lecture et analyse de site, bref historique des époques et des styles de l'architecture - Composantes du projet architectural : rapport de proportion, utilisation de la lumière, outils de présentation - Matériaux : exigences, typologie, caractéristiques, matériaux courants - Normes, règles et sécurité : normes de construction, protection contre l'incendie, conception des circulations</p> <p>Exploitation des logiciels de modélisation 3D - Sketchup - Photoshop - 3DSmax</p> <p>Matériaux et techniques de construction</p>	<p><i>Connaître le langage technique Choisir des matériaux en fonction de leurs qualités respectives et de leur mise en œuvre</i></p> <p><i>Maîtriser la modélisation 3D d'objet via à l'aide de différents outils</i></p> <p><i>Appréhender les différents matériaux et techniques de construction</i></p>
BLOC 3 – 65h	<p>Wordpress - Conception de son propre site WEB</p>	<p><i>Définir et concevoir un site Internet personnel</i></p>
BLOC 4 – 115h	<p>Gestion de projet - Création et suivi d'un projet - Elaboration d'un budget</p>	<p><i>Conduire et suivre un projet</i></p>

Modalités d'obtention du B3

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux quiz **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu une note au rapport professionnel (dossier écrit et soutenance) **supérieure ou égale à 10**
- ✓ **Avoir effectué un stage de 280h**, soit 8 semaines minimum ou un projet tutoré
- ✓ Si Passerelle, avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**

ATTENTION!

Tout travail non rendu entrainera automatiquement la note « 0 » qui sera éliminatoire au regard de la validation du diplôme.

Options du B3

2 choix maximum parmi les 6 options.

OPTIONS HORS EXAMENS
1 ou 2 modules d'enseignement professionnel au choix parmi :
Design Graphique : Typographie, Stratégies de communication visuelle, Packaging, Pack Edition.
Arts Visuels : Gravure et impression, Installation 3D, Analyse des oeuvres, Critique d'Art et Historiographie, Techniques de l'exposition, Mathématiques et Sciences appliquées.
Photographie : Prise de vue, Postproduction, Culture photo et visuelle, Composition et traitements créatifs, Sensitométrie électronique de la photographie, Equipements photo et informatiques, Obligations juridiques.
Médiation culturelle : Environnement culturel, Stratégies de communication, Anglais appliqué à la culture, Introduction à l'événementiel, Exposition et muséographie, Les métiers de la médiation culturelle.
Marché de l'art : Musée et autres lieux, Analyse d'oeuvres, Critique d'art, Historiographie, Exposition et muséographie, Marché de l'art.
Design Industriel : Matériaux et méthodologie de fabrication, Ergonomie, Maquette et prototype, Pack Edition, Eco Design, Mathématiques et Sciences appliquées.

Méthodologie du rapport professionnel

L'épreuve est constituée d'une part d'un document écrit, d'autre part d'une soutenance orale devant un jury. Ces deux prestations sont appréciées séparément. L'écrit compte pour 50% de la note finale et l'oral pour 50%.

Forme du rapport :

- Une page de garde
- Format A4, entre 50 et 60 pages maximum, impression en recto/verso, une marge de 2,5cm, interligne 1,5, police verdana 10
- Dossier rendu relié en deux exemplaires papier et un exemplaire PDF

Déroulement de la soutenance :

Pendant 20 à 30 minutes vous présentez votre rapport en suivant ces étapes :

- ✓ Présentation de l'entreprise (2 à 5 min)
- ✓ Présentation du rôle et des missions (2 à 5 min)
- ✓ Problématique et son développement (10 à 15 min)
- ✓ Préconisations (10 à 15 min)
- ✓ Conclusion (2 min)

A la suite immédiate et pendant 10 minutes, un enseignant et un professionnel du monde de l'entreprise vous interroge sur les aspects techniques et professionnels de l'exposé.

Critères d'évaluation du document écrit :

- Qualité des développements : argumentation, choix des méthodes et des outils employés, rigueur du raisonnement
- Niveau des connaissances dans la spécialité
- Observation et compréhension du milieu professionnel : description rapide de l'entreprise, de l'atelier, de l'agence.... Analyse de ses activités, particularités du secteur, augmentation claire de la mission effectuée, intérêt et aboutissement de la mission
- Présentation et forme du projet professionnel : approche méthodologique de la démarche globale, qualité de la veille informationnelle, évaluation du degré de pertinence des sources d'information
- Qualité des documents produits en annexe : structuration, intérêt, justification, utilisation

Critères d'évaluation de la soutenance :

- Construction d'un exposé cohérent et complet
- Expression claire, précise, concise
- Gestion du temps d'exposé

PASSERELLE

Pour les élèves n'étant pas titulaires d'un BAC +2 dans le domaine du design :

L'élève doit suivre une formation Passerelle.

Objectifs de la Passerelle :

- ✓ Acquérir les prérequis nécessaires pour intégrer la 3^e année du Bachelor Designer d'Intérieur.

Prérequis :

- Être titulaire d'un BAC +2.

ou

- Avoir validé 120 crédits ECTS.

Modules	Evaluations	Durée théorique
Ergonomie	1 Devoir	70h
Décoration d'intérieur	1 Devoir	60h
Exploitation des logiciels graphiques : - Illustrator - Indesign	1 Devoir	20h
VOLUME GLOBAL	3 Devoirs	150h

Validation : Contrôle continu uniquement. L'apprenant doit obligatoirement obtenir une moyenne égale ou supérieure à 10/20 dans chaque module.

MODALITES D'EVALUATION

Le contrôle continu est obligatoire. Chaque année est évaluée par des quiz et des projets.

Les quiz et les devoirs ont pour but de valider la bonne acquisition des connaissances fixées en objectifs par le programme de cours. Ils sont coefficient 1.

Les projets sont des reconstitutions de scénarios professionnels, des simulations du quotidien d'un-e designer d'intérieur. Ils permettent d'évaluer plusieurs matières en même temps et ainsi de valider l'acquisition de compétences. Les projets sont réalisés par l'apprenant en autonomie. Il s'appuiera pour la réalisation de ses projets sur l'accompagnement de son tuteur. Ils sont coefficient 9.

Le rapport professionnel et l'évaluation en entreprise sont également coefficients 9.

PERIODE EN ENTREPRISE

Le stage doit permettre à l'apprenant de participer activement à des projets liés à la formation. Il doit dans tous les cas porter sur un besoin réel et avoir un degré d'utilité pour l'entreprise. Il permet également une mise en œuvre transversale des compétences.

La recherche du stage est placée sous l'entière responsabilité de l'apprenant.

La capacité de l'apprenant à trouver un stage en accord avec les attendus de la formation est un indice fort quant à sa capacité à assumer ses futures fonctions. Les missions proposées par l'entreprise devront obligatoirement être validées par le tuteur avant l'établissement de la convention de stage.

Le stage peut être remplacé par un projet tutoré avec l'accord de l'école.

ASSIDUITE

L'assiduité est une des conditions de la réussite. En conséquence de quoi, le candidat doit se connecter régulièrement à la plateforme d'enseignement à distance, suivre la formation dans sa totalité et réaliser tous les projets et quiz.

Enfin, le candidat doit suivre le planning prévisionnel qui lui sera remis.

Les candidats sont invités à avoir un comportement correct à l'égard d'autrui et plus particulièrement de toute personne représentant ESMAC. Le diplôme valide également un attendu sur le savoir-être (comportement professionnel). En cas de non-respect du comportement professionnel attendu, le Responsable du service pédagogique pourra sanctionner le candidat concerné par un avertissement qui sera communiqué au tuteur en entreprise.