

# CATALOGUE DE COURS ERASMUS 2015 - 2017



ÉCOLE DUPERRÉ

# BIENVENUE À L'ÉCOLE DUPERRÉ

## L'ÉCOLE DUPERRÉ

### **ESAA Duperré**

11 rue Dupetit-Thouars, 75003 Paris  
Tél: +33 (0)1 42 78 59 09  
Fax: +33 (0)1 42 78 22 29  
E-mail : direction@duperre.org

Responsable des relations internationales  
et coordonnateur institutionnel ECTS :  
Mme Natacha Lallemand  
E-mail : natachalallemand@hotmail.fr

### **◆ Calendrier académique**

L'école Duperré suit le calendrier officiel de l'Éducation nationale, la rentrée se fait la première semaine de septembre et les cours sont donnés jusqu'aux stages ou examens de fin d'année, en principe entre mi-mai et fin juin.

Les vacances scolaires : 4 périodes de 2 semaines de vacances environ après 6 à 7 semaines de cours.

Lien officiel pour consulter le calendrier :  
<http://www.education.gouv.fr/pid25058/le-calendrier-scolaire.html>

### **◆ Tutelles**

Fondée en 1856, l'école Duperré, école publique, est sous la cotutelle du Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, du Ministère de l'Éducation nationale et de la Mairie de Paris.

### **◆ Effectifs**

Effectif global : 500  
Effectifs par classe :  
BTS 24  
DMA textile 16  
DMA céramique 10  
DSAA 24  
CPGE 24  
MANAA 19

2 sections de Mise à niveau  
5 sections de BTS (1ère et 2e année)

2 sections de DMA (1ère et 2e année)  
1 section de CPGE (1ère et 2e année)  
2 sections de DSAA (1ère et 2e année)

### **◆ Le mot de la Directrice**

*L'école Duperré forme des étudiants aux métiers de la création, en mode, en textile, en espace et en graphisme. Elle accueille également des formations aux métiers d'art en textile (broderie, tissage et tapisserie) et en céramique.*

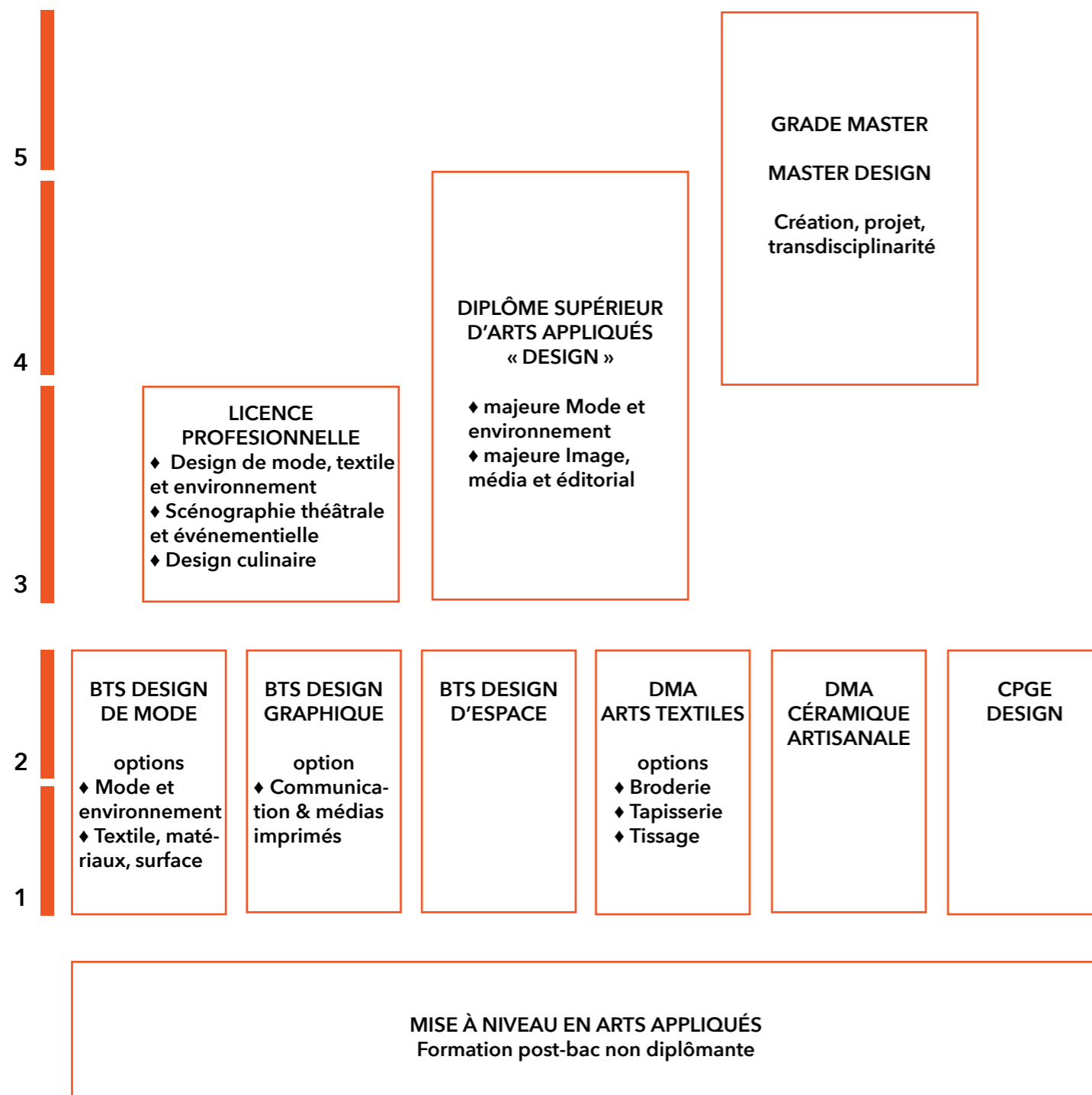
*L'accent, quelles que soient les formations, est mis sur l'innovation et la créativité dans un climat de liberté et de rigueur de travail. Le dynamisme, la prise de risque, le goût de la découverte sont à l'œuvre partout et à chaque instant soutenus par une équipe d'enseignants impliqués, exigeants et bienveillants.*

*De multiples projets, en partenariat avec des entreprises, mettent nos étudiants au cœur des rythmes et des exigences du monde professionnel et les invitent à un travail d'équipe. Les échanges sont constants et divers. La pluridisciplinarité, dans une attention vigilante aux évolutions technologiques, à l'actualité ainsi qu'à une culture consacrée, nourrit la recherche au service de la création.*

*La dimension internationale est, de plus en plus, un élément incontournable de la formation. Nombre de nos étudiants partent un temps à l'étranger dans des écoles ou des entreprises partenaires et nous recevons aussi chaque année des étudiants étrangers.*

Annie Toulzat  
Directrice

## STRUCTURE PÉDAGOGIQUE



## FORMATIONS « ERASMUS »

### ◆ Formations proposées en mobilité ERASMUS

#### 1ER CYCLE

#### ◆ DMA : Diplôme des métiers d'art (niveau III, bac + 2)

- option arts textiles (broderie, tapisserie, tissage)
- option céramique artisanale

#### ◆ BTS : Brevet de technicien supérieur (niveau III, bac + 2)

- Design de mode, textile et environnement, option mode
- Design de mode, textile et environnement, option textile, matériaux, surface
- Design graphique, option communication & médias imprimés
- Design d'espace

#### 2E CYCLE

#### ◆ DSAA : Diplôme supérieur d'arts appliqués « Design » (niveau I, bac + 4)

- Majeure Mode et environnement
- Majeure Images, média et éditorial

## AUTRES FORMATIONS

### ◆ Formations administrées par les UNIVERSITÉS partenaires

- Licence professionnelle design de mode (niveau II, bac + 3), avec l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée.
- Licence professionnelle scénographie théâtrale et événementielle, avec l'Université Sorbonne nouvelle - Paris 3 et l'école Boule.
- Licence professionnelles design culinaire avec l'Université de Cergy-Pontoise et le lycée hôtelier Guillaume Tirel.

### ◆ Formations NON proposées en mobilité ERASMUS, non diplômantes

- MANAA : Mise à niveau en arts appliqués (formation post-bac en un an, premier niveau d'études).
- Classe préparatoire aux grandes écoles (CPGÉ ou « classe prépa ») : formation préparant au concours de l'École normale supérieure section design de l'ENS Cachan (niveau III, bac + 2).
- Master design *Création, projet, interdisciplinarité* (niveau I, Bac + 5), commun à l'école Boule, l'école Estienne, l'Ensaama et l'ESAA Duperré : post-diplôme réservé aux titulaires d'un DSAA.

### ◆ Classe internationale HORS ERASMUS

- Dispositif d'accueil d'étudiants hors Erasmus appelé "Classe internationale".
- Ce dispositif n'est pas une formation indépendante, ni une formation diplômante, mais une structure administrative permettant l'accueil d'étudiants étrangers hors Erasmus dans l'ensemble des formations de l'école et qui s'apparente donc au statut d'auditeur libre.
- Frais d'inscription 1300 € par semestre pour un étudiant européen, 1600 € pour un étudiant hors Europe.

## CONDITIONS D'ADMISSION

### ◆ Calendrier

Pour une mobilité

- **au 1er semestre** (septembre à décembre)
- **de 2e semestres** (septembre à mai/juin)

**15 mai** : date limite d'envoi des dossiers de candidatures.

**Juin** : sélection des candidatures et communication des admissions.

**Début septembre** : accueil et inscription dans l'établissement, début des cours.

Pour une mobilité

- **au 2e semestre (janvier à mai/juin)**

**15 novembre** : date limite d'envoi des dossiers de candidatures

**Décembre** : Sélection des candidatures et communication des admissions

**Début janvier** : accueil et inscription dans l'établissement, début des cours.

### ◆ Dossier de candidature ERASMUS

Le dossier doit contenir :

- Fiche de candidature à télécharger sur <http://duperre.org/fr/8/rerelations-internationales>
- Lettre de motivation
- CV
- Copie carte identité ou passeport
- Un portfolio soit sur CD-Rom, soit mis en ligne (le lien à communiquer dans votre dossier).

Les dossiers de candidatures doivent être adressés par courrier à :

ESAA Duperré  
Relations internationales  
Mme Natacha Lallemand  
11 rue Dupetit-Thouars, 75003 Paris  
France

NB : Les dossiers ne sont pas restitués au candidat.

### ◆ Conditions particulières

- Un accord bilatéral entre les deux établissements doit être signé.
- Les candidats doivent avoir au moins une deuxième année de diplôme d'études supérieures en arts / design.
- une maîtrise du français est nécessaire, car l'enseignement se fait exclusivement en français. Niveau B1.
- L'admission se fait selon les recommandations du comité de sélection.
- L'école Duperré offre également aux étudiants l'accès à des ateliers pratiques dans la photographie, la vidéo, la gravure, la sérigraphie et la conception graphique. Grâce à l'acquisition des techniques actuelles et traditionnelles, leur parcours offre un espace de dialogue et le développement de la créativité personnelle.
- Un cours de français langue étrangère de 2 heures par semaine est proposé.



## ÉVALUATIONS / ECTS

### ◆ Les ECTS

Les crédits ECTS représentent, sous la forme d'une valeur numérique (entre 1 et 60) affectée à chaque unité de cours, le volume de travail que l'étudiant est supposé fournir pour chacune d'entre elles. Ils expriment la quantité de travail que chaque unité de cours requiert par rapport au volume global de travail nécessaire pour réussir une année d'études complète dans l'établissement, c'est-à-dire : les cours magistraux, les travaux pratiques, les séminaires, les stages, les recherches ou enquêtes sur le terrain, le travail personnel – en bibliothèque ou à domicile – ainsi que les examens ou autres modes d'évaluation éventuels. L'ECTS est donc basé sur le volume global de travail de l'étudiant et ne se limite pas exclusivement aux heures de fréquentation.

Les crédits ECTS représentent le volume de travail de l'étudiant de façon relative et non pas absolue. Ils indiquent seulement la part de travail requis pour chaque cours par rapport à l'ensemble des cours d'une durée d'études au sein de l'établissement ou du département responsable de l'affectation des crédits ECTS. Dans le cadre de l'ECTS, 60 crédits représentent le volume de travail d'une année d'études, 30 crédits équivalront à un semestre et 20 crédits à un trimestre d'études.

La charge de l'étude comprend toutes les activités liées à l'apprentissage : participation aux cours magistraux, aux ateliers pratiques, aux studios de création, auquel se rajoute le travail en autonomie, le développement de projets individuels et collectifs, la participation aux conférences et les visites culturelles menées par l'éta-

blissement, ainsi que la participation aux évaluations.

- L'attribution de crédits ECTS se fait sur la base du travail de l'étudiant et en fonction des résultats d'apprentissage attendus dans chaque unité d'enseignement.

### ◆ Bases du système de notation

Les évaluations se font de 0 à 20 :  
- une note de 10 à 20 signifie que le niveau est atteint pour l'attribution des ECTS  
- une note de 0 à 9 signifie que le niveau est insuffisant pour l'attribution des ECTS

### ◆ Les équivalences en lettres

A (Excellent) = de 19 à 20  
B (Très bien) = de 17 à 18  
C (Bien) = de 15 à 16  
D (Satisfaisant) = 13 à 14  
E (Passable) = 10 à 12  
F (Insuffisant) = de 0 à 9

### ◆ Le contrat d'étude

L'école ne fonctionne pas comme certaines universités où les étudiants peuvent choisir leur combinaison de cours.

En principe, pour obtenir les 30 ECTS/semestre ou les 60 ECTS/année, l'étudiant Erasmus doit suivre tous les cours d'une formation sur un niveau donné, première ou seconde année.

Le remplacement d'un cours par un autre d'un autre niveau de formation, peut être exceptionnellement accordé, mais n'est pas de droit.

Le contrat d'étude précise pour chaque étudiant les cours obligatoires, les équivalences ECTS et les éventuelles dispenses de cours.

## INFORMATIONS PRATIQUES

### ◆ ACCÈS

- **Site principal** : 11 rue Dupetit-Thouars, 75003 Paris

- **Site annexe** : « Annexe de Duperré »

44 rue Dussoub, Paris 2e, à 1 km de l'école, dans le quartier du Sentier (10 minutes à pied). Métro Réaumur-Sébastopol (ligne 3).

Certains cours ont lieu dans ce bâtiment annexe, mais toutes les sections ont des cours sur les deux sites.

- Ouverture du lundi au vendredi de 8h30 à 19h, le samedi de 8h30 à 12h30.

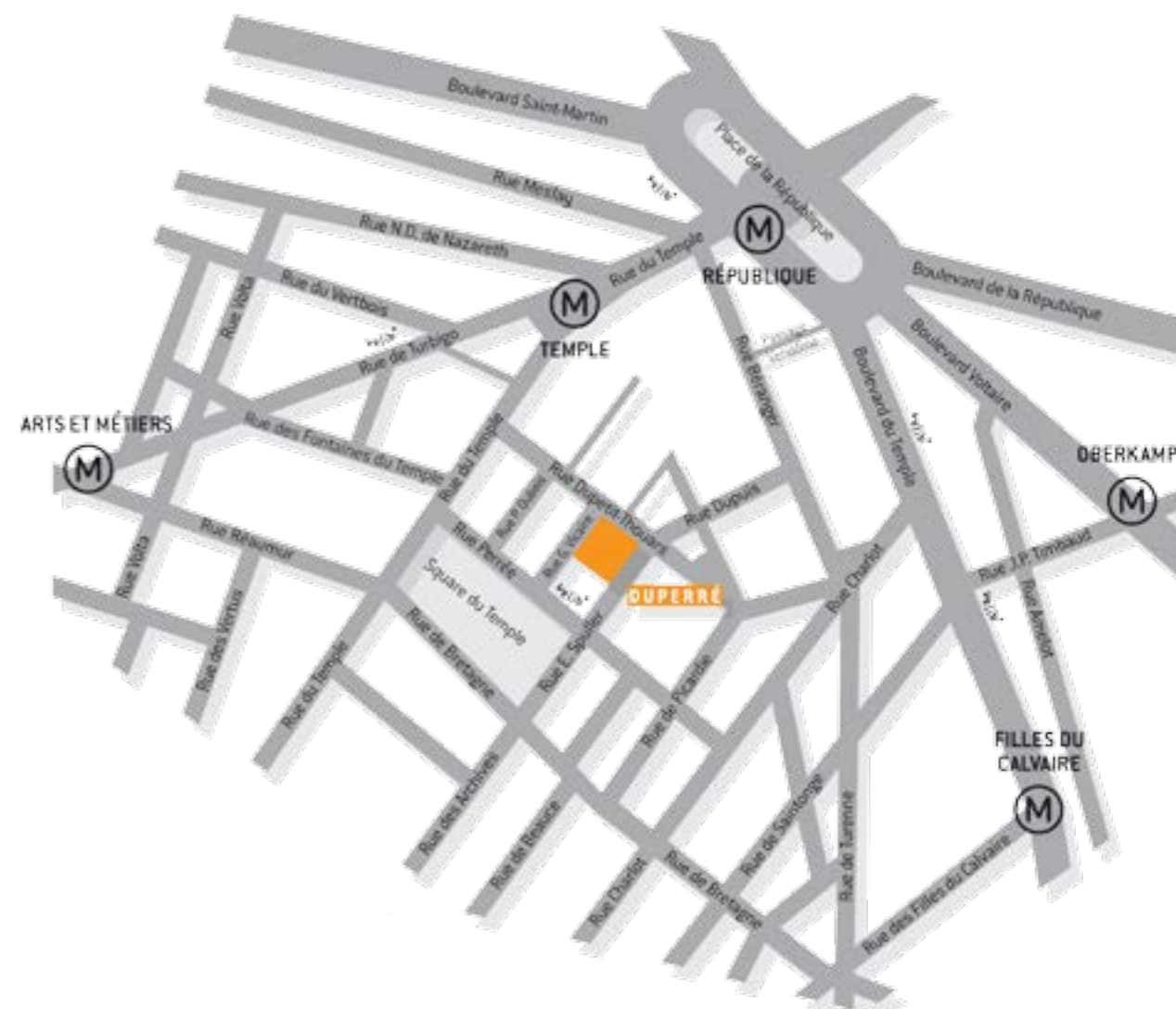
- Administration ouverte du lundi au vendredi de 8h30 à 12h30 et de 13h30 à 17h.

### Métro

- Temple (ligne 3)
- République (lignes 3-5-8-9-11)

### Autobus

- ligne 20 (arrêts Turbigot - République ou Square du Temple - Mairie du III)
- ligne 56 (arrêt République - Voltaire)
- ligne 65 (arrêts Jean-Pierre Timbaud ou République)
- ligne 75 (arrêt Turbigot - République)



## VIVRE À PARIS

### ◆ Coût de la vie

Paris est une capitale où le coût de la vie est élevé (hébergements, restauration, sorties). Mais elle offre également de nombreuses possibilités de gratuités pour les moins de 26 ans et les étudiants en art (musées, concerts,...) et il y est plus facile de trouver un job étudiant (baby-sitting, cours de langue, restauration rapide,...).

Budget mensuel moyen à prévoir entre 800 et 1200 € selon le type d'hébergement choisi.

À titre d'exemple, voici le détail d'un budget moyen :

Logement : 600 €  
Assurances : 20 €  
Nourriture : 200 €  
Transport : 30 €  
Internet : 20 €  
Téléphone portable : 20 €  
Fournitures scolaires : 60 €  
Loisirs : 50 €  
Total = 1000 €

### ◆ Restaurant scolaire

L'École Duperré propose à ses étudiants un service de restauration à prix réduit. Service proposé dans la limite des places disponibles.

### ◆ Hébergement

Le logement « en ville » est la solution qu'adopte une majorité d'étudiants. Les solutions sont diverses : studios, logement chez un particulier, colocation d'un appartement... Le loyer moyen pour un studio de 20m<sup>2</sup> est évalué à 740 € mensuel. Attention en France, assurer son logement est obligatoire, renseignez-vous auprès de votre propriétaire.

Sites a priori gratuits d'offres de location

ou de colocation :

<http://paris.en.craigslist.fr/>  
[http://www.leboncoin.fr/locations/offres/ile\\_de\\_france/paris/](http://www.leboncoin.fr/locations/offres/ile_de_france/paris/)  
[http://www.leboncoin.fr/colocations/offres/ile\\_de\\_france/](http://www.leboncoin.fr/colocations/offres/ile_de_france/)  
<http://www.lokaviz.fr/>  
<http://www.adele.org/>

### ◆ Les foyers internationaux

Pour les étudiants venant du monde entier, la cité internationale gère des résidences en région parisienne. Elle propose des chambres et appartements meublés.

#### • La cité internationale

Informations : <http://www.ciup.fr/saee>  
Demande de logement : <http://www.ciup.fr/maisons/demande-logement/>

#### • CROUS (Centre régional des œuvres universitaires et scolaires)

En appui des politiques internationales développées par les universités, le Crous s'attache à favoriser l'accueil et l'intégration des étudiants étrangers, accueillis dans le cadre de programmes d'échanges universitaires.

Accueil boursiers étrangers :  
Tél : + 33 1 40 51 37 35

Accueil logement étudiants étrangers :  
Tel : + 33 1 40 51 37 65 / 66 / 67

Horaires : du lundi au vendredi  
9h00 - 12h30 et 13h30-16h30

**Crous de Paris**  
**Service Accueil International**  
Bâtiment Sarrailh - 2e étage  
39 avenue Georges Bernanos  
75231 Paris Cedex 05  
Métro Port Royal

## SANTÉ

### ◆ Assurance santé

Les ressortissants ou résidents d'un pays de l'Espace Économique Européen (EEE), et qui sont en possession de la **Carte européenne d'assurance maladie** (CEAM) ou du E128 ou d'un justificatif d'assurance privée de leur pays, sont exonérés de la cotisation au régime étudiant.

Demandez avant de partir à votre organisme de santé une carte européenne d'assurance maladie.

Cette carte vous permettra de vous faire soigner gratuitement sans avancer d'argent dans le réseau des hôpitaux publics : <http://www.aphp.fr/>

Vous pouvez vous faire rembourser si vous avez avancé le prix de la consultation, des soins ou des médicaments. Les soins vous sont remboursés par la CPAM (Caisse primaire d'assurance maladie).

Pour obtenir le remboursement de vos soins, vous devez fournir :

- la feuille de soins
- une photocopie de votre carte européenne de sécurité sociale
- un relevé d'identité bancaire
- une photocopie de votre carte d'étudiant

Si vous habitez à Paris, vous devez envoyer ces documents à :

Assurance Maladie de Paris  
75948 Paris Cedex 19

### ◆ Urgences

Le 15 est le numéro de téléphone unique par département. Il donne directement accès au Samu (service d'aide médicale urgente). Le 15 est accessible 24 heures sur 24, depuis un téléphone fixe ou un mobile. L'appel est gratuit.

### Services des URGENCES

#### Hôpital Saint-Louis

1 avenue Claude-Vellefaux 75010 Paris  
Tél. : +33 1 42 49 49 49  
Métro Goncourt

### Services des URGENCES

#### Hôpital Saint-Antoine

84 rue du Faubourg Saint-Antoine  
75012 Paris  
Tél. : +33 1 49 28 20 00  
Métro Faidherbe-Chaligny

### ◆ Services médicaux proches de l'école

#### Centre de Santé Réaumur

106 rue Réaumur  
75002 Paris  
Tél. : +33 1 55 80 56 00  
Métro Sentier  
Ouvert au public du lundi au vendredi de  
8h15 à 18h30

### Centres de dépistage anonyme et gratuit

Dépistage VIH et infections sexuellement transmissibles (IST)  
2 rue du Figuier  
75004 Paris  
Tél. : +33 1 49 96 62 70  
Métro Saint Paul

### ◆ Services psychologiques :

#### Aide psychologique universitaire

BAPU Grange Batelière  
13 rue Grange Batelière  
75009 Paris  
Métro Grands Boulevards  
+33 1 47 70 70 32  
[la-grange-bateliere.com](http://la-grange-bateliere.com)

## ASSISTANCE

### ◆ Numéros d'urgence

- SAMU : 15
- Urgence / Pompiers : 18
- Police : 17
- Accident / Agression : 112

- Services de Garde des médecins de Paris (24h/24h)

Tél. : +33 1 42 72 88 88

- SOS Médecins (24h/24h)

Tél. : +33 8 20 33 24 24

- Brûlures graves Hôpital Cochin

Tél. : +33 1 58 41 26 49

- Centre Antipoison

Tél. : +33 1 40 05 45 45

- SOS Dentaire :

Tél. : +33 1 43 37 51 00

- Urgence psychiatrique (24h/24h)

Tél. : +33 1 43 87 79 79

- Allo Kiné (24h/24h)

Tél. : +33 1 40 20 00 88

- SOS Ophtalmologie

Tél. : +33 1 40 92 93 94

### ◆ Relais social international (RSI)

#### Relais social international (RSI)

Résidence André Honnorat

21 boulevard Jourdan

75014 Paris

Métro Cité universitaire

Tél. : +33 1 44 16 65 62

relais.social@ciup.fr

#### Horaires :

du mardi au vendredi de 9h00 à 13h00.

[www.ciup.fr/fr/mobilite/etudiant/soutien](http://www.ciup.fr/fr/mobilite/etudiant/soutien)

### • Soutien psychologique

Grâce à un partenariat avec le BAPU-Pascal (Bureau d'Aide Psychologique Universitaire), deux psychologues vous reçoivent pour des questions concernant vos difficultés d'ordre personnel. Ce service est réservé aux étudiants sur présentation de

vos carte d'étudiant et de votre attestation de sécurité sociale. Vous n'aurez aucune avance de frais à effectuer.

### • Aide pédagogique individuelle

Vous souhaitez bénéficier de conseils pour rédiger votre mémoire, votre thèse, un article scientifique en français ou préparer votre oral de soutenance ? Une enseignante détachée de l'université Paris 7 et du BAPU tient une permanence à la Cité internationale pour vous aider.

### • Accueil et accompagnement social

Une assistante sociale vous accueille et vous écoute quelle que soit la nature de vos difficultés (médicale, familiale, financière, administrative,...).

### ◆ Les services d'écoute anonymes et gratuits

- Drogue info service (24h/24h) :

Tél. : +33 1 70 23 13 13

- Écoute Cannabis :

Tél. : +33 8 11 91 20 20

- Urgence Drogue (24h/24h) :

Tél. : +33 1 45 74 00 04

- Sida Info Service (24h/24h) :

Tél. : +33 8 00 84 08 00

- Croix Rouge Écoute (24h/24h) :

Tél. : +33 8 00 85 88 58

- Écoute Alcool :

Tél. : +33 8 11 91 30 30

- SOS Amitié :

Tél. : +33 8 20 06 60 66

- Suicide écoute :

Tél. : +33 1 45 39 40 00

- SOS Dépression (24h/24h) :

Tél. : +33 1 40 47 95 95

- Fil Santé Jeunes :

Tél. : +33 8 88 23 52 36

## FORMATIONS DE 1er CYCLE



## BTS DESIGN DE MODE ET ENVIRONNEMENT OPTION MODE (BTS DMM)



## BTS DESIGN DE MODE ET ENVIRONNEMENT OPTION MODE (BTS DMM)

◆ **Effectif** : 24

◆ **Nombre de semestres** : 4

◆ **ECTS** : 30 / semestre

◆ **Langue** : français

### ◆ **Modalités des cours**

Les cours sont dispensés soit en classe entière soit en demi groupe. L'emploi de temps est basé sur une organisation hebdomadaire qui se répète chaque semaine à l'identique. Certains cours peuvent toutefois avoir une périodicité par quinzaine.

### ◆ **Modalités d'évaluation**

Contrôle continu tout au long des deux semestres.

### ◆ **Objectifs académiques et professionnels**

Cette formation aborde la conception d'une collection en répondant à toutes les étapes requises dans le monde professionnel : des tendances du projet aux prototypes en passant par le plan de collection, les fiches techniques, l'approche marketing, etc.

L'étudiant appuie sa démarche de création sur une véritable synergie des cultures théorique et pratique (design, mode, arts plastiques, lettres, philosophie,...) et peut mettre à profit les centres de ressources internes (bibliothèque, tissuthèque et vêtementhèque), mais aussi les ateliers techniques pour ses prospections et expérimentations (prototype, sérigraphie, maille, impression, photographie, découpe laser,...)

Au cours de la première année l'étudiant acquiert des méthodes de créativité.

En deuxième année, il aborde la conception d'une collection.

Le projet pourra indifféremment prendre la forme d'une collection pour femme, homme, enfant ou encore d'accessoires selon les affinités de l'étudiant et les conseils de l'équipe pédagogique.

Parallèlement il articule production plasticienne et produit (ou intention de produit) dans une démarche plus spéculative et ouverte sur le champ du design et des arts. Il doit révéler la personnalité de l'étudiant, sa sensibilité à l'actualité de la mode ainsi qu'une solide culture artistique.

### ◆ **Exemples de partenariats**

De nombreux liens sont tissés avec différents secteurs professionnels : Artisans japonais de Kyoto, Ratti, le salon Who's Next, le Printemps, Lacoste.

### ◆ **Stage**

Stage en entreprise obligatoire de 6 semaines au semestre 2 du 15 mai au 30 juin environ.

Des stages sur les périodes de vacances scolaires de deux semaines sont également possibles.

### ◆ **Débouchés professionnels**

Styliste de mode, designer, coordinateur de collection, costumier.



## BTS DMM/ UE & ECTS

### SEMESTRE 1

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMM -S1-01	Lettres	2	1
DMM -S1-02	Anglais	2	1
DMM -S1-03	Sciences physiques	2	1
DMM -S1-04	Économie et gestion	2	1
DMM -S1-05	Expression plastique	5	4
DMM- S1-06	Culture design	3	1
DMM -S1-07	Laboratoire de création et de conception	4	6
DMM -S1-08	Communication de mode	2,5	5
DMM- S1-09	Technologie fondamentale	2	2
DMM -S1-10	Technologie créative	4	3
DMM -S1-11	Technologie de fabrication	1	2
DMM -S1-12	Atelier maille	0,5	2
DMM -S2-13	Atelier sérigraphie	0,5	2
DMM -S1-14	Atelier prototypage	4	4
		34,5 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 2

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMM -S2-01	Lettres	2	1
DMM -S2-02	Anglais	2	1
DMM -S2-03	Sciences physiques	2	1
DMM -S2-04	Économie et gestion	2	1
DMM -S2-05	Expression plastique	5	4
DMM -S2-06	Culture design	3	1
DMM -S2-07	Laboratoire de création et de conception	4	6
DMM -S2-08	Communication de mode	2,5	5
DMM -S2-09	Technologie fondamentale	2	2
DMM -S2-10	Technologie créative	4	3
DMM -S2-11	Technologie de fabrication	1	2
DMM -S2-12	Atelier maille	0,5	2
DMM -S2-13	Atelier sérigraphie	0,5	2
DMM -S2-14	Atelier prototypage	4	2
STAGE -DMM	Stage en entreprise		2
		34,5 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

## BTS DMM/ UE & ECTS

### SEMESTRE 3

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMM -S3-01	Lettres	2	1
DMM -S3-02	Anglais	2	1
DMM -S3-03	Sciences physiques	2	1
DMM -S3-04	Économie et gestion	2	1
DMM -S3-05	Expression plastique	4	4
DMM -S3-06	Culture design	2	1
DMM -S3-07	Laboratoire de création et de conception	9	8
DMM -S3-08	Communication de mode	2	5
DMM -S3-10	Technologie créative	4	3
DMM -S3-11	Technologie de fabrication	2	2
DMM -S3-12	Atelier maille	0,5	2
DMM -S3-13	Atelier sérigraphie	0,5	2
DMM -S3-14	Atelier prototypage	4	4
DMM -S3-15	Philosophie	3	1
		39 h	36 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S3-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S3-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 4

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMM -S4-01	Lettres	2	1
DMM -S4-02	Anglais	2	1
DMM -S4-03	Sciences physiques	2	1
DMM -S4-04	Économie et gestion	2	1
DMM -S4-05	Expression plastique	4	4
DMM -S4-06	Culture design	2	1
DMM -S4-07	Laboratoire de création et de conception	9	8
DMM -S4-08	Communication de mode	2	5
DMM -S4-10	Technologie créative	4	3
DMM -S4-11	Technologie de fabrication	2	2
DMM -S4-12	Atelier maille	1	2
DMM -S4-13	Atelier sérigraphie	1	2
DMM -S4-14	Atelier prototypage	4	2
DMM -S4-15	Philosophie	3	1
		39 h	36 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S4-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S4-ALL	Allemand	2	1

### ◆ Lettres

DMM -S1-01 / DMM -S2-01

DMM -S3-01 / DMM -S4-01

• **Culture générale** : la culture générale est développée par la lecture de tout type de textes et de documents (presse, essais, œuvres littéraires, documents iconographiques, films) en relation avec les questions d'actualité rencontrées dans les médias, les productions artistiques, les lieux de débat. En deuxième année, deux thèmes sont mis au programme d'étude de tous les BTS.

• **Expression** : des exercices variés concourent à une maîtrise efficace à l'oral et à l'écrit : débat oral, exposé oral, analyse des interactions verbales ; analyse et résumé d'un texte, comparaison de textes plus ou moins convergents ou opposés, étude logique d'une argumentation, constitution et analyse d'une documentation, compte rendu d'un livre lu, composition d'une synthèse à partir de textes et de documents de toute nature, rédaction d'un compte rendu, d'une note, d'une réponse personnelle à une question posée, d'une argumentation personnelle.

### ◆ Anglais

DMM -S1-02 / DMM -S2-02

DMM -S3-02 / DMM -S4-02

Le cours vise à développer des compétences linguistiques et des connaissances culturelles. Les compétences orales sont particulièrement développées notamment dans les domaines professionnels de la filière.

L'objectif est d'atteindre le niveau B2 :

- Comprendre les idées principales de textes complexes, des sujets abstraits y

compris des discussions techniques du domaine de spécialité.

- Communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance permettant une conversation avec un locuteur natif sans induire d'incompréhension de la part des deux parties.
- S'exprimer de façon claire et détaillée sur de nombreux sujets et argumenter un point de vue, en dégager les avantages et les inconvénients.

La grammaire est travaillée grâce à l'étude de divers documents et d'exercices. L'objectif est d'acquérir des connaissances linguistiques afin d'éviter les malentendus. Le vocabulaire est développé et enrichi en relation avec la culture générale et des usages professionnels. L'élargissement du champ de connaissances dans la culture des pays anglophones, ainsi que dans la pratique et l'histoire de la mode et du textile est recherché.

### ◆ Sciences physiques

DMM -S1-03 / DMM -S2-03

DMM -S3-03 / DMM -S4-03

L'enseignement a une orientation expérimentale et concrète avec des exemples et des applications en liaison avec la technologie du textile.

Aux objectifs de connaissances s'ajoutent des objectifs méthodologiques : la poursuite de la pratique de la méthode et du raisonnement scientifiques, notamment au cours des séances de travaux de laboratoire.

Le programme de sciences physiques apporte une réponse aux besoins réels de la filière professionnelle et s'appuie donc sur les pratiques professionnelles propres au textile et aux autres matériaux.

### Éléments du programme

Matériaux, comportement des matériaux, couleur, lumières, toucher, image numérique.

### ◆ Économie et gestion

DMM -S1-04 / DMM -S2-04

DMM -S3-04 / DMM -S4-04

L'objectif du cours est de permettre à l'étudiant de :

- se repérer dans l'environnement économique et juridique dans lequel il exerce son activité professionnelle ;
  - mettre en œuvre des compétences organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un groupe projet et/ou en responsabilité d'une petite structure ;
  - communiquer avec les différents partenaires concernés par le projet auquel il participe.
- L'enseignement prendra appui sur des cas pratiques issus du domaine du design de mode, textile et environnement et plus particulièrement, en deuxième année, sur le projet de l'étudiant.

### Éléments du programme

Environnement du projet :

- environnement juridique de la propriété intellectuelle et industrielle, le statut professionnel, l'activité économique de l'entreprise, les différents type d'entreprises et de sociétés ;
- caractéristiques de l'environnement économique, le cadre économique de la conception du produit, le marché, la mondialisation ;
- marché et clients, les besoins des clients, les comportements et les attentes, la segmentation du marché, le positionnement du produit ;
- sa stratégie de gestion de projets et des projets de groupe, la prise de décision, les

principes d'action : les objectifs, les exigences, l'organisation ;

- les cycles d'exploitation, les fonds de roulement, les indicateurs de performance, les coûts, les estimations et les factures.

Construire un projet :

le caractériser, l'organiser, le budgétiser, le communiquer, en faire la promotion et enfin communiquer dans le groupe.

### ◆ Expression plastique

DMM -S1-05 / DMM -S2-05

DMM -S3-05 / DMM -S4-05

Le cours vise à développer les compétences d'observation (formes, structures, lumière, couleur), d'analyse et de synthèse), mais aussi des compétences en matière de recherche et d'exploration, enfin des compétences de représentation et de réalisation.

Une série d'exercices et de projets plastiques permettent aux étudiants de développer leurs compétences à travers le croquis, le dessins de construction, la 3D. Les étudiants apprennent à représenter des structures, des formes, des connexions dans le visible, des interrelations dans l'espace, le rapport de la lumière à la matière. Ils apprennent à faire usage des implications sémantiques du visible et à les reconnaître, à les transposer et à les mettre en œuvre. Ils questionnent le lien entre les projets de conception et les projets plastiques.

La deuxième année est plus particulièrement mise au service du développement d'un projet personnel en relation avec le travail de création en bureau d'étude.

### ◆ Culture design

DMM -S1-06 / DMM -S2-06  
DMM -S3-06 / DMM -S4-06

Le cours vise à développer la transversalité, des outils conceptuels et acquérir des connaissances dans les arts visuels.

La culture du domaine traverse des champs artistiques, littéraires et techniques en lien avec l'histoire des objets, de la production et des innovations techniques ainsi que les changements culturels, sociaux et environnementaux. Ainsi, on met l'accent sur l'étude historique et chronologique notamment du 19e et du 20e siècles mais aussi d'autres époques historiques.

Il remet également en question les enjeux contemporains. Les élèves analysent, décrivent, comparent et critiquent des documents, mettent en évidence les problèmes afin de construire une connaissance critique et interdisciplinaire de leur domaine.

#### Éléments du programme

- Fabriquer un corps : le temps du corps.
- Fabriquer une identité : l'autre dans l'espace, le temps, sa classe sociale.
- Géographie du corps et espace du corps : un tracé définissant le corps dans son environnement géographique et social.

### ◆ Laboratoire de conception et de création

DMM -S1-07 / DMM -S2-07  
DMM -S3-07 / DMM -S4-07

Le laboratoire de création et de conception aborde :

- des problématiques particulières et prioritairement liées au corps (corps - espace,

corps - matière, ...) et plus généralement à l'apparence (corps - social, corps - parure, corps - enveloppe, ...);

- un rapport privilégié au volume ;
- une culture mode ;
- une culture technique et technologique spécifique ;
- des enjeux spécifiques liés aux métiers de la mode.

Les enjeux de la formation sont d'une part de révéler une personnalité, de cultiver une singularité, une attitude, un positionnement ; d'autre part, de répondre à des demandes et des besoins d'un métier, d'une entreprise, d'un groupe, d'une marque.

La formation permet à l'étudiant d'acquérir une posture créative et ouverte sur le champ artistique contemporain, continuellement mise en résonance avec une démarche liée au produit et à son contexte.

#### Éléments du programme

Sensibilisation à l'environnement artistique contemporain, dynamique de création : déclencher un questionnement prospectif adopter une démarche, définir des outils individualisés et appropriés, révéler et délimiter un champ d'expression personnel.

Sensibilisation à un univers de mode, conception et élaboration de projet : sensibiliser à un univers, à une culture de mode, développer la notion de produit, intégrer des contraintes dans une démarche de projet.

Par ailleurs, la transversalité ainsi que des partenariats professionnels sont favorisés.

### ◆ Communication de mode

DMM -S1-08 / DMM -S2-08  
DMM -S3-08 / DMM -S4-08

La communication visuelle des idées de mode, que sous-tend un projet, implique la pratique d'un certain nombre d'outils graphiques, plastiques, infographiques, etc.

La communication visuelle d'un projet intervient à différentes étapes de la création et sous différentes formes (visuels de tendances, concept-board, vidéo, maquettes volumes, recherches textiles, croquis d'ambiance, croquis à plat, dessin technique, prototypes, illustrations, etc). L'organisation de ces éléments variés, ainsi que leur mise en scène, contribuent également à communiquer visuellement le projet.

Les images de mode appartiennent à un champ extrêmement ouvert, l'expression graphique pouvant être mixée avec divers modes d'expression (photo, vidéo, volume, etc.) et abordée dans plusieurs ateliers et disciplines.

L'objectif est donc d'acquérir de larges modes et moyens de création, d'expression et de communication. Une posture ouverte et créative est recherchée, afin de concevoir l'utilisation du croquis et du dessin en général de façon souple.

#### Éléments du programme

Le croquis, le dessin technique, l'illustration. La cohérence de la communication d'un projet (choix des modes de représentation et de scénographie). L'exploitation des logiciels graphiques utilisés dans la profession pour le travail de l'image (moodboard, lookbook) et/ou du dessin à plat et sur silhouette.

### ◆ Technologie Fondamentale

DMM -S1-09 / DMM -S2-09

Le cours de technologie fondamentale a pour objectif de préciser et d'affiner l'ensemble des notions rencontrées dans les autres cours et propre au champ professionnel du secteur.

Les cours de technologie s'appuient sur des exemples et des situations vécues : échantillons, prototypes (tissuthèque), études de cas (analyse de l'existant), intervenants extérieurs, salons professionnels, visites d'usines...

#### Éléments du programme

- De la fibre au fil : origine des matières premières, les mélanges, la filature, filage, transformation des fils.
- Du fil à la surface : le tissage, le tricotage, les tissus à structure ajourée (gaze, tulle, dentelle, guipure,...), le feutre et les non-tissés.
- Les traitements spécifiques : ennoblissement, teinture, impression, apprêts et autres traitements.

### ◆ Technologie créative

DMM -S1-10 / DMM -S2-10  
DMM -S3-10 / DMM -S4-10

Le laboratoire de technologie appliquée et créative constitue un cours permettant de tisser des liens, de créer des correspondances avec le labo, les ateliers, le cours de technologie fondamentale.

Cet enseignement permet aux étudiants :

- de manipuler des matériaux de toute nature en découvrant leur spécificité, leur caractère, leurs qualités sensorielles et structurelles, leurs propriétés ;
- de créer de nouvelles textures et ma-



tières en combinant, transformant, défaisant, détournant des matières existantes ;

- de reconnaître les différentes bases de tissus, de fibres, de procédés techniques pouvant intervenir dans l'élaboration et la mise au point d'une recherche ou d'un produit style ou textile ;
- de maîtriser un vocabulaire technique sensible et précis ;
- d'être capable de proposer un minimum de solutions technologiques ou de modes opératoires par rapport à des intentions de recherches ou de prototype et s'approprier ces différentes connaissances à des fins de création ;
- de se situer par rapport à une réalité de produits et d'accéder à un ensemble de références issues des différents domaines du design (par une analyse de produits, d'enquêtes prospectives, de collectes, une reconnaissance des différents niveaux de gamme).

### ◆ Technologie de fabrication

DMM -S1-11 / DMM -S2-11  
DMM -S3-11 / DMM -S4-11

Les objectifs sont :

- d'acquérir une autonomie dans l'utilisation des matériels et outillages de découpe et de fabrication ;
- d'acquérir des connaissances concernant les matériaux et leur comportement ;
- d'acquérir des connaissances concernant la fabrication (faisabilité, modes de liaisons, fournitures, structure, renforts, ordre de montage, etc.) ;
- d'acquérir un langage technique précis et clair ;
- de transférer des connaissances dans le développement de prototypes conçus en laboratoire de conception et création ;
- d'apporter une culture du milieu professionnel (industriel et artisanal) des métiers

du vêtement et de l'accessoire.

En première année : expérimentations sur les matériels et outillages.

En deuxième année : développement de prototypes en relation avec les projets de laboratoire de création.

La formation est enrichie par :

- des visites d'entreprises,
- des interventions de professionnels,
- des visites de salons professionnels,
- l'utilisation d'outils vidéo et télématiques,
- la participation à des conférences,
- la lecture de presse professionnelle.

### Éléments du programme

Le fonctionnement des matériels, les modes de liaisons, les matériaux, les fournitures, les moyens de structure du vêtement, la faisabilité, la fabrication, le dossier technique de fabrication, l'organisation globale d'une entreprise de Prêt-à-porter, le fonctionnement des services techniques.

### ◆ Atelier Maille

DMM -S1-12 / DMM -S2-12  
DMM -S3-12 / DMM -S4-12

La maille est une technique permettant de produire des surfaces textiles, manuellement ou mécaniquement.

Celles-ci pourront être utilisées dans le cadre d'expérimentations, être ennoblies (teinture par ex.) ou mises en forme. Les recherches sont généralement élaborées en correspondance avec un projet développé dans le cadre du labo. Cette technique permet de tester un ensemble de matières textiles très variées en fonction de leur aspect et de leurs

propriétés, en privilégiant une attitude de questionnement, de recherche (plastiques et technologiques).

La formation abordera les variations possibles obtenues selon les qualités du fil, les divers réglages mécaniques du matériel et le poinçonnage, la programmation et les traitements d'ennoblissement. Les deux premiers semestres sont consacrés à l'initiation, l'approche sensible, l'expérimentation.

Les deux derniers semestres sont consacrés à l'approfondissement, le développement, l'application, le détournement des techniques et les manipulations, en relation avec le projet personnel de l'étudiant.

### Éléments du programme

Le fil : la matière première, initiation technique, programmation des points / initiation à la CAO.

### ◆ Atelier Impression/Sérigraphie

DMM -S1-13 / DMM -S2-13  
DMM -S3-13 / DMM -S4-13

L'atelier d'impression/sérigraphie rassemble différentes pratiques (pochoir, sérigraphie, impression numérique, transfert). Il fonctionne en transversalité avec le laboratoire de création et conception. Les techniques proposées sont des outils d'agir de façon créative et inventive sur des supports variés en modifiant l'aspect : coloration, impression de motifs (au cadre plat, par transfert, en numérique), teinture, etc.

Ces différents procédés sont exploités comme des moyens d'expression à part entière, et sont au service d'une démarche et révélant une recherche personnelle et sensible. Ils permettent la réalisation

d'échantillons ou de petits métrages (prenant éventuellement en compte des impératifs professionnels spécifiques : support, transcription, etc) ou d'imprimer directement sur des formes à plat ou des produits confectionnés.

La pratique des nouvelles technologies d'impression (numérique, transfert et autres), induit une utilisation spécifique de l'outil informatique concernant l'élaboration, la transcription plastique et la mise au point des motifs ou « matières graphiques ».

### ◆ Atelier Prototypage

DMM -S1-14 / DMM -S2-14  
DMM -S3-14 / DMM -S4-14

L'objectif est :

- d'acquérir différentes méthodes de conception du vêtement ou accessoire ;
- développer les prototypes ;
- étudier les comportements des divers matériaux mis en volume ;
- développer un savoir-faire au niveau de la fabrication des prototypes ;
- donner la dimension de réalité afin de valider un projet.

Les deux premiers semestres correspondent à une phase d'apprentissage des méthodes de conception et fabrication. Les troisième et quatrième semestres sont une phase de développement des savoirs fondamentaux et savoir-faire. Ils s'appuient sur le développement de produits prototypes mis au point en laboratoire de création (éléments, détails, fragments, vêtements complets ou encore accessoires).

### Éléments du programme

Transformations à plat, volume / moulage,

patronage, découpe de la matière, fabrication, prototypage.

#### ◆ Philosophie

DMM -S3-15 / DMM -S4-15

Le cours est destiné à approfondir les connaissances générales des élèves et à aiguïser leur sens critique.

En plus des deux heures de philosophie en 2e année, une heure de philosophie axée sur les projets est dispensée en co-animation en Laboratoire de création et de conception sur les 3 heures en classe entière.

#### Éléments du programme

- Le monde sensible : L'espace et le lieu. Le temps / Le corps / Matières et formes / L'imaginaire / La représentation
- Le langage : Expression, communication, signification / Le concept, le style
- Art, technique, science : L'invention / Fabrication, création / L'utile, le beau
- La société : La culture / Le travail. Les échanges / La personne / La politique
- La liberté, la vérité

#### ◆ Espagnol (facultatif)

L2 -S1-ESP / L2 -S2-ESP  
L2 -S3-ESP / L2 -S4-ESP

#### ◆ Allemand (facultatif)

L2 -S1-ALL / L2 -S2-ALL  
L2 -S3-ALL / L2 -S4-ALL

Étudier une deuxième langue vivante étrangère contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu. La maîtrise de plusieurs langues est une compétence de plus en plus indispensable à l'exercice de la profession de designer.

#### Éléments du programme

- **Oral** : compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible, d'informations à caractère professionnel ou général. Capacité à s'exprimer et se faire comprendre par un locuteur natif.
- **Écrit** : compréhension de l'essentiel d'un message, capacité à réutiliser, classer, synthétiser, et exploiter des sources d'informations multiples.
- **Grammaire** : acquisition opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques, consolidation et approfondissement.
- **Lexique** : on réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et on diversifiera les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques des domaines du design.
- **Éléments culturels** : outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,...), on développera une connaissance des pays dont on étudie la langue.

NB : Le cours est commun à toutes les sections de l'école.

#### ◆ Stage

STAGE -DMM

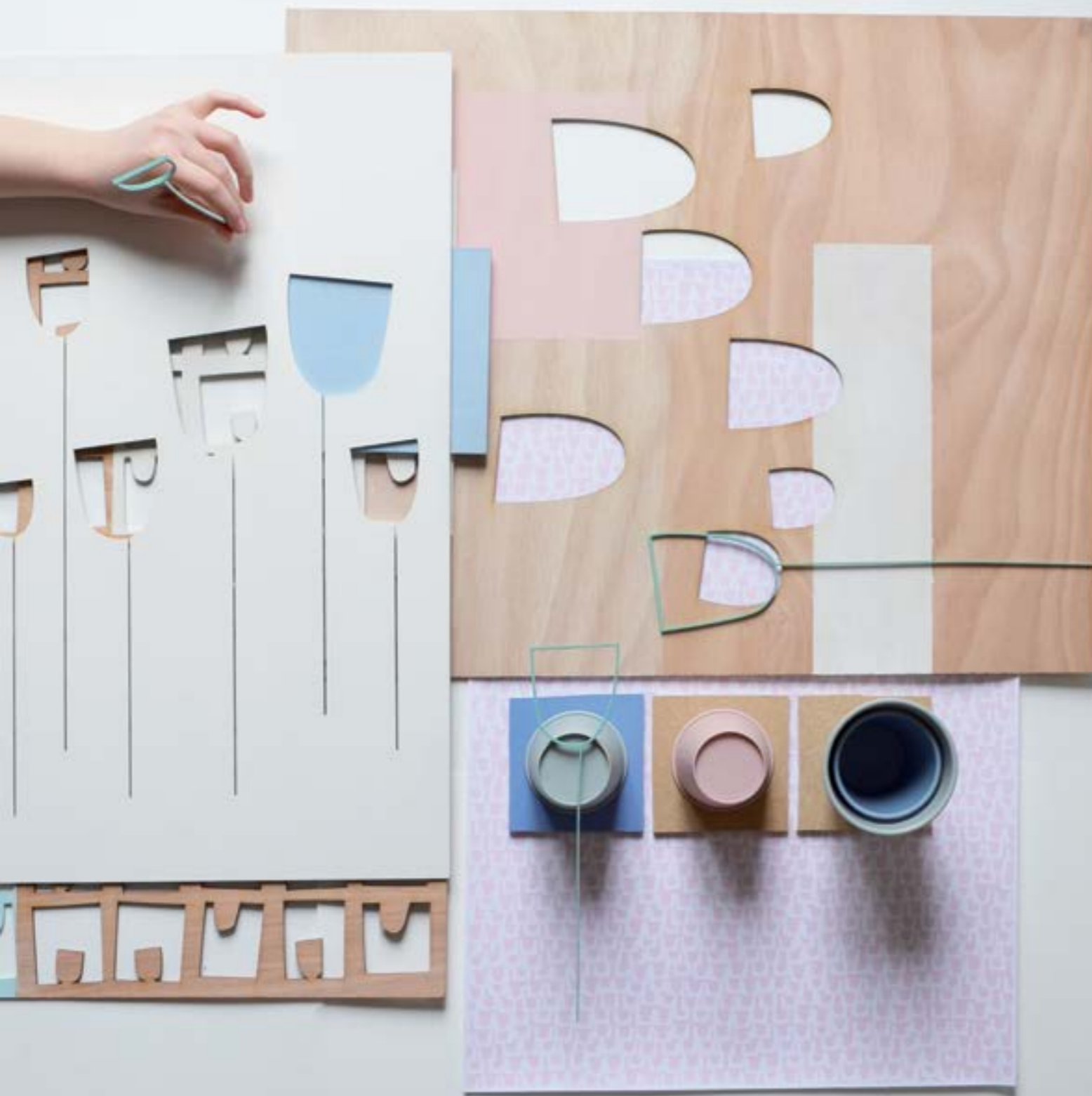
Dans le cadre de leur formation, les étudiants doivent faire des stages dans des entreprises entre 4 et 6 semaines, généralement à la fin du second semestre.

L'entreprise, l'école et l'étudiant signent un contrat qui définit le cadre juridique du stage : les entreprises sont exonérées de charges payantes, le stagiaire est couvert en cas d'accident au cours de son travail et est conseillé par la personne en charge qui joue le rôle de tuteur de stage. L'école

donne des informations sur les offres de stages reçues pour les enseignants et leurs élèves tout au long de l'année.

La recherche d'offres de stages peut être effectuée avec l'aide du bureau du chef des travaux de l'école.

## BTS DESIGN DE MODE ET ENVIRONNEMENT OPTION TEXTILE - MATÉRIAUX - SURFACE (BTS DMT)



## BTS DESIGN DE MODE ET ENVIRONNEMENT OPTION TEXTILE - MATÉRIAUX - SURFACE (BTS DMT)

◆ **Effectif** : 24

◆ **Nombre de semestres** : 4

◆ **ECTS** : 30 / semestre

◆ **Langue** : français

◆ **Modalités des cours** :

Les cours sont dispensés soit en classe entière soit en demi groupe. L'emploi de temps est basé sur une organisation hebdomadaire qui se répète chaque semaine à l'identique. Certains cours peuvent toutefois avoir une périodicité par quinzaine.

◆ **Modalités d'évaluation** :

Contrôle continu tout au long des deux semestres.

◆ **Objectifs académiques et professionnels** :

La formation développe une approche sensible et réflexive des matières et matériaux en envisageant toutes leurs applications : vêtements, accessoires, maison, espace public, transports, alimentaire, cosmétique, événementiel, spectacles, communication...

Au travers de projets l'étudiant apprend à penser le matériau dans son aspect, ses performances et ses usages, tout en développant une démarche créative et prospective qui prend en compte aussi bien les évolutions sociologiques et technologiques qu'esthétiques (couleur, texture, toucher, motif).

L'approche pédagogique s'appuie sur une très forte implication des ateliers qui offrent à l'étudiant des champs d'exploration et des savoir faire qui vont des mé-

tiers d'art à la haute technologie : gravure, sérigraphie, maille, céramique, infographie textile, impressions numérique, découpe laser...

◆ **Exemples de partenariats** :

De nombreux liens sont tissés avec différents secteurs professionnels : Artisans japonais de Kyoto, Cacharel, Spontex, Emmaüs, le musée du quai Branly, la manufacture de Cogolin, Saint-Gobain, Lacoste, Dim.

◆ **Stage** :

Stage en entreprise obligatoire de 6 semaines au semestre 2 du 15 mai au 30 juin environ. Des stages sur les périodes de vacances scolaires de deux semaines sont également possibles.

◆ **Débouchés professionnels** :

Créateur textile, styliste tendances, styliste maille, designer matière, designer couleur.



## BTS DMT / UE & ECTS

### SEMESTRE 1

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMT -S1-01	Lettres	2	1
DMT -S1-02	Anglais	2	1
DMT -S1-03	Sciences physiques	2	1
DMT -S1-04	Économie et gestion	2	1
DMT -S1-05	Expression plastique	5	5
DMT -S1-06	Culture design	3	1
DMT -S1-07	Laboratoire de création et de conception	11	9
DMT -S1-08	Infographie	2	4
DMT -S1-09	Technologie fondamentale	2	3
DMT -S1-10	Technologie créative	3	3
DMT -S1-11	Ateliers maille	2	3
DMT -S1-12	Ateliers sérigraphie	2	3
		38 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 2

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMT -S2-01	Lettres	2	1
DMT -S2-02	Anglais	2	1
DMT -S2-03	Sciences physiques	2	1
DMT -S2-04	Économie et gestion	2	1
DMT -S2-05	Expression plastique	5	5
DMT -S2-06	Culture design	3	1
DMT -S2-07	Laboratoire de création et de conception	11	7
DMT -S2-08	Infographie	2	4
DMT -S2-09	Technologie fondamentale	2	3
DMT -S2-10	Technologie créative	3	3
DMT -S2-11	Ateliers maille	2	3
DMT -S2-12	Ateliers sérigraphie	2	3
STAGE -DMT	Stage en entreprise		2
		38 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

## BTS DMT / UE & ECTS

### SEMESTRE 3

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMT -S3-01	Lettres	2	1
DMT -S3-02	Anglais	2	1
DMT -S3-03	Sciences physiques	2	1
DMT -S3-04	Économie et gestion	2	1
DMT -S3-05	Expression plastique	4	5
DMT -S3-06	Culture design	2	1
DMT -S3-07	Laboratoire de création et de conception	11	9
DMT -S3-08	Infographie	2	4
DMT -S3-09	Technologie fondamentale	2	3
DMT -S3-10	Technologie créative	3	3
DMT -S3-11	Ateliers maille	2	3
DMT -S3-12	Ateliers sérigraphie	2	3
DMT -S3-13	Philosophie	3	1
		39 h	36 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 4

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMT -S4-01	Lettres	2	1
DMT -S4-02	Anglais	2	1
DMT -S4-03	Sciences physiques	2	1
DMT -S4-04	Économie et gestion	2	1
DMT -S4-05	Expression plastique	4	5
DMT -S4-06	Culture design	2	1
DMT -S4-07	Laboratoire de création et de conception	11	9
DMT -S4-08	Infographie	2	4
DMT -S4-09	Technologie fondamentale	2	3
DMT -S4-10	Technologie créative	3	3
DMT -S4-11	Ateliers maille	2	3
DMT -S4-12	Ateliers sérigraphie	2	3
DMT -S4-13	Philosophie	3	1
		39 h	36 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

### ◆ Lettres

DMT -S1-01 / DMT -S2-01

DMT -S3-01 / DMT -S4-01

• **Culture générale** : la culture générale est développée par la lecture de tout type de textes et de documents (presse, essais, œuvres littéraires, documents iconographiques, films) en relation avec les questions d'actualité rencontrées dans les médias, les productions artistiques, les lieux de débat. En deuxième année, deux thèmes sont mis au programme d'étude de tous les BTS.

• **Expression** : des exercices variés concourent à une maîtrise efficace à l'oral et à l'écrit : débat oral, exposé oral, analyse des interactions verbales ; analyse et résumé d'un texte, comparaison de textes plus ou moins convergents ou opposés, étude logique d'une argumentation, constitution et analyse d'une documentation, compte rendu d'un livre lu, composition d'une synthèse à partir de textes et de documents de toute nature, rédaction d'un compte rendu, d'une note, d'une réponse personnelle à une question posée, d'une argumentation personnelle.

### ◆ Anglais

DMT -S1-02 / DMT -S2-02

DMT -S3-02 / DMT -S4-02

Le cours vise à développer des compétences linguistiques et des connaissances culturelles. Les compétences orales sont particulièrement développées notamment dans les domaines professionnels de la filière.

L'objectif est d'atteindre le niveau B2 :

- Comprendre les idées principales de textes complexes, des sujets abstraits y

compris des discussions techniques du domaine de spécialité.

- Communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance permettant une conversation avec un locuteur natif sans induire d'incompréhension de la part des deux parties.

- S'exprimer de façon claire et détaillée sur de nombreux sujets et argumenter un point de vue, en dégager les avantages et les inconvénients.

La grammaire est travaillée grâce à l'étude de divers documents et d'exercices. L'objectif est d'acquérir des connaissances linguistiques afin d'éviter les malentendus. Le vocabulaire est développé et enrichi en relation avec la culture générale et des usages professionnels. L'élargissement du champ de connaissances dans la culture des pays anglophones, ainsi que dans la pratique et l'histoire de la mode et du textile est recherché.

### ◆ Sciences physiques

DMT -S1-03 / DMT -S2-03

DMT -S3-03 / DMT -S4-03

L'enseignement a une orientation expérimentale et concrète avec des exemples et des applications en liaison avec la technologie du textile.

Aux objectifs de connaissances s'ajoutent des objectifs méthodologiques : la poursuite de la pratique de la méthode et du raisonnement scientifiques, notamment au cours des séances de travaux de laboratoire.

Le programme de sciences physiques apporte une réponse aux besoins réels de la filière professionnelle et s'appuie donc sur les pratiques professionnelles propres au textile et aux autres matériaux.

### Éléments du programme

Matériaux, comportement des matériaux, couleur, lumières, toucher, image numérique.

### ◆ Économie et gestion

DMT -S1-04 / DMT -S2-04

DMT -S3-04 / DMT -S4-04

L'objectif du cours est de permettre à l'étudiant de :

- se repérer dans l'environnement économique et juridique dans lequel il exerce son activité professionnelle ;
- mettre en œuvre des compétences organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un groupe projet et/ou en responsabilité d'une petite structure ;
- communiquer avec les différents partenaires concernés par le projet auquel il participe.

L'enseignement prendra appui sur des cas pratiques issus du domaine du design de mode, textile et environnement et plus particulièrement, en deuxième année, sur le projet de l'étudiant.

### Éléments du programme

Environnement du projet :

- environnement juridique de la propriété intellectuelle et industrielle, le statut professionnel, l'activité économique de l'entreprise, les différents type d'entreprises et de sociétés ;
- caractéristiques de l'environnement économique, le cadre économique de la conception du produit, le marché, la mondialisation ;
- marché et clients, les besoins des clients, les comportements et les attentes, la segmentation du marché, le positionnement du produit ;
- sa stratégie de gestion de projets et des projets de groupe, la prise de décision, les

principes d'action : les objectifs, les exigences, l'organisation ;

- les cycles d'exploitation, les fonds de roulement, les indicateurs de performance, les coûts, les estimations et les factures.

Construire un projet :

le caractériser, l'organiser, le budgétiser, le communiquer, en faire la promotion et enfin communiquer dans le groupe.

### ◆ Expression plastique

DMT -S1-05 / DMT -S2-05

DMT -S3-05 / DMT -S4-05

Lieu d'élaboration d'une écriture plastique et lieu de construction d'un regard singulier, ce cours cherche à déplacer les constructions normatives du faire, du penser et du sentir en doublant pratiques et productions d'un travail réflexif (verbal et iconographique) attaché à en saisir les enjeux.

Ce cours implique l'exploration de l'imaginaire et la création de formes et modélisations innovantes en matière d'observation, expérimentation, expression, projection, conception, fabrication. Les stratégies qui y sont conduites questionnent et croisent supports et médiums, gestes et outils, couleurs et matériaux, procédés techniques et technologiques dans leur complexité, leur mixité et leurs diverses temporalités. Y sont réalisés maquettes, dessins, esquisses, peintures, photos et vidéographies, collectes et collections, sculptures, assemblages et collages, installations, etc.

La deuxième année est plus particulièrement mise au service du développement d'un projet personnel en relation ou non avec le travail de création en bureau d'étude.

### ◆ Culture design

DMT -S1-06 / DMT -S2-06  
DMT -S3-06 / DMT -S4-06

Le cours vise à développer la transversalité, des outils conceptuels et acquérir des connaissances dans les arts visuels.

La culture du domaine traverse des champs artistiques, littéraires et techniques en lien avec l'histoire des objets, de la production et des innovations techniques ainsi que les changements culturels, sociaux et environnementaux. Ainsi, on met l'accent sur l'étude historique et chronologique du 19e et 20e siècles ainsi que sur des thèmes transversaux : l'artisanat et l'industrie, des pièces uniques et des séries, de la conception et de la communication, de la conception et de l'écologie, de la conception et de l'éthique, de la conception et de la consommation, ou même la notion de création.

Il remet également en question les enjeux contemporains. Les élèves analysent, décrivent, comparent et critiquent des documents, mettent en évidence les problèmes afin de construire une connaissance critique et interdisciplinaire de leur domaine.

### Éléments du programme

Fabriquer un corps : le temps du corps.  
Fabriquer une identité : l'autre dans l'espace, le temps, sa classe sociale.  
Géographie du corps et espace du corps : un tracé définissant le corps dans son environnement géographique et social.

### ◆ Laboratoire de conception et de création

DMT -S1-07 / DMT -S2-07  
DMT -S3-07 / DMT -S4-07

Compétences de projets à développer : exploration, propositions, articulation, projection, développement, communication.  
Problématiques : surface (plan par opposition au volume), motif, couleur, image comme un signe de matériel et un véhicule de tendances, culture technologique et technique spécifique.

L'expérimentation est une partie essentielle du travail accompli dans le studio.

### Éléments du programme

- Des motifs, des ornements, des signes, des codes comme moyens de transfert de sens et la qualité de surfaces et de matériaux.
- L'utilisation de la couleur à travers des gammes, des tendances, des atmosphères, des produits.
- L'espace et l'environnement.
- La dimension sensorielle de la matière.

### ◆ Infographie

DMT -S1-08 / DMT -S2-08  
DMT -S3-08 / DMT -S4-08

L'infographie est traitée comme un outil de recherche et un moyen plastique à part entière. Il est donc abordé de façon ouverte, sensible, et en transversalité avec le laboratoire de création et de conception. Le cours d'infographie se donne comme objectifs d'apporter les connaissances théoriques de l'univers informatique ; de transmettre les connaissances pratiques de l'outil informatique ; de savoir maîtriser des logiciels graphiques (2D et 3D) utilisés dans la profession ; de savoir repérer les spécificités et les atouts de l'outil informatique par rapport à l'outil traditionnel, pour le travail de l'image et/ou du motif textile ; de savoir lier et associer de manière pertinente l'outil informatique

et l'outil traditionnel ; de savoir repérer le potentiel de l'outil informatique (pour la communication par l'image, pour le motif textile, pour la création ou l'habillage de silhouettes, pour le croquis à plat), en relation avec le projet proposé en laboratoire de conception et de création.

### ◆ Technologie fondamentale

DMT -S1-09 / DMT -S2-09  
DMT -S3-09 / DMT -S4-09

Le cours de technologie fondamentale a pour objectif de préciser et d'affiner l'ensemble des notions rencontrées dans les autres cours et propre au champ professionnel du secteur.

Les cours de technologie s'appuient sur des exemples et des situations vécues : échantillons, prototypes (tissuthèque), études de cas (analyse de l'existant), intervenants extérieurs, salons professionnels, visites d'usines...

### Éléments du programme

- De la fibre au fil : origine des matières premières, les mélanges, la filature, filage, transformation des fils.
- Du fil à la surface : le tissage, le tricotage, les tissus à structure ajourée (gaze, tulle, dentelle, guipure,...), le feutre et les non-tissés.
- Les traitements spécifiques : ennoblissement, teinture, impression, apprêts et autres traitements.

### ◆ Technologie créative

DMT -S1-10 / DMT -S2-10  
DMT -S3-10 / DMT -S4-10

Le laboratoire de technologie appliquée et créative constitue un cours permettant de tisser des liens, de créer des corres-

pondances avec le labo, les ateliers, le cours de technologie fondamentale.

Cet enseignement permet aux étudiants :

- de manipuler des matériaux de toute nature en découvrant leur spécificité, leur caractère, leurs qualités sensorielles et structurelles, leurs propriétés ;
- de créer de nouvelles textures et matières en combinant, transformant, défaisant, détournant des matières existantes ;
- de reconnaître les différentes bases de tissus, de fibres, de procédés techniques pouvant intervenir dans l'élaboration et la mise au point d'une recherche ou d'un produit style ou textile ;
- de maîtriser un vocabulaire technique sensible et précis ;
- d'être capable de proposer un minimum de solutions technologiques ou de modes opératoires par rapport à des intentions de recherches ou de prototype et s'approprier ces différentes connaissances à des fins de création ;
- de se situer par rapport à une réalité de produits et d'accéder à un ensemble de références issues des différents domaines du design (par une analyse de produits, d'enquêtes prospectives, de collectes, une reconnaissance des différents niveaux de gamme).

### ◆ Atelier Maille

DMT -S1-11 / DMT -S2-11  
DMT -S3-11 / DMT -S4-11

La maille est une technique permettant de produire des surfaces textiles, manuellement ou mécaniquement.

Celles-ci pourront être utilisées dans le cadre d'expérimentations, être ennoblies (teinture par ex.) ou mises en forme. Les recherches sont généralement élaborées



rées en correspondance avec un projet développé dans le cadre du labo. Cette technique permet de tester un ensemble de matières textiles très variées en fonction de leur aspect et de leurs propriétés, en privilégiant une attitude de questionnement, de recherche (plastiques et technologiques).

La formation abordera les variations possibles obtenues selon les qualités du fil, les divers réglages mécaniques du matériel et le poinçonnage, la programmation et les traitements d'ennoblissement. Les deux premiers semestres sont consacrés à l'initiation, l'approche sensible, l'expérimentation.

Les deux derniers semestres sont consacrés à l'approfondissement, le développement, l'application, le détournement des techniques et les manipulations, en relation avec le projet personnel de l'étudiant.

### Éléments du programme

Le fil : la matière première, initiation technique, programmation des points / initiation à la CAO.

#### ◆ Atelier Impression/Sérigraphie

DMT -S1-12 / DMT -S2-12  
DMT -S3-12 / DMT -S4-12

L'atelier d'impression/sérigraphie rassemble différentes pratiques (pochoir, sérigraphie, impression numérique, transfert). Il fonctionne en transversalité avec le laboratoire de création et conception. Les techniques proposées sont des outils d'agir de façon créative et inventive sur des supports variés en en modifiant l'aspect : coloration, impression de motifs (au cadre plat, par transfert, en numérique), teinture, etc. Ces différents procédés sont

exploités comme des moyens d'expression à part entière, et sont au service d'une démarche et révélant une recherche personnelle et sensible. Ils permettent la réalisation d'échantillons ou de petits métrages (prenant éventuellement en compte des impératifs professionnels spécifiques : support, transcription, etc) ou d'imprimer directement sur des formes à plat ou des produits confectionnés.

La pratique des nouvelles technologies d'impression (numérique, transfert et autres), induit une utilisation spécifique de l'outil informatique concernant l'élaboration, la transcription plastique et la mise au point des motifs ou « matières graphiques ».

#### ◆ Philosophie

DMT -S3-13 / DMT -S4-13

Le cours est destiné à approfondir les connaissances générales des élèves et à aiguïser leur sens critique.

En plus des deux heures de philosophie en 2e année, une heure de philosophie axée sur les projets est dispensée en co-animation en Laboratoire de création et de conception sur les 3 heures en classe entière.

### Éléments du programme

- Le monde sensible : L'espace et le lieu. Le temps / Le corps / Matières et formes / L'imaginaire / La représentation
- Le langage : Expression, communication, signification / Le concept, le style
- Art, technique, science : L'invention / Fabrication, création / L'utile, le beau
- La société : La culture / Le travail. Les échanges / La personne / La politique
- La liberté, la vérité

#### ◆ Espagnol (facultatif)

L2 -S1-ESP / L2 -S2-ESP  
L2 -S3-ESP / L2 -S4-ESP

#### ◆ Allemand (facultatif)

L2 -S1-ALL / L2 -S2-ALL  
L2 -S3-ALL / L2 -S4-ALL

Étudier une deuxième langue vivante étrangère contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu. La maîtrise de plusieurs langues est une compétence de plus en plus indispensable à l'exercice de la profession de designer.

### Éléments du programme

- **Oral** : compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible, d'informations à caractère professionnel ou général. Capacité à s'exprimer et se faire comprendre par un locuteur natif.
- **Écrit** : compréhension de l'essentiel d'un message, capacité à réutiliser, classer, synthétiser, et exploiter des sources d'informations multiples.
- **Grammaire** : acquisition opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques, consolidation et approfondissement.
- **Lexique** : on réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et on diversifiera les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques des domaines du design.
- **Éléments culturels** : outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,...), on développera une connaissance des pays dont on étudie la langue.

NB : Le cours est commun à toutes les sections de l'école.

#### ◆ Stage

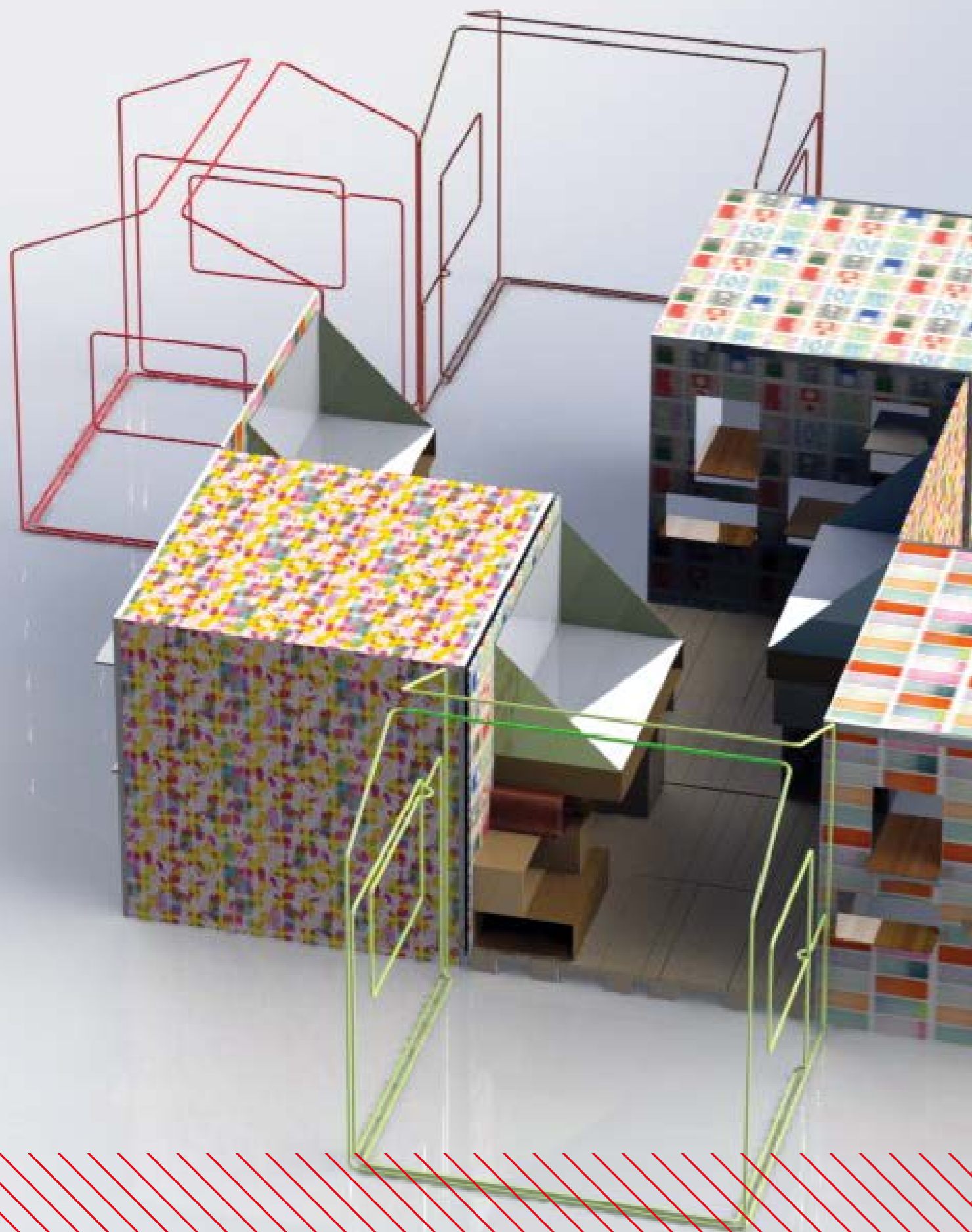
STAGE -DMT

Dans le cadre de leur formation, les étudiants doivent faire des stages dans des entreprises entre 4 et 6 semaines, généralement à la fin du second semestre.

L'entreprise, l'école et l'étudiant signent un contrat qui définit le cadre juridique du stage : les entreprises sont exonérées de charges payantes, le stagiaire est couvert en cas d'accident au cours de son travail et est conseillé par la personne en charge qui joue le rôle de tuteur de stage. L'école donne des informations sur les offres de stages reçues pour les enseignants et leurs élèves tout au long de l'année.

La recherche d'offres de stages peut être effectuée avec l'aide du bureau du chef des travaux de l'école.

## BTS DESIGN D'ESPACE (BTS DE)



## BTS DESIGN D'ESPACE (BTS DE)

◆ **Effectif** : 24

◆ **Nombre de semestres** : 4

◆ **ECTS** : 30 / semestre

◆ **Langue** : français

◆ **Modalités des cours** :

Les cours sont dispensés soit en classe entière soit en demi groupe. L'emploi de temps est basé sur une organisation hebdomadaire qui se répète chaque semaine à l'identique. Certains cours peuvent toutefois avoir une périodicité par quinzaine.

◆ **Modalités d'évaluation** :

Contrôle continu tout au long des deux semestres.

◆ **Objectifs académiques et professionnels** :

Ce diplôme propose un apprentissage en deux ans des outils communs à trois domaines : l'architecture intérieure, l'environnement urbain - le paysage et la scénographie. Le designer d'espace participe à la conception, à la mise au point et à la réalisation de projets répondant à un cahier des charges dans différents secteurs : espaces architecturaux et urbains (habitat, tertiaire, industriel, culturel), espaces publics et paysage, mise en scène (muséographie, scénographie, lieux d'exposition), communication, espaces éphémères et espaces médiatiques.

La stratégie pédagogique s'appuie sur une grande transversalité des enseignements et favorise des postures de recherche, des démarches conceptuelles et créatives visant à des productions person-

nelles et singulières.

Des partenariats prestigieux viennent enrichir la qualité de la formation et créer des relations avec le monde professionnel, notamment dans les milieux liés à la scénographie.

En fin de cursus l'étudiant est accompagné pour préparer les concours d'entrée aux écoles proposant une formation spécialisée (Dsa, écoles d'architecture et du paysage, Ensart, Ensad, Tns, Femis).

◆ **Exemples de partenariats** :

Musée des arts et métiers, théâtre national de la Colline, opéra Bastille, La Cinémathèque française, théâtre Paris-Villette, le théâtre de la Cité internationale et le théâtre national de Chaillot, Nouveau théâtre de Montreuil, la Comédie française et le musée Cognacq-Jay.

◆ **Stage** :

Stage en entreprise obligatoire de 6 semaines au semestre 2 du 15 mai au 30 juin environ. Des stages sur les périodes de vacances scolaires de deux semaines sont également possibles.

◆ **Débouchés professionnels** :

Architecte d'intérieur, étalagiste, scénographe, merchandiseur, paysagiste, muséographe, décorateur.

## BTS DE/ UE & ECTS

### SEMESTRE 1

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DE -S1-01	Lettres	2	1
DE -S1-02	Anglais	2	1
DE -S1-03	Sciences physiques	2	1
DE -S1-04	Économie et gestion	1	1
DE -S1-05	Mathématique	2	1
DE- S1-06	Expression plastique	5	7
DE -S1-07	Arts visuels	2	1
DE -S1-08	Atelier de conception	12	14
DE- S1-09	Technologie	2	3
DE -S1-10	Informatique appliqué	2	3
DE -S1-11	Sémiologie de l'espace et communication	1	3
		33 h	36 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 2

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DE -S2-01	Lettres	2	1
DE -S2-02	Anglais	2	1
DE -S2-03	Sciences physiques	2	1
DE -S2-04	Économie et gestion	1	1
DE -S2-05	Mathématique	2	1
DE- S2-06	Expression plastique	5	7
DE -S2-07	Arts visuels	2	1
DE -S2-08	Atelier de conception	12	12
DE- S2-09	Technologie	2	3
DE -S2-10	Informatique appliqué	2	3
DE -S2-11	Sémiologie de l'espace et communication	1	3
STAGE -DG	Stage en entreprise		2
		33 h	36 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

## BTS DE/ UE & ECTS

### SEMESTRE 3

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DE -S3-01	Lettres	2	1
DE -S3-02	Anglais	2	1
DE -S3-03	Sciences physiques	2	1
DE -sS3-04	Économie et gestion	1	1
DE -S3-05	Mathématique	2	1
DE- S3-06	Expression plastique	4	7
DE -S3-07	Arts visuels	2	1
DE -S3-08	Atelier de conception	12	12
DE- S3-09	Technologie	2	3
DE -S3-10	Informatique appliqué	1	3
DE -S3-11	Sémiologie de l'espace et communication	1	3
DE -S3-12	Philosophie	3	1
DE -S3-13	Approfondissement sectoriel	2	2
		36 h	37 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S3-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S3-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 4

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DE -S4-01	Lettres	2	1
DE -S4-02	Anglais	2	1
DE -S4-03	Sciences physiques	2	1
DE -S4-04	Économie et gestion	1	1
DE -S4-05	Mathématique	2	1
DE- S4-06	Expression plastique	4	7
DE -S4-07	Arts visuels	2	1
DE -S4-08	Atelier de conception	12	12
DE- S4-09	Technologie	2	3
DE -S4-10	Informatique appliqué	1	3
DE -S4-11	Sémiologie de l'espace et communication	1	3
DE -S4-12	Philosophie	3	1
DE -S4-13	Approfondissement sectoriel	2	2
		36 h	37 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S4-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S4-ALL	Allemand	2	1



### ◆ Lettres

DE -S1-01 / DE -S2-01

DE -S3-01 / DE -S4-01

• **Culture générale** : la culture générale est développée par la lecture de tout type de textes et de documents (presse, essais, œuvres littéraires, documents iconographiques, films) en relation avec les questions d'actualité rencontrées dans les médias, les productions artistiques, les lieux de débat. En deuxième année, deux thèmes sont mis au programme d'étude de tous les BTS.

• **Expression** : des exercices variés concourent à une maîtrise efficace à l'oral et à l'écrit : débat oral, exposé oral, analyse des interactions verbales ; analyse et résumé d'un texte, comparaison de textes plus ou moins convergents ou opposés, étude logique d'une argumentation, constitution et analyse d'une documentation, compte rendu d'un livre lu, composition d'une synthèse à partir de textes et de documents de toute nature, rédaction d'un compte rendu, d'une note, d'une réponse personnelle à une question posée, d'une argumentation personnelle.

### ◆ Anglais

DE -S1-02 / DE -S2-02

DE -S3-02 / DE -S4-02

Le cours vise à développer des compétences linguistiques et des connaissances culturelles. Les compétences orales sont particulièrement développées notamment dans les domaines professionnels de la filière.

L'objectif est d'atteindre le niveau B2 :

- Comprendre les idées principales de textes complexes, des sujets abstraits y

compris des discussions techniques du domaine de spécialité.

- Communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance permettant une conversation avec un locuteur natif sans induire d'incompréhension de la part des deux parties.
- S'exprimer de façon claire et détaillée sur de nombreux sujets et argumenter un point de vue, en dégager les avantages et les inconvénients.

La grammaire est travaillée grâce à l'étude de divers documents et d'exercices. L'objectif est d'acquérir des connaissances linguistiques afin d'éviter les malentendus. Le vocabulaire est développé et enrichi en relation avec la culture générale et des usages professionnels. L'élargissement du champ de connaissances dans la culture des pays anglophones, ainsi que dans la pratique et l'histoire de la mode et du textile est recherché.

### ◆ Sciences physiques

DE -S1-03 / DE -S2-03

DE -S3-03 / DE -S4-03

L'enseignement a une orientation expérimentale et concrète avec des exemples et des applications en liaison avec la technologie du textile.

Aux objectifs de connaissances s'ajoutent des objectifs méthodologiques : la poursuite de la pratique de la méthode et du raisonnement scientifiques, notamment au cours des séances de travaux de laboratoire.

Le programme de sciences physiques apporte une réponse aux besoins réels de la filière professionnelle et s'appuie donc sur les pratiques professionnelles propres à l'architecture, à la scénographie et au

paysagisme.

### Éléments du programme

Mécanique, matériaux, comportement des matériaux, couleur, toucher, image numérique.

### ◆ Économie et gestion

DE -S1-04 / DE -S2-04

DE -S3-04 / DE -S4-04

L'objectif du cours est de permettre à l'étudiant de :

- se repérer dans l'environnement économique et juridique dans lequel il exerce son activité professionnelle ;
- mettre en œuvre des compétences organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un groupe projet et/ou en responsabilité d'une petite structure ;
- communiquer avec les différents partenaires concernés par le projet auquel il participe.

L'enseignement prendra appui sur des cas pratiques issus du domaine de l'architecture, de la scénographie et du paysagisme et plus particulièrement, en deuxième année, sur le projet de l'étudiant.

### Éléments du programme

Environnement du projet :

- environnement juridique de la propriété intellectuelle et industrielle, le statut professionnel, l'activité économique de l'entreprise, les différents type d'entreprises et de sociétés ;
- caractéristiques de l'environnement économique, le cadre économique de la conception du produit, le marché, la mondialisation ;
- marché et clients, les besoins des clients, les comportements et les attentes, la segmentation du marché, le positionnement du produit ;

- sa stratégie de gestion de projets et des projets de groupe, la prise de décision, les principes d'action : les objectifs, les exigences, l'organisation ;
- les cycles d'exploitation, les fonds de roulement, les indicateurs de performance, les coûts, les estimations et les factures.

Construire un projet :

le caractériser, l'organiser, le budgétiser, le communiquer, en faire la promotion et enfin communiquer dans le groupe.

### ◆ Mathématiques

DE -S1-05 / DE -S2-05

DE -S3-05 / DE -S4-05

L'enseignement des mathématiques a pour objectif de fournir des outils mais aussi de faire réfléchir sur ces outils. Il favorise une autonomie permettant de comprendre ce qui se passe quand on applique certaines procédures pré-construites. Il contribue à l'acquisition d'une vision dans l'espace et à la maîtrise des diverses représentations planes.

### Éléments du programme

L'enseignement s'organise autour de quatre pôles :

- étude de la géométrie plane et dans l'espace ;
- initiation au calcul vectoriel ;
- étude des fonctions usuelles c'est-à-dire exponentielles, puissances et logarithmes et application aux courbes planes définies par une représentation paramétrique ;
- initiation à quelques notions employées en art appliqué, en particulier on fera une information sur les fractales.

## BTS DE / INFORMATION SUR LES UE

### ◆ Expression plastique

DE -S1-06 / DE -S2-06  
DE -S3-06 / DE -S4-06

Ce cours explore tous les domaines basiques inhérents à la 2D et à la 3D, ainsi que leurs relations à l'histoire et à l'évolution des modes de pensée et des secteurs d'influence qui ont orienté la création de l'objet, de l'espace architectural et du paysage.

L'étude du corps humain reste un sujet d'étude au même titre que l'approche de la couleur qui est abordé avec un souci d'expérimenter les effets chromatiques et leurs incidences sur l'espace construit.

L'objectif du cours est également de favoriser le développement d'une pratique sensible et personnelle des techniques picturales (dessin, croquis, collage, photographies, infographie, maquette, peinture, etc).

### ◆ Arts visuels

DE -S1-07 / DE -S2-07  
DE -S3-07 / DE -S4-07

Les arts visuels couvrent l'ensemble des champs du design, de l'architecture, des arts plastiques, des arts graphiques, de la photographie, du cinéma, des arts du spectacle, des arts multimédias et des technologies interactives.

Sa vocation première est d'instaurer une dialectique constante entre l'histoire des arts visuels, la création contemporaine et l'actualité artistique.

La première année vise à mettre en place les structures méthodologiques, les repères chronologiques, historiques et théoriques.

La deuxième année propose une approche dynamique et critique des différents aspects des arts visuels de 1900 à nos jours :

- engagements, ruptures, continuités des avant-gardes à nos jours ;
- démarche réflexive partant des textes théoriques ;
- analyse d'œuvres, d'objets, d'édifices, d'espaces, de lieux, etc ;
- étude du contexte, de l'apport de nouveaux matériaux et de nouvelles technologies.

### ◆ Atelier de conception

DE -S1-08 / DE -S2-08  
DE -S3-08 / DE -S4-08

L'objet de cette formation est la conception de l'espace et de ses composantes, l'acquisition des méthodologies propres à la démarche de projet et la prise de conscience de la responsabilité sociale engagée.

On aborde la réflexion sur les théories de l'espace et ses applications par l'apprentissage simultané de l'analyse et de la concrétisation. On développe les qualités propres à la pratique du projet : capacité d'analyse, réflexion critique, intelligence méthodique, créativité, sensibilité, curiosité...

Les investigations font l'objet d'explorations, d'expérimentations et d'exercices créatifs, selon la procédure du projet, afin d'éprouver les acquis, la maîtrise progressive de la complexité et d'entretenir la créativité.

Axes d'apprentissages :

- prise de conscience des enjeux liés à la relation entre l'homme et son milieu, à l'écologie ;
- analyse des différentes typologies d'es-

## BTS DE / INFORMATIONS SUR LES UE

paces et des espaces construits, pérennes et/ou éphémères ;

- approche du paysage urbain, du paysage naturel, analyse des sites, découverte des mouvements et parcours ;
- approche scénographique de l'espace ;
- exploration et compréhension des espaces naturels, de la géographie, de la topographie...

On exploite des moyens d'expression et des techniques de visualisation adaptés, ainsi que le développement d'une argumentation pour soutenir un positionnement.

### Éléments du programme sem. 1 & 2

#### Espace :

- Force/tensions : graduations, champs spatiaux.
- Parcours/repères : situation, position, déplacement.
- Volume : l'homme et l'objet, l'homme et l'espace.
- Limites/contours : enveloppe, silhouette, surface, frontière.
- Opacité/transparence : matérialité, plein et vide, définition, graduation, correspondance, de l'aspect explicite à l'aspect implicite.

#### Lumière, couleur, matière :

- Aspect : visuel, tactile ; puissance, densité.
- Effet : incidences sur la perception, sur le comportement ; localisation, cinétisme.

#### Organisation :

- Échelle : mesure ; proportions ; proxémique, monumentalité ; l'homme, le groupe situés dans l'espace.
- Systèmes : bionique (animal, végétal, minéral) ; morphologie et système constructif ; statique, dynamique.
- Structures/réseaux : organisation des structures naturelles et construites ; parti-

tion, addition, pénétration.

#### Fonction :

- Usage : destination ; confort, pratique ; ergonomie ; écologie.
- Réglementation : normes (origines, incidences) ; codes, conventions ; « hors normes », cas particuliers, handicaps ; programme/cahier des charges.

#### Paysage urbain, Paysage naturel :

- du naturel à l'artificiel.

#### Mémoire et Patrimoine :

- monuments, ensembles architecturaux, sites.

#### Éphémère :

- Événement, spectacle, exposition.
- Sensibilisation à la scénographie, à la muséographie.

#### Sens/Communication :

- Identité, signification, archétypes.
- Espaces - signes, signes dans l'espace.
- Codes architecturaux, plastiques.

### Éléments du programme sem. 3 & 4

#### Espace vécu :

- Espace psychologique.
- Territoire / proxémique.
- Parcours, repères.
- Individu, groupe.
- Pérenne / éphémère.
- Nomade / sédentaire.

#### Espace physique :

- Échelle physique.
- Dialectique spatiale : plein / vide.
- Dedans / dehors.
- Opacité / transparence.
- Transition / rupture.
- Explicite / implicite.
- Naturel / urbain.
- Végétal.
- Éclairage / perception.
- Virtualité.

#### Espace géométrique :

- Échelle mathématique.

- La mesure.
- Les proportions.
- La composition.
- Partition, addition, pénétration...
- Trames, réseaux.

### Espace fonctionnel :

- Ergonomie : usage et confort.
- Schémas directeurs, notions d'urbanisme.
- Privé / public : accueillir, repérer, informer, montrer, éclairer, promouvoir.

### Espace construit :

- Gros-œuvre, second œuvre.
- Morphologie / technologie.
- Structures pérennes.
- Structures éphémères.

### Espace sémantique :

- Identité et langage de l'espace.
- Communication : de l'espace au signe.
- Lisibilité et transmission du message.
- Scène, scénario, scénographie.
- Mémoire et culture.
- Art et architecture.

### ♦ Technologie

DE -S1-09 / DE -S2-09  
DE -S3-09 / DE -S4-09

Cet enseignement est lié à l'atelier de conception et porte sur l'identification, le classement, la mémorisation des matériaux et des différents éléments constituant le projet.

Les matériaux employés et les mises en œuvre conditionnent :

- les systèmes de lecture ;
- la plasticité ;
- l'identité des volumes et des espaces ;
- la qualité de l'espace de vie ;
- la production de sens.

Dans le cadre du champ professionnel il convient donc d'acquérir la connaissance

du langage technique :

- des spécificités normatives et réglementaires ;
- des familles de matériaux et leurs filières ;
- de la production et des formats ;
- des mises en œuvre artisanales et semi-industrielles.

### Éléments du programme sem. 1 & 2

#### Nomenclature :

- Bois, métal, textile, papier, minéraux, végétaux. Produits verriers, matériaux synthétiques et composites, céramiques, lumières. Finition des surfaces et décors.

#### Durabilité :

- Emploi et réemploi.

#### Fonctions :

- Propriétés, relation au projet.

#### Résistance/comportement :

- Efforts, contraintes, sollicitations.

#### Mise en œuvre :

- Artisanale, semi-industrielle. Chaîne de production, de construction. Traitements spécifiques. Assemblages, liaisons.

#### Normes, règles, sécurité :

- Incendie, classement des matériaux.
- Circulations horizontales et verticales. Accès, évacuation. Signalétique. Langages conventionnels.

### Éléments du programme sem. 3 & 4

#### Structure :

- Fondation, sol, dalle, plancher, mur, cloison, toiture, terrasse, principe tridimensionnel, assemblage.

#### Spécificité, identité :

- Naturel, artificiel, industrialisé, intérieur, extérieur, pérenne, éphémère, densité, fluidité, poids.

#### Technique:

- Gros-œuvre, second œuvre, principes constructifs, isolation, ventilation, éclairage, confort.

### Mise en œuvre :

- Standardisation, industrialisation, fabrication, traitement des surfaces, pose, finition, protection, outillage, équipement, recyclage.

### ♦ Informatique appliqué

DE -S1-10 / DE -S2-10  
DE -S3-10 / DE -S4-10

Le cours est en prise directe avec l'évolution des matériels et des pratiques professionnelles.

Il s'articule en trois phases :

- une approche théorique des matériels et des systèmes ;
- une pratique de logiciels diversifiés 2D et 3D, notamment suite Adobe, Autocad, Sketchup ;
- une relation transversale avec l'atelier de conception.

### ♦ Sémiologie de l'espace et communication

DE -S1-11 / DE -S2-11  
DE -S3-11 / DE -S4-11

Le cours, en liaison constante avec l'atelier de conception constitue un champ de références et un apport théorique.

Il se propose de développer : une dimension culturelle générale, une pensée analytique de l'espace (la structure de l'espace et le sujet dans l'espace) et une aide à la créativité.

### Éléments du programme

Notions de base de la sémiologie, psychologie de la perception, histoire de la perception, sémiologie appliquée à l'espace, espace et comportement, espace et communication.

### ♦ Philosophie

DE -S3-12 / DE -S4-12

Le cours est destiné à approfondir les connaissances générales des élèves et à aiguïser leur sens critique.

En plus des deux heures de philosophie en 2e année, une heure de philosophie axée sur les projets est dispensée en co-animation en Laboratoire de création et de conception sur les 3 heures en classe entière.

### Éléments du programme

- Le monde sensible : L'espace et le lieu. Le temps / Le corps / Matières et formes / L'imaginaire / La représentation
- Le langage : Expression, communication, signification / Le concept, le style
- Art, technique, science : L'invention / Fabrication, création / L'utile, le beau
- La société : La culture / Le travail. Les échanges / La personne / La politique
- La liberté, la vérité

### ♦ Approfondissement sectoriel

DE -S3-13 / DE -S4-13

Ce cours permet à l'étudiant d'effectuer une recherche approfondie en relation avec son projet personnel.

L'objectif principal de ce module est : -

- d'être capable d'identifier une problématique liée au projet ;
- de faire des recherches sur cette question culturelle et technique ;
- de relier à un contexte spécifique ;
- d'effectuer des recherches et des analyses afin de les communiquer dans un document écrit ;
- d'avoir une expertise dans un problème de conception particulière et être en mesure de le réinvestir plus tard.



### ◆ Espagnol (facultatif)

L2 -S1-ESP / L2 -S2-ESP  
L2 -S3-ESP / L2 -S4-ESP

### ◆ Allemand (facultatif)

L2 -S1-ALL / L2 -S2-ALL  
L2 -S3-ALL / L2 -S4-ALL

Étudier une deuxième langue vivante étrangère contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu. La maîtrise de plusieurs langues est une compétence de plus en plus indispensable à l'exercice de la profession de designer.

#### Éléments du programme

- **Oral** : compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible, d'informations à caractère professionnel ou général. Capacité à s'exprimer et se faire comprendre par un locuteur natif.
- **Écrit** : compréhension de l'essentiel d'un message, capacité à réutiliser, classer, synthétiser, et exploiter des sources d'informations multiples.
- **Grammaire** : acquisition opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques, consolidation et approfondissement.
- **Lexique** : on réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et on diversifiera les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques des domaines du design.
- **Éléments culturels** : outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,...), on développera une connaissance des pays dont on étudie la langue.

NB : Le cours est commun à toutes les sections de l'école.

### ◆ Stage

STAGE -DE

Dans le cadre de leur formation, les étudiants doivent faire des stages dans des entreprises entre 4 et 6 semaines, généralement à la fin du second semestre.

L'entreprise, l'école et l'étudiant signent un contrat qui définit le cadre juridique du stage : les entreprises sont exonérées de charges payantes, le stagiaire est couvert en cas d'accident au cours de son travail et est conseillé par la personne en charge qui joue le rôle de tuteur de stage. L'école donne des informations sur les offres de stages reçues pour les enseignants et leurs élèves tout au long de l'année.

La recherche d'offres de stages peut être effectuée avec l'aide du bureau du chef des travaux de l'école.

## BTS DESIGN GRAPHIQUE OPTION COMMUNICATION ET MEDIAS IMPRIMÉS (BTS DG)



## BTS DESIGN GRAPHIQUE (BTS DG) OPTION COMMUNICATION ET MEDIAS IMPRIMÉS

◆ **Effectif** : 24

◆ **Nombre de semestres** : 4

◆ **ECTS** : 30 / semestre

◆ **Langue** : français

◆ **Modalités des cours** :

Les cours sont dispensés soit en classe entière soit en demi groupe.  
L'emploi de temps est basé sur une organisation hebdomadaire qui se répète chaque semaine à l'identique.  
Certains cours peuvent toutefois avoir une périodicité par quinzaine.

◆ **Modalités d'évaluation** :

Contrôle continu tout au long des deux semestres.

◆ **Objectifs académiques et professionnels** :

Les étudiants sont invités à engager une vraie recherche conceptuelle et artistique qui vise à anticiper les enjeux et mutations des métiers et des pratiques du design graphique dans toutes ses dimensions.

L'enseignement dispensé a pour but de former des designers créatifs, capables de développer un univers formel signifiant et personnel et maîtrisant la stratégie de communication dans les différents domaines dont le cœur reste le graphisme. Les champs privilégiés d'intervention sont ceux de l'identité visuelle, du graphisme culturel, de l'édition, de la signalétique et de la publicité. Grâce à la pratique d'ateliers et de workshops (photo, vidéo, motion design, images numériques, sérigraphie, gravure, typographie...), les étudiants expérimentent et développent

d'autres langages.

Le diplôme conduit à la direction artistique dans un studio de création (graphisme, édition) ou une agence de publicité et au statut de graphiste indépendant. À la fin de son cursus, l'étudiant est accompagné dans la préparation de son dossier de poursuite d'études : DSAA graphisme (Estienne, Ensaama...) et autres domaines du design, Ensad, licences professionnelles, les Gobelins, écoles d'art et design (Valence, Amiens...).

◆ **Exemples de partenariats** :

De nombreux liens sont tissés avec différents secteurs professionnels : Club des DA, Ligue contre le cancer, CBC Filiale du groupe Vinci.

◆ **Stage** :

Stage en entreprise obligatoire de 6 semaines au semestre 2 du 15 mai au 30 juin environ.  
Des stages sur les périodes de vacances scolaires de deux semaines sont également possibles.

◆ **Débouchés professionnels** :

Graphiste, directeur artistique, directeur de création, illustrateur, maquettiste.

## BTS DG/ UE & ECTS

### SEMESTRE 1

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DG -S1-01	Lettres	2	1
DG -S1-02	Anglais	2	1
DG -S1-03	Sciences physiques	1	1
DG- S1-04	Économie et gestion	2	1
DG -S1-05	Pratique plastique	2	5
DG- S1-06	Dessin d'intention	2	3
DG -S1-07	Culture design graphique	2	1
DG -S1-08	Culture typographique	1	1
DG- S1-09	Studio de création	9	9
DG- S1-10	Laboratoire de création	4	3
DG -S1-11	Technologie de la création	3	3
DG -S1-12	Technologie de production	1	3
DG -S1-13	Culture de la communication	1	1
DG -S1-14	Laboratoire image	1,5	4
		33,5 h	37 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 2

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DG -S2-01	Lettres	2	1
DG -S2-02	Anglais	2	1
DG -S2-03	Sciences physiques	1	1
DG- S2-04	Économie et gestion	2	1
DG -S2-05	Pratique plastique	2	5
DG- S2-06	Dessin d'intention	2	3
DG -S2-07	Culture design graphique	2	1
DG -S2-08	Culture typographique	1	1
DG- S2-09	Studio de création	9	9
DG- S2-10	Laboratoire de création	4	3
DG -S2-11	Technologie de la création	3	3
DG -S2-12	Technologie de production	1	3
DG -S2-13	Culture de la communication	1	1
DG -S2-14	Laboratoire image	1,5	2
STAGE -DG	Stage en entreprise		2
		33,5 h	37 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

## BTS DG/ UE & ECTS

### SEMESTRE 3

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DG -S3-01	Lettres	2	1
DG -S3-02	Anglais	2	1
DG -S3-03	Sciences physiques	1	1
DG- S3-04	Économie et gestion	2	1
DG -S3-05	Pratique plastique	2	5
DG- S3-06	Dessin d'intention	2	3
DG -S3-07	Culture design graphique	2	1
DG -S3-08	Culture typographique	1	1
DG- S3-09	Studio de création	10	10
DG- S3-10	Laboratoire de création	2	3
DG -S3-11	Technologie de la création	3	3
DG -S3-12	Technologie de production	1	3
DG -S3-13	Culture de la communication	1	1
DG -S3-14	Laboratoire image	1,5	3
DG -S3-15	Philosophie	3	1
		33,5 h	38 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S3-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S3-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 4

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DG -S4-01	Lettres	2	1
DG -S4-02	Anglais	2	1
DG -S4-03	Sciences physiques	1	1
DG- S4-04	Économie et gestion	2	1
DG -S4-05	Pratique plastique	2	5
DG- S4-06	Dessin d'intention	2	3
DG -S4-07	Culture design graphique	2	1
DG -S4-08	Culture typographique	1	1
DG- S4-09	Studio de création	10	10
DG- S1-10	Laboratoire de création	2	3
DG -S4-11	Technologie de la création	3	3
DG -S4-12	Technologie de production	1	3
DG -S4-13	Culture de la communication	1	1
DG -S4-14	Laboratoire image	1,5	3
DG -S4-15	Philosophie	3	1
		33,5 h	38 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S4-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S4-ALL	Allemand	2	1



### ◆ Lettres

DG -S1-01 / DG -S2-01

DG -S3-01 / DG -S4-01

• **Culture générale** : la culture générale est développée par la lecture de tout type de textes et de documents (presse, essais, œuvres littéraires, documents iconographiques, films) en relation avec les questions d'actualité rencontrées dans les médias, les productions artistiques, les lieux de débat. En deuxième année, deux thèmes sont mis au programme d'étude de tous les BTS.

• **Expression** : des exercices variés concourent à une maîtrise efficace à l'oral et à l'écrit : débat oral, exposé oral, analyse des interactions verbales ; analyse et résumé d'un texte, comparaison de textes plus ou moins convergents ou opposés, étude logique d'une argumentation, constitution et analyse d'une documentation, compte rendu d'un livre lu, composition d'une synthèse à partir de textes et de documents de toute nature, rédaction d'un compte rendu, d'une note, d'une réponse personnelle à une question posée, d'une argumentation personnelle.

### ◆ Anglais

DG -S1-02 / DG -S2-02

DG -S3-02 / DG -S4-02

Le cours vise à développer des compétences linguistiques et des connaissances culturelles. Les compétences orales sont particulièrement développées notamment dans les domaines professionnels de la filière.

L'objectif est d'atteindre le niveau B2 :

- Comprendre les idées principales de textes complexes, des sujets abstraits y

compris des discussions techniques du domaine de spécialité.

- Communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance permettant une conversation avec un locuteur natif sans induire d'incompréhension de la part des deux parties.
- S'exprimer de façon claire et détaillée sur de nombreux sujets et argumenter un point de vue, en dégager les avantages et les inconvénients.

La grammaire est travaillée grâce à l'étude de divers documents et d'exercices. L'objectif est d'acquérir des connaissances linguistiques afin d'éviter les malentendus. Le vocabulaire est développé et enrichi en relation avec la culture générale et des usages professionnels. L'élargissement du champ de connaissances dans la culture des pays anglophones, ainsi que dans la pratique et l'histoire de la mode et du textile est recherché.

### ◆ Sciences physiques

DG -S1-03 / DG -S2-03

DG -S3-03 / DG -S4-03

L'enseignement a une orientation expérimentale et concrète avec des exemples et des applications en liaison avec la technologie du domaine.

Aux objectifs de connaissances s'ajoutent des objectifs méthodologiques : la poursuite de la pratique de la méthode et du raisonnement scientifiques, notamment au cours des séances de travaux de laboratoire.

Le programme de sciences physiques apporte une réponse aux besoins réels de la filière professionnelle et s'appuie donc sur les pratiques professionnelles propres aux problématiques de l'image et

de la communication.

### Éléments du programme

Photographie, couleur, son et image,

### ◆ Économie et gestion

DG -S1-04 / DG -S2-04

DG -S3-04 / DG -S4-04

L'objectif du cours est de permettre à l'étudiant de :

- se repérer dans l'environnement économique et juridique dans lequel il exerce son activité professionnelle ;
  - mettre en œuvre des compétences organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un groupe projet et/ou en responsabilité d'une petite structure ;
  - communiquer avec les différents partenaires concernés par le projet auquel il participe.
- L'enseignement prendra appui sur des cas pratiques issus du domaine du design graphique, de l'édition et de la publicité et plus particulièrement, en deuxième année, sur le projet de l'étudiant.

### Éléments du programme

Environnement du projet :

- environnement juridique de la propriété intellectuelle et industrielle, le statut professionnel, l'activité économique de l'entreprise, les différents type d'entreprises et de sociétés ;
- caractéristiques de l'environnement économique, le cadre économique de la conception du produit, le marché, la mondialisation ;
- marché et clients, les besoins des clients, les comportements et les attentes, la segmentation du marché, le positionnement du produit ;
- sa stratégie de gestion de projets et des projets de groupe, la prise de décision, les

principes d'action : les objectifs, les exigences, l'organisation ;

- les cycles d'exploitation, les fonds de roulement, les indicateurs de performance, les coûts, les estimations et les factures.

Construire un projet :

le caractériser, l'organiser, le budgétiser, le communiquer, en faire la promotion et enfin communiquer dans le groupe.

### ◆ Pratique plastique

DG -S1-05 / DG -S2-05

DG -S3-05 / DG -S4-05

Ce cours est le lieu du développement d'une sensibilité et d'une maîtrise des moyens plastiques.

Il s'agit de s'approprier ses dimensions sensibles, expressives et sémiotiques par l'expérimentation, le questionnement et le recul analytique. Il favorise l'émergence d'une écriture singulière et contemporaine.

L'objectif est d'engager l'étudiant dans des pratiques diverses et complémentaires :

- en menant une exploration plastique ouverte : questionner, déconstruire, combiner, etc ;
- en affirmant ses intentions, en sélectionnant ses outils, en définissant ses méthodes ;
- en choisissant, détournant ou fabriquant ses documents, ses supports, ses outils, ses médiums et matériaux ;
- en maintenant une distance critique et réflexive sur ses intentions, ses expérimentations, sa documentation, ses réponses ;
- en apprenant à discerner, détourner et pratiquer des transferts ;
- en permettant le réinvestissement de ces moyens plastiques dans la pratique du

projet.

### Éléments du programme

Rhétorique plastique et iconique, les outils, les supports, les actions et interactions, les codes culturels, une veille culturelle.

#### ◆ Dessin d'intention

DG -S1-06 / DG -S2-06

DG -S3-06 / DG -S4-06

Ce cours a pour objectif le développement de la capacité à exprimer une pensée par la forme graphique.

Il vise à savoir matérialiser par le dessin :

- des idées et des concepts ;
- des réalités observées et retranscrites dans des langages et écritures singulières, appropriées à différents contextes.

Il vise l'acquisition d'une sensibilité, d'une maîtrise des moyens graphiques et d'une écriture singulière au service d'une pensée visuelle.

### Éléments du programme

La retranscription du sensible, la représentation codifiée, le dessin d'intention, la veille culturelle.

#### ◆ Culture design graphique

DG -S1-07 / DG -S2-07

DG -S3-07 / DG -S4-07

Le cours de culture design graphique est un enseignement à caractère théorique et réflexif contribuant à développer la connaissance (esthétique, culturelle, historique, technique, etc.) et la réflexion critique de l'étudiant.

Il s'agit de saisir le design graphique dans ses relations aux autres champs (arts

plastiques, design, médias, etc.) afin de construire une attitude de curiosité et d'ouverture.

L'objectif est de comprendre les interactions majeures entre technique et culture et les situer dans le temps en développant une appropriation réfléchie et critique des évolutions du design graphique, ainsi qu'une culture personnelle et sensible.

### Éléments du programme

- Écritures, naissance et origines. ;
- art et pouvoir ;
- apologie de la forme ;
- matériaux de la mémoire ;
- modernité et révolution ;
- ressources de l'inconscient ;
- subversion et répression ;
- histoire(s) des médias ;
- révolution technologique et simulacres.

#### ◆ Culture typographique

DG -S1-08 / DG -S2-08

DG -S3-08 / DG -S4-08

Ce cours replace la typographie en amont dans la démarche de conception. Il tient à mettre en évidence les enjeux de son emploi et sa place déterminante dans la création graphique.

Ce module :

- confronte les étudiants à l'histoire, à la théorie et aux idées ;
- propose des approches croisées et transversales autour de la culture et des enjeux contemporains ;
- interroge le langage de la typographie et ses relations au langage ;
- donne des repères d'analyse du sens, vis-à-vis du texte ;
- fournit les notions nécessaires à l'utilisation pertinente de cet outil.

L'objectif est de :

- construire une compréhension et une réflexion critique sur le rôle de la typographie ;
- développer une connaissance chronologique et thématique, une culture visuelle, littéraire et technique ;
- privilégier une démarche réflexive et critique (typographie et société) ;
- acquérir le vocabulaire spécifique.

### Éléments du programme

Langage/sens, les codes, les «modes», forme/sens, forme/technologie.

#### ◆ Studio de création

DG -S1-09 / DG -S2-09

DG -S3-09 / DG -S4-09

Le studio de création vise à développer des compétences pour conduire une démarche de projet dans le domaine du design graphique.

Esprit d'analyse, sens critique, maîtrise des langages graphiques, techniques et technologiques spécifiques et capacité de communication alimentent le processus créatif et valorisent l'engagement personnel.

L'enseignement vise à la conception de produits imprimés sur tout support et dans tous les domaines du design graphique tout en permettant également d'envisager les supports numériques.

L'accent est mis sur le développement de la créativité visant à la favoriser tout au long du processus, de l'appropriation de la demande (réflexion critique, autonomie, engagement personnel) jusqu'à une maquette de projet.

Les exercices et projets abordent les différents domaines du design graphique :

- **le design d'identité** : design de charte graphique, packaging, habillage, etc.
- **le design d'édition** : design éditorial, design de presse, etc.
- **le design de message** : graphisme d'information, design d'interfaces, design de services, signalétique, etc.

Les différents types de communication sont explorés : communication institutionnelle, citoyenne (sociale, publique, politique), culturelle et commerciale/publicitaire.

Les supports de communication traités sont ouverts à la multiplicité de la profession : affiche, livre, presse, packaging, signalétique, spot publicitaire, etc.

#### ◆ Laboratoire de création

DG -S1-10 / DG -S2-10

DG -S3-10 / DG -S4-10

Ce dispositif pédagogique est un complément pratique au studio de création par des prolongements aux enseignements techniques et technologiques fondamentaux. Dans le studio de création, c'est le contexte qui initie le projet, tandis que c'est le questionnement disciplinaire qui l'initie dans le laboratoire/atelier.

Dans le cadre de workshops ou de recherches développées tout au long d'un semestre, l'étudiant développe une pratique et une connaissance de champs particuliers du design graphique à partir d'un questionnement technique et technologique stimulant une créativité en phase de recherche et de développement des projets menés. Des professionnels spécialistes assurent une intervention d'expertise et d'échange avec les étudiants.

Le laboratoire de création participe à la singularisation du dossier professionnel

des étudiants.

### Éléments du programme

La couleur, les techniques d'impression, le support sensible, le façonnage et la reliure, les écritures et la calligraphie, l'exploration d'un vocabulaire formel, l'illustration, le processing...

#### ◆ Technologie de la création

DG -S1-11 / DG -S2-11  
DG -S3-11 / DG -S4-11

L'enjeu de ce cours est d'articuler efficacement la création d'un prototype et sa prise en charge par d'autres prestataires. L'objectif est de maîtriser les outils technologiques de conception et de réalisation au service de la créativité.

La complexité et la diversité des techniques et technologies mènent à deux approches :

- la première correspond à la phase de création et de conception ;
- la seconde à la phase de réalisation.

### Éléments du programme

- Création d'images par capture du réel ou transcription d'une intention ;
- aspects du texte jusqu'à l'hypertexte ;
- création d'animations linéaires ;
- échanges entre les applications et multiplexage ;
- préparation des images pour les supports imprimés et numériques ;
- gestion du texte de grande quantité ;
- présentation de projet fixe et animé à ces acteurs ;
- exportation de fichiers prototypes.

#### ◆ Technologie de la production

DG -S1-12 / DG -S2-12  
DG -S3-12 / DG -S4-12

Ce cours est une approche de la production de fichiers comme produits reproductibles à partir d'un « fichier prototype » et a pour objet l'acquisition de connaissances techniques et technologiques par le designer graphique nécessaires à :

- la transformation d'un produit numérique en produit imprimé ;
- la collaboration entre les différents intervenants professionnels du projet.

### Éléments du programme

Les supports de diffusion, les procédés d'impression, les techniques de finition, le tout numérique, les échanges avec les équipes techniques, écologie du projet.

#### ◆ Culture de la communication

DG -S1-13 / DG -S2-13  
DG -S3-13 / DG -S4-13

Le cours vise à développer une culture analytique (théoriques et pratiques spécifique du design graphique.

Son objectif est de donner, les moyens :

- de comprendre les enjeux stratégiques, fonctionnels, formels et sémantiques des projets de design graphique ;
- de maîtriser dans sa pratique des techniques de créativité raisonnées et la distanciation critique nécessaire.

### Éléments du programme

Découverte de la profession, théories et modèles de la communication, sémiotique, stratégie de communication, vocabulaire professionnel.

#### ◆ Laboratoire image

DG -S1-14 / DG -S2-14  
DG -S3-14 / DG -S4-14

Techniques de communication, photogra-

phie, vidéo, représentation 3D, multimédia.

La maîtrise des outils de communication (numériques et traditionnels) et de production d'images sont devenus incontournables et indissociables des moyens de diffusions actuels. Ces différents outils interviennent dans les différentes phases des projets de design graphique (conception, post production, communication). Exploités en amont dans le processus créatif, ces outils (photographie, représentation 3D, vidéo...) riches d'un fort potentiel expérimental, peuvent être moteurs ou déclencheurs d'une démarche de création.

### Éléments du programme

- acquisition d'une culture de l'image fixe et animée et de son actualité ;
- maîtrise des sens produits par les différents supports ;
- connaissance des différentes possibilités offertes par les outils de CAO, DAO, PAO ;
- être capable de choisir les moyens de représentation et de présentation cohérents avec la stratégie de communication ;
- découverte des principaux logiciels (Photoshop, InDesign, Illustrator, 3DSmax, After effect, Premiere) ;
- appréhension des techniques de prise de vue photo et vidéo ;
- acquisition des méthodologies propres à la production d'images 3D ;
- maîtrise du vocabulaire plastique et technique de l'image.

#### ◆ Philosophie

DG -S3-15 / DG -S4-15

Le cours est destiné à approfondir les connaissances générales des élèves et à aiguïser leur sens critique.

En plus des deux heures de philosophie en 2e année, une heure de philosophie axée sur les projets est dispensée en co-animation en Laboratoire de création et de conception sur les 3 heures en classe entière.

### Éléments du programme

- Le monde sensible : L'espace et le lieu. Le temps / Le corps / Matières et formes / L'imaginaire / La représentation
- Le langage : Expression, communication, signification / Le concept, le style
- Art, technique, science : L'invention / Fabrication, création / L'utile, le beau
- La société : La culture / Le travail. Les échanges / La personne / La politique
- La liberté, la vérité

#### ◆ Espagnol (facultatif)

L2 -S1-ESP / L2 -S2-ESP  
L2 -S3-ESP / L2 -S4-ESP

#### ◆ Allemand (facultatif)

L2 -S1-ALL / L2 -S2-ALL  
L2 -S3-ALL / L2 -S4-ALL

Étudier une deuxième langue vivante étrangère contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu. La maîtrise de plusieurs langues est une compétence de plus en plus indispensable à l'exercice de la profession de designer.

### Éléments du programme

- **Oral** : compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible, d'informations à caractère professionnel ou général. Capacité à s'exprimer et se faire comprendre par un locuteur natif.
- **Écrit** : compréhension de l'essentiel d'un message, capacité à réutiliser, classer, syn-



thétiser, et exploiter des sources d'informations multiples.

- **Grammaire** : acquisition opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques, consolidation et approfondissement.
- **Lexique** : on réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et on diversifiera les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques des domaines du design.
- **Éléments culturels** : outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,...), on développera une connaissance des pays dont on étudie la langue.

NB : Le cours est commun à toutes les sections de l'école.

### ◆ Stage

#### STAGE -DG

Dans le cadre de leur formation, les étudiants doivent faire des stages dans des entreprises entre 4 et 6 semaines, généralement à la fin du second semestre.

L'entreprise, l'école et l'étudiant signent un contrat qui définit le cadre juridique du stage : les entreprises sont exonérées de charges payantes, le stagiaire est couvert en cas d'accident au cours de son travail et est conseillé par la personne en charge qui joue le rôle de tuteur de stage. L'école donne des informations sur les offres de stages reçues pour les enseignants et leurs élèves tout au long de l'année.

La recherche d'offres de stages peut être effectués avec l'aide du bureau du chef des travaux de l'école.



**DMA ARTS TEXTILES**  
**OPTIONS TAPISSERIE, TISSAGE, BRODERIE (DMAT)**

**DMA ARTS TEXTILES**  
**OPTION TAPISSERIE, TISSAGE, BRODERIE**

◆ **Effectif** : 16

Tapisserie 5

Broderie 5

Tissage 6

◆ **Nombre de semestres** : 4

◆ **ECTS** : 30 / semestre

◆ **Langue** : français

◆ **Modalités des cours** :

Les cours sont dispensés en classe entière ou effectif de 10 à 12 en atelier de spécialité (les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> années sont réunies). L'emploi du temps est basé sur une organisation hebdomadaire qui se répète chaque semaine à l'identique. Certains cours peuvent toutefois avoir une périodicité par quinzaine.

◆ **Modalités d'évaluation** :

Contrôle continu tout au long des deux semestres.

◆ **Objectifs académiques et professionnels** :

Les étudiants acquièrent la maîtrise des outils, des plus traditionnels aux plus contemporains et les savoirs requis pour appréhender les contextes culturels, économiques et sociaux de leurs futurs secteurs d'activité.

Ils sont invités à développer une démarche créative personnelle, à revisiter de manière très contemporaine les techniques, les matières, les savoir-faire, à proposer des interprétations originales et insolites.

Le titulaire du diplôme arts textiles est un concepteur réalisateur aux compétences étendues lui permettant de réaliser

ses propres projets et collections mais aussi de collaborer avec des créateurs ne maîtrisant pas ces savoir-faire et leurs contraintes techniques.

◆ **Exemples de partenariats** :

De nombreux liens sont tissés avec différents secteurs professionnels : musée Galliera, mairie de Paris, BNF, Journées européennes des métiers d'art, Cité de la dentelle de Calais, Biennale déco et création d'art.

◆ **Stage** :

Stage en entreprise obligatoire de 4 à 6 semaines au semestre 2 du 1<sup>er</sup> avril au 30 mai environ. Des stages sur les périodes de vacances scolaires de deux semaines sont également possibles.

◆ **Débouchés professionnels** :

Designer textile, créateur textile, tisseur, brodeur, tisserand, plasticien textile.

## DMAT / UE & ECTS

### SEMESTRE 1

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMAT -S1-01	Français	2	1
DMAT -S1-02	Anglais	1	1
DMAT -S1-03	Économie et gestion	1	1
DMAT -S1-04	Expression plastique	4	5
DMAT -S1-05	Arts, techniques et civilisations	2	1
DMAT -S1-06	Composition d'art appliqué et CAO	4+1	4
DMAT -S1-07	Atelier de création et de réalisation	7	12
DMAT -S1-08	Spécialité complémentaire 1	3	3
DMAT -S1-09	Spécialité complémentaire 2	3	3
DMAT -S1-10	Spécialité complémentaire sérigraphie	1,5	3
		32,5 h	34 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 2

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMAT -S2-01	Français	2	1
DMAT -S2-02	Anglais	2	1
DMAT -S2-03	Économie et gestion	2	1
DMAT -S2-04	Expression plastique	4	5
DMAT -S2-05	Arts, techniques et civilisations	2	1
DMAT -S2-06	Composition d'art appliqué et CAO	4+1	4
DMAT -S2-07	Atelier de création et de réalisation	7	10
DMAT -S2-08	Spécialité complémentaire 1	3	3
DMAT -S2-09	Spécialité complémentaire 2	3	3
DMAT -S2-10	Spécialité complémentaire sérigraphie	1,5	3
STAGE -DMAT	Stage en entreprise		2
		32,5 h	34 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

Spécialité complémentaire 1 & 2 = spécialités au choix : Broderie, Maille, Tapisserie, Tissage.

## DMAT / UE & ECTS

### SEMESTRE 3

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMAT -S3-01	Français	2	1
DMAT -S3-02	Anglais	1	1
DMAT -S3-03	Économie et gestion	1	1
DMAT -S3-04	Expression plastique	4	6
DMAT -S3-05	Arts, techniques et civilisations	2	1
DMAT -S3-06	Composition d'art appliqué et CAO	4+1	5
DMAT -S3-07	Atelier de création et de réalisation	7	15
A TEL-SERI	Atelier sérigraphie (opion obligatoire)	1,5	4
		32,5 h	34 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 4

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMAT -S4-01	Français	2	1
DMAT -S4-02	Anglais	1	1
DMAT -S4-03	Économie et gestion	1	1
DMAT -S4-04	Expression plastique	4	6
DMAT -S4-05	Arts, techniques et civilisations	2	1
DMAT -S4-06	Composition d'art appliqué et CAO	4+1	5
DMAT -S4-08	Atelier de création et de réalisation	7	15
A TEL-SERI	Atelier sérigraphie (opion obligatoire)	1,5	4
		32,5 h	34 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1



### ◆ Français

DMAT -S1-01 / DMAT -S2-01  
DMAT -S3-01 / DMAT -S4-01

On développera notamment :

- les fonctions de la communication ;
- les codes culturels liés à l'objet, à l'image, dans une approche critique de ceux-ci ;
- la rédaction des documents, prise de notes, synthèse, résumé, développement composé, prise de décision ;
- l'aide à l'élaboration des dossiers, du projet personnel ;
- la liaison avec les enseignements généraux, artistiques et professionnels ;
- la prise de la parole, l'exposé des motifs, la soutenance avec les moyens de communication adaptés.

#### • Objectifs de 1ère année

On développera surtout les fonctions de la communication, les codes culturels liés à l'objet, à l'image, l'approche critique, la rédaction des documents, la prise de notes, la synthèse, le résumé et la prise de décision.

#### • Objectifs de 2e année

On approfondira la rédaction définitive des documents, la synthèse en insistant sur la conclusion personnelle, le résumé, le développement composé, et l'aide à l'élaboration des dossiers, du projet professionnel, la liaison avec les enseignements généraux, artistiques et professionnels, la prise de la parole, l'exposé des motifs et la soutenance avec les moyens de communication adaptés.

### ◆ Anglais

DMAT -S1-02 / DMAT -S2-02  
DMAT -S3-02 / DMAT -S4-02

La communication en situation pratique généraliste et professionnelle est privilégiée. Les compétences à approfondir sont :

- la prise de parole en mode continu, comme dans une présentation ;
- la compréhension orale ;
- l'interactivité orale, comme dans une conversation ;
- la compréhension écrite ;
- la production écrite.

Pendant les deux années du DMA, l'objectif est la consolidation du niveau B2. L'étudiant accède à une spécialisation dans le lexique professionnel approprié, et acquiert les compétences linguistiques nécessaires à sa vie professionnelle future.

### ◆ Économie et gestion

DMAT -S1-03 / DMAT -S2-03  
DMAT -S3-03 / DMAT -S4-03

La formation dispensée a pour objet de faire acquérir la maîtrise des références économiques, juridiques, managériales et de gestion nécessaires à l'activité professionnelle dans le contexte de l'artisanat ou du salariat.

Dans le domaine de la communication, les compétences seront approfondies dans le champ commercial et managérial et notamment dans celui de la gestion de la relation-client et des ressources humaines. Les techniques comptables et de gestion seront abordées dans la logique de leur traitement informatisé.

Les spécificités liées aux métiers des arts textiles, comme l'importance du coût financier, la couverture des risques pour les valeurs, les consignes de sécurité et les protections nécessaires sont abordées.

### Éléments du programme

#### Première année

- Acteurs et fonctions économiques de l'activité économique ;
- entreprise, agent économique ;
- démarche commerciale ;
- système d'information comptable ;
- besoins et moyens de financement ;
- fondements juridiques de l'activité.

#### Deuxième année

- Management de l'entreprise ;
- communication ;
- contrôle de gestion ;
- forme juridique de l'entreprise ;
- législation du travail.

### ◆ Expression plastique

DMAT -S1-04 / DMAT -S2-04  
DMAT -S3-04 / DMAT -S4-04

La pratique plastique s'intègre dans une logique de formation comme support à la construction et à la communication de projet et prend sa place comme discipline autonome par la spécificité des activités d'expression qu'elle engage.

Elle est le lieu d'exploration des fondamentaux et permet de développer les compétences d'un créateur :

- une sensibilité au réel ;
- un regard analytique et plastique sur l'environnement ;
- une pratique des moyens d'expression ;
- une curiosité et une perméabilité vis-à-vis des différents champs de la création.

Ce cours vise à :

- l'acquisition et l'appropriation de modes de représentation et de communication par le croquis, le dessin, la couleur... ;
- l'analyse et l'appropriation du réel (observer, explorer, traduire, interpréter, transposer) ;

- la construction et la traduction des idées.

Elle privilégie des approches diversifiées et l'exploration de modes d'expression, de représentation en deux et trois dimensions. Elle est le lieu de construction d'une pratique personnelle nécessaire aux métiers de la création.

#### Objectifs de 1ère année

Les étudiants explorent les fondamentaux et les moyens d'expression. Ils traduisent, interprètent et transposent le réel, ce qui suppose un exercice du dessin. Les étudiants manipulent les formes, la couleur, le volume, l'espace et la lumière.

#### Objectifs de 2e année

On poursuit l'exploration des modes d'expression et de représentation 2D et 3D. Les enjeux se complexifient par l'exigence d'une approche critique. Les étudiants sont conduits à définir leurs intentions, à construire et à mettre en œuvre des démarches de projet plastique. Ils questionnent, s'approprient le réel, imaginent et proposent.

### ◆ Arts, techniques et civilisations

DMAT -S1-05 / DMAT -S2-05  
DMAT -S3-05 / DMAT -S4-05

Ce cours s'appuie sur la spécificité du champ de la mode et de la création textile. La culture artistique et technique engage les connaissances liées aux procédés, inventions et avancées technologiques du textile et leur mise en œuvre dans différents domaines de création : costumes, vêtements, architecture, arts graphiques, artisanat d'art, arts plastiques, design, mode, accessoires... au regard des contextes culturels, historiques, sociaux et de leurs mutations.

Cette discipline a pour objectifs :

- l'acquisition d'une culture générale artistique et technique, de repères historiques ;
- le développement des qualités propres au futur créateur : la curiosité, le regard critique, une attitude ouverte et réflexive ;
- l'engagement personnel par la définition de choix et de points de vues ;
- la mise en place de méthodes d'analyse et de synthèse ;
- l'exploration des outils de construction du discours et de l'argumentation à l'écrit et à l'oral.

### Première année

- approche analytique, réflexive des productions textiles en les situant dans leur contexte historique, artistique, technique, social, économique ;
- approches thématiques ;
- développement d'une culture artistique, historique et technique ;
- regard critique sur les liens entre création contemporaine et productions antérieures ;
- travail de recherches, d'exposés, de construction d'un discours, d'argumentations à travers des écrits, des oraux.

### Deuxième année

L'enseignement conservera sa spécificité culturelle, analytique en prenant en compte les orientations spécifiques aux projets professionnels des étudiants. Il s'agit notamment de :

- cerner des références en rapport avec son propre projet de création ;
- engager l'étudiant à construire des dossiers thématiques ;
- nourrir sa démarche de création par l'exploitation de références pertinentes et préciser ses orientations stylistiques ;
- préciser ses choix et positionnements

quant à l'existant ;

- développer une démarche prospective.

### ♦ Composition d'art appliqué et CAO

DMAT -S1-06 / DMAT -S2-06

DMAT -S3-06 / DMAT -S4-06

### Objectifs de 1ère année

- Acquérir, par la pratique de l'observation et de la restitution documentaire, des capacités d'analyse et de synthèse en vue de développer un vocabulaire personnel de formes, de couleurs, de matières, de rythmes ;
- développer une attitude créative par l'expérimentation de matières, de supports existants, de techniques diverses, de détournement de matières et de supports, de formes et de fonctions, de techniques de CAO, en vue de proposer des réalisations nouvelles ;
- exprimer graphiquement une idée, d'en rechercher les différentes variations et organisations selon les domaines d'application, de l'adapter aux diverses contraintes, de l'appliquer à des produits nouveaux en faisant appel à l'intelligence, à la sensibilité voire à l'émotion et à l'émerveillement ;
- de percevoir l'impact d'un événement culturel, d'un phénomène de mode ou d'une découverte technologique sur une tendance, une ligne de collection, une gamme de couleurs.

### Éléments de programme

Recherches documentaires, expérimentations de matières, supports, techniques textiles, détournement de matières et supports, forme et fonction. Étude du phénomène de mode, élaboration d'une tendance, d'une ligne de collection, d'une gamme de couleurs, mise en page. Élaboration d'un thème personnel en vue de son développement en 2e année.

### Objectifs de 2e année

L'objectif global est la conception et la réalisation d'un projet personnel et d'être capable de :

- constituer un dossier documentaire (photos, échantillons, textes, analyses, tendances...) déterminant les lignes de force du projet ;
- expliquer ses idées, ses recherches et leur évolution ;
- justifier ses motivations ;
- choisir les techniques de réalisation adéquates et argumenter les raisons de ce choix ;
- rechercher les différentes compositions et organisations colorées nécessaires ;
- utiliser les techniques de conception assistée par ordinateur ;
- défendre son projet ;
- réaliser les maquettes nécessaires à l'élaboration du projet.

### Éléments de programme

Analyse de l'environnement, définition des tendances et choix du thème. Dossier documentaire, recherche et classement de l'information, définition des « lignes de force » du projet.

Choix des techniques de réalisation.

Composition, recherche d'organisations colorées et utilisation des techniques de CAO. Argumentation. Réalisation des maquettes.

### ♦ Atelier de création et de réalisation

DMAT -S1-07 / DMAT -S2-07

DMAT -S3-07 / DMAT -S4-07

### • Science appliquée

En relation avec les spécialités du domaine textile, à partir des connaissances reçues dans les formations antérieures, on privilégiera par des expérimentations nombreuses l'application directe des

différentes acquisitions aux besoins des spécialités.

Rappel des notions de colorimétrie, chromatologie, étude des fibres textiles, teintures et colorants, apprêts, etc.

### • Option broderie

#### Objectifs de 1ère année

- Connaître les différentes matières d'œuvre, supports, ainsi que les matériaux de différentes origines ;
- faire appel aux techniques complémentaires pour la création d'aspects textiles et de broderies nouvelles ;
- réaliser des dossiers d'étude sur les techniques traditionnelles de la spécialité, et sur les spécialités complémentaires ;
- faire par l'interdisciplinarité des propositions graphiques mettant en situation des recherches textiles ;
- élaborer une fiche technique prenant en compte le temps d'exécution, les matériaux utilisés et les adresses de leur fournisseur, l'évaluation du prix de revient.

#### Éléments du programme

Terminologie, documents manuscrits ou photographiques, échantillons.

Étude et pratique des techniques traditionnelles de :

- broderie à la main : blanche, anglaises ou Madère, au Plumetis., Richelieu, Colbert ou Renaissance, à jours et fils tirés, piquée, de couleurs, au passé, d'application et chiffonné, métallique, au crochet ou Lunéville, de perles et de paillettes, de soutache, Rococo ;
- tapisserie à l'aiguille ;
- broderie nouvelle sur support tissé rebrodé, ou imprimé, ou maille, etc.

Propositions graphiques mettant en situa-

tion les échantillons relatifs aux recherches textiles dans les prototypes, vêtements, linge, ameublement. Conception d'un projet de broderie et constitution du dossier technique.

### • Option tapisserie

#### Objectifs de 1ère année

- Concevoir et réaliser des projets d'œuvres tissées de petites dimensions ;
- proposer une maquette colorée, réaliser le carton grandeur ou la mise en carte ;
- choisir parmi les différents procédés de tissage traditionnels et contemporains le plus adéquat en fonction du projet ;
- utiliser les matériaux et les supports tissés les plus aptes à répondre aux objectifs du projet ;
- réaliser le montage d'une chaîne sur un métier traditionnel ;
- utiliser les techniques complémentaires en les intégrant à des créations nouvelles et personnelles ;
- mettre en situation un projet textile dans un espace donné. ;
- évaluer le prix de revient, constituer un fichier technique professionnel.

#### Éléments du programme

- Caractéristique des métiers (haute lisse, basse lisse), montage d'une chaîne sur métier haute lisse, connaissance du vocabulaire ;
- projets textiles muraux (texture et points), tissages sur fils de chaîne de grosseurs différentes, reproduction d'un motif simple par la réalisation d'échantillons tissés
- étude des procédés particuliers de tissage (relais - livre - décrochement - perfileage - dédoublement - crapautage - guimpage - arrondissement - flotté) ;
- projets pour le sol, par la recherche et

la réalisation de motifs, étude de points noués coupés, mise en carte, tissage en lirette ;

- étude des fibres diverses, projets de textiles en volume (effets de volume sur fond tissé), utilisation des points noués, points bouclettes, intégration de lamelles tissées, double et triple chaîne, déformation et intégration de doubles chaînes, problèmes particuliers d'attache et de tension ;
- conception d'un projet de tapisserie et constitution du dossier technique.

### • Option tissage

#### Objectifs de 1ère année

- identifier un tissu et en faire l'analyse détaillée ;
- créer des armures à partir de contraintes données et en utilisant les procédés de CAO ;
- innover et transformer un tissu existant ;
- utilisation de la CAO ;
- élargir le champ des recherches en tissage en combinant dans les expérimentations les différentes possibilités des techniques textiles complémentaires (broderie, maille, tapisserie) ;
- concevoir et réaliser des projets de tissage en tenant compte de toutes les étapes conduisant de la recherche graphique à la commercialisation du produit.

#### Éléments du programme

Vocabulaire et correspondance technique. Étude des matériaux. Analyse d'un tissu. Fabrication : métiers, fabricants. Identification des structures : rectilignes-courvilignes-mixtilignes, tissus plans : 1, 2, 3 et 4 éléments. Tissus à fils relevés. Couleur et composition en tissage. Réalisation de dossiers matières, tissus, outillage et métiers, fournisseurs. Concevoir et échantillonner des projets

de tissus : armures fantaisies, tissu damasé, tissu sablé, tissu façonné, tissu granité, tissu rayonné, double faces, chaîne, 2 trames, chaînes, 1 trame, double étoffes, 2 chaînes, 2 trames.

Innover en transformant un tissu : matières nouvelles, tendances, création d'une bibliothèque d'armures personnelle en utilisant la CAO. Concevoir des projets textiles tissés en liaison avec les différents domaines d'application : environnement et habitat, linge de maison, vêtement, etc.

#### Objectifs de 2e année (Toutes options)

L'objectif global est la conception et réalisation d'un projet personnel et d'être capable de :

- constituer un dossier documentaire (photos, échantillons, textes, analyse du marché...) déterminant les axes de recherche du projet ;
- justifier ses motivations ;
- choisir les techniques de fabrication et de réalisation adéquates et argumenter les choix opérés ;
- défendre son projet ;
- réaliser les études préliminaires, le dossier technique, les dessins et maquettes nécessaires à l'élaboration du projet

#### Éléments de programme

Au cours de la seconde année, le cours se concentrera sur la conception et à la réalisation du projet. Sont également développées les notions suivantes : étude de la fonction de l'objet, exigences formelles et techniques, rapports à l'utilisation, rapports à la fabrication, étude du décor et de l'aspect, relations décor-forme-utilisation, présentation et diffusion du produit.

### ◆ Spécialité complémentaire 1

### ◆ Spécialité complémentaire 2

1ère année= 2 spécialités au choix :

**Maille, Broderie, Tapisserie, Tissage.**

DMAT -S1-08 / DMAT -S2-08

DMAT -S1-09 / DMAT -S2-09

**Broderie, Tapisserie, Tissage : initiation aux techniques décrites ci-dessus.**

#### Maille

La maille est une technique permettant de produire des surfaces textiles, manuellement ou mécaniquement.

Celles-ci pourront être utilisées dans le cadre d'expérimentations, être ennoblies (teinture par exemple) ou mises en forme. Les recherches sont généralement élaborées en correspondance avec un projet développé dans le cadre de l'atelier de création.

Cette technique permet de tester un ensemble de matières textiles très variées en fonction de leur aspect et de leurs propriétés, en privilégiant une attitude de questionnement, de recherche (plastiques et technologiques).

La formation abordera les variations possibles obtenues selon les qualités du fil, les divers réglages mécaniques du matériel et le poinçonnage, la programmation et les traitements d'ennoblissement. Les deux premiers semestres sont consacrés à l'initiation, l'approche sensible, l'expérimentation.

Les deux derniers semestres, à l'approfondissement, le développement, l'application, le détournement des techniques et les manipulations, en relation avec le projet personnel de l'étudiant.



### Éléments du programme

Le fil : la matière première, initiation technique, programmation des points. Initiation à la CAO.

### ◆ Spécialités complémentaires sérigraphie

DMAT -S1-10 / DMAT -S2-10  
ATEL -SERI (semestre 3 & 4)

L'atelier de sérigraphie rassemble différentes pratiques (pochoir, sérigraphie, impression numérique, transfert). Il fonctionne en transversalité avec l'atelier de création et de réalisation. Les techniques proposées sont des outils d'agir de façon créative et inventive sur des supports variés en en modifiant l'aspect : coloration, impression de motifs (au cadre plat, par transfert, en numérique), teinture, etc. Ces différents procédés sont exploités comme des moyens d'expression à part entière, et sont au service d'une démarche et révélant une recherche personnelle et sensible.

Ils permettent la réalisation d'échantillons ou de petits métrages (prenant éventuellement en compte des impératifs professionnels spécifiques : support, transcription, etc.) ou d'imprimer directement sur des formes à plat ou des produits confectonnés.

La pratique des nouvelles technologies d'impression (numérique, transfert et autres), induit une utilisation spécifique de l'outil informatique concernant l'élaboration, la transcription plastique et la mise au point des motifs ou «matières graphiques».

### ◆ Espagnol (facultatif)

L2 -S1-ESP / L2 -S2-ESP  
L2 -S3-ESP / L2 -S4-ESP

### ◆ Allemand (facultatif)

L2 -S1-ALL / L2 -S2-ALL  
L2 -S3-ALL / L2 -S4-ALL

Étudier une deuxième langue vivante étrangère contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu. La maîtrise de plusieurs langues est une compétence de plus en plus indispensable à l'exercice de la profession de designer.

### Éléments du programme

- **Oral** : compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible, d'informations à caractère professionnel ou général. Capacité à s'exprimer et se faire comprendre par un locuteur natif.
- **Écrit** : compréhension de l'essentiel d'un message, capacité à réutiliser, classer, synthétiser, et exploiter des sources d'informations multiples.
- **Grammaire** : acquisition opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques, consolidation et approfondissement.
- **Lexique** : on réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et on diversifiera les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques des domaines du design.
- **Éléments culturels** : outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,...), on développera une connaissance des pays dont on étudie la langue.

NB : Le cours est commun à toutes les sections de l'école.

### ◆ Stage

STAGE -DMAT

Dans le cadre de leur formation, les étudiants doivent faire des stages dans des entreprises entre 4 et 6 semaines, au semestre 2 du 1er avril au 30 mai environ.

L'entreprise, l'école et l'étudiant signent un contrat qui définit le cadre juridique du stage : les entreprises sont exonérées de charges payantes, le stagiaire est couvert en cas d'accident au cours de son travail et est conseillé par la personne en charge qui joue le rôle de tuteur de stage. L'école donne des informations sur les offres de stages reçues pour les enseignants et leurs élèves tout au long de l'année.

La recherche d'offres de stages peut être effectuée avec l'aide du bureau du chef des travaux de l'école.

## DMA CÉRAMIQUE ARTISANALE (DMAC)



## DMA CÉRAMIQUE ARTISANALE (DMAC)

◆ **Effectif** : 10

◆ **Nombre de semestres** : 4

◆ **ECTS** : 30 / semestre

◆ **Langue** : français

◆ **Modalités des cours** :

Les cours sont dispensés en classe entière. L'emploi de temps est basé sur une organisation hebdomadaire qui se répète chaque semaine à l'identique.

Certains cours peuvent toutefois avoir une périodicité par quinzaine.

◆ **Modalités d'évaluation** :

Contrôle continu tout au long des deux semestres.

• **Objectifs académiques et professionnels** :

La formation a pour but de former des concepteurs-réalisateur à même de créer et de gérer une activité de travailleur indépendant, de s'intégrer à une équipe de réalisation ou d'animer et de gérer un atelier de céramique dans le cadre d'un centre de formation ou de loisirs.

Objectifs de la formation :

- collecter, analyser, prendre en compte toutes les contraintes en vue de concevoir et réaliser ses propres projets ;
- créer, innover, repenser, adapter des techniques de réalisation à une expression contemporaine ;
- promouvoir ses propres créations.

Contenu de la formation :

- apprentissage des techniques et des savoir-faire : façonnage de la terre et du plâtre, travail des surfaces céramiques,

des engobes, des émaux, cuissons, (électrique, gaz, bois, raku) ;

- expérimentations avec le matériau terre, recherches plastiques, créativité.

Le projet de diplôme est élaboré tout au long de la deuxième année, à partir d'un thème proposé à l'issue de la première année et argumenté par chaque étudiant. Il est évalué par un jury composé de professionnels et d'enseignants.

Dès la première année et particulièrement en deuxième année, le travail en atelier est accompagné, développé, relayé par toutes les autres disciplines. Cette collaboration permet de poser les bases d'une véritable culture céramique, traditionnelle et contemporaine, et de mettre en place une synergie qui dynamise le parcours de l'étudiant.

◆ **Exemples de partenariats** :

De nombreux liens sont tissés avec différents secteurs professionnels : Musée des arts décoratifs, Musée du Louvre, Institut national des métiers d'art, Journées européennes des métiers d'art, galerie Terres d'Aligre, Geneviève Lethu.

◆ **Stage** :

Stage en entreprise obligatoire de 4 à 6 semaines au semestre 2 du 1<sup>er</sup> avril au 30 mai environ.

Des stages sur les périodes de vacances scolaires de deux semaines sont également possibles.

◆ **Débouchés professionnels** :

Céramiste, concepteur réalisateur, designer, plasticien, créateur.

## DMAC / UE & ECTS

### SEMESTRE 1

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMAC -S1-01	Français	2	1
DMAC -S1-02	Anglais	1	1
DMAC -S1-03	Économie et gestion	1	1
DMAC -S1-04	Expression plastique	4	5
DMAC -S1-05	Arts, techniques et civilisations	2	1
DMAC -S1-06	Composition d'art appliqué	4	5
DMAC -S1-07	Atelier de création et de réalisation & Spécialité complémentaire	16	18
DMAC -S1-08	Sciences appliquées	1	1
DMAC -S1-09	Infographie	1	2
		32 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1
		2	

### SEMESTRE 2

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMAC -S2-01	Français	2	1
DMAC -S2-02	Anglais	1	1
DMAC -S2-03	Économie et gestion	1	1
DMAC -S2-04	Expression plastique	4	5
DMAC -S2-05	Arts, techniques et civilisations	2	1
DMAC -S2-06	Composition d'art appliqué	4	5
DMAC -S2-07	Atelier de création et de réalisation & Spécialité complémentaire	16	12
DMAC -S2-08	Sciences appliquées	1	1
DMAC -S2-09	Infographie	1	2
STAGE -DMAC	Stage en entreprise		6
		32 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

## DMAC / UE & ECTS

### SEMESTRE 3

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMAC -S3-01	Français	1,5	1
DMAC -S3-02	Anglais	1	1
DMAC -S3-03	Économie et gestion	1	1
DMAC -S3-04	Expression plastique	4	5
DMAC -S3-05	Arts, techniques et civilisations	2	1
DMAC -S3-06	Composition d'art appliqué	4	5
DMAC -S3-07	Atelier de création et de réalisation	16	18
DMAC -S3-08	Sciences appliquées	1	1
DMAC -S3-09	Infographie	2	2
		32,5 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 4

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DMAC -S4-01	Français	1,5	1
DMAC -S4-02	Anglais	1	1
DMAC -S4-03	Économie et gestion	1	1
DMAC -S4-04	Expression plastique	4	5
DMAC -S4-05	Arts, techniques et civilisations	2	1
DMAC -S4-06	Composition d'art appliqué	4	5
DMAC -S4-07	Atelier de création et de réalisation	16	18
DMAC -S4-08	Sciences appliquées	1	1
DMAC -S4-09	Infographie	2	2
		32,5 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1



## DMAC / INFORMATIONS SUR LES UE

### ◆ Français

DMAC -S1-01 / DMAC -S2-01  
DMAC -S3-01 / DMAC -S4-01

On développera notamment :

- les fonctions de la communication ;
- les codes culturels liés à l'objet, à l'image, dans une approche critique de ceux-ci ;
- la rédaction des documents, prise de notes, synthèse, résumé, développement composé, prise de décision ;
- l'aide à l'élaboration des dossiers, du projet personnel ;
- la liaison avec les enseignements généraux, artistiques et professionnels ;
- la prise de la parole, l'exposé des motifs, la soutenance avec les moyens de communication adaptés.

#### • Objectifs de 1ère année

On développera surtout les fonctions de la communication, les codes culturels liés à l'objet, à l'image, l'approche critique, la rédaction des documents, la prise de notes, la synthèse, le résumé et la prise de décision.

#### • Objectifs de 2e année

On approfondira la rédaction définitive des documents, la synthèse en insistant sur la conclusion personnelle, le résumé, le développement composé, et l'aide à l'élaboration des dossiers, du projet professionnel, la liaison avec les enseignements généraux, artistiques et professionnels, la prise de la parole, l'exposé des motifs et la soutenance avec les moyens de communication adaptés.

### ◆ Anglais

DMAC -S1-02 / DMAC -S2-02  
DMAC -S3-02 / DMAC -S4-02

La communication en situation pratique généraliste et professionnelle est privilégiée. Les compétences à approfondir sont :

- la prise de parole en mode continu, comme dans une présentation ;
- la compréhension orale ;
- l'interactivité orale, comme dans une conversation ;
- la compréhension écrite ;
- la production écrite.

Pendant les deux années du DMA, l'objectif est la consolidation du niveau B2. L'étudiant accède à une spécialisation dans le lexique professionnel approprié, et acquiert les compétences linguistiques nécessaires à sa vie professionnelle future.

### ◆ Économie et gestion

DMAC -S1-03 / DMAC -S2-03  
DMAC -S3-03 / DMAC -S4-03

La formation dispensée a pour objet de faire acquérir la maîtrise des références économiques, juridiques, managériales et de gestion nécessaires à l'activité professionnelle dans le contexte de l'artisanat ou du salariat.

Dans le domaine de la communication, les compétences seront approfondies dans le champ commercial et managérial et notamment dans celui de la gestion de la relation-client et des ressources humaines. Les techniques comptables et de gestion seront abordées dans la logique de leur traitement informatisé.

Les spécificités liées aux métiers des arts céramiques, comme l'importance du coût financier, la couverture des risques pour les valeurs, les consignes de sécurité et les protections nécessaires sont abordées.

## DMAC / INFORMATIONS SUR LES UE

### Éléments du programme

#### Première année

- Acteurs et fonctions économiques de l'activité économique ;
- entreprise, agent économique ;
- démarche commerciale ;
- système d'information comptable ;
- besoins et moyens de financement ;
- fondements juridiques de l'activité.

#### Deuxième année

- Management de l'entreprise ;
- communication ;
- contrôle de gestion ;
- forme juridique de l'entreprise ;
- législation du travail.

#### • Expression plastique

DMAC -S1-04 / DMAC -S2-04  
DMAC -S3-04 / DMAC -S4-04

La pratique plastique s'intègre dans une logique de formation comme support à la construction et à la communication de projet et prend sa place comme discipline autonome par la spécificité des activités d'expression qu'elle engage.

Elle est le lieu d'exploration des fondamentaux et permet de développer les compétences d'un créateur :

- une sensibilité au réel ;
  - un regard analytique et plastique sur l'environnement ;
  - une pratique des moyens d'expression ;
  - une curiosité et une perméabilité vis-à-vis des différents champs de la création.
- Ce cours vise à :
- l'acquisition et l'appropriation de modes de représentation et de communication par le croquis, le dessin, la couleur... ;
  - l'analyse et l'appropriation du réel (observer, explorer, traduire, interpréter, transposer) ;
  - la construction et la traduction des idées.

Elle privilégie des approches diversifiées et l'exploration de modes d'expression, de représentation en deux et trois dimensions. Elle est le lieu de construction d'une pratique personnelle nécessaire aux métiers de la création.

#### • Objectifs de 1ère année

Les étudiants explorent les fondamentaux et les moyens d'expression. Ils traduisent, interprètent et transposent le réel, ce qui suppose un exercice du dessin. Les étudiants manipulent les formes, la couleur, le volume, l'espace et la lumière.

#### • Objectifs de 2e année

On poursuit l'exploration des modes d'expression et de représentation 2D et 3D. Les enjeux se complexifient par l'exigence d'une approche critique. Les étudiants sont conduits à définir leurs intentions, à construire et à mettre en œuvre des démarches de projet plastique. Ils questionnent, s'approprient le réel, imaginent et proposent.

### ◆ Arts, techniques et civilisations

DMAC -S1-05 / DMAC -S2-05  
DMAC -S3-05 / DMAC -S4-05

Ce cours s'appuie sur la spécificité du champ de la céramique et des arts du feu. La culture artistique et technique engage les connaissances liées aux procédés, inventions et avancées technologiques de la céramique et leur mise en œuvre dans différents domaines de création : poterie, céramique artisanale, céramique industrielles, architecture, arts graphiques, artisanat d'art, arts plastiques, design, accessoires... au regard des contextes culturels, historiques, sociaux et de leurs mutations.

Cette discipline a pour objectifs :

- l'acquisition d'une culture générale artistique et technique, de repères historiques ;
- le développement des qualités propres au futur créateur : la curiosité, le regard critique, une attitude ouverte et réflexive ;
- l'engagement personnel par la définition de choix et de points de vues ;
- la mise en place de méthodes d'analyse et de synthèse ;
- l'exploration des outils de construction du discours et de l'argumentation à l'écrit et à l'oral.

### Objectifs de 1ère année

- Approche analytique, réflexive des productions céramiques en les situant dans leur contexte historique, artistique, technique, social, économique ;
- approches thématiques ;
- développement d'une culture artistique, historique et technique ;
- regard critique sur les liens entre création contemporaine et productions antérieures ;
- travail de recherches, d'exposés, de construction d'un discours, d'argumentations à travers des écrits, des oraux.

### Objectifs de 2e année

L'enseignement conservera sa spécificité culturelle, analytique en prenant en compte les orientations spécifiques aux projets professionnels des étudiants. Il s'agit notamment de :

- cerner des références en rapport avec son propre projet de création ;
- engager l'étudiant à construire des dossiers thématiques ;
- nourrir sa démarche de création par l'exploitation de références pertinentes et de préciser ses orientations stylistiques ;
- préciser ses choix et positionnements

quant à l'existant ;

- développer une démarche prospective.

### ♦ Composition d'art appliqué

DMAC -S1-06 / DMAC -S2-06

DMAC -S3-06 / DMAC -S4-06

### Objectifs de 1ère année

- Acquérir, par la pratique de l'observation et de la restitution documentaire, des capacités d'analyse et de synthèse en vue de développer un vocabulaire personnel de formes, de couleurs, de matières, de rythmes ;
- inventorier et d'expérimenter les différentes solutions d'animation de la surface et du volume en vue de les appliquer aux recherches entreprises dans le domaine de la spécialité ;
- rechercher des solutions de formes, de décor et d'aspect en relation avec la fonction de l'objet et la recherche de produits nouveaux ;
- utiliser les différentes techniques de représentation en vue de communiquer un projet, un produit et de le commercialiser ;
- faire appel aux procédés de conception assistée par ordinateur.

### Éléments de programme

Recherche documentaire : les éléments naturels, les formes, les volumes, les assemblages, les textures, les trames, les rythmes, les couleurs, l'environnement construit, le cadre de l'habitat dans les différents pays, les différentes civilisations, les différentes époques. Inventaire et expérimentations des solutions d'animation de surface et de texture. Inventaire et expérimentations des solutions de création de volume et de transformation d'un volume de base. Élaboration d'un thème personnel en vue de son développement

en 2ème année. Techniques de la représentation de projets.

### Objectifs de 2e année

L'objectif global est la conception et la réalisation d'un projet personnel et la capacité à savoir :

- constituer un dossier documentaire (photos, échantillons, textes, analyse du marché...) déterminant les axes de recherche du projet ;
- justifier ses motivations ;
- choisir les techniques de fabrication et de réalisation adéquates et d'argumenter les choix opérés ;
- défendre son projet ;
- réaliser les études préliminaires, le dossier technique, les dessins et maquettes nécessaires à l'élaboration du projet

### Éléments de programme

Au cours de la seconde année, le cours se concentrera sur la conception et la réalisation du projet.

Sont également développées les notions suivantes :

- étude de la fonction de l'objet ;
- exigences formelles et techniques ;
- rapports à l'utilisation ;
- rapports à la fabrication ;
- étude du décor et de l'aspect ;
- relations décor-forme-utilisation ;
- présentation et diffusion du produit.

### ♦ Atelier de création et de réalisation

DMAC -S1-07 / DMAC -S2-07

DMAC -S3-07 / DMAC -S4-07

### Objectifs de 1ère année

- Analyser un problème simple de conception et de réalisation d'un produit de céramique artisanal et établir son cahier des charges ;
- rechercher des solutions nouvelles de

formes, de décors, de matières, de textures en liaison avec le domaine de la composition d'art appliqué ;

- choisir les matériaux et les procédés de fabrication adéquats ;
- conduire les expérimentations nécessaires ;
- réaliser les prototypes.

### Éléments du programme

- Plâtre : taille, tournage, moulage comme moyen de conception et technique de fabrication ;
- argiles : tournage, modelage, décor ;
- procédés d'animation de la surface, relation texture-surface, traitement de la surface, textures par apport dans la matière, inventaire des procédés de coloration (engobes, terres colorées, émaux, couleurs) ;
- procédés de cuisson (primitives ou élaborées), construction de fours simples (à sciure, à raku, primitif, à bois, électrique) ;
- procédés d'animation du volume par déformation, par assemblage de volumes ;
- Rechercher et concevoir des projets de pièces uniques et d'objets fonctionnels simples (forme, matière, texture, décor) et les réaliser ;
- recherches documentaires (analyses, articles, étude ergonomique, sociologique, études de marché) ;
- étude fonctionnelle (relation contenant-contenu, forme-fonction) ;
- étude de fabrication : choix d'une technique, d'un matériau, expérimentations, choix de la technique de cuisson et de la technique de décor ;
- réalisation d'un ou plusieurs prototypes en utilisant les matériaux.

### Objectifs de 2e année

Être capable par l'observation des faits et tendances de l'environnement contem-

porains, par l'utilisation de méthodes de recherche, d'analyse et de synthèse, par la connaissance et la pratique de son métier, par l'ouverture aux technologies nouvelles, de mener les différentes études relatives à la conception de produits contemporains de qualité du domaine de sa spécialité, de réaliser les prototypes et le produit ou l'œuvre et d'en prévoir la promotion.

Par la recherche, la mise au point et la réalisation d'un projet et par la mise en relation de faits, tendances, recherches documentaires et expérimentations donnant lieu à une synthèse, faire preuve de ses capacités à :

- mener une étude préliminaire appuyée sur une recherche documentaire et une analyse des faits d'environnement en vue de définir le thème du projet ;
- proposer des recherches graphiques personnelles et d'autres particulières au thème choisi ;
- réaliser des dossiers d'étude comprenant les recherches graphiques des solutions proposées (utilisation des procédés de CAO), le choix des procédés de réalisation, les maquettes, dessins, compositions et organisations colorées, calques nécessaires ;
- mener les recherches et expérimentations utiles à la réalisation du projet ;
- faire l'étude de la réalisation ;
- réaliser le ou les prototypes ;
- mener l'étude de fabrication et de la gestion du produit ou de l'œuvre ;
- fabriquer le produit ou réaliser l'œuvre totalement ou partiellement ;
- présenter le produit ou l'œuvre et prévoir les différents documents relatifs à sa promotion et à sa commercialisation.

### • Spécialité complémentaire de 1ère année : Moulage -Statuaire

#### Objectifs du cours :

- Reproduire une pièce modelée en un ou plusieurs exemplaires ;
- connaître les matériaux utilisés et les principales techniques du moulage-statuaire ;
- choisir le procédé de moulage le plus adéquat au projet ;
- réaliser le ou les moules nécessaires ;
- tirer les modèles et apporter les finitions nécessaires.

#### Éléments du programme

- Connaissance des matériaux (plâtre, matériaux de synthèse) ;
- les techniques de moulage : creux perdu, moule à pièces, à la gélatine, à la terre, avec matériaux de synthèse ;
- la fabrication des moules : les modèles, l'exécution des moules, le séchage
- le tirage des modèles (plâtre, terre, matériaux de synthèse, pierre reconstituée) ;
- procédés de finition et patines (retouches, coloration dans la masse, charge de divers matériaux dans la masse, patines au lait, patines aux vernis, patines à la peinture).

#### ♦ Sciences appliquées

DMAC -S1-08 / DMAC -S2-08  
DMAC -S3-08 / DMAC -S4-08

- Notions de géologie permettant de situer les différentes roches et minéraux par rapport à la céramique, tout en définissant le langage chimique céramique nécessaire.
- Le plâtre : nature, fabrication, utilisation.
- Les minéraux argileux : étude approfondie des argiles : formation, nature, propriétés en fonction des conditions de for-

mation, de températures de fusion, de la structure. Étude des principales structures argileuses. Étude de leurs propriétés : plasticité, comportement en suspension, au séchage, à la cuisson.

- Autres matériaux utilisés en céramique : les dégraissants réfractaires et fondants. Étude des propriétés des oxydes constitutifs de tout matériau céramique, particularités, réactions aux couleurs.
- Essais de laboratoire aboutissant à la mise au point de pâtes de coulage.
- Essais de cuisson explicitant les notions de fusibilité, de comportement des matériaux purs à la cuisson.
- Étude systématique des matériaux permettant d'apporter les oxydes.
- Email : nature, différentes méthodes pour l'aborder.
- Théorie du calcul moléculaire, application à la réalisation de série d'essais en atelier.
- Les défauts des glaçures : causes, conséquences, remèdes.

#### ♦ Atelier infographie

DMAC -S1-09 / DMAC -S2-09  
DMAC -S3-09 / DMAC -S4-09

Le cours d'infographie permet aux étudiants de maîtriser les principaux logiciels créatifs afin de mettre en valeur leur travail et sa communication pour le diplôme mais aussi dans leur future activité professionnelle.

Le cours est dispensé sous la forme d'un atelier pratique au cours duquel, notamment en première année, les étudiants découvrent les possibilités techniques des suites logicielles créatives (retouche photo, photo-montage, mise en page, dessin vectoriel) et démarrent l'acquisition de ces savoir-faire. Ils réinvestissent et parfont

leurs connaissances et méthodes de travail sur des projets personnels et s'ouvrent souvent à d'autres outils (montage vidéo, site web...) en deuxième année.

Le cours se fait en collaboration avec les autres enseignements, notamment pour mettre en forme tous les documents que les étudiants doivent produire en deuxième année (rapport de stage, dossiers techniques, dossier de français, CV...).

Les étudiants sont incités à utiliser leur créativité pour élaborer des documents en cohérence le plus possible avec le thème qu'ils ont choisi.

Ils utilisent aussi tous ces outils de communication pour réaliser les dossiers qui sont demandés lorsqu'ils postulent dans d'autres écoles en vue de poursuite d'étude.

#### ♦ Espagnol (facultatif)

L2 -S1-ESP / L2 -S2-ESP  
L2 -S3-ESP / L2 -S4-ESP

#### ♦ Allemand (facultatif)

L2 -S1-ALL / L2 -S2-ALL  
L2 -S3-ALL / L2 -S4-ALL

Étudier une deuxième langue vivante étrangère contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu. La maîtrise de plusieurs langues est une compétence de plus en plus indispensable à l'exercice de la profession de designer.

#### Éléments du programme

- **Oral** : compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible, d'informations à caractère professionnel ou général. Capacité à s'exprimer et se faire comprendre par un locuteur natif.



- **Écrit** : compréhension de l'essentiel d'un message, capacité à réutiliser, classer, synthétiser, et exploiter des sources d'informations multiples.
- **Grammaire** : acquisition opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques, consolidation et approfondissement.
- **Lexique** : on réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et on diversifiera les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques des domaines du design.
- **Éléments culturels** : outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,...), on développera une connaissance des pays dont on étudie la langue.

NB : Le cours est commun à toutes les sections de l'école.

### ◆ Stage

#### STAGE -DMAC

Dans le cadre de leur formation, les étudiants doivent faire des stages entre 4 et 6 semaines dans une entreprise, auprès d'artisans, de designer, de créateurs indépendants, généralement au semestre 2 du 1er avril au 30 mai environ.

L'entreprise, l'école et l'étudiant signent un contrat qui définit le cadre juridique du stage : les entreprises sont exonérées de charges payantes, le stagiaire est couvert en cas d'accident au cours de son travail et est conseillé par la personne en charge qui joue le rôle de tuteur de stage. L'école donne des informations sur les offres de stages reçues pour les enseignants et leurs élèves tout au long de l'année.

La recherche d'offres de stages peut être effectuée avec l'aide du bureau du chef des travaux de l'école.

## DSAA DESIGN MENTION MODE (DSAAM)



## DSAA DESIGN MENTION MODE (DSAAM)

◆ **Effectif** : 24

◆ **Nombre de semestres** : 4

◆ **ECTS** : 30 / semestre

◆ **Langue** : français

◆ **Modalités des cours** :

Les cours sont dispensés en classe entière ou en demi groupe. L'emploi de temps est basé sur une organisation hebdomadaire qui se répète chaque semaine à l'identique.

Certains cours peuvent toutefois avoir une périodicité par quinzaine.

◆ **Modalités d'évaluation** :

Contrôle continu tout au long des deux semestres.

◆ **Objectifs académiques et professionnels** :

De niveau I (master), le Dsaa Mode a pour objectif de former des créateurs-concepteurs aux compétences étendues dans les domaines de la mode et de la communication : vêtements, accessoires, maison, cosmétique, design alimentaire, design d'objet, événementiel, édition, communication.

Le DSAA est le lieu privilégié des transversalités disciplinaires, un espace où sont favorisées des synergies entre actions pédagogiques et pratiques professionnelles. Des étudiants ayant des profils variés (stylisme, textile, graphisme, espace, etc.) se retrouvent autour de l'acquisition de méthodes de conception, de réflexion et de prospection. Le travail en équipe et la recherche y sont favorisés.

Cette dynamique permet de préparer

l'étudiant à définir un territoire lui permettant de développer des hypothèses de production puis de s'engager dans une démarche de projet innovant.

De nombreux partenariats sont proposés aux étudiants pour les confronter à des problématiques entrepreneuriales (innovation, communication, transferts technologiques) ou des contraintes de médiation (expositions, événements...).

◆ **Exemples de partenariats** :

De nombreux liens sont tissés avec différents secteurs professionnels : Berges de Seine, Maison de l'architecture, Carreau du temple, Festival d'Automne, Fondation EDF, Descamps, Comité Colbert, Centre Pompidou, Ratti, Bosch, Spontex.

◆ **Stage** :

Stage en entreprise obligatoire au semestre 2 de 12 semaines minimum. Des stages sur les périodes de vacances scolaires de deux semaines sont également possibles.

◆ **Débouchés professionnels** :

• **métiers** : directeur de création, directeur artistique, directeur de collection, chef de projet, jeune créateur d'entreprise et de services, médiateur, acheteur, styliste conseil, rédacteur, et designer.

• **domaines** : mode, textile, communication, photo, cosmétique, merchandising, édition, presse, parfumerie, accessoires, packaging, événementiel, consulting, cabinet de tendances.

◆ **Lettres et sciences humaines**

## DSAAM / UE & ECTS

### SEMESTRE 1

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DSAAM -S1-01	Lettres et sciences humaines	2	1
DSAAM -S1-02	Philosophie	2	1
DSAAM -S1-03	Histoire des arts, des sciences et des techniques	1	1
DSAAM -S1-04	Anglais	1	1
DSAAM -S1-05	Stratégie marketing et juridique	5	1
DSAAM -S1-06	Pratiques plastiques et médiation	4	8
DSAAM -S1-07	Cultures & pratiques techniques	3	5
DSAAM -S1-08	Innovation, prospective et recherche	2	5
DSAAM -S1-09	Laboratoire d'expérimentation et de recherche	6	12
		26 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 2

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DSAAM -S2-01	Lettres et sciences humaines	2	1
DSAAM -S2-02	Philosophie	2	1
DSAAM -S2-03	Histoire des arts, des sciences et des techniques	1	1
DSAAM -S2-04	Anglais	2	1
DSAAM -S2-05	Stratégie marketing et juridique	5	1
DSAAM -S2-06	Pratiques plastiques et médiation	4	8
DSAAM -S2-07	Cultures & pratiques techniques	3	5
DSAAM -S2-08	Innovation, prospective et recherche	2	5
DSAAM -S2-09	Laboratoire d'expérimentation et de recherche	6	10
STAGE -DSAAM	Stage en entreprise		2
		26 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

## DSAAM / UE & ECTS

### SEMESTRE 3

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DSAAM -S3-01	Lettres et sciences humaines	2	1
DSAAM -S3-02	Philosophie	2	1
DSAAM -S3-03	Histoire des arts, des sciences et des techniques	1	1
DSAAM -S3-04	Anglais	2	1
DSAAM -S3-05	Stratégie marketing et juridique	5	1
DSAAM -S3-06	Pratiques plastiques et médiation	4	8
DSAAM -S3-07	Cultures & pratiques techniques	3	5
DSAAM -S3-08	Innovation, prospective et recherche	2	5
DSAAM -S3-09	Macroprojet	6	12
DSAAM -S3-10	Mémoire de recherche professionnel	2	1
DSAAM -S3-11	Mémoire en anglais	1	1
		26 h	37 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 4

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DSAAM -S4-01	Lettres et sciences humaines	2	1
DSAAM -S4-02	Philosophie	2	1
DSAAM -S4-03	Histoire des arts, des sciences et des techniques	1	1
DSAAM -S4-04	Anglais	2	1
DSAAM -S4-05	Stratégie marketing et juridique	5	1
DSAAM -S4-06	Pratiques plastiques et médiation	4	8
DSAAM -S4-07	Cultures & pratiques techniques	3	5
DSAAM -S4-08	Innovation, prospective et recherche	2	5
DSAAM -S4-09	Macroprojet	6	12
DSAAM -S4-10	Mémoire de recherche professionnel	2	1
DSAAM -S4-11	Mémoire en anglais	1	1
		26 h	37 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1



DSAAM -S1-01 / DSAAM -S2-01  
DSAAM -S3-01 / DSAAM -S4-01

Il s'agit d'approfondir et d'aiguiser une approche personnelle, permettant de saisir les enjeux que toute pratique du design est susceptible d'engager, sur les plans individuel et collectif. Le cours est donc dispensé dans un esprit de transversalité avec les autres enseignements. Il comporte trois composantes essentielles.

L'étude des discours : l'étude des discours est envisagée de façon décloisonnée, à partir de corpus de textes en lien avec les problématiques choisies par l'équipe. Elle s'appuie sur une étude lexicale et sémantique constante et sur des savoirs disciplinaires issus de la linguistique, de la rhétorique et de la stylistique.

L'approche culturelle : le cours cherche à donner aux étudiants des repères culturels précis en lien avec l'art et le design et à élaborer des outils de travail à partir des différents domaines des sciences humaines, tels que la sémiotique et la sociologie. Il s'agit en croisant les approches et en les contextualisant, d'interroger des manières de faire et de penser, d'envisager leur évolution, entre rupture et continuité, par une exploration notionnelle des objets d'étude retenus.

La littérature : le cours cherche également à favoriser la rencontre avec des œuvres littéraires et artistiques entrant en résonance avec les travaux des étudiants, notamment celles qui offrent une ouverture sur le monde contemporain, et interrogent les dimensions plastique et poétique de l'écriture. La lecture et l'analyse de textes, en particulier littéraires, favorisent l'accès à cet

autre espace, celui des possibles de la création, le plus à même de nourrir les projets engagés dans des démarches expérimentales et intuitives, auxquelles il s'agit de donner forme et cohérence.

L'évaluation en première année porte sur des travaux écrits répondant à des consignes précises, en lien avec les lectures, les objets d'étude retenus, et les projets des étudiants, expérimentant différentes modalités d'écriture.

En seconde année le cours est centré sur le projet de chacun et se consacre en grande partie au suivi du mémoire, auquel il s'agit de donner forme, cohérence et pertinence, par un travail d'élaboration qui suppose l'expérimentation de stratégies d'écriture personnelles et leur mise en rapport avec des dispositifs visuels variés.

Le mémoire de DSAA trouve ses propres règles en s'écrivant et se présente comme un objet tant plastique, que conceptuel et poétique

### ◆ Philosophie

DSAAM -S1-02 / DSAAM -S2-02  
DSAAM -S3-02 / DSAAM -S4-02

L'objectif du cours est de proposer un exercice de questionnement attaché à réfléchir les objets, les thèmes ou les questions que les étudiants rencontreront dans leur pratique. Cela n'interdit pas que certains thèmes, apparemment annexes ou dont la proximité paraît lointaine, soient pris en considération. Demeurera pour autant le souci constant de ne pas omettre la question centrale de la pratique esthétique en liaison avec les champs affinis (esthétique et morale, esthétique et politique, esthétique et

industrie, etc.). L'engagement est de fournir aux étudiants, les moyens de ces problématisations (concepts, références, bibliographie, etc.), de les aider à réfléchir leur trajectoire créative et d'assurer le suivi de l'écriture du mémoire.

Est exigé un exercice d'écriture qui prendra la forme d'un essai développé, dit « mémoire » (élaboration d'une pensée au travers d'un parcours argumenté).

Ce qui qualifie par conséquent ce mémoire est la tentative de réfléchir, au travers du discours, ce qui interroge l'étudiant dans sa démarche esthétique. Il s'agit donc d'un travail qui se construit dans la résonance du projet de l'étudiant, au travers des questions que seul son travail plastique peut susciter, et non du développement de thématiques extérieures à ses préoccupations esthétiques.

### ◆ Histoire des arts, des sciences et des techniques

DSAAM -S1-03 / DSAAM -S2-03  
DSAAM -S3-03 / DSAAM -S4-03

En DSAA, l'étudiant doit avoir les capacités à saisir les enjeux historiques que sa pratique du design engage. Il s'agit d'aller du présent vers le passé avec les questions du présent, tout en revenant vers le présent instruit des problèmes anciens. L'étudiant doit savoir nourrir sa réflexion critique sur l'évolution des formes, des modèles, des stratégies, des méthodes, voire développer une culture spécifique dans l'un des multiples champs de l'art, du design, de la culture scientifique et technique.

La recherche des références est spécialement active dans le champ de la mode toujours en quête de nouveaux modèles

(penser à l'attraction exercée sur ce secteur par l'art contemporain et à leur relative porosité). Pour être productive, la recherche des références doit être opératoire : l'étudiant apprend à regarder, choisir, et comparer, afin d'enrichir, qualifier son projet et le positionner.

Pour être opératoire, cette recherche doit être interrogée, analysée, située, décodée. Producteur de ses propres références, à la fois savantes et populaires, l'étudiant pense sa recherche comme un « agencement des savoirs » : en tant qu'inventeur d'un nouveau territoire, le créateur délivre des significations nouvelles.

Méthodes :

- apprendre à constituer sa propre iconographie de référence et à en citer les sources iconiques et textuelles ;
- questionner le statut de l'objet d'étude et son lieu d'inscription historique ;
- décrire et expliquer, rechercher les significations et la justesse lexicale.

L'étudiant est invité à consulter usuels, monographies, catalogues d'exposition, revues et magazines, sites d'artistes, de designers et de créateurs de mode, à lire essais et œuvres littéraires, visiter musées et expositions, voir films et spectacles, etc. Plus généralement, à pratiquer une attitude de veille culturelle active. Cet enseignement peut prendre place dans le cadre des cours de « pratiques plastiques et médiation » et/ou de « laboratoire ».

### ◆ Anglais

DSAAM -S1-04 / DSAAM -S2-04  
DSAAM -S3-04 / DSAAM -S4-04

Les objectifs sont de :

- s'exprimer avec assez d'aisance à propos de son travail ;
- pouvoir expliquer sa démarche créative, son projet, à l'oral (préparation de la soutenance) et à l'écrit (écriture du mémoire, compréhension orale) ;
- maîtriser l'anglais du monde de l'entreprise et du travail.

### Modalités :

- À travers des articles, des vidéos, des sites de musées étrangers, acquisition du vocabulaire et découverte de pratiques artistiques, de techniques, de créateurs de mode et des artistes du monde anglophone ;
- entraînement à la prise de parole en public grâce à des exposés tels que la présentation des books à chaque cours selon la « mise en scène » d'un entretien d'entrée en Master dans une école anglo-saxonne, (type St Martins' School ou au Royal College of Art) ;
- interactivité entre les étudiants constituant une audience critique, un jury, ayant pour consigne une approche critique et non complaisante du travail présenté et sa présentation, (question sur le processus de création, les applications éventuelles du projet, sa commercialisation etc.) ;
- élaboration d'une fiche de vocabulaire « technique » (matériaux, techniques, + remédiation grammaticale) produite à l'issue de cet entretien.

La compréhension orale est travaillée par le biais de documents sonores d'une durée d'environ 4 mn, choisis pour leur thématique sur le travail, le monde de l'entreprise, de la législation des stages aux États-Unis, etc. Elle donne lieu à un entraînement à la restitution et à l'emploi du vocabulaire du monde du travail qui constitue la base de l'examen du TOEIC

passé en Mars.

Préparation du TOEIC sur des fascicules d'exercices « types » tirés d'un manuel de préparation à l'examen.

Rédaction individuelle du rapport de stage de première année (production en anglais) et rendu des textes sur les projets de DSAA pour publication au catalogue des diplômes.

### ♦ Stratégie marketing et juridique

DSAAM -S1-05 / DSAAM -S2-05

DSAAM -S3-05 / DSAAM -S4-05

Le cours d'économie gestion doit permettre aux étudiants de maîtriser au mieux certains aspects économiques, juridiques, marketing et financier du monde professionnel qu'ils vont intégrer à court terme.

Le cours est dispensé dans un esprit de professionnalisation. Il ne s'agit pas d'un enseignement magistral portant sur le droit et la gestion. Le but du cours est de fournir une méthode de travail et des instruments d'analyse et de réflexion.

Le cours aborde plusieurs dimensions :

- protéger ses créations, son nom et se défendre face à la contrefaçon ;
- connaître les outils pour choisir et créer son entreprise ;
- vendre ses créations ;
- réaliser une étude marketing ;
- connaître l'importance des réseaux sociaux.

L'évaluation est basée sur les éléments suivants :

- un contrôle continu en première et deuxième année. Un dossier rédigé, une présentation orale et une fiche de

synthèse seront construits à partir d'une problématique économique, juridique, de gestion et de marketing. Chaque dossier devra intégrer un ou plusieurs cas professionnels des arts appliqués afin de rendre concret le thème développé.

- Un examen final en deuxième année. La rédaction d'un mini mémoire doit être intégrée au projet personnel. C'est à l'étudiant de déterminer un thème précis qui doit être constitué d'une problématique à développer : il doit y répondre avec des arguments structurés en deux ou trois parties. En quelque sorte, l'étudiant doit se placer dans la situation d'un professionnel.

Des rencontres avec des professionnels sont proposées aux étudiants. Ils leur parlent de leurs métiers et de la gestion de leur entreprise et de leurs clients (type d'entreprise, MDA, contrat, prix...).

### ♦ Pratiques plastiques et médiation

DSAAM -S1-06 / DSAAM -S2-06

DSAAM -S3-06 / DSAAM -S4-06

Cette formation est le lieu de transversalité où s'explore l'imaginaire par la recherche de formes, supports, modélisations innovants en matière d'expression, de conception, de prospection et de communication. Ses objectifs multiples impliquent des approches les plus divergentes, singulières, ouvertes et renouvelées possibles. Les stratégies qui y sont conduites, propres à enclencher une dynamique de recherche, questionnent et croisent supports et médiums, gestes et outils, matériaux et procédés technologiques dans leur complexité : recherches et objets plastiques, maquettes, dessins, esquisses, séries, collectes et collections, archives, installations, expositions, présen-

tations et éditions physiques et dématérialisées. Finement articulées aux dimensions du sensible, ces productions sont doublées d'un travail réflexif attaché à en saisir les enjeux. Lieu d'élaboration d'une écriture plastique et d'une problématique artistique engageant un regard singulier, cet enseignement fédère la démarche de projet, la construit et lui sert de référence.

Des images, on questionne leur nature, leur mode d'apparition, leur fabrique réelle (dessinée, enregistrée, imaginée, substituée, programmée) et la conscience critique de leurs usages. On veille à ouvrir à une nouvelle complexité due aux échanges des processus et à leur mise en tension. Le temps, la nature et le support de médiation, en tant qu'exposition, édition, diffusion mais aussi argumentation critique, sont des moments-clés de l'élaboration collective du sens. Le régime communicationnel et le développement des réseaux impliquent des pratiques, qui développent des modèles perceptifs, expérimentaux, critiques ou participatifs nouveaux.

### Objectifs :

- élaborer des stratégies propres à enclencher une dynamique de recherche ;
- articuler l'expérimentation la plus concrète à la réflexion la plus conceptuelle ;
- construire un vocabulaire, une écriture et une réflexion singulières comme fondement, veille, soutien du projet personnel ;
- dépasser les savoir-faire pratiques acquis en BTS en vue du développement d'un projet singulier : passer des compétences du créatif aux décisions du créateur ;
- questionner l'évolution des formes, des stratégies et des enjeux de l'art contempo-

rain et des arts appliqués ;

- comprendre les problématiques et logistiques de la création contemporaine au regard de son projet artistique et professionnel ;
- concevoir un projet personnel singulier, en relation avec les questionnements critiques actuels, du design, de la mode, de l'art et des nouveaux médias, dans la plus grande transversalité ;
- communiquer une démarche artistique personnelle à un public, sous forme orale, écrite et visuelle (argumentation, exposition et édition papier ou numérique).

### Première année :

- mise à jour et développement d'une pratique plastique et artistique personnelle ;
- mise en commun de sa pratique dans le cadre de projets et demandes collectifs ;
- exposition publique et édition des productions ;
- mise à jour des problématiques ouvertes par les pratiques engagées ;
- rencontres avec des professionnels et stage d'immersion.

### Seconde année :

- développement du projet personnel, recherches plastiques et expérimentations ;
- recherche, mise au point et usages des signes et des formes du projet personnel ;
- application de méthodes et contenus de production à des projets extérieurs ;
- édition du projet personnel ;
- exposition des productions ;
- stage de confirmation professionnelle.

### ♦ Cultures & pratiques techniques

DSAAM -S1-07 / DSAAM -S2-07  
DSAAM -S3-07 / DSAAM -S4-07

Atelier d'images :

Techniques de communication / photographie, vidéo, représentation 3D, multi-média.

L'utilisation, la maîtrise des outils de communication (numériques et traditionnels) et de production d'images sont devenus incontournables et indissociables des moyens de diffusions actuels. Ces différents outils interviennent dans les différentes phases des projets de design (conception, post-production, communication) quelle que soit leur spécificité.

Exploités en amont dans le processus créatif, ces outils (photographie, représentation 3D, vidéo...) riches d'un fort potentiel expérimental, peuvent être moteurs ou déclencheurs d'une démarche de création. Une fois le projet finalisé, les étudiants créateurs-concepteurs doivent rendre compte d'un cheminement créatif, communiquer leurs intentions, et en dernier lieu, valoriser « l'objet » produit en vue de sa diffusion et de sa promotion. À cette fin, les ateliers de production d'images fonctionnent en totale interaction avec les cours d'expression plastique et le bureau de création.

### Objectifs de formation :

- acquisition d'une culture de l'image fixe et animée et de son actualité ;
- maîtrise des sens produits par les différents supports ;
- connaissance des différentes possibilités offertes par les outils de CAO, DAO, PAO ;
- être à même de conduire et de coordonner (travail en équipe indispensable) un projet de communication de la prise de vue à la diffusion ;
- être capable de choisir avec pertinence les moyens de représentation et de présentation en adéquation avec la stratégie

de communication et en cohérence avec l'esprit du projet ;

- analyse et compréhension des enjeux de la production d'image et des spécificités des différents médiums, maîtrise des vocabulaires spécifiques.

### Objectifs spécifiques :

- découverte des principaux logiciels (Photoshop, InDesign Illustrator, 3DsMax, After Effect, Premiere) ;
- appréhension des techniques de prise de vue photo et vidéo ;
- acquisition des méthodologies propres à la production d'images 3D ;
- maîtrise du vocabulaire plastique lié aux techniques de l'image (lumière, point de vue, cadrage, notions de profondeur de champs et de vitesse d'obturation...) et des sens produits.

### ♦ Innovation, prospective et recherche

DSAAM -S1-08 / DSAAM -S2-08  
DSAAM -S3-08 / DSAAM -S4-08

Cette approche se présente à l'articulation entre les champs plastiques et appliqués. Elle permettra d'exercer une activité de veille, autant sur le plan théorique que pratique, concernant toutes les activités innovantes et de recherche pouvant nourrir les champs explorés à Duperré. Elle sera associée aux projets développés dans les différents domaines de recherche et pourra entrer en résonances avec les productions de ceux-ci.

L'unité d'enseignement est un lieu de recherche, un laboratoire d'expériences, bassin créatif, terreau favorable à toutes sortes d'expérimentations propres à développer ses propres outils de production et lieu d'investigation de ses pratiques. La démarche de projet ne s'articule pas

autour de « cahier des charges » calibré, ou de sujets balisés et repérables, mais devra être l'occasion de développer une attitude exploratoire, en faisant émerger une curiosité propre à nourrir sa production personnelle.

Ainsi, l'étudiant aura la capacité à être l'auteur de son propre projet, en répondant à une préoccupation singulière qui pourra se matérialiser dans divers champs de création, voire en inventant de nouvelles postures et en défrichant de nouveaux territoires, permettant ainsi un esprit d'innovation et de prospective.

La tendance telle qu'elle se présente dans le laboratoire de création, n'est pas à proprement parler « une tendance » au sens professionnel du terme qui propose une vision synthétique voire sociologique des courants de mode et de pensée.

La tendance correspondra davantage à un principe de résonance intérieure, au sens de penchant ou inclination. Elle permettra de définir un terrain personnel et singulier qui pourra s'exprimer dans des domaines de recherche diversifiés, privilégiant la transversalité, répondant à la coloration particulière du DSAA Mode de l'ESAA Duperré.

La tendance ainsi développée ne pourra cependant se faire sans l'économie d'un réel ancrage dans l'actualité, et d'une connaissance des champs de création contemporaine et vernaculaire, qui doivent amener l'étudiant à se situer dans un contexte existant et se positionner. Le laboratoire doit permettre de développer ainsi une activité de veille et une acuité propre à nourrir et à interroger sa propre production.

### ◆ Laboratoire d'expérimentation et de recherche

DSAAM -S1-09 / DSAAM -S2-09

Le laboratoire d'expérimentation et de recherche est le lieu où vont être explorées toutes les méthodologies créatives dont dispose le designer pour arriver à ses fins. Constitué d'une suite de micro-projets articulés autour de problématiques relatives aux champs du corps et de la mode entre autres, ce lieu d'expérimentation sera l'occasion de réinvestir des méthodologies analysées par ailleurs, de les transposer ou de se les approprier avant d'en mettre en œuvre de nouvelles.

Ces projets sont, plus particulièrement, le prétexte à « faire se rencontrer », au travers des individus constituant le groupe classe recrutés dans divers champs disciplinaires, à la fois des cultures théoriques, iconographiques, objectuelles..., mais aussi des savoir-faire (pratiques plastiques ou techniques & technologiques...) liés à des spécificités disciplinaires. Il s'agit de les confronter, les échanger, les « tricotter » autour de questions et phénomènes caractéristiques et/ou émergents, au sein du système de la mode (en tant que système sociologique de production d'objet de « mode »).

Il s'agit, là, de mettre en œuvre et d'éprouver le « travail créateur » (P.M. Menger) dans une dynamique alternant entre recherche intuitive, théorisation et verbalisation... Jusqu'au « laissé dériver », engageant par cela la question de la limite de ces territoires et participant à déterminer ce qui est central, périphérique ou encore « hors-champ ». Il s'agit d'éprouver une certaine mobilité de la pensée dans l'expérience de la limite poreuse entre pratiques

plastiques et pratiques appliquées, ainsi que l'expérience transdisciplinaire.

Le laboratoire constitue, donc, le « lieu commun » des étudiants qui engagent un dialogue transdisciplinaire. Navigant ainsi entre intuition, subjectivité, exigence esthétique et pragmatisme du/des contexte(s), ils parviennent à des hypothèses, des méthodes et des processus créatifs reposant sur des stratégies de recherche, d'innovation et de développement. Ces expérimentations pourront être menées individuellement ou collectivement selon les moments de la formation et les enjeux de chacun et seront toujours confrontées au regard du groupe afin de les enrichir de multiples approches et lectures.

À l'issue de la 1ère année, ce « lieu creuset », à la fois fédérateur et dépositaire de toutes les disciplines, fournit à l'étudiant la matière d'œuvre d'un territoire particulier qui constituera les fondations du macro-projet.

Le travail au sein du laboratoire d'expérimentation et de recherche pourra être suscité et engagé par différentes entrées et questionnements. Certains pourront s'appuyer sur des partenariats industriels, institutionnels.

La mise en place de partenariats revêt une importance particulière dans la pédagogie de projet, mais aussi dans l'émergence d'une écriture et d'une créativité qui, tout en étant « mise au service de », n'en est pas moins une stratégie d'émergence et d'affirmation des univers singuliers de chacun.

Trois axes de partenariats sont particuliè-

rement favorisés dans cette formation :

- L'axe matériaux, qui permet aux élèves de repenser la matière proposée par un industriel et la travailler comme « matière de l'invention ». Sur le fondement d'une recherche de tendances prospectives, d'anticipation de représentation, de formes, de fonctions et de sensations, l'élève aborde la matière au travers de son univers personnel et partant le précise, le définit, l'enrichit.

- L'axe médiation qui explore la question de la communication, du public et de la diffusion des pratiques de design et/ou des pratiques plastiques des élèves. Les enjeux sont d'une part d'être capable de mettre son univers et ses pratiques dans une forme communicante, nécessairement signifiante, qui favorise la réception, l'interaction, voire la participation d'un public ; et d'autre part de penser les modalités spatiales, techniques, graphiques, scénographiques, voire chorégraphiques de cette mise en scène.

- L'axe design produit propose aux élèves de se confronter à un cahier des charges, à des enjeux techniques et scientifiques, souvent éloignés des préoccupations et des savoir-faire habituels des élèves. Les enjeux pédagogiques sont d'amener les élèves à déplacer et transposer leurs pratiques et modes méthodologiques, tout en les amenant à utiliser et à potentialiser leur univers, leur créativité, leur sensibilité.

### ◆ Macroprojet

DSAAM -S3-09 / DSAAM -S4-09

Le macroprojet est un lieu d'expérimentation et de production où vont être déposées toutes les pratiques et les approches disciplinaires expérimentées autour d'un

territoire exploratoire particulier, défini en amont par chaque étudiant, à l'issue de la première année de formation. La pertinence du macroprojet et de la recherche sera sous-tendue par des questionnements propres à un univers à la fois personnel et singulier dans leur rencontre fructueuse avec des problématiques contemporaines et prospectives, nourries par l'expérience du stage obligatoire en fin de 1ère année.

Les étudiants sont invités à définir eux-mêmes leur sujet de recherche, au cours des deux années de DSAA et celui-ci s'affine et s'affirme en deuxième année, notamment au sein du projet de diplôme (macroprojet). L'approche est suffisamment ouverte pour que l'orientation de la recherche soit façonnée entièrement par l'univers et la personnalité de l'étudiant, son territoire de prédilection, ses connaissances préalables issues de sa formation antérieure et son intuition quant aux tendances à venir.

### ◆ Mémoire de recherche professionnel

DSAAM -S3-10 / DSAAM -S4-10

En seconde année une grande énergie est consacrée à l'écriture d'un mémoire, élaboré à la fois dans les cours de lettres et de philosophie. Un professeur d'art appliqué est associé au suivi, en co-animation. Les professeurs chargés de l'histoire des arts, des sciences et des techniques contribuent à aider l'élève dans sa recherche de références nécessairement explicitées et articulées.

Le mémoire n'est pas une théorisation en amont qui orienterait la pratique. Il entre en résonance avec le projet et s'élabore à ses côtés et non pas en amont pour



préfigurer et orienter la recherche. La recherche informe le mémoire tout autant que le mémoire informe l'étudiant dans sa recherche.

Elle doit, tout en respectant les exigences de réflexion d'un niveau Master1, pouvoir adapter sa forme et sa construction à son contenu, avec la plus grande liberté, toute la créativité et l'innovation requises au service d'une pensée singulière, qui se fait l'écho d'une expérimentation et d'une recherche, qui permet de les penser.

Le mémoire, véritable objet éditorial articulant textes et images, se veut la trace lisible d'un travail d'écriture réflexive, qui mêle références culturelles et production personnelle. Il permet d'appréhender et d'évaluer les enjeux et la problématique du projet qui donne lieu au diplôme de fin d'année. Son écriture et son élaboration formelle sont étroitement imbriquées. Sa conception permet à l'étudiant d'acquiescer une autonomie de pensée, de comprendre son propre travail et les questions qu'il soulève, en mettant en œuvre des compétences tant théoriques et conceptuelles que créatives et intuitives, indispensables à la poursuite d'une démarche de designer dans les domaines de la création et notamment de la mode.

La clarté de l'exposition, la rigueur et la pertinence de la réflexion, l'inventivité et la subtilité dans les stratégies d'écriture et dans l'articulation des éléments textuels et visuels retenus, font du mémoire un objet design graphique dont l'approche poétique, plastique et analytique, rend compte d'une pensée sensible.

En tant qu'objet éditorial, la mise en forme du mémoire fait l'objet d'une attention toute particulière pour permettre à l'élève d'en inventer sa forme tout en conduisant

un travail d'écriture singulier. La pertinence et l'invention dans la conception graphique est recherchée, notamment par un travail de recherche sur le support (les papiers), les choix typographiques, la production d'images, la mise en page et la reliure.

Le mémoire de DSAA trouve ses propres règles en s'écrivant et se présente comme un objet tant plastique, que conceptuel et poétique.

### ◆ Mémoire en anglais DSAAM -S3-11 / DSAAM -S4-11

Le travail sur l'élaboration du mémoire de DSAA en anglais se fait en trois phases. La phase préparatoire à la rédaction est une présentation individuelle du book de chacun des étudiants devant le reste du groupe, donnant lieu à une interaction en anglais au sein du groupe.

Le but de ces présentations est la mobilisation du lexique approprié au travail de chacun, aux matériaux utilisés, à la démarche créative, à l'explicitation de projets, de consignes... et un exercice de production et d'expression orales. À l'issue de ces présentations individuelles, une phase préparatoire à la rédaction du mémoire est demandée, toujours sous forme orale : quel est le thème choisi, les phases de son élaboration à ce jour, les différentes étapes envisagées ? Les présentations corrigées donnent ensuite lieu à une version écrite établissant la définition du projet et une proposition de plan où apparaîtront les lignes de forces du mémoire à venir.

En aucun cas le mémoire d'anglais de DSAA ne doit être une traduction du mémoire français. Il doit faire l'objet d'un véritable travail de

réflexion et de production linguistique. En annexe, le mémoire comprendra le rapport de stage de première année (2 pages avec visuels possible) et l'encart en anglais du projet proposé au catalogue des diplômes.

### ◆ Espagnol (facultatif) L2 -S1-ESP / L2 -S2-ESP L2 -S3-ESP / L2 -S4-ESP

### ◆ Allemand (facultatif) L2 -S1-ALL / L2 -S2-ALL L2 -S3-ALL / L2 -S4-ALL

Étudier une deuxième langue vivante étrangère contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu. La maîtrise de plusieurs langues est une compétence de plus en plus indispensable à l'exercice de la profession de designer.

### Éléments du programme

- **Oral** : compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible, d'informations à caractère professionnel ou général. Capacité à s'exprimer et se faire comprendre par un locuteur natif.
- **Écrit** : compréhension de l'essentiel d'un message, capacité à réutiliser, classer, synthétiser, et exploiter des sources d'informations multiples.
- **Grammaire** : acquisition opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques, consolidation et approfondissement.
- **Lexique** : on réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et on diversifiera les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques des domaines du design.
- **Éléments culturels** : outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues

étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,...), on développera une connaissance des pays dont on étudie la langue.

NB : Le cours est commun à toutes les sections de l'école.

### ◆ Stage STAGE -DSAAM

Dans le cadre de leur formation, les étudiants doivent faire des stages dans des entreprises entre 12 et 16 semaines, généralement à la fin du second semestre.

L'entreprise, l'école et l'étudiant signent un contrat qui définit le cadre juridique du stage: les entreprises sont exonérées de charges payantes, le stagiaire est couvert en cas d'accident au cours de son travail et est conseillé par la personne en charge qui joue le rôle de tuteur de stage. L'école donne des informations sur les offres de stages reçues pour les enseignants et leurs élèves tout au long de l'année. La recherche d'offres de stages peut être effectuée avec l'aide du bureau du chef des travaux de l'école.



## DSAA DESIGN MENTION MODE MAJEURE IMAGES MÉDIA & ÉDITORIAL (DSAAIE)



## DSAA DESIGN MENTION MODE MAJEURE IMAGES MÉDIA & ÉDITORIAL (DSAAIE)

◆ **Effectif** : 12

◆ **Nombre de semestres** : 4

◆ **ECTS** : 30 / semestre

◆ **Langue** : français

◆ **Modalités des cours** :

Les cours sont dispensés en classe entière. L'emploi de temps est basé sur une organisation hebdomadaire qui se répète chaque semaine à l'identique. Certains cours peuvent toutefois avoir une périodicité par quinzaine.

◆ **Modalités d'évaluation** :

Contrôle continu tout au long des deux semestres.

◆ **Objectifs académiques et professionnels** :

Ce diplôme propose une formation en deux ans fondée sur la pluridisciplinarité inhérente aux métiers du design. Situé à la jonction de plusieurs domaines, il met la transversalité au cœur du dispositif et s'appuie sur une pédagogie de projet dans laquelle des enseignements transversaux, théoriques et pratiques, sont appliqués à différentes situations concrètes.

Cette formation interroge le contemporain dans ses diversités et aspérités, la mode et ses territoires, du réel au virtuel, de l'imprimé au numérique, du média à sa stratégie, de l'outil à l'instrument, de l'auteur au producteur, de l'image à ses supports, du multimédia à son application, du hors média à l'immédiat.

L'objet revue et l'idée même de faire revue, sous les multiples formes sensibles

que cela suppose, engagent un savoir-faire éditorial, la conception d'une stratégie médiatique, d'un exercice fictionnel trans-médias.

En première année, sont proposées différentes situations sous la forme de workshops, d'ateliers, de rencontres et de sollicitations propices à l'acquisition de fondamentaux et de premières déterminations de position et de contenus. Elles donnent lieu à des productions d'objets éditoriaux différenciés et divergents qui valident des expertises (savoir-faire, savoirs techniques, de langages et outils, de l'émergence).

En seconde année, le bureau fantôme est une façon de se penser dans la réalité professionnelle, d'articuler des expertises, des contenus sous la forme d'une association d'individus créatifs. Chacun occupant une place spécifique mais mobile pour conduire un projet qui peut être commun ou demeurer individuel, et qui, présenté à un jury, donne lieu à un mémoire, une soutenance et une exposition.

◆ **Stage** :

Stage en entreprise obligatoire au semestre 2 de 12 semaines minimum. Des stages sur les périodes de vacances scolaires de deux semaines sont également possibles.

◆ **Débouchés professionnels** :

• **métiers** : directeur de création, directeur artistique, directeur de collection, chef de projet, jeune créateur d'entreprise et de services, médiateur, rédacteur et designer.



## DSAAIE / UE & ECTS

### SEMESTRE 1

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DSAAIE -S1-01	Lettres et sciences humaines	2	1
DSAAIE -S1-02	Philosophie	2	1
DSAAIE -S1-03	Histoire des arts, des sciences et des techniques	1	1
DSAAIE -S1-04	Anglais	2	1
DSAAIE -S1-05	Stratégie marketing et juridique	2	1
DSAAIE -S1-06	Pratiques plastiques et médiation	8	8
DSAAIE -S1-07	Cultures & pratiques techniques	1	5
DSAAIE -S1-08	Innovation, prospective et recherche	1	5
DSAAIE -S1-09	Laboratoire de création et de recherche	10	12
		29 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 2

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DSAAIE -S2-01	Lettres et sciences humaines	2	1
DSAAIE -S2-02	Philosophie	2	1
DSAAIE -S2-03	Histoire des arts, des sciences et des techniques	1	1
DSAAIE -S2-04	Anglais	2	1
DSAAIE -S2-05	Stratégie marketing et juridique	2	1
DSAAIE -S2-06	Pratiques plastiques et médiation	8	8
DSAAIE -S2-07	Cultures & pratiques techniques	1	5
DSAAIE -S2-08	Innovation, prospective et recherche	1	5
DSAAIE -S2-09	Laboratoire de création et de recherche	10	10
STAGE -DSAAIE	Stage en entreprise		2
		29 h	35 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

## DSAAIE / UE & ECTS

### SEMESTRE 3

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DSAAIE -S3-01	Lettres et sciences humaines	2	1
DSAAIE -S3-02	Philosophie	2	1
DSAAIE -S3-03	Histoire des arts, des sciences et des techniques	1	1
DSAAIE -S3-04	Anglais	2	1
DSAAIE -S3-05	Stratégie marketing et juridique	2	1
DSAAIE -S3-06	Pratiques plastiques et médiation	4	8
DSAAIE -S3-07	Cultures & pratiques techniques	3	5
DSAAIE -S3-08	Innovation, prospective et recherche	1	5
DSAAIE -S3-09	Macroprojet	6	12
DSAAIE -S3-10	Mémoire de recherche professionnel	2	1
DSAAIE -S3-11	Mémoire en anglais	1	1
		28 h	37 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S1-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S1-ALL	Allemand	2	1

### SEMESTRE 4

Code cours	Intitulé	Heures/sem.	ECTS
DSAAIE -S4-01	Lettres et sciences humaines	2	1
DSAAIE -S4-02	Philosophie	2	1
DSAAIE -S4-03	Histoire des arts, des sciences et des techniques	1	1
DSAAIE -S4-04	Anglais	2	1
DSAAIE -S4-05	Stratégie marketing et juridique	2	1
DSAAIE -S4-06	Pratiques plastiques et médiation	4	8
DSAAIE -S4-07	Cultures & pratiques techniques	3	5
DSAAIE -S3-08	Innovation, prospective et recherche	1	5
DSAAIE -S4-08	Macroprojet	6	12
DSAAIE -S4-09	Mémoire de recherche professionnel	2	1
DSAAIE -S4-10	Mémoire en anglais	1	1
		28 h	37 ECTS
<b>Facultatif</b>			
L2 -S2-ESP	Espagnol	2	1
L2 -S2-ALL	Allemand	2	1

### ◆ Lettres et sciences humaines

DSAAIE -S1-01 / DSAAIE -S2-01  
DSAAIE -S3-01 / DSAAIE -S4-01

Il s'agit d'approfondir et d'aiguiser une approche personnelle, permettant de saisir les enjeux que toute pratique du design est susceptible d'engager, sur les plans individuel et collectif. Le cours est donc dispensé dans un esprit de transversalité avec les autres enseignements. Il comporte trois composantes essentielles.

L'étude des discours : l'étude des discours est envisagée de façon décloisonnée, à partir de corpus de textes en lien avec les problématiques choisies par l'équipe. Elle s'appuie sur une étude lexicale et sémantique constante et sur des savoirs disciplinaires issus de la linguistique, de la rhétorique et de la stylistique.

L'approche culturelle : le cours cherche à donner aux étudiants des repères culturels précis en lien avec l'art et le design et à élaborer des outils de travail à partir des différents domaines des sciences humaines, tels que la sémiotique et la sociologie. Il s'agit en croisant les approches et en les contextualisant, d'interroger des manières de faire et de penser, d'envisager leur évolution, entre rupture et continuité, par une exploration notionnelle des objets d'étude retenus.

La littérature : le cours cherche également à favoriser la rencontre avec des œuvres littéraires et artistiques entrant en résonance avec les travaux des étudiants, notamment celles qui offrent une ouverture sur le monde contemporain, et interrogent les dimensions plastique et poétique de l'écriture. La lecture et l'analyse de textes, en par-

ticulier littéraires, favorisent l'accès à cet autre espace, celui des possibles de la création, le plus à même de nourrir les projets engagés dans des démarches expérimentales et intuitives, auxquelles il s'agit de donner forme et cohérence.

L'évaluation en première année porte sur des travaux écrits répondant à des consignes précises, en lien avec les lectures, les objets d'étude retenus, et les projets des étudiants, expérimentant différentes modalités d'écriture.

En seconde année le cours est centré sur le projet de chacun et se consacre en grande partie au suivi du mémoire, auquel il s'agit de donner forme, cohérence et pertinence, par un travail d'élaboration qui suppose l'expérimentation de stratégies d'écriture personnelles et leur mise en rapport avec des dispositifs visuels variés.

Le mémoire de DSAA trouve ses propres règles en s'écrivant et se présente comme un objet tant plastique, que conceptuel et poétique

### ◆ Philosophie

DSAAIE -S1-02 / DSAAIE -S2-02  
DSAAIE -S3-02 / DSAAIE -S4-02

L'objectif du cours est de proposer un exercice de questionnement attaché à réfléchir les objets, les thèmes ou les questions que les étudiants rencontreront dans leur pratique. Cela n'interdit pas que certains thèmes, apparemment annexes ou dont la proximité paraît lointaine, soient pris en considération. Demeurera pour autant le souci constant de ne pas omettre la question centrale de la pratique esthétique en liaison avec les champs affinis (esthétique et morale,

esthétique et politique, esthétique et industrie, etc.). L'engagement est de fournir aux étudiants, les moyens de ces problématisations (concepts, références, bibliographie, etc.), de les aider à réfléchir leur trajectoire créative et d'assurer le suivi de l'écriture du mémoire.

Est exigé un exercice d'écriture qui prendra la forme d'un essai développé, dit « mémoire » (élaboration d'une pensée au travers d'un parcours argumenté).

Ce qui qualifie par conséquent ce mémoire est la tentative de réfléchir, au travers du discours, ce qui interroge l'étudiant dans sa démarche esthétique. Il s'agit donc d'un travail qui se construit dans la résonance du projet de l'étudiant, au travers des questions que seul son travail plastique peut susciter, et non du développement de thématiques extérieures à ses préoccupations esthétiques.

### ◆ Histoire des arts, des sciences et des techniques

DSAAIE -S1-03 / DSAAIE -S2-03  
DSAAIE -S3-03 / DSAAIE -S4-03

L'objectif de cet enseignement est de doter l'étudiant des connaissances et des méthodes d'investigation nécessaires pour inscrire sa démarche de designer dans une perspective qui ne se limite pas à l'ère industrielle mais inscrit l'histoire de la discipline, de ses problématiques et de ses dynamiques dans le cadre d'une histoire générale des formes, des matières, des usages et des concepts.

Les cours se structurent selon trois orientations complémentaires et imbriquées :

- sensibilisation à la dimension historique des pratiques, des idées et des enseigne-

ments relatifs à la discipline du design ;

- historiographie de l'histoire de l'art ;
- exposé des méthodes et du cadre de la discipline.
- L'éclairage des notions fondamentales liées aux domaines des arts visuels, du design et des arts décoratifs se fera par la mise en évidence des interactions entre le contexte d'intervention, la dimension technique, l'approche scientifique, les concepts artistiques et le rôle assigné à l'artiste-designer dans la démarche de projet.

En première année, les cours prennent la forme de conférences et d'entretiens. Leurs contenus mettent l'accent sur :

- le renforcement des connaissances générales et des repères dans l'histoire des différents arts ;

- l'application au design de l'idée d'épistémè qu'on pourrait traduire comme l'étude des « conditions de formes » ;
- la constitution et de l'articulation d'un savoir dans des domaines multiples, et à partir d'une sollicitation choisie.

La deuxième année est consacrée au suivi de la recherche personnelle de l'étudiant, en collaboration avec un autre professeur issu du domaine de spécialité de l'étudiant et tuteur de sa recherche. Elle prend la forme d'entretiens.

Il s'agira :

- d'apporter un encadrement méthodologique ;
- d'aider à la mobilisation et à la mise en tension des savoirs les plus appropriés ;
- de discuter les points de vue et les idées pour aider à la construction du mémoire.

Compétences :

- analyser les problématiques du design dans leurs dimensions socio-historiques et



techniques ;

- identifier dans les mouvements artistiques les systèmes associant de manière typique des pratiques, des concepts, des codes de représentation ;
- repérer les liens entre les productions d'arts appliqués et celles issues d'autres formes artistiques ;
- réinvestir sa culture artistique dans l'activité de recherche menée lors du projet.

### ◆ Anglais

DSAAIE -S1-04 / DSAAIE -S2-04  
DSAAIE -S3-04 / DSAAIE -S4-04

Les objectifs sont de :

- s'exprimer avec assez d'aisance à propos de son travail ;
- pouvoir expliquer sa démarche créative, son projet, à l'oral (préparation de la soutenance) et à l'écrit (écriture du mémoire, compréhension orale) ;
- maîtriser l'anglais du monde de l'entreprise et du travail.

### Modalités :

- À travers des articles, des vidéos, des sites de musées étrangers, acquisition du vocabulaire et découverte de pratiques artistiques, de techniques, de créateurs de mode et des artistes du monde anglophone ;
- entraînement à la prise de parole en public grâce à des exposés tels que la présentation des books à chaque cours selon la « mise en scène » d'un entretien d'entrée en Master dans une école anglo-saxonne, (type St Martins' School ou au Royal College of Art) ;
- interactivité entre les étudiants constituant une audience critique, un jury, ayant pour consigne une approche critique et non complaisante du travail présenté et sa présentation, (question sur le processus

de création, les applications éventuelles du projet, sa commercialisation etc.) ;

- élaboration d'une fiche de vocabulaire « technique » (matériaux, techniques, + remédiation grammaticale) produite à l'issue de cet entretien.

La compréhension orale est travaillée par le biais de documents sonores d'une durée d'environ 4 mn, choisis pour leur thématique sur le travail, le monde de l'entreprise, de la législation des stages aux États-Unis, etc. Elle donne lieu à un entraînement à la restitution et à l'emploi du vocabulaire du monde du travail qui constitue la base de l'examen du TOEIC passé en Mars.

Préparation du TOEIC sur des fascicules d'exercices « types » tirés d'un manuel de préparation à l'examen.

Rédaction individuelle du rapport de stage de première année (production en anglais) et rendu des textes sur les projets de DSAA pour publication au catalogue des diplômes.

### ◆ Stratégie marketing et juridique

DSAAIE -S1-05 / DSAAIE -S2-05  
DSAAIE -S3-05 / DSAAIE -S4-05

Le cours d'économie gestion doit permettre aux étudiants de maîtriser au mieux certains aspects économiques, juridiques, marketing et financier du monde professionnel qu'ils vont intégrer à court terme.

Le cours est dispensé dans un esprit de professionnalisation. Il ne s'agit pas d'un enseignement magistral portant sur le droit et la gestion. Le but du cours est de fournir une méthode de travail et des instruments d'analyse et de réflexion.

Le cours aborde plusieurs dimensions :

- protéger ses créations, son nom et se défendre face à la contrefaçon ;
- connaître les outils pour choisir et créer son entreprise ;
- vendre ses créations ;
- réaliser une étude marketing ;
- connaître l'importance des réseaux sociaux.

L'évaluation est basée sur les éléments suivants :

- un contrôle continu en première et deuxième année. Un dossier rédigé, une présentation orale et une fiche de synthèse seront construits à partir d'une problématique économique, juridique, de gestion et de marketing. Chaque dossier devra intégrer un ou plusieurs cas professionnels des arts appliqués afin de rendre concret le thème développé.
- Un examen final en deuxième année. La rédaction d'un mini mémoire doit être intégrée au projet personnel. C'est à l'étudiant de déterminer un thème précis qui doit être constitué d'une problématique à développer : il doit y répondre avec des arguments structurés en deux ou trois parties. En quelque sorte, l'étudiant doit se placer dans la situation d'un professionnel.

Des rencontres avec des professionnels sont proposées aux étudiants. Ils leur parlent de leurs métiers et de la gestion de leur entreprise et de leurs clients (type d'entreprise, MDA, contrat, prix...).

### ◆ Pratiques plastiques et médiation

DSAAIE -S1-06 / DSAAIE -S2-06  
DSAAIE -S3-06 / DSAAIE -S4-06

Articulé ou non à la pratique technique

et aux projets menés dans le cadre du laboratoire de recherche, ce module vise l'approfondissement et le développement d'un langage plastique singulier qui permet à l'étudiant d'adopter une posture d'auteur et de chercheur. Le fruit de ces pratiques et de ces recherches pourra faire l'objet de médiations, de diffusions, de mises en situation ou à disposition questionnant leurs conditions de réception par un public.

La question de la médiation peut elle-même être entendue comme un champ d'expérimentation sensible visant à interroger les modalités de transmission des images, des messages, des process ou des productions. Publication, revue numérique, exposition, ou action événementielle seront autant de formes à envisager dans leur singularité et leur synergie. Les qualités de médiation donnent toute leur puissance et leur efficacité à la démarche de création et au projet. Les logiques événementielles, spatiales, de « displays » sont induites par ces pratiques plasticiennes.

### ◆ Cultures & pratiques techniques

DSAAIE -S1-07 / DSAAIE -S2-07  
DSAAIE -S3-07 / DSAAIE -S4-07

Ce module conduit l'étudiant à une attitude curieuse et entreprenante vis à vis des techniques de production d'images entendues dans une acception large et prospective (uniques, sérielles, séquentielles, numériques, artisanales, artistiques, documentaires, statiques, en mouvement, sonores...), vis à vis des supports, physiques ou dématérialisés, vis à vis de leurs modes de diffusion, de circulation, de projection, de propagation.

Les activités visent à l'autonomie de l'étudiant dans sa capacité à conduire une démarche de recherche innovante et exploratrice, d'aborder aussi les spécificités des domaines et de maîtriser les langues et formes plasticiennes contemporaines.

### ◆ Innovation, prospective et recherche

DSAAIE -S1-08 / DSAAIE -S2-08

DSAAIE -S3-08 / DSAAIE -S4-08

Cette approche se présente à l'articulation entre les champs plastiques et appliqués. Elle permettra d'exercer une activité de veille, autant sur le plan théorique que pratique, concernant toutes les activités innovantes et de recherche pouvant nourrir les champs explorés à Duperré. Elle sera associée aux projets développés dans les différents domaines de recherche et pourra entrer en résonances avec les productions de ceux-ci.

L'unité d'enseignement est un lieu de recherche, un laboratoire d'expériences, bassin créatif, terreau favorable à toutes sortes d'expérimentations propres à développer ses propres outils de production et lieu d'investigation de ses pratiques. La démarche de projet ne s'articule pas autour de « cahier des charges » calibré, ou de sujets balisés et repérables, mais devra être l'occasion de développer une attitude exploratoire, en faisant émerger une curiosité propre à nourrir sa production personnelle.

Ainsi, l'étudiant aura la capacité à être l'auteur de son propre projet, en répondant à une préoccupation singulière qui pourra se matérialiser dans divers champs de création, voire en inventant de nouvelles postures et en défrichant de nouveaux territoires, permettant ainsi un esprit d'innovation et de prospective.

La tendance telle qu'elle se présente dans le laboratoire de création, n'est pas à proprement parler « une tendance » au sens professionnel du terme qui propose une vision synthétique voire sociologique des courants de mode et de pensée.

La tendance telle qu'elle se présente dans le laboratoire de création, n'est pas à proprement parler « une tendance » au sens professionnel du terme qui propose une vision synthétique voire sociologique des courants de mode et de pensée.

### ◆ Laboratoire d'expérimentation et de recherche

DSAAIE -S1-09 / DSAAIE -S2-09

« Faire revue »

Lieu de corrélation entre recherche théorique et fondamentale, entre approche pratique et technique d'une démarche de création s'inscrivant dans les territoires frontaliers, poreux et perméables du design, de la mode, de la communication et de l'événementiel, le laboratoire de recherche a pour horizon l'émergence de profils créatifs. Il convoque toutes les capacités que l'étudiant initie et développe dans les autres modules d'enseignement. Le macroprojet est alors le révélateur de ses compétences en tant qu'auteur, concepteur, producteur et réalisateur. La revue est une forme ouverte, polyvalente et mobile, la définition d'un propos singulier ou subjectif argumenté et construit qui impose à la forme ses logiques de sens et sensibilités.

« Faire revue » devient l'enjeu tangible de la forme produite, de qualités sensibles et appliquées à un éditorial choisi et une posture médiatique maîtrisée. « Faire revue » engage donc d'avoir une emprise sur l'actuel, le présent, la mode, c'est-à-dire de distinguer ce qui en émerge, de l'inventer comme de le mettre en forme.

Au cours des deux années de formation, différentes situations et configurations

pédagogiques sont conduites par les enseignants en charge de l'enseignement professionnel en collaboration avec des intervenants de deux types : des intervenants extérieurs à l'école et invités pour l'expertise qu'ils apportent ; des professeurs de l'école invités à l'occasion de workshops, d'ateliers pratiques, de séminaires. Ces occurrences de conceptions s'attacheront à faire écho à la transdisciplinarité, invitation aux collaborations visant alors à jouer des qualités, rythmes, expertises, polyvalences et spécificités des étudiants.

### Objectifs :

Il s'agit de penser différents types de situations qui, sous la forme de workshops, d'ateliers, de rencontres et de sollicitations, sont propices à l'acquisition de fondamentaux et de premières déterminations de position et de contenus. Elles donnent lieu à des productions d'objets éditoriaux différenciés et divergents qui valident des expertises (savoir-faire/savoir techniques, de langages et outils, de l'émergence).

Ces premières situations confrontent et décloisonnent les méthodes acquises par les étudiants aux cours de leur précédente formation pour affiner et affirmer leurs postures individuelles. Elles se déclineront en différentes étapes envisagées dans une progression :

- une question commune donnée, un choix de médium divergent par étudiant ;
- aborder différents véhicules (signes, images, pages, objets éditoriaux, matériaux, volumes, espaces) et les articuler entre eux ;
- être commanditaire, être prestataire/exécuteur, se déterminer ;
- projet d'initiation à la recherche ;

- verbalisation et construction du discours ;
- construire son propre discours/langue/parole.

Ce laboratoire de recherche pourra proposer aux étudiants des occasions d'expérimentation et de positionnements lors de modules de découverte des ressources techniques in situ (plateaux techniques de l'école) et extramuros (Fab-Lab, espace public numérique, studio son, pôle technique d'une entreprise ou école partenaires...). L'enjeu est d'envisager de façon inventive et prospective la chaîne de production et de mettre les étudiants dans une posture de veille technologique et veille des objets/médias émergents : ateliers d'images 2D/3D, processing, impression 3D, photographique, développeur d'application, editing, micro et maxi édition, finition, post production, événementiel.

### Agrément du sujet de recherche

L'agrément, première étape du macroprojet et du mémoire de recherche, ne sera pas fondé sur une thématique préalablement posée, mais sur une hypothèse ou un scénario propices à la mise en œuvre d'une démarche, de méthodes ou méthodologies, d'outils et de compétences liées à la notion de projet. La/les thématique(s) se développeront en seconde année en fonction du type de commanditaire, de situation et d'opportunité de l'étudiant ou des étudiants, de l'extérieur, d'une institution partenaire.

### ◆ Macroprojet

DSAAIE -S3-09 / DSAAIE -S4-09

Au cours de la seconde année, le « bureau fantôme » est une façon de se penser dans

la réalité professionnelle, d'articuler des expertises, des contenus sous la forme d'une association d'individus créatifs. Chacun occupant une place spécifique mais mobile pour conduire un projet qui peut être commun ou demeurer singulier, permanent ou ponctuel.

Les étudiants déterminent le type de bureau et les modalités de développement de cette structure et de ses stratégies. Fantôme, c'est-à-dire en miroir de la réalité professionnelle mais avec les possibilités d'invention, de renouvellement et d'ouverture des places de chacun que suppose la recherche.

En cela, déterminer un éditorial et construire une rédaction articulée sur des compétences mutualisées sera l'un des objectifs du bureau. Le développement des stratégies et les exigences des objets pensés, produits, publiés, diffusés ou exposés seront le cœur de la recherche et feront les qualités du diplôme du ou des étudiants.

### ◆ Mémoire de recherche professionnel DSAAIE -S3-10 / DSAAIE -S4-10

Le mémoire sera pensé comme une revue, une posture critique rédigée et éditée. L'objet dans ses formes concrètes et son processus d'élaboration est un objet média qui trouve son mode de diffusion spécifique et qui peut être multimédia, être une plateforme numérique, ou encore un événement commissarial. Le mémoire sous ses formes les plus diverses est une figure imposée, il devra se penser comme images, média et éditorial.

La soutenance sera en adéquation avec les choix, positions et postures créatives

du bureau fantôme. Les objets produits devront être la démonstration d'un potentiel et d'une ouverture dans les champs du design et plus largement sur ses occurrences dans le réel. Cette soutenance décrit des métiers, des productions et les stratégies d'articulations et de diffusions pensées dans le présent ou dans un futur immédiat.

### ◆ Mémoire en anglais DSAAIE -S3-11 / DSAAIE -S4-11

Le travail sur l'élaboration du mémoire de DSAA en anglais se fait en trois phases. La phase préparatoire à la rédaction est une présentation individuelle du book de chacun des étudiants devant le reste du groupe, donnant lieu à une interaction en anglais au sein du groupe.

Le but de ces présentations est la mobilisation du lexique approprié au travail de chacun, aux matériaux utilisés, à la démarche créative, à l'explicitation de projets, de consignes... et un exercice de production et d'expression orales. À l'issue de ces présentations individuelles, une phase préparatoire à la rédaction du mémoire est demandée, toujours sous forme orale : quel est le thème choisi, les phases de son élaboration à ce jour, les différentes étapes envisagées ? Les présentations corrigées donnent ensuite lieu à une version écrite établissant la définition du projet et une proposition de plan où apparaîtront les lignes de forces du mémoire à venir.

En aucun cas le mémoire d'anglais de DSAA ne doit être une traduction du mémoire français. Il doit faire l'objet d'un véritable travail de réflexion et de production linguistique. En annexe, le mémoire comprendra le rapport de stage de première année (2

pages avec visuels possible) et l'encart en anglais du projet proposé au catalogue des diplômes.

### ◆ Espagnol (facultatif) L2 -S1-ESP / L2 -S2-ESP L2 -S3-ESP / L2 -S4-ESP

### ◆ Allemand (facultatif) L2 -S1-ALL / L2 -S2-ALL L2 -S3-ALL / L2 -S4-ALL

Étudier une deuxième langue vivante étrangère contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu. La maîtrise de plusieurs langues est une compétence de plus en plus indispensable à l'exercice de la profession de designer.

### Éléments du programme

- **Oral** : compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible, d'informations à caractère professionnel ou général. Capacité à s'exprimer et se faire comprendre par un locuteur natif.
- **Écrit** : compréhension de l'essentiel d'un message, capacité à réutiliser, classer, synthétiser, et exploiter des sources d'informations multiples.
- **Grammaire** : acquisition opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques, consolidation et approfondissement.
- **Lexique** : on réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et on diversifiera les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques des domaines du design.
- **Éléments culturels** : outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,...), on développera une connaissance des pays dont on

étudie la langue.  
NB : Le cours est commun à toutes les sections de l'école.

### • Stage STAGE -DSAAIE

Dans le cadre de leur formation, les étudiants doivent faire des stages dans des entreprises entre 12 et 16 semaines, généralement à la fin du second semestre.

L'entreprise, l'école et l'étudiant signent un contrat qui définit le cadre juridique du stage: les entreprises sont exonérées de charges payantes, le stagiaire est couvert en cas d'accident au cours de son travail et est conseillé par la personne en charge qui joue le rôle de tuteur de stage. L'école donne des informations sur les offres de stages reçues pour les enseignants et leurs élèves tout au long de l'année. La recherche d'offres de stages peut être effectuée avec l'aide du bureau du chef des travaux de l'école.

## ATELIERS OPTIONNELS

## ATELIERS OPTIONNELS

Trois ateliers sont ouverts à l'ensemble des étudiants de l'école à raison de 3h par semaine. Il suffit de s'inscrire auprès de l'enseignant responsable de l'atelier et de respecter les règles d'assiduité.

La pratique régulière d'un atelier permet d'obtenir 4 ECTS par semestre.

### ◆ Atelier Gravure

ATEL -GRAV

L'atelier de gravure-impression de l'école Duperré est un lieu où tout étudiant peut approfondir et développer son projet personnel.

Les étudiants de toutes les sections peuvent aussi venir y être initiés à la gravure.

Enfin, depuis plus de quinze ans, l'atelier de gravure-impression est ouvert (sur présentation de dossier) aux auditeurs des cours municipaux d'adultes de la Ville de Paris à travers un cours du soir de perfectionnement en impression, et un stage de gravure-illustration orienté vers la conception et la mise en page du livre d'artiste. C'est dans ce cadre que les anciens étudiants de l'école peuvent continuer à concevoir et finaliser des projets dans les domaines professionnels de l'édition, de l'illustration ou de l'estampe contemporaine.

### ◆ Atelier sérigraphie

ATEL -SERI

L'atelier de sérigraphie, teinture et impression est destiné aux étudiants de toutes sections. Ils y mettent en pratique leurs recherches et leurs expérimentations. Ils réalisent des impressions sur divers matériaux en deux dimensions, à l'aide de mul-

tiples techniques d'impression, du cadre plat au numérique. Les projets et dossiers des étudiants se trouvent ainsi valorisés par la présence de prototypes.

### ◆ Atelier Images numériques

ATEL -IMAG

Durant leur cursus à l'école, les étudiants de toutes les sections sont amenés à concevoir et réaliser un grand nombre d'images pour leurs projets (photographies de mode et d'objets, affiches, visuels, campagnes de pub, clips, génériques, films d'animation, dessin et visualisation en 3d d'objets ou d'espaces...).

L'école met à leur disposition un atelier d'images numériques composé d'un studio de prise de vue professionnel (photographie et vidéo HD), et d'un atelier informatique équipé de l'ensemble des logiciels de création et de traitement d'images (graphisme, photo, vidéo, animation, montage, son, images de synthèse, web) : Photoshop, Illustrator, Premiere, After effects, Flash, Dreamweaver, Sketchup, 3ds max, Autocad...



## CENTRES DE RESSOURCES

## CENTRES DE RESSOURCES

### ◆ Bibliothèque - Centre de documentation

Le centre de documentation, spécialisé dans l'art et les arts appliqués, possède un fonds en accord avec les matières enseignées à l'école Duperré. On y trouve donc majoritairement des ouvrages sur les arts graphiques, le textile, le costume, la céramique et l'architecture.

Riche d'environ 13 000 ouvrages et périodiques allant de la fin du 19<sup>e</sup> siècle à nos jours, il a toujours offert à ses étudiants, depuis sa création, un outil d'étude et de recherche, une source importante, sinon inépuisable, de renseignements, de connaissances et d'images.

Il offre une aide individualisée à chaque étudiant pour l'aider dans sa démarche créative et entretient des relations avec d'autres centres de mêmes spécialités ou de spécialités connexes, afin de faciliter la poursuite de recherches à l'extérieur de l'école.

La consultation des ouvrages est réservée aux élèves, anciens élèves et professeurs, mais le fonds documentaire, en cours d'informatisation, est accessible en ligne.

### ◆ Tissuthèque - Matériauthèque

La tissuthèque-matériauthèque est au cœur du département Design de mode, option textile-matériaux-surface. Y sont rassemblés de multiples échantillons des plus traditionnels aux plus innovants. Le fonds est constamment tenu à jour des nouveautés, grâce à une veille technologique attentive.

C'est un indispensable outil de travail, un

lieu de ressources et de recherche pour les professeurs comme pour les étudiants.

### ◆ Bureau des élèves

Ce sont avant tout les étudiants qui font l'identité d'une école. Duperré est à la fois un lieu de création, d'apprentissage et de rigueur, où s'expriment le savoir-vivre en communauté et cet esprit décalé et délirant qui fait la force de cette école.

Le BDE (Bureau des élèves) est un espace destiné aux élèves et géré par eux. Une équipe est élue pour deux ans afin d'organiser différentes activités au sein et en dehors de l'école. Une cotisation est donnée par l'ensemble des étudiants, permettant ainsi d'assurer à l'équipe une autonomie budgétaire pour l'année.

Le BDE est un espace où les étudiants peuvent manger, écouter de la musique, faire une pose dans un canapé, faire connaissance dans une ambiance chaleureuse, lire les brochures que les institutions culturelles nous envoient, travailler, dormir...

L'équipe du BDE organise voyages en Europe, ateliers théâtre, soirées inter-écoles. Elle a aussi une part active lors des portes ouvertes en offrant aux visiteurs une convivialité propice aux échanges et aux rencontres, à l'image de l'école.

<https://www.facebook.com/bde.duperre>

## Crédits



Sous la direction de Mme Annie Toulzat

Conception graphique :  
Stéphan Lozet

Merci à Didier Osso pour sa correction  
attentive.

Merci à Chandrika Casali & Diana  
Brennan pour leurs traductions en version  
anglaises

