

lycée  
LÉONARD  
DE VINCI  
Antibes

# dnmade objet

design produit, usage, conception, innovation

catalogue  
de cours

semestre 1 & 2

# dnmade objet

design produit, usage, conception, innovation

## **Formation**

La formation amène l'étudiant à conceptualiser et concevoir des produits innovants répondant à des besoins, des fonctions et des demandes spécifiques dans des domaines variés : biens d'équipements, services, mobiliers, outillage, transports, loisirs, etc. Ces domaines s'étendent du design opérationnel (réponse à un besoin existant) au design prospectif (en vue d'un contexte futur). Leurs champs d'application vont de la pièce unique à la production industrielle ; de l'objet du quotidien à celui d'exception. Ils questionnent autant l'usage que les matériaux, l'aspect technique, technologique, sémantique et formel. La démarche de projet prend en compte un environnement culturel, historique, géographique, social et économique défini, en vue d'un design responsable et transversal.

## **Admission et recrutement**

Le DNMADE s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués. L'admission s'effectue sur dossier, après inscription sur le site parcoursup : CV, lettre de motivation, bulletins scolaires, dossier de travaux et entretien.

## **Poursuite d'études**

Le DNMADE permettra une poursuite d'études en Master Design et DU (Diplôme Universitaire) en France et à l'étranger, en DSAA (Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués), en DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique) ou dans une école d'art.

## **Métiers et domaines d'activité**

Le designer produit pourra exercer en agence en tant que chef de projet ou directeur de création, intégrer un bureau d'étude ou encore travailler en indépendant et/ou consultant auprès d'entreprises n'ayant pas de département de design.

## **L'environnement du lycée**

Le lycée Léonard de Vinci est un établissement public de 1100 élèves qui propose quatre pôles de formation : design, céramique, sciences et techniques, bâtiment et travaux publics. Trois DNMADE sont proposés au lycée : OBJET, MATÉRIAUX / CERAMIQUE et ESPACE. Ils côtoient d'autres sections arts appliqués : baccalauréat STD2A, CAP et BMA Céramique.

## SOMMAIRE

### PRÉSENTATION DE LA FORMATION

Qu'est-ce que le DNMADE ?  
 Qu'est-ce que la mention Objet - Design produit, usage, conception, innovation ?  
 Quelles sont les aptitudes attendues ?  
 Qu'apprend-on en DNMADE OBJET ?  
 Quelles sont les matières enseignées ?  
 Et après le DNMADE OBJET ? Quelles sont les poursuites d'études ?  
 Quels sont les débouchés ?  
 Où peut-on trouver le référentiel du DNMADE ?

### AXES PÉDAGOGIQUES

Quels sont les axes pédagogiques spécifiques du DNMADE OBJET d'Antibes ?

### ORGANISATION DES COURS

1ère année de formation  
 Effectif en cours  
 Transversalité et répartition horaire / semestre 1 & 2

### RÉPARTITIONS UE / EC / crédits ECTS

Tableau de répartition en fonction des cours sur les semestres 1 et 2

### ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE1 et 5 = Humanités et Cultures  
 EC1.1 et 5.1 = Philosophie et Lettres et Langue Française = HUMANITÉS  
 EC1.2 et 5.2 = Culture des Arts, du Design et des Techniques = CULTURE

### ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE2 et 6 = Méthodologies, Techniques et Langues  
 EC2.1 et 6.1 = Outils d'Expression et d'Exploration Créative = OUTILS CRÉA  
 EC2.2 et 6.2 = Technologies et Matériaux en AA et Sciences = TECHNO AA et TECHNO SCIENCES  
 EC2.3 et 6.3 = Outils et langages Numériques = OUTILS NUM  
 EC2.4 et 6.4 = Langues vivantes = LV  
 EC2.5 et 6.5 = Contextes économiques et juridiques = ÉCO

### ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE3 et 7 = Ateliers de Création  
 EC3.1 et 7.1 = Techniques et Savoir-Faire = ATELIER OBJET  
 EC3.2 et 7.2 = Pratique et Mise en Œuvre du Projet = PROJET  
 EC3.3 et 7.3 = Communication et Médiation du Projet = COM PROJET  
 Accompagnement vers l'autonomie = ACC

### PROFESSIONNALISATION

UE4 et 8 = Parcours de Professionnalisation et Poursuite d'Études  
 EC4.1 et 8.1 = Parcours de Professionnalisation et Poursuite d'Études = Parcours PRO

### STAGE

## PRÉSENTATION DE LA FORMATION

### Qu'est-ce que le DN MADE ?

Le DN MADE (Diplôme National des Métiers d'Art et du Design) vise l'acquisition de connaissances et de compétences professionnelles dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design. Il offre à chaque étudiant la possibilité de construire un parcours personnel de formation adapté à son projet professionnel.

Remplaçant depuis 2018 et 2019 les BTS (brevet de technicien supérieur) et DMA (diplôme de métiers d'art), il se déroule en 3 ans et permet d'obtenir un grade licence.

### Qu'est-ce que la mention Objet - Design produit, usage, conception, innovation ?

La formation amène l'étudiant à conceptualiser et concevoir des produits innovants répondant à des besoins, des fonctions et des demandes spécifiques dans des domaines variés : biens d'équipements, services, mobiliers, outillage, transports, loisirs, etc. Ces domaines s'étendent du design opérationnel (réponse à un besoin existant) au design prospectif (en vue d'un contexte futur). Leurs champs d'application vont de la pièce unique à la production industrielle ; de l'objet du quotidien à celui d'exception. Ils questionnent autant l'usage que les matériaux, l'aspect technique, technologique, sémantique et formel. La démarche de projet prend en compte un environnement culturel, historique, géographique, social et économique défini, en vue d'un design responsable et transversal.

### Quelles sont les aptitudes attendues ?

Les étudiants devront faire preuve de curiosité, d'une bonne culture générale et contemporaine et d'un goût certain pour l'analyse, la conceptualisation, la représentation graphique, le travail du volume et la manipulation.

### Qu'apprend-on en DNMADE OBJET ?

Les étudiants seront amenés à développer une méthodologie de projet, communiquer une démarche et proposer des solutions cohérentes et créatives. Pour cela, la formation permettra de mettre en place plusieurs types d'aptitudes :

- Pratiques : dessin, représentation et communication graphique, maquette, logiciels 2D et 3D, exploration des matériaux...
- Comportementales : communication orale, travail en équipe, esprit d'initiative et autonomie...
- Méthodologiques : analyse, démarche créative, développement...
- Théoriques : culture artistique, technique, contemporaine...

### Quelles sont les matières enseignées ?

Les matières enseignées s'articulent autour de plusieurs pôles :

- Enseignements Génériques
- Enseignements Transversaux
- Enseignements Pratiques et Professionnels
- Professionnalisation

Les Enseignements Constitutifs (EC), sont détaillés à la page "ENSEIGNEMENTS".

### Et après le DNMADE OBJET ? Quelles sont les poursuites d'études ?

Les étudiants poursuivent leurs études vers les différents diplômes de design : Master Design et DU (diplôme universitaire) en France et à l'étranger, DSAA (diplôme supérieur d'arts appliqués) ou au sein des Écoles sous tutelle du Ministère de la Culture : diplômes des ESAD (Écoles des Arts Décoratifs, Écoles supérieures d'Art et de Design), DNSEP (diplôme national supérieur d'expression plastique...) en écoles nationales et municipales d'art...

### Quels sont les débouchés ?

Le designer produit pourra exercer en agence en tant que chef de projet ou directeur de création, intégrer un bureau d'étude ou encore travailler en indépendant et/ou consultant auprès d'entreprises n'ayant pas de département de design.

### Où peut-on trouver le référentiel du DNMADE ?

Le référentiel DNMADE est défini dans l'arrêté du 18 mai 2018 relatif au diplôme national des métiers d'art et du design disponible à l'adresse URL suivante :

<https://www.legifrance.gouv.fr/eli/arrete/2018/5/18/ESRS1807622A/jo/texte>

## AXES PÉDAGOGIQUES

### 1

Une approche de l'ensemble des étapes de conception de projet élargie à tous les domaines de compétences : étude de marché, étude de faisabilité, analyse, cahier des charges, recherches et conception, réalisation, communication, gestion, commercialisation.

### 2

Le travail collaboratif inter-étudiants pour développer les compétences d'un parcours personnel de formation, avec deux workshops annuels en lien avec le DNMADE MATÉRIAUX / CÉRAMIQUE et le DNMADE ESPACE

### 3

Les matériaux mis en questionnement face à d'autres secteurs d'activité locaux et notamment les autres formations et ateliers du lycée : DNMADE MATÉRIAUX / CÉRAMIQUE, sections du bâtiment et des travaux publics, sections STI2D (Développement Durable)

### 4

Un ancrage spécifique de la formation dans le monde professionnel :  
- partenariats, rencontres et workshops avec les designers, artistes et artisans locaux

### 5

Une veille culturelle favorisée par des sorties et voyages pédagogiques annuels :  
S1 : festival de design et décoration intérieure Design Parade de Hyères et Toulon.  
S3 et S5 : voyages pédagogiques : exemples de destinations :  
- Biennale d'art contemporain de Venise  
- Biennale du design de Saint-Étienne  
- Salon du Meuble de Milan  
- Salon Maison & Objet et Design Week de Paris

### 6

Les outils numériques au service de la formation :  
- les logiciels de création comme outil de conception, communication, réalisation et collaboration.  
- le prototypage, la modélisation et l'impression 3D, la découpe laser, pour expérimenter et développer des solutions innovantes.

## ORGANISATION DES COURS

### 1ère année de formation

La 1ère année est consacrée à la découverte et l'acquisition des outils fondamentaux, conceptuels, artistiques et techniques.

### Effectif en cours

Chacune des 3 mentions (OBJET, ESPACE et MATERIAUX/CERAMIQUE) est composée de 15 étudiants. Il y a 3 types de répartitions en cours :

- Travaux Pratiques (TP) : 1 mention, 15 étudiants
- Travaux Dirigés (TD) : 2 ou 3 mentions, 22 ou 23 étudiants
- Cours Magistraux (CM) : 3 mentions, 45 étudiants

### Transversalité et répartition horaire / semestre 1 & 2

Le contenu des disciplines est élaboré comme un ensemble permettant de développer des compétences progressivement. Ainsi les divers apprentissages sont transversaux, par exemple les cours de technologie et matériaux permettront d'aborder un matériau qui sera manipulé en pratique et mise en œuvre du projet, puis le travail sera présenté infographiquement en cours d'outils et langages numériques.

Des workshops permettront aussi de mettre en relation les étudiants des trois mentions (OBJET - ESPACE - MATÉRIAUX / CÉRAMIQUE) et ainsi, développer un esprit d'équipe et une synergie des connaissances.

### Enseignements spécifiques dédiés aux projets

**6h de conception en design d'objet (projets)**

**2h de techniques et savoir-faire**

**2h de communication de projet**

**5h d'outils d'expression et d'exploration créative**

**2h d'ateliers numériques**

**1h de technologie**

Matériaux et processus de fabrication

### Enseignements généraux

**2h de culture des arts, du design et des techniques**

**3h d'humanités**

philosophie / lettres et langue française :

S1 = 1h30 cours magistraux et 2h TD

S2 = 3h TP

**3h30 d'anglais**

S1 = 1h cours magistraux sur l'art et le design + 2h de TD

S2 = 1h cours magistraux sur l'art et le design + 2h de TD + 10h de TP

**1h d'économie et gestion d'entreprise**

**1h de physique chimie**

en lien avec les cours de technologie

## REPARTITIONS UE / EC / crédits ECTS

Les deux tableaux ci-dessous présentent le nombre d'heures par Unité d'Enseignement ainsi que les ECTS (crédits européens) attribués pour les semestres 1 & 2 de la 1ère année de DNMADE OBJET.

SEMESTRE 1					
Unités d'Enseignement	Enseignements Constitutifs	Cours Magistral (45 étudiants)	Travaux Dirigés / Travaux Pratiques (22/15 étudiants)	Coeff. des EC	Crédits ECTS
<b>UE1</b> Enseignements génériques culture et humanités	EC 1.1 Humanités	1H30	2H / -	4	8
	EC 1.2 Culture des arts, du design et des techniques	2H	-	4	
<b>UE2</b> Enseignements transversaux	EC 2.1 Outils d'expression et d'exploration créative	-	- / 5H	4	11
	EC 2.2 Technologies et matériaux dont 1H de science	-	- / 2H	2	
	EC 2.3 Outils et langages numériques	-	- / 2H	2	
	EC 2.4 Langues vivantes	1H	2H / -	2	
	EC 2.5 Contextes économiques et juridiques	-	- / 1H	1	
<b>UE3</b> Enseignements pratiques et professionnels	EC 3.1 Techniques et savoir-faire	-	- / 2H	2	9
	EC 3.2 Pratique et mise en oeuvre du projet	-	- / 6H	5	
	EC 3.3 Communication et médiation du projet	-	- / 2H	2	
	Accompagnement vers l'autonomie	-	- / 1H	-	
<b>UE4</b> Professionnalisation	EC 4 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	-	- / 1H	1	1
	Recherche de stage			1	1
		<b>4H30</b>	<b>26H</b>		<b>30</b>
				Total hebdomadaire : <b>30H30</b> (+ 15H en autonomie)	

SEMESTRE 2					
Unités d'Enseignement	Enseignements Constitutifs	Cours Magistral (45 étudiants)	Travaux Dirigés / Travaux Pratiques (22/15 étudiants)	Coeff. des EC	Crédits ECTS
<b>UE5</b> Enseignements génériques culture et humanités	EC 5.1 Humanités	-	- / 3H	4	8
	EC 5.2 Culture des arts, du design et des techniques	2H	-	4	
<b>UE6</b> Enseignements transversaux	EC 6.1 Outils d'expression et d'exploration créative	-	- / 5H	4	11
	EC 6.2 Technologies et matériaux dont 1H de science	-	- / 2H	2	
	EC 6.3 Outils et langages numériques	-	- / 2H	2	
	EC 6.4 Langues vivantes	1H	2H / 1H	2	
	EC 6.5 Contextes économiques et juridiques	-	- / 1H	1	
<b>UE7</b> Enseignements pratiques et professionnels	EC 7.1 Techniques et savoir-faire	-	- / 2H	2	8
	EC 7.2 Pratique et mise en oeuvre du projet	-	- / 6H	4	
	EC 7.3 Communication et médiation du projet	-	- / 2H	2	
	Accompagnement vers l'autonomie	-	- / 1H	-	
<b>UE8</b> Professionnalisation	EC 8 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	-	- / 1H	1	1
	Stage			2	2
		<b>3H</b>	<b>28H</b>		<b>30</b>
				Total hebdomadaire : <b>31H</b> (+ 15H en autonomie)	

l y c é e  
LÉONARD  
DE VINCI  
A n t i b e s

# dnmade objet

design produit, usage, conception, innovation

## les enseignements semestre 1 & 2

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

PROFESSIONNALISATION

STAGES



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE1 (S1) et UE5 (S2) = Humanités et Cultures

EC1.1 (S1) et 5.1 (S2) = Humanités/Philosophie et Lettres & langue française = HUMANITÉS

EC1.2 (S1) et 5.2 (S2) = Humanités/Culture des Arts, du Design et des Techniques = CULTURE

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE2 (S1) et UE6 (S2) = Méthodologies, Techniques et Langues

EC2.1 (S1) et 6.1 (S2) = Outils d'Expression et d'Exploration Créative = OUTILS CRÉA

EC2.2 (S1) et 6.2 (S2) = Technologies et Matériaux en AA et en Sciences = TECHNO AA et TECHNO SCIENCES

EC2.3 (S1) et 6.3 (S2) = Outils et Langages numériques = OUTILS NUM

EC2.4 (S1) et 6.4 (S2) = Langues vivantes = LV

EC2.5 (S1) et 6.5 (S2) = Contextes économiques et juridiques = ÉCO

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE3 (S1) et UE7 (S2) = Ateliers de Création

EC3.1 (S1) et EC7.1 (S2) = Techniques et Savoir-Faire = ATELIER OBJET

EC3.2 (S1) et EC7.2 (S2) = Pratique et Mise en Œuvre du Projet = PROJET

EC3.3 (S1) et EC7.3 (S2) = Communication et Médiation du Projet = COM PROJET

Accompagnement vers l'autonomie = ACC

## PROFESSIONNALISATION

EC4 (S1) et EC8 (S2) = Parcours de professionnalisation et poursuite d'études = PARCOURS PRO

## STAGES

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

= Humanités et Culture

# UE1 (S1)

# UE5 (S2)

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

= Humanités et Cultures

UE1 (S1) / 8 crédits / 5H30 par semaine

UE5 (S2) / 8 crédits / 5H par semaine

EC1.1 (S1) et 5.1 (S2) = Humanités / Philosophie et Lettres & langue française = HUMANITÉS

EC1.2 (S1) et 5.2 (S2) = Culture des Arts, du Design et des Techniques = CULTURE

“Les enseignements Génériques Humanités et Cultures constituent le socle fondamental des acquisitions d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique. Si l'approche se veut pour partie théorique et chronologique, elle engage également une compréhension du monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales en s'appuyant sur des approches thématiques et horizontales.”

Extrait du *référentiel du DN MADE*.

# Humanités

EC1.1 (S1) et 5.1 (S2) = Philosophie  
et Lettres & langue française

# Culture

EC1.2 (S1) et 5.2 (S2) = Culture  
des Arts, du Design et des Techniques

# Humanités

## EC1.1 (S1) et 5.1 (S2) = Philosophie et Lettres & langue française

Acquisition d'une culture philosophique et littéraire, associée à l'exercice de capacités méthodologiques. Il s'agit de savoir questionner, organiser une pensée, et de pouvoir l'exposer à l'écrit comme à l'oral. L'enseignement des lettres, de la philosophie et des sciences humaines s'inscrit dans le cadre de l'acquisition d'un socle commun de connaissances pour des étudiants venant d'horizons différents. Le développement d'une culture humaniste favorise le développement d'une identité artistique singulière.

### Objectifs

- Développer les références littéraires et artistiques
- Connaître l'histoire des idées, des sociétés, des cultures et des représentations
- Construire des repères à partir de références littéraires et historiques
- Relier ces références aux courants artistiques, philosophiques et aux problématiques liées aux arts
- Développer une pensée conceptuelle
- Développer une posture critique
- Synthétiser sa pensée
- Maîtriser et utiliser le vocabulaire professionnel approprié en fonction des différents interlocuteurs
- Savoir mettre en place une veille numérique des références culturelles

### Contenus de formation

- Approche thématique, définition des contextes de réalisation, culturels, historiques, géographiques, sociaux...
- Recherches personnelles ou en groupes, atelier d'écriture.
- Expression orale : exercices d'oralité, langage verbal et langage corporel (exercices de prononciation, de concentration et d'attention).

### Organisation

- **S1** - EC 1.1 - CM (45 étudiants) - 1h30 - TD (22 étudiants) - 2h
- **S2** - EC 5.1 - TP (15 étudiants) - 3h

### Évaluation

- Évaluation diagnostique en début d'année
- Contrôle continu, épreuves ponctuelles (écrit et oral), présentation individuelle ou collective.

# Culture

## EC1.2 (S1) et 5.2 (S2) = Culture des Arts, du Design et des Techniques

Apprentissage de savoirs théoriques constitutifs d'une culture artistique fondamentale et plus spécifique aux métiers d'art et au design. Il participe à fonder une posture de questionnement en mettant l'analyse au cœur des approches, et à développer une pratique du design éclairée de connaissances techniques et artistiques.

### Objectifs

- S'initier à l'histoire des arts, du design et des techniques à partir de repères chronologiques fondamentaux.
- Établir des transversalités dans les différents champs du design, des métiers d'art et des arts plastiques.
- Favoriser une dynamique de réflexion et des approches dialectiques à l'aide d'analyses comparées.
- Savoir collecter, interpréter, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes.

### Contenus de formation

- **S1** : approche chronologique de l'invention de l'écriture à nos jours. Initiation à l'histoire des arts et des techniques induisant des repères chronologiques fondamentaux.

Cours magistraux, comme socle à des bases communes de chronologie de l'histoire de l'art.

- **S2** : transversalités dans les différents domaines, analyses comparées de documents de nature et d'époques différentes, mises en relation de l'approche historique avec des enjeux contemporains. Cours articulant une histoire des inventions techniques et de la création artistique, sur les différents domaines de la création (art, design de communication, design d'objet, design d'espace et métiers d'art), alternant avec des recherches personnelles et en groupes. Les études au fil du cours et en synthèses individuelles sont écrites et graphiques. Les appuis culturels se basent sur l'actualité de l'art et du design (expositions, événements, festivals...) associées et comparées à des références du passé. Cours magistraux thématiques, analyses, recherches personnelles et en groupes.

### Organisation

- **S1** - EC 1.2 - CM (45 étudiants) - 2h

- **S2** - EC 5.2 - CM (45 étudiants) - 2h

### Évaluation

- **S1** : contrôle continu, épreuves ponctuelles. Les évaluations pourront être effectuées dans des cours en TP d'autres disciplines (15 étudiants), afin de cibler les apprentissages en fonction de la mention choisie (objet, espace ou matériaux/céramique). Par exemple, le cours de pratique et mise en œuvre du projet pourra donner lieu à des analyses en culture des arts évaluées et liées au projet.

- **S2** : un travail de recherche individuel et en équipe vient nourrir le parcours de l'étudiant vers une démarche autonome. Travaux écrits et graphiques de synthèse à partir de sources découvertes et commentées en cours. Cela nécessite des qualités rédactionnelles, une bonne veille culturelle et le développement d'un bon esprit déductif. Des écrits sur table en temps limité viennent valider les connaissances acquises et les articuler à l'analyse de nouvelles sources.

# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

= Méthodologies, Techniques et Langues

## UE2(S1)

## UE6(S2)

### ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

= Méthodologies, Techniques et Langues

UE2 (S1) / 11 crédits / 13H par semaine

UE6 (S2) / 11 crédits / 13H par semaine

EC2.1 et 6.1 = Outils d'Expression et d'Exploration Créative = OUTILS CRÉA

EC2.2 et 6.2 = Technologies et Matériaux en AA et en Sciences = TECHNO AA et TECHNO SCIENCES

EC2.3 et 6.3 = Outils et Langages numériques = OUTILS NUM

EC2.4 et 6.4 = Langues vivantes = LV

EC2.5 et 6.5 = Contextes économiques et juridiques = ÉCO

“Les Enseignements transversaux reposent sur le principe d'une synergie pédagogique à l'échelle des équipes pluridisciplinaires qui se construira dans leur projet pédagogique. La circulation d'un domaine de création à l'autre est ainsi facilitée par le pôle d'enseignements transversaux et permet aux étudiants de se constituer un outillage de connaissances, méthodes et compétences commun à tous les secteurs des métiers d'art et du design.”

*Extrait du référentiel du DN MADE.*

## Outils Créa

EC2.1 et 6.1 = Outils d'Expression et d'Exploration Créative

## Techno AA

EC2.2 et 6.2 = Technologies et Matériaux en AA

## Techno SCIENCES

EC2.2 et 6.2 = Technologies et Matériaux en Sciences

## Outils NUM

EC2.3 et 6.3 = Outils et Langages numériques

## LV

EC2.4 et 6.4 = Langue vivante étrangère

## Éco

EC2.5 et 6.5 = Contextes économiques et juridiques

# Outils Créa

## EC2.1 (S1) et 6.1(S2) = Outils d'Expression et d'Exploration Créative

Découverte et pratique d'outils d'expression fondamentaux conduisant à la définition d'une écriture et posture personnelles : dessin, expression plastique, volume, couleur, lumière, son, matières, médias, dans leur dimension physique comme analogique ou numérique.

Mise en dialogue de la production artistique et de création avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design dans une perspective d'approche pluridisciplinaire.

### Objectifs

- Connaître et savoir exploiter les outils et médiums fondamentaux
- Savoir choisir, manipuler, explorer, et expérimenter un médium
- Savoir observer et représenter par divers moyens graphiques et plastiques des éléments issus du réel
- Constituer une culture artistique et convoquer des références et un vocabulaire spécifique
- Savoir conduire une démarche réflexive et donner du sens à la création

### Contenus de formation

Les cours sont dispensés sous forme de modules par type d'apprentissage : outils et techniques graphiques, matériaux et volume, photographie et lumière, couleur, etc.

### Organisation

- **S1** - EC 2.1 - TP (15 étudiants) - 5h
- **S2** - EC 6.1 - TP (15 étudiants) - 5h

### Évaluation

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles.

# Techno AA

## EC2.2 (S1) et 6.2 (S2) = Technologies et Matériaux en Arts Appliqués

Apprentissage des matériaux et procédés de fabrication, des supports techniques et technologiques, par l'observation, l'analyse, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design. Les cours dispensés encouragent l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les matériaux traditionnels, industriels et innovants et la mise en perspective de gestes et techniques spécifiques.

L'étudiant peut ainsi intégrer ces connaissances au sein de sa démarche de création. Cet enseignement est assuré par un professeur des métiers d'art et du design.

### Objectifs

- Connaître les technologies industrielles et artisanales associées à la production d'objets
- Connaître les particularités essentielles des matériaux et leurs procédés principaux de mise en œuvre
- Connaître un vocabulaire technologique spécifique
- Savoir choisir et exploiter un matériau et un procédé de fabrication dans une démarche de projet
- Savoir collecter, hiérarchiser, analyser et présenter des informations

### Contenus de formation

Les cours sont organisés par familles de matériaux, à partir de cours théoriques, de recherche documentaire, d'étude de cas, d'expérimentation de procédés de fabrication et de manipulation de matériaux. Ils sont articulés en transversalité aux cours de pratique et mise en œuvre du projet.

### Organisation

- **S1** - EC2.2 - TP (15 étudiants) - 1h
- **S2** - EC6.2 - TP (15 étudiants) -1h

### Évaluation

Validation pour le professeur, contrôle continu, contrôle de connaissances

UE2(S1)

UE6(S2)

# Techno SCIENCES

EC2.2 (S1) et 6.2 (S2) = Technologies et Matériaux  
en Sciences

Dans le prolongement du cours de technologie en arts appliqués, cet enseignement développe l'aspect scientifique lié au matériaux et aux besoins inhérents à la création industrielle, comme la vision ou l'acoustique par exemple.

## Objectifs

- Connaître les propriétés des matériaux et comprendre leur origine
- Connaître un vocabulaire technologique spécifique

## Contenus de formation

L'enseignement scientifique est dispensé sous formes de modules par type d'apprentissage :  
Photométrie, couleur des objets, résistance des matériaux, mécanique, etc.

Il est articulé en transversalité au cours de technologie en arts appliqués, ainsi qu'au cours de pratique et mise en œuvre du projet.

## Organisation

- **S1** - EC 2.2 - TP (15 étudiants) - 1H
- **S2** - EC 6.2 - TP (15 étudiants) - 1H

## Évaluation

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles.



UE2(S1)

UE6(S2)

# Outils Num

EC2.3 (S1) et 6.3 (S2) = Outils et Langages numériques

Acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques, abordées sous forme d'exercices pratiques, de mini-projets ou projets transversaux.

L'utilisation de logiciels ou technologies propriétaires mais aussi de logiciels et technologies libres, offrira une connaissance ouverte en PAO, modélisation 3D, vidéo, web, etc.

## Objectif

- Savoir exploiter des outils numériques et logiciels liés à la pratique du design d'objet, à des fins d'expérimentation, de communication, de démarche créative ou de développement

## Contenus de formation

- Les cours sont étroitement articulés aux cours de pratique et mise en œuvre du projet. L'apprentissage abordera les logiciels de PAO : retouche d'image, dessin vectoriel, mise en page... Ainsi que des logiciels de modélisation 3D.

- Les technologies de mise en forme assistées par ordinateur seront aussi abordées : Découpe laser, impression 3D, etc, grâce au matériel disponible au lycée ou à la visite de Fablab.

- Un apprentissage plus théorique interviendra de façon complémentaire, lié à la notion d'image numérique par exemple (pixels, échantillonnage, profondeur et poids d'une image).

## Organisation

- **S1** - EC 2.3 - TP (15 étudiants) - 2H

- **S2** - EC 6.3 - TP (15 étudiants) - 2H

## Évaluation

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles.

# LV

## EC2.4 (S1) et 6.4 (S2) = Langues vivantes

Consolidation et développement de la maîtrise d'une langue vivante étrangère. Cet enseignement est conçu comme un élément déterminant dans la formation générale de l'étudiant en métiers d'art et design qui doit lui permettre une approche interculturelle du domaine professionnel, ainsi qu'une ouverture à l'international propre à faciliter sa mobilité : mobilité intellectuelle, fondée sur l'accès au patrimoine culturel et artistique des aires linguistiques étudiées, mais aussi mobilité physique, sous la forme de périodes d'études à l'étranger, et ultérieurement de l'intégration dans des équipes de création composées de locuteurs de langue étrangère.

### Objectifs

- CM (45 étudiants) : Associer culture artistique anglo-saxonne et vocabulaire spécifique du design
- TD (22 étudiants) : être capable de communiquer dans des situations variées et authentiques et améliorer ses compétences dans toutes les activités langagières (compréhension et expression écrite et orale) + entraînement au TOEIC
- TP (15 étudiants) : apprendre à s'exprimer en anglais sur des connaissances techniques et acquérir un vocabulaire technique professionnalisant dans la spécialité choisie.

### Contenus de formation

- CM : approche de l'évolution du design de 1850 à nos jours, plus particulièrement dans le monde anglo-saxon, notamment à travers l'étude des œuvres emblématiques de designers célèbres.
- TD : 4 modules thématiques par an (thèmes en lien avec l'art et le design). Exemples de thèmes possibles : Portraits - Design and Sustainability - London : an eye on Design - Art and activism.  
Niveau visé : B2 (utilisateur indépendant / avancé)
- TP en S2 : revues de projets et travail de traduction, développement d'un vocabulaire technique

### Organisation

- **S1** - EC 2.4 - CM (45 étudiants) 1h - TD (22 étudiants) 2h
- **S2** - EC 6.4 - CM (45 étudiants) 1h - TD (22 étudiants) 2h - TP (15 étudiants) 10 séances d'1H

### Évaluation

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles.

- CM : évaluation orale : 10 minutes de préparation, 10 minutes d'entretien
- TD : évaluation des compétences écrites et orales
- TP : évaluation type revue de projet à l'oral (en association avec un enseignant de pratique et mise en œuvre du projet) et traduction spécialisée à l'écrit

## UE2(S1)

## UE6(S2)

# ÉCO

## EC2.5 (S1) et 6.5 (S2) = Contextes économiques et juridiques

Transmission des compétences et savoirs associés d'économie-gestion que l'étudiant sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles. Cet enseignement permet donc à l'étudiant de situer et comprendre son activité au regard des problématiques et des défis des organisations du design et des métiers d'art.

Le contenu disciplinaire de cet enseignement s'appuie sur des situations réelles et contextualisées et sur des cas pratiques issus du domaine.

L'enseignement est dispensé par un professeur d'économie-gestion, en concertation avec les enseignements pratiques et professionnels du diplôme.

Il conduit aussi à développer l'acquisition de méthodes d'argumentation, d'outils de traitement des situations-problèmes dans le cadre d'une réflexion intellectuelle, de techniques de communication et de comptes-rendus d'activité.

### **Objectifs**

- Comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans les activités professionnelles en design d'objet
- Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail
- Adapter la communication dans le cadre des relations avec des partenaires en milieu professionnel
- Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

### **Contenus de formation**

- Notions relatives à la connaissance de l'entreprise et son environnement, enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur.

### **Organisation**

- **S1** - EC 2.5 - TP (15 étudiants) - 1h
- **S2** - EC 6.5 - TP (15 étudiants) - 1h

### **Évaluation**

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles.

**ENSEIGNEMENTS PRATIQUES**

**& PROFESSIONNELS**

= Ateliers de Création

**UE3(S1)**

**UE7(S2)**

**ENSEIGNEMENTS PRATIQUES  
& PROFESSIONNELS**

= Ateliers de Création

UE3 (S1) / 9 crédits / 11H par semaine

UE7 (S2) / 8 crédits / 11H par semaine

EC3.1 et 7.1= Techniques et Savoir-Faire = TECHNIQUES

EC3.2 et 7.2= Pratique et Mise en Œuvre du Projet = PROJET

EC3.3 et 7.3= Communication et Médiation du Projet = COM PROJET

Accompagnement vers l'autonomie = ACC

“Les enseignements pratiques & professionnels constituent le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet. Ils identifient le ou les parcours de l'établissement et favorisent la mise en synergie de plusieurs disciplines par la pratique du co-enseignement autour du projet et de ses processus de fabrication.”

*Extrait du référentiel du DN MADE.*

**TECHNIQUES**

EC3.1 et 7.1 = Techniques et Savoir-Faire

**PROJET**

EC3.2 et 7.2 = Pratique et Mise en Œuvre du Projet

**COM PROJET**

EC3.3 et 7.3 = Communication et Médiation du Projet

**ACC**

Accompagnement vers l'autonomie

UE3(S1)

UE7(S2)

# TECHNIQUES

## EC3.1 (S1) et 7.1(S2) = Techniques et Savoir-Faire

Acquisition de savoir-faire, dans tous les champs techniques de design d'objet, qui coordonne la connaissance et l'action, le geste. Il s'agit ici d'acquérir les techniques, d'en faire des outils de création et de les réinvestir par la pratique dans les autres enseignements, notamment en pratique et mise en œuvre du projet. Les possibilités créatives de l'étudiant augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise technique.

### Objectifs

- Apprendre et savoir exploiter les différents modes et normes de représentation utilisés en design d'objet
- Savoir communiquer et présenter ses idées à l'aide de moyens adaptés
- Savoir exploiter les outils et maîtriser des gestes techniques

### Contenus de formation

- Découverte progressive et acquisition des fondamentaux : géométral, perspective, schéma technique, coupe, éclaté, rendu graphique de volume et de matériaux, expérimentation par la manipulation et le volume, etc.

### Organisation

- **S1** - EC 3.1 - TP (15 étudiants) - 2H
- **S2** - EC 7.1 - TP (15 étudiants) - 2H

### Évaluation

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles.

# PROJET

## EC3.2 (S1) et 7.2 = Pratique et Mise en Œuvre du Projet

Acquisition d'une pratique de la démarche créative propre aux métiers du design et des métiers d'art. Celle-ci passe par l'analyse, la gestion d'un cahier des charges et du contexte de création, l'exploration de pistes de réflexion, et le développement technique. Cette discipline permet de mettre en pratique les apprentissages des autres enseignements de design au service d'un même projet. Ainsi elle permet de donner tout son sens à un savoir faire graphique, volumique, technique, analytique, méthodologique et créatif.

### Objectifs

- Savoir établir et exploiter un cahier des charges
- Savoir convoquer et expérimenter des outils et méthodes adaptés pour créer
- Savoir conduire une démarche créative ouverte et cohérente
- Savoir concrétiser une idée en adéquation avec les besoins identifiés
- Savoir communiquer et argumenter ses idées

### Contenus de formation

- Micro-projets à partir d'incitation fictive, thématique, programmée, réelle, concours...
  - Projets en partenariat, projets collaboratifs et/ou collectifs.
- Des thématiques renouvelées chaque année abordent des savoir-faire, des méthodes et des notions essentielles au designer d'objet. Elles permettront des questionnements ouverts sur le fonctionnement technique, l'ergonomie, le lien à l'espace...
- Les approches créatives sont diversifiées pour donner à l'étudiant de multiples façons de concevoir.

### Organisation

- **S1** - EC 3.2 - TP (15 étudiants) 6H
- **S2** - EC 7.2 - TP (15 étudiants) 6H

### Évaluation

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles.  
Supports évalués : carnets d'esquisses et de recherches, maquettes, dossiers de présentation numériques ou papier, présentations orales...

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES

& PROFESSIONNELS

=Ateliers de Création

UE3(S1)

UE7(S2)

# COM PROJET

EC3.3 (S1) et 7.3 (S2) = Communication et Médiation du Projet

Apprentissage des moyens de communication de projet aidant un récepteur à comprendre une démarche dans son ensemble.

Les moyens peuvent être graphiques (schémas, scénario d'usage, lettrage, composition...), volumiques (maquettes didactiques) ou oraux (discours argumentés).

Cet enseignement, articulé à celui de pratique et mise en œuvre du projet, met à profit les compétences travaillées dans les cours d'outils d'expression et d'exploration créative, et de techniques et savoir-faire.

## Objectifs

- Savoir exploiter les modes de représentation étudiés à des fins de communication
- Savoir communiquer une démarche de projet dans son ensemble
- Savoir clarifier ses idées, argumenter et convaincre

## Contenus de formation

Continuité de l'apprentissage défini en fonction des projets abordés en pratique et mise en œuvre du projet : composition de dossiers, schémas analytiques, scénario d'usage, notice de montage, démonstration...

## Organisation

- **S1** - EC 3.3 - TP (15 étudiants) - 2H
- **S2** - EC 7.3 - TP (15 étudiants) - 2H

## Évaluation

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles.

UE3(S1)

UE7(S2)

# ACC

= Accompagnement vers l'autonomie

Mise en place progressive de l'autonomie dont devra faire preuve l'étudiant dans la suite de la formation. Mise en place d'une méthode de recherche autonome, d'une capacité à prendre position face à une demande... Suivi individualisé et aide ciblée.

## Objectifs

- Donner les moyens à l'étudiant de travailler de façon autonome, notamment par l'acquisition de méthodes d'organisation
- Favoriser la recherche personnelle et le positionnement individuel
- Permettre à l'étudiant de progresser dans toutes les disciplines dans ses études, en focalisant l'apprentissage en fonction des besoins.

## Contenus de formation

Accompagnement en lien avec les autres disciplines, suivi individualisé

## Organisation

**S1** - TP (15 étudiants) - 1h

**S2** - TP (15 étudiants) - 1h

## Évaluation

Aucune validation de crédits nécessaire à cette EC



## PROFESSIONNALISATION

= Parcours de professionnalisation  
et poursuite d'études

# UE4(S1)

# UE8(S2)

## PROFESSIONNALISATION

= Parcours de professionnalisation et poursuite d'études

UE4 (S1) / 1 crédit / 1H par semaine + recherche de stage / 1 crédit

UE8 (S2) / 1 crédit / 1H par semaine + stage de 2 à 4 semaines au mois de juin / 2 crédits

“Par essence le DNMADE est ouvert sur les réalités professionnelles des secteurs des métiers d'art & du design. En conformité avec la spécialité et le secteur d'activité visés, le lien avec la profession est privilégié à travers un ensemble de dispositifs : visite d'entreprises, intervention de professionnels, micro-projet, concours, étude de problématiques concrètes, étude de cas d'entrepreneuriat, stages. Ces dispositifs ainsi qu'un suivi individualisé contribuent à enrichir chez le futur diplômé sa représentation du secteur d'activité et à le guider dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours.”

*Extrait du référentiel du DN MADE.*

## Parcours PRO

EC4.1 et 8.1 = Parcours de professionnalisation  
et poursuite d'études

## STAGE

Période de stage en S2

“Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours des trois années autorisera sous une forme fractionnée plusieurs expériences dont un stage de 2 semaines au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier.”

*Extrait du référentiel du DN MADE.*

# PROFESSIONNALISATION

= Parcours de professionnalisation  
et poursuite d'études

## UE4(S1)

## UE8(S2)

# Parcours PRO

EC 4.1 (S1) et 8.1 (S2) = Parcours de Professionnalisation et Poursuite d'études

Cet enseignement permettra à l'étudiant de développer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner le parcours à venir.

Il sera le lieu des échanges avec le milieu professionnel, sous formes d'interventions ou de visites en entreprise par exemple. Il permettra aussi de mettre en place des outils pour favoriser l'insertion professionnelle (autonomie, recherche de stage, etc).

### Objectifs

- Identifier les champs professionnels en relation avec le design d'objet et ses spécialités
- Donner une portée professionnalisante aux contenus des autres enseignements
- Favoriser une insertion professionnelle qualitative

### Contenus de formation

- Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, interventions de professionnels
- Recherche de stage et formulation de candidatures
- Rédaction d'une lettre de motivation et conception d'un CV

**S2 : Stage** de 2 à 4 semaines courant juin : expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour appréhender le parcours.

### Organisation

- **S1** - EC 4.1 - TP (15 étudiants) 1H + recherche de stage
- **S2** - EC 8.1 - TP (15 étudiants) 1H

### Évaluation

Validation par le professeur. Contrôle continu, épreuves ponctuelles : dossier collaboratif de recherches personnelles, présentations orales, supports de communication pour la recherche de stage...

**STAGE**

= Période de stage  
en semestre 2

**S2**

Observation active et découverte d'un contexte professionnel en particulier en accord avec les objectifs de parcours de l'étudiant. Cette première immersion en milieu professionnel constituera une charnière indispensable à l'entrée en deuxième année.

**Objectifs**

- Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs des métiers d'art et du design, qu'ils relèvent de l'artisanat, de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes)
- Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire
- Découvrir ou approfondir un domaine qui pourra être en relation avec le projet de 3ème année
- Affiner un projet professionnel, qu'il s'agisse d'insertion à l'issue du DNMADE, ou d'une orientation pour une poursuite d'études.

**Organisation**

- **S2** - 2 à 4 semaines de stage au mois de juin

**Évaluation**

Le stage est soumis à la validation de l'enseignant référent de 1ère année de DNMADE. Une présentation orale complète comportant support visuels, échantillons, maquettes sera réalisée en début de 2nde année. Les étudiants de première année de DNMADE pourront y assister et questionner le stagiaire afin d'enrichir leur réflexion sur le stage qu'ils auront à faire à leur tour.