



Diplôme supérieur d'arts appliqués

SPÉCIALITÉ DESIGN

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ministère de l'enseignement supérieur
et de la recherche

Arrêté du 30 juillet 2012 portant définition et fixant les conditions de délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « design ».

NOR : ESRS1228717A

La ministre de l'enseignement supérieur et de la recherche

Vu le décret n ° 2011-995 du 23 août 2011 relatif au diplôme supérieur d'arts appliqués ;

Vu l'avis de la commission professionnelle consultative « arts appliqués » en date du 5 juin 2012 ;

Vu l'avis de la commission professionnelle consultative « communication graphique et audiovisuel » en date du 13 juin 2012 ;

Vu l'avis du Conseil Supérieur de l'Education du 28 juin 2012 ;

Vu l'avis du Conseil National de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche du 16 juillet 2012 ;

Arrêté

Article 1

Il est créé un diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité « design ».

Article 2

La préparation conduisant à la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « design » répond aux objectifs professionnels décrits en annexe I au présent arrêté.

Article 3

Le référentiel de certification figure en annexe II au présent arrêté.

La formation sanctionnée par le diplôme supérieur d'arts appliqués « design » comporte des stages en entreprise dont l'organisation et les finalités sont fixées en annexe III au présent arrêté.

Article 4

En formation initiale sous statut scolaire, les enseignements permettant d'atteindre les compétences requises du diplôme supérieur d'arts appliqués « design », sont dispensés conformément à l'horaire figurant en annexe IV au présent arrêté.

Article 5

Le règlement d'examen et la liste des unités d'enseignement constitutives du diplôme requises pour sa délivrance figure en annexe V au présent arrêté.

Article 6

La définition, les modalités d'obtention, ainsi que les objectifs auxquels doit répondre le projet et le contenu du dossier présenté devant le jury, sont précisés en annexe VI au présent arrêté.

Article 7

La valeur en crédits des unités d'enseignement figure en annexe VII au présent arrêté.

Article 8

Les correspondances entre les épreuves de l'examen organisées conformément aux arrêtés du 17 octobre 1983 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « art et techniques de communication », 17 octobre 1983 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « mode et environnement », du 25 mars 1993 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « créateur-concepteur textile », du 17 octobre 1983 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « architecture intérieure et création de modèles », du 28 juillet 1994 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « créateur concepteur » options « création industrielle, architecture d'intérieur et environnement, communication visuelle », du 11 juillet 1996 portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « art et techniques de communication » option « création typographique », du 11 juillet 1996 portant définition et fixant les conditions de délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « illustration médicale et scientifique », et les épreuves de l'examen organisées conformément au présent arrêté, sont précisés en annexe VIII au présent arrêté.

La durée de validité des notes égales ou supérieures à 10 sur 20 obtenues aux épreuves de l'examen subi selon les dispositions des arrêtés précités et dont le candidat demande le bénéfice dans les conditions prévues à l'alinéa précédent, est reportée dans le cadre de l'examen organisé selon les dispositions du présent arrêté conformément à l'article 17 du décret susvisé et à compter de la date d'obtention de ce résultat.

Article 9

La première session du diplôme supérieur d'arts appliqués « design » organisée conformément aux dispositions du présent arrêté aura lieu en 2014.

La dernière session des diplômes supérieurs d'arts appliqués organisée conformément aux dispositions des arrêtés du 17 octobre 1983 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « art et techniques de communication », 17 octobre 1983 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « mode et environnement », du 25 mars 1993 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « créateur-concepteur textile », du 17 octobre 1983 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « architecture intérieure et création de modèles », du 28 juillet 1994 modifié portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « créateur concepteur » options « création industrielle, architecture d'intérieur et environnement, communication visuelle », du 11 juillet 1996 portant définition et fixant les conditions de la délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « art et techniques de communication » option « création typographique », du 11 juillet 1996 portant définition et fixant les conditions de délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués « illustration médicale et scientifique », aura lieu en 2013.

A l'issue de cette session les arrêtés précités sont abrogés.

Article 10

La directrice générale pour l'enseignement supérieur et l'insertion professionnelle et les recteurs sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté qui sera publié au Journal officiel de la République française

Fait le 30 juillet 2012

Pour la ministre et par délégation
Pour la directrice générale pour l'enseignement supérieur et l'insertion
professionnelle
Le chef du service, adjoint à la directrice générale
Eric PIOZIN

Journal officiel du 29 août 2012

Bulletin officiel de l'enseignement supérieur et de la recherche du 20 septembre 2012

Sommaire général

Annexe 1			
	Référentiel des activités professionnelles	6
	Organisation du domaine professionnel		
<hr/>			
Annexe 2			
	Référentiel de certification	12
<hr/>			
Annexe 3			
	Stage en milieu professionnel	32
<hr/>			
Annexe 4			
	Grille horaire semestrielle	36
<hr/>			
Annexe 5			
	Règlement d'examen	38
<hr/>			
Annexe 6			
Domaine général / culture			
	E 1 Humanités modernes	40
	E 2 Langue vivante étrangère	41
	E 3 Stratégie marketing & juridique	42
Domaine artistique / recherche et création en arts visuels			
	E 4 Cultures & pratiques techniques	43
	E 5 Pratiques plastiques et médiation	43
Domaine professionnel / recherche et création en design			
	E 6 Innovation, prospective & recherche	44
	E 7 Laboratoire d'expérimentation & de recherche	45
	E 8 Stage en milieu professionnel	46
	E 9 Macro-projet	47
	E 10 Mémoire de recherche professionnel	48
	E 11 Mémoire en langue vivante étrangère	48
<hr/>			
Annexe 7			
	Tableau des crédits européens (ECTS)	50
<hr/>			
Annexe 8			
	Tableau de correspondance Épreuves – Unités	52

Annexe 1

RÉFÉRENTIEL DES ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES

ORGANISATION DU DOMAINE PROFESSIONNEL

RÉFÉRENTIEL DES ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES

1. Activités professionnelles

1.1 Les champs professionnels du design

Dans les différents secteurs d'activité où s'exercent ses compétences, le designer a pour responsabilité de contribuer à créer les réalisations contemporaines utiles et porteuses de sens.

Il s'adapte, aux besoins identifiés dans le cadre de contextes et de problématiques complexes relevant de la sensibilité esthétique, des conditions matérielles et des relations humaines. Son activité évolue constamment et intègre la notion fondamentale de transversalité. La création-conception n'est pas seulement un processus et un ensemble de techniques appliquées à la relation produit/usage, c'est également la définition de relations esthétiques, symboliques, instrumentales liées à des questions de sens, de fonctionnalité, de coût, de technique, de pérennité des réalisations ou des motivations d'utilisation. La création-conception ne se limite pas à la mise au point d'une idée. Son processus, qui va de l'invention à la diffusion et à la communication du projet, correspond à la définition d'une activité de conception et de développement prenant en compte l'usage et les préoccupations des utilisateurs au plan esthétique, social, économique et fonctionnel, tout en intégrant les thèmes de recherche les plus contemporains du design et leurs questionnements.

Le designer est avant tout le professionnel de synthèse capable d'entreprendre une démarche de recherche fondée sur l'exploitation de systèmes d'analyse et la mise en œuvre de valeurs éthiques, significatives et esthétiques.

L'ambition prospective de la création-conception se déploie en deux temps :

- le temps de l'appropriation d'une problématique spécifique à chaque sujet, dont le designer doit exposer la nature et les enjeux et débattre des hypothèses de résolution ;
- le temps de la recherche créative, comme laboratoire de mise en œuvre, de développement, de comparaison et d'évaluation des solutions les plus pertinentes et les plus innovantes à la problématique préalablement énoncée.

La démarche prospective du designer s'appuie :

- sur une démarche intuitive : recherche de la divergence, des données, des cas, d'idées semblables, dissemblables, proches, diversifiées ;
- sur une démarche expérimentale : scientifique et/ou pragmatique recherchant les convergences, exploitant des méthodes formalisées menant à des choix optimaux ;
- sur une démarche de projection : formulation d'hypothèses divergentes, synthèse et qualification des intentions grâce à des compétences transversales.

Dans ce contexte, la notion de projet peut être entendue dans son acception la plus large impliquant à moyen terme des capacités de transferts méthodologiques sur des territoires diversifiés.

1.2 Définition

Le Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués spécialité design a vocation à développer des compétences transversales à partir de profils d'étudiants issus de filières différentes mais complémentaires relevant des champs du design.

La mise en présence de ces profils divers doit favoriser le travail en équipe et préparer à assumer la responsabilité de la démarche et de la mise en œuvre de projets au sein d'une institution, d'une entreprise, d'une agence ou comme indépendant. La formation répond à un objectif synergétique visant à fédérer des intentions par la gestion des processus de conceptualisation. Elle assure la mise en œuvre de concepts grâce à la maîtrise de la méthodologie propre à chacun des domaines du design.

Il s'agit donc de former des professionnels capables d'agir sur les différentes interfaces participant à l'élaboration de problématiques et de stratégies de design.

1.3 Les objectifs liés au contexte professionnel et au positionnement personnel

Les profondes mutations que connaît la profession sont liées à l'émergence de nouveaux champs d'action et de création dans les différents secteurs du design à une porosité accrue entre ces secteurs au profit parfois d'une approche plus globale.

De fait, les qualités attendues du designer reposent autant sur sa capacité à répondre aux attentes de la profession dans ses besoins immédiats que sur sa capacité à orienter et accompagner les mutations en faisant évoluer sa pratique professionnelle.

Plus que jamais, le designer doit agir en interaction avec les multiples acteurs qui, au sein de l'entreprise comme à l'externe, interviennent en amont, au cœur et en aval du processus de création. Sa curiosité et son esprit d'innovation le placent dans une posture de veille permanente

Le titulaire du DSAA spécialité design devra donc posséder les compétences professionnelles spécifiques à la direction de projets dans différents secteurs ainsi que les qualités humaines requises pour un travail d'équipe afin de conduire un processus de conception et de production :

- intégrer les mutations constantes, à l'œuvre dans les différentes professions du design ou liées au design, et ce à l'échelle internationale : la maîtrise de l'anglais, voire d'autres langues est indispensable ;

- s'adapter à une culture d'entreprise au sein d'une équipe, maîtriser la stratégie créative et les processus de conception, être capable d'organiser un travail à plusieurs, déléguer ;

- consolider et mettre en œuvre une culture générale active d'ordre économique, historique, littéraire, linguistique, philosophique et sociologique ;

- approfondir sa culture spécifique – visuelle et spatiale dans leur dimension sémiotique - afin de se situer en tant qu'expert ;

- renforcer ses aptitudes techniques et technologiques – approfondir son aptitude à explorer les procédés de recherche et de mise en œuvre par le maniement d'outils variés ;

- privilégier une posture interrogative à toutes les étapes du processus de conception en déterminant comment exploiter tous les ressorts créatifs possibles de la conduite d'une démarche de projet ;

- placer la curiosité et la réflexion dans un état de veille et d'innovations, à l'écoute de l'actualité du design international et de ses évolutions mais aussi des disciplines connexes. À cet égard, la maîtrise de l'anglais, voire d'autres langues est indispensable ;

- identifier l'évolution des comportements individuels et sociétaux et prendre en compte les enjeux relevant de l'économie des secteurs du design à travers les problématiques d'environnement durable et d'économie équitable, en fonction des spécificités des contextes ;

- maîtriser les techniques de représentation et le sens qu'elles véhiculent ;

- développer sa capacité à anticiper des commandes et à se projeter en analysant l'actualité d'une situation, mettre en action, adopter une attitude de prospection et de recherche permanente ;

- structurer et enrichir tout type de recherche dans le cadre d'un projet, vérifier ses étapes de développement et conditions de fabrication grâce au contrôle du cahier des charges initial qu'il saura infléchir si nécessaire ;

- acquérir une dimension de conseil qui sera au cœur de son activité professionnelle : elle investira les options techniques, technologiques, le choix des médias, les scénarios d'usages, la mise en scène et la narration ;

- devenir un levier d'innovation et de culture, à l'interface des différents niveaux du projet, tant managérial que marketing ou créatif. Le jeune diplômé saura valoriser une identité culturelle que constitue, à l'heure de la globalisation, la création française, en valorisant par exemple des acquis patrimoniaux. Il pourra également repérer les qualités patrimoniales d'autres cultures et les valoriser au sein de ses projets ;

- affiner ses qualités expressives tant à l'oral qu'à l'écrit, préciser une écriture personnelle dans la manière d'identifier, de traduire et d'exprimer visuellement ses idées par des modes d'expression variés, le dessin étant l'un des moyens d'expression privilégié, tant au sein des recherches que des développements ;

- produire les documents permettant la circulation de l'information et rendant lisibles, compréhensibles et valides les propositions.

ORGANISATION DU DOMAINE PROFESSIONNEL

2. Méthodologie

2.1 La formation

Le DSAA spécialité design confirme l'acquisition, à un haut niveau d'exigence, des compétences professionnelles de conception qui seront ensuite développées par l'expérience acquise au sein d'une structure.

Cette formation se développe sur une durée de quatre semestres, axés pour les deux premiers sur l'approfondissement d'une maîtrise des outils fondamentaux conceptuels et techniques.

Au cours des troisième et quatrième semestres, l'étudiant expérimente et développe, de manière concrète, des problématiques et des approches diverses, correspondant aux différentes étapes de la démarche de projet. Démarche de création qui se réalise dans le dialogue avec différents acteurs.

Lors de ces quatre semestres, une période obligatoire de 3 à 9 mois de stage est à programmer, si possible à l'étranger, dont 3 mois seront intégrés dans le parcours de formation.

Tout au long du cursus, l'étudiant développe ses savoir-faire ainsi que sa capacité d'écoute et d'intégration des différents points de vue en présence, afin de mettre en place une autonomie par rapport à sa propre réflexion et à sa production : ceci lui permettra d'acquérir une posture personnelle adaptée aux exigences du commanditaire.

Cet apprentissage des stratégies de design et des démarches de création se synthétise dans le projet de recherche orienté par l'élaboration d'un mémoire et développant une démarche complète dont l'évaluation est assurée par un jury de professeurs et de professionnels.

2.2 L'enseignement

Le laboratoire de conception et de création est le lieu où s'exprime la complémentarité de différentes compétences qui interagissent lors du travail en équipe selon les objectifs suivants :

- développement d'une culture générale et artistique ;
- maîtrise de la langue française écrite et orale ;
- maîtrise de la communication en langue anglaise ;
- maîtrise de la narration ;
- maîtrise des langages plastiques ;
- connaissance des techniques de réalisation ;
- maîtrise des technologies de l'information et de la communication ;
- maîtrise des processus de conceptualisation et de conception : recherche d'informations, enquête, analyse, synthèse, problématisation ;
- intégration des stratégies de conception : stratégies marketing et gestion planifiée d'un processus de création en design ;
- manipulation d'outils de conception et de production avancés par le biais d'ateliers dédiés au secteur d'activités professionnelles ;
- maîtrise des stratégies de création : affirmation d'une pensée visualisée ;
- maîtrise des moyens d'expression rédactionnels et visuels ;
- organisation et gestion du travail d'équipe.

Cette formation, fondée sur la pluridisciplinarité provenant de la complexité de l'activité de design, s'appuie sur une pédagogie de projet dans laquelle des enseignements transversaux, théoriques et pratiques, sont appliqués à des situations concrètes internes et externes à l'établissement de formation. Les situations pédagogiques impliquant des intervenants extérieurs sont à privilégier, ainsi que des projets connectés à des univers concrets (atelier de conception, approche du cœur d'un métier, partenariats extérieurs, ouverture à d'autres champs de compétences, mutualisation de compétences).

3. Les mentions

Annexe 1

Le Diplôme Supérieur d'arts appliqués spécialité design repose sur une architecture de formation commune au plan national. Selon les orientations pédagogiques de chaque section, définies au sein d'un projet pédagogique qui détermine des dispositifs, des stratégies, des situations d'enseignement, adaptant le diplôme à une dynamique locale, il propose aux étudiants une focalisation sur des « cœurs de métiers » leur assurant ainsi dans le temps une formation fidèle aux exigences d'un secteur professionnel évolutif.

3.1 Les spécialités du DSAA sont définies selon 4 mentions majeures :

- ESPACE
- GRAPHISME
- MODE
- PRODUIT

Ces 4 mentions sont à entrevoir de manière décloisonnée, elles représentent des secteurs professionnels spécifiques en terme de compétences culturelles, méthodologiques, techniques, rapprochés de plus en plus par des situations de création communes et transversales (par exemple, le design événementiel est au carrefour de ces quatre axes).

Les intitulés des champs d'application peuvent varier selon les domaines professionnels cités et faire l'objet d'une volonté pédagogique propre à chaque section. Les projets pédagogiques de section déterminent les secteurs d'activité privilégiés. Le choix de la mention sera identifié dans la demande d'habilitation et inscrira cette orientation professionnelle tout au long du cursus. La mention déterminera les objets d'études et les domaines connexes liés au secteur choisi. L'organisation de la formation et les orientations du domaine professionnel figureront dans le projet d'équipe à partir de la (ou des) mention(s) retenue(s).

Ce projet se déclinera sur 4 semestres et visera à faire acquérir des compétences transversales en liaison avec la (ou les) mention(s) choisie(s).

La (ou les) mention(s) retenue(s) orienteront l'enseignement vers des compétences spécifiques à des « cœurs de métiers », mais chaque section pourra en fonction de son projet pédagogique encourager une réelle porosité entre les mention(s). Les unités d'enseignement U.E 9, U.E 10 et U.E 11 seront spécifiquement orientées par la mention retenue par l'étudiant.

Lors de l'attribution du diplôme, la mention figurera sur le document officiel délivré à l'étudiant.

3.1.1 Espace

Le design d'espace met en interaction la richesse des contenus relatifs à plusieurs domaines de pratique : l'espace habité et l'architecture intérieure, l'espace éphémère et événementiel, l'espace environnemental, l'espace naturel et l'espace construit, afin que leur synergie définisse les bases de connaissances nécessaires à la formation d'intervenants concepteurs dans l'aménagement d'espaces au sens large.

Domaines d'intervention et secteurs d'activité :

- architecture, architecture commerciale, muséographie, patrimoine ou paysage, scénographie,
- signalétique, stratégies spatiales de communication, urbanisme ;
- espaces publics, privés, collectifs, individuels, événementiels.

3.1.2 Graphisme

Les profondes transformations esthétiques, techniques et structurelles traversant les métiers de la communication visuelle entraînent de la part du designer un important besoin de polyvalence et un sens aigu de l'adaptation, conduisant à des niveaux de spécialisation très variables en fonction des circonstances. Ces impératifs, la variété des champs professionnels du design graphique, ainsi que l'exigence essentielle de recherche, requièrent des compétences riches et variées.

Typologies de communication :

Communication citoyenne (sociale, publique, politique), communication commerciale, communication culturelle, communication institutionnelle, communication didactique.

Domaines d'intervention et secteurs d'activité :

- identité visuelle : logo, charte graphique, papeterie, environnement, signalétique, habillage produit (packaging), ... ;
- édition imprimée et numérique : livre, mise en page, typographie, création d'images, ... ;
- presse : journal interne, presse périodique, professionnelle, grand public, ... ;
- publicité : campagne publicitaire (média & hors média), affiche, annonce-presse, spot TV, PLV (publicité sur le lieu de vente) ;
- nouveaux médias : conception et réalisation du design graphique et de l'interactivité de sites et d'applications, animations, scénographies multimédia, édition numérique, écriture de scénario, écriture et réalisation de films documentaires et de fictions, muséographie multimédia, réalité augmentée... ;
- signalétique : dispositifs d'orientation dans l'espace, signature visuelle et marquage... ;
- conditionnement : identité visuelle d'emballages, images de marque de produits et marquage de marque, valorisation et promotion sur les lieux de vente... ;
- événementiel : conception et identité visuelle d'événements... ;
- création de caractères typographiques ;
- illustration didactique et scientifique.

3.1.3 Mode

Le design de mode est à entrevoir comme un territoire hybride mettant en interaction la richesse des contenus relatifs à différents domaines de pratique, tels que l'habillement, l'accessoire, l'environnement maison, la production textile, l'automobile, la cosmétique, les tendances.

La synergie des contenus issus de pratiques évolutives définit les bases de connaissances nécessaires à la formation de créateurs en mode, textile et environnement. Le domaine de la mode impose des temporalités et des activités spécifiques, dont le domaine du textile peut dépendre tout en conservant une singularité d'approche et des caractéristiques spécifiques.

Domaines d'intervention et secteurs d'activité :

- mode et accessoires ;
- textiles et matériaux souples ;
- secteur culturel (médiation, médiatisation, produits dérivés) ;
- tendance (mode et environnement, vêtement, accessoire, textiles, couleurs, alimentaire, mode de vie) ;
- cosmétiques (concept, stratégie, matières et couleur, packaging) ;
- communications : stratégie d'espace (merchandising, scénographie), nouveaux médias (site, réseaux sociaux, blog), édition, graphisme, presse, photographie, spots promotionnels, événementiel.

3.1.4 Produit

Le design de produit englobe différents domaines de pratique : les cibles varient (consommateur, industriel, producteur, etc.) ; les secteurs diffèrent (biens d'équipement, services) ; les activités sont innombrables. L'évolution et la remise en cause des pratiques du designer sont permanentes et les domaines répertoriés peuvent aller du design opérationnel (réponse à un besoin existant) au design prospectif (recherche de nouveaux comportements, par exemple). Les contenus riches et divers qui résultent de la multiplicité des pratiques, des activités, des secteurs et des domaines sont mis en synergie afin de définir les bases de connaissances nécessaires à la formation des designers.

Ainsi, le designer doit avoir la capacité à transcrire, à traduire les besoins par les scénarios d'usages et de comportements (schémas complexes prenant en compte les consommateurs potentiels, les fonctions, l'ergonomie, le contexte... liés à l'utilisation future), par les formes, les matières, les couleurs pour créer des produits, qu'ils soient efficaces ou en devenir.

Domaines d'intervention et secteurs d'activité :

- biens d'équipement (bijouterie, commerce de détail, construction et BTP, édition, électricité, électronique, distribution et vente, environnement, informatique et nouvelles technologies, interfaces multimédias, imprimerie, presse, équipement radio, TV et télécommunications, habillement et accessoires, hôtellerie et restauration, jeux et jouets, loisirs et sports, machines et outils, meubles et agencement, transport, événement...);
- services (administration publique, activités financières, éducation recherche et développement, santé et action sociale, services aux particuliers et aide à la personne...)

Annexe 2

RÉFÉRENTIEL DE CERTIFICATION

RÉFÉRENTIEL DE CERTIFICATION

Les enseignements sont ancrés dans trois pôles qui interagissent en permanence. Les outils et méthodes d'analyse, de réflexion, conduisent à développer une bonne autonomie assortie d'une capacité à raisonner, construire en équipe pluridisciplinaire.

Des incitations visent à accroître la sensibilité de l'étudiant pour aborder de manière personnelle et précise son activité de création et de conception.

Domaine général (culture)

Ce domaine est constitué de 3 Unités d'Enseignement :

- UE 1 : Humanités modernes
- UE 2 : Langue vivante étrangère : Anglais
- UE 3 : Stratégie marketing et juridique

Domaine artistique (recherche et création en arts visuels)

Ce domaine est constitué de 2 Unités d'Enseignement :

- UE 4 : Cultures et pratiques techniques
- UE 5 : Pratiques plastiques et médiation

Domaine professionnel (recherche et création en design)

Ce domaine est constitué de 6 Unités d'Enseignement :

- UE 6 : Innovation, prospective et recherche
- UE 7 : Laboratoire d'expérimentation et de recherches
- UE 8 : Stage en milieu professionnel
- UE 9 : Macro-projet
- UE 10 : Mémoire de recherche professionnel
- UE 11 : Mémoire en langue vivante : Anglais

DOMAINE GÉNÉRAL (culture)

U.E.1 / HUMANITÉS MODERNES

U.E.1.A /

LETTRES ET SCIENCES HUMAINES

Quatre grands champs des lettres et sciences humaines apparaissent fondamentaux pour une formation spécifique aux arts appliqués :

- la littérature
- la rhétorique et stylistique
- la sémiotique
- la sociologie

Il est en outre souhaitable que l'enseignant mène une initiation à une ou plusieurs sciences humaines comme l'ethnologie, la psychanalyse, la linguistique...

L'enseignement de lettres et sciences humaines qui prépare à l'obtention du DSAA spécialité design se déroule sous la forme de cours magistraux, d'analyses de textes, de lectures suivies, d'études d'exemples empruntés aux différents domaines de l'art et du design. Il est associé aux recherches menées en bureau de création. Le cours, divisé en quatre pôles qui peuvent se répartir librement sur les deux années, se consacre à la fois à l'initiation à la lecture et l'écriture et à la mise en place de repères dans le domaine des sciences humaines.

En deuxième année, le cours a plus particulièrement vocation à diriger et enrichir la recherche de chaque étudiant en fonction de son projet de diplôme, notamment par le suivi du mémoire.

Cet enseignement a pour objectif l'acquisition de :

Compétences générales :

Savoirs :

- connaissance des textes fondamentaux de la littérature et des sciences humaines ;
- conceptualisation des notions fondamentales en lettres et sciences humaines.

Savoir-faire :

- capacité à mobiliser des outils des sciences humaines pour analyser des productions de lettres, d'art et de design ;
- capacité à lire et comprendre un texte complexe ;
- capacité à rédiger dans plusieurs registres ;
- mener une recherche bibliographique (ouvrages et articles) et l'exploiter.

U.E.1.A.a : Littérature

Objectifs de formation :

Il s'agit de consolider le niveau de culture générale, autrement dit :

- de donner une connaissance de l'histoire littéraire en tant qu'histoire de la pensée ;
- d'actualiser cette culture générale.

Il s'agit également d'amener les étudiants à maîtriser les outils d'analyse et les techniques d'expression à travers la lecture et le commentaire de grands textes.

Modalités :

- cours magistral ;
- recherches personnelles ou en groupe, exposés, constitution de dossiers ;
- conférences, visites d'expositions.

Le recours ponctuel à des intervenants extérieurs, spécialistes de certains auteurs ou de certains domaines, en particulier en rapport avec l'actualité, est souhaitable.

Compétences :

Savoirs :

- consolider la connaissance de l'histoire littéraire et de l'histoire de la pensée ;
- maîtriser la terminologie de l'analyse textuelle ;
- maîtriser les outils de la narration ;
- se doter d'une culture générale contemporaine, à l'écoute de l'actualité.

Savoir-faire :

- saisir l'information et rédiger une bibliographie ;
- expérimenter les techniques de lecture (repérage du thème, de la problématique, du propos, de l'argumentation et des enjeux d'un texte) ;
- rendre compte de la pensée d'autrui (problématiser, structurer, rédiger et exposer).

U.E.1.A.b : Rhétorique et stylistique

Objectifs de formation :

Il s'agit de valoriser l'expression écrite en tant que moyen privilégié de la pensée.

Il s'agit également de prouver, par l'analyse, la pratique et la confrontation, que l'écriture est le produit de techniques appropriées au message à délivrer à une cible déterminée.

Modalités :

- cours magistral (phonétique, rhétorique, stylistique) ;
- ateliers d'écriture (production, confrontation, amélioration) destinés à mettre en pratique les acquis théoriques ;
- mettre en scènes différentes situations d'écriture afin de comprendre leurs enjeux ; préparer à la rédaction du mémoire.

Compétences :

Savoirs :

- connaître et comprendre les acteurs et les enjeux d'une situation de communication ;
- identifier les quatre catégories composant l'outil linguistique (phonétique/sémantique/syntaxe/logique du discours) ;
- être capable de repérer, nommer et utiliser les différentes figures de rhétorique correspondant aux catégories susnommées (métaphores, métasèmes, métataxes, métalismes).

Annexe 2

Savoir-faire :

- construire et développer une narration en utilisant les outils appropriés ;
- produire et justifier l'analyse critique d'un texte afin d'en apprécier la littérarité ;
- savoir utiliser les moyens techniques à disposition pour modifier et/ou améliorer les effets d'un texte.

Les deux enseignements de Littérature et de Rhétorique et Stylistique doivent être menés par le même enseignant et en synergie car ils ciblent les deux démarches complémentaires de l'approche textuelle, à savoir la lecture et l'écriture.

U.E.1.A.c : Sémiotique

Objectifs de formation :

L'objectif de cet enseignement est de développer une attention scientifique à tout ce qui fait sens, tant lors des processus de création, production et diffusion que lors des expériences de réception et d'usage.

Contenus :

Le cours aborde les notions fondamentales de la sémiotique en relation avec le design.

À partir des grands concepts de la théorie sémiotique et de ses outils, l'étudiant est préparé à étudier les cinq principales phases de production de la signification ainsi que leurs articulations et leurs bouclages.

1 - Étude sémiotique consacrée aux différents moments de la phase de projet tant en création qu'en production. Elle concerne l'étude diachronique des processus de construction du sens lors de l'interprétation :

- des audits, des *benchmarks*, des cahiers des charges, des chartes, des marques... ;
- des projets et intentions de création, de changement et de communication et de leurs enjeux industriels, sociétaux et environnementaux ;
- des sources et références, des styles, des planches de tendance... ;
- des retours du commanditaire, des débriefings... ;
- les études portent sur les différentes étapes de la création et de la production, des croquis aux maquettes.

2 - Étude du fonctionnement sémiotique interne des artefacts (image, texte, objet, interface, espace, etc.) en phase de prototype et de produit final. Étude sémiotique de la cohérence et de la convergence des ensembles de signes et de leurs composants (matériaux, formes, couleurs, textures, organisation topologique, figures, interfaces, etc.), mais aussi de leurs éventuelles incohérences, divergences et paradoxes.

3 - Étude diachronique et synchronique du fonctionnement sémiotique de l'artefact dans son environnement. L'étude porte, d'une part, sur l'artefact et sa « famille » d'artefacts, son système et son réseau et, d'autre part, sur ses relations avec les systèmes et réseaux d'artefacts voisins. Ces études sémiotiques concernent aussi bien les associations, alliances, intermédialités et concurrences que les compatibilités et incompatibilités, mais aussi les contradictions, dialogismes et paradoxes.

4 - Étude sémiotique du processus de diffusion ; packaging, publicité, présentation, mise en page, en espace, en scène, en marché, en discours, en récit, ...

5 - Étude sémiotique de la réception et des émotions, des interactions, de l'expérience, de l'usage, des effets et des impacts en contexte et en fonction des spécificités et singularités des destinataires et usagers (genre, âge, classe sociale, culture, ...). Cette étude est complétée par une phase d'interprétation des retours de l'utilisateur et destinataire (enquêtes, forum, *hot line*, SAV, ...).

Les objets d'étude sont choisis dans tous les métiers du design.

Annexe 2

Modalités :

Le cours articule en permanence théorie et études de cas, à travers des domaines et supports de communication diversifiés.

Le cours peut fonctionner de manière autonome, ou être articulé au laboratoire de recherche et création design ou au macro-projet.

Compétence principale :

Les étudiants maîtrisent les grands concepts et outils de la sémiotique et apprennent à les mettre au service de la compréhension de l'amélioration du cycle de production des artefacts.

U.E.1.A.d : Sociologie

Objectifs de formation :

Le cours aborde les notions fondamentales de la sociologie en relation avec l'art et le design :

- question des catégorisations sociales, sociologie de l'art, sociologie des organisations professionnelles, sociologie de la mode et du vêtement, sociologie des consommations, sociologie de l'habitat, sociologie des médias...

Modalités :

Le cours peut, en particulier en 2e année, présenter des études de cas précises relevant de la spécialité du DSAA. Le cours donne lieu à la lecture et au commentaire des textes importants de la sociologie.

Enfin, le cours aborde les méthodes d'enquête sociologique (entretiens, observations directes et indirectes)

Compétence principale :

Savoir à comprendre et à expliquer l'impact social sur les représentations (façons de penser) et comportements (façons d'agir) humains.

**U.E. 1.B /
PHILOSOPHIE GÉNÉRALE DE L'ART ET DU DESIGN**

Objectifs de la formation :

- le cours aborde des notions fondamentales dans la réflexion sur l'art et le design : forme, structure, fonction, usage, décor ; création, production, expression, reproduction ; imitation, illusion, représentation, sensation, plaisir, perception, imagination ; technique, style, figure, forme, matière ; corps, temps, langage, signe ; œuvre, objet, chose, produit, beauté, laideur, grâce, sublime, sacré ; espace, musée, ville, nature, paysage ; mode, luxe... (groupements indicatifs, liste non exhaustive) ;
- le cours de philosophie questionne aussi, notamment en 2e année pour accompagner la recherche personnelle des étudiants, des notions plus circonscrites et propres à chaque option du DSAA, par exemple : le mur, le seuil, le passage, la frontière, la rue, le jardin ; la machine, l'outil, la lumière, le bois, le plastique ; la parure, le pli, le vêtement, le détail ; le réseau, le virtuel, l'information, le papier, la trace, l'écran... ;
- le cours donne lieu, enfin, à la lecture et au commentaire des textes classiques et contemporains des philosophies de l'art et du design, et à l'étude de tout texte utile à l'approfondissement des questions traitées (textes des philosophies classique ou contemporaine, écrits d'artistes, d'historiens de l'art, de designers).

Modalités :

L'enseignement philosophique préparant à l'obtention du DSAA se déroule sous la forme de cours magistraux, d'analyses de textes, de lectures suivies, d'études d'exemples empruntés aux différents domaines de l'art et du design. Il est associé aux recherches menées en laboratoire de recherche et création en design. Le cours, consacré à la philosophie générale de l'art et du design, est conçu sur l'ensemble de la durée des deux années d'études comme un tout animé d'une dynamique interne propre. En deuxième année, le cours (dont le contenu est précisé au paragraphe suivant) a pour vocation de diriger et d'enrichir la recherche de chaque étudiant en fonction du macro-projet, notamment par le suivi du mémoire.

Compétences :

Savoirs :

- connaissance des théories esthétiques fondamentales, classiques et contemporaines ;
- connaissance des textes majeurs de la philosophie et des arts ;
- problématisation des notions cardinales de la réflexion sur l'art et sur le design.

Savoir-faire :

- problématiser une question ou un sujet de recherches, et les développer en concepts ;
- argumenter : identifier le problème concerné, en comprendre les enjeux et mettre en œuvre une réflexion structurée et démonstrative ;
- choisir et analyser des références pertinentes en tenant compte de la richesse et de la variété de toute la culture ; mener à cet effet une recherche bibliographique en la synthétisant et en l'exploitant à bon escient ;
- rédiger avec clarté, force et élégance.

U.E. 1.C /

HISTOIRE DES ARTS, DES SCIENCES ET DES TECHNIQUES

Objectifs de formation :

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 enseignements 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.

Il s'agira ici d'analyser des attitudes et des productions prises dans une histoire élargie où le terme de design n'est pas toujours employé, mais dans lequel on s'attache à repérer des similitudes avec un programme de travail et de conception actuel.

- La réflexion sur la façon de convoquer et d'organiser un savoir à partir d'un sujet précis¹ relevant de l'histoire des arts, des sciences et des techniques, doit favoriser la question de leur rencontre.

Il s'agit d'initier une attitude de chercheur mais aussi de distiller des éléments de méthode pour outiller les étudiants qui devront, l'année suivante, alimenter un sujet personnel et le connecter aux différents champs de compétences.

Pour cet aspect, une articulation entre la philosophie de l'art et les sciences humaines est souhaitable.

Modalités :

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.

^{1*}Le sujet peut être défini en fonction des inclinations personnelles ou professionnelles des enseignants en charge du cours. Il permettra de montrer que les savoirs sont d'autant plus précieux qu'ils sont spécifiques, même si tous les étudiants ne sont pas concernés au même titre, compte tenu de leur mention.

Organisation générale du module U.E. 1

Les enseignements du module U.E.1 sont en partie consacrés lors des semestres 3 & 4 au suivi du macro-projet (U.E.10), et du mémoire de recherche professionnel (U.E.11) selon l'organisation définie par le projet pédagogique de section.

Encadrement du mémoire :

L'encadrement du mémoire, qui débute conjointement au macro-projet, doit être assuré par :

- un directeur de mémoire, professeur des humanités modernes ;
- un enseignant d'arts appliqués encadrant le macro-projet.

Chaque binôme d'enseignants ne suivra qu'un nombre limité de mémoires : 12 maximum afin qu'un suivi de qualité soit possible.

Soutenance :

- le mémoire donne lieu à une soutenance spécifique et distincte du projet d'une durée de 40 minutes incluant la présentation et la discussion.
- le directeur de mémoire (enseignant des humanités modernes) et l'enseignant d'arts appliqués seront présents à la soutenance du mémoire et à celle du projet ;
- la présence d'un maître de conférence, professeur des universités, chargé de recherches ou directeur de recherches est fortement recommandée lors de la cette soutenance.

U.E. 2 /

LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE / ANGLAIS

Communication en langue anglaise :

Il s'agit de former un locuteur expérimenté (niveau visé du CECRL : C1) : il développera ses compétences de communication écrite et orale, afin de devenir un utilisateur expérimenté de la langue, qu'il s'agisse d'un domaine académique ou plus spécifique à l'orientation professionnelle considérée.

Objectifs de formation :

La dimension pragmatique et la dimension linguistique seront articulées autour du domaine professionnel. Les contenus d'enseignement tiendront compte de la spécificité du diplôme, notamment du point de vue lexical et des supports authentiques utilisés.

Modalités :

On pourra favoriser l'entraînement à l'expression écrite au sein d'ateliers d'écriture, et favoriser l'expression orale par des présentations de projets, par des exposés, s'inscrivant dans les projets conduits au sein de l'U.E. 8 et l'U.E.10.

Le recours ponctuel à des intervenants anglophones spécialisés pourra contribuer au développement des compétences culturelles et linguistiques, et à une exposition accrue à une langue authentique.

Une certaine souplesse dans l'organisation pédagogique pourrait permettre la mise en place de modules ciblant des compétences spécifiques, à un moment opportun de la formation, en synergie avec la conduite de projets de création. On peut, lorsque les ressources le permettent, envisager ponctuellement l'intégration de l'enseignement de la langue, par la co-animation.

On encouragera les étudiants à s'engager dans une démarche certificative d'évaluation de leur capacité à utiliser et à comprendre l'anglais.

Compétences :

Le designer sera capable, en langue vivante étrangère, de :

- traiter de sujets complexes, soit généralistes, soit spécifiques à son domaine d'activité ;
- présenter un projet professionnel ;
- justifier de sa démarche, communiquer et dialoguer avec des partenaires ;
- définir une méthodologie de recherche lui permettant de mener à bien ses projets ;
- consulter des ressources authentiques en vue de les analyser et de les intégrer à une réflexion appliquée au design ;
- concevoir des documents de communication à destination de public spécialisé.

U.E. 3 / STRATÉGIE MARKETING ET JURIDIQUE

Objectifs de formation :

Le module U.E.3 « Stratégie marketing et juridique » vise à acquérir une bonne connaissance du monde l'entreprise, à réfléchir et penser la dimension économique d'un projet d'une part, et l'acquisition d'autre part d'outils pour observer, analyser, comprendre des données économiques et sociales spécifiques au monde du design et de la création.

Modalités :

Les activités de l'enseignement du module U.E.3 peuvent être de deux natures : un enseignement magistral donnant à l'étudiant les fondements théoriques et méthodologiques nécessaires à une compréhension de la gestion de projet, et un enseignement pratique visant à étudier des cas précis et articuler les démarches de création design à une bonne maîtrise des enjeux économiques et sociaux qui les composent.

L'approche de ces domaines repose sur une démarche d'étude à deux échelles :

Micro :

- la gestion d'un projet de design : coût, délai, qualité, gestion d'une équipe créative, gestion de projet versus gestion de processus, comptabilité, contrôle de gestion ;
- le projet de design face à la fonction : marketing, communication institutionnelle, gestion de la marque ;
- le projet de design face à la Recherche et au Développement : innovation, communication ;
- la stratégie d'un projet de design : stratégie de création et stratégie de produit, stratégie d'entreprise ;
- la gestion d'une agence de design et la gestion d'un département de création en design ;
- la stratégie des moyens.

Macro :

- les métiers et les carrières des designers, les organismes professionnels du design, la direction artistique, les statuts (Free Lance, designer-entrepreneur...) ;
- le design dans la macroéconomie : le design en tant qu'industrie créative dans les industries ;
- la mesure de la valeur ajoutée de l'industrie du design à l'échelle du pays et dans la compétitivité internationale ;
- l'entreprenariat et la création d'activité.

Thématiques et ateliers possibles :

- l'économie, le marketing et la finance ;
- le marché et ses acteurs : offre, demande, sphère d'intermédiation ;
- l'analyse d'un marché de référence ;
- introduction aux théories de l'échange : que peut-on échanger ?
- les modèles et décisions stratégiques : choix d'un modèle stratégiques ;
- la démarche marketing : stratégie, segmentation, positionnement ;
- les grands types d'étude de marché : réalisation et présentation d'une étude de terrain ;
- l'analyse des comportements du consommateur ;
- l'élaboration d'un système d'offres : produit, service, marque, définition de l'offre créative ;
- la définition d'un prix de vente : du coût au prix acceptable pour le consommateur ;
- les indicateurs de performance : élaboration d'un tableau de bord de suivi de l'activité ;
- élaborer une stratégie de communication : le plan de travail créatif ;
- élaborer un plan média : la stratégie digitale ;
- les modes de distribution : canal de distribution et planification marketing ;
- les aspects juridiques : la propriété industrielle.

Annexe 2

Compétences :

Le designer sera capable en stratégie marketing et juridique de :

- connaître et comprendre les fonctionnements de l'entreprise
- maîtriser les enjeux économiques et sociaux d'un projet de design
- analyser et comprendre les spécificités économiques, juridiques d'un contexte d'étude propice la création
- élaborer une démarche d'analyse de l'existant, de l'état de l'art et des démarches nécessaires à opérer concernant la protection intellectuelle d'un projet
- anticiper les stratégies possibles de diffusion et mise sur un marché d'une création

DOMAINE ARTISTIQUE (recherche & création en arts visuels)

Ce domaine vise à développer chez le designer-chercheur les compétences suivantes :

- Exercer une veille culturelle, des pratiques techniques, plastiques et de médiation spécifiques à l'art et au design.
- Observer les pratiques techniques et plastiques de cultures différentes, en vue d'une appropriation et définition de pratiques personnelles.
- Élaborer des méthodes de recherche (analyse, définition d'enjeux) faisant appel à des modes d'expression personnels.
- Expérimenter et incarner les projections à l'aide de moyens plastiques techniques et de médiation personnels.
- Approfondir ses connaissances techniques de recherche, de réalisation et d'expression (édition, construction, production, médiation).
- Observer et exploiter des moyens de conception, des pratiques techniques et plastiques variées, et issues de secteurs professionnels divers, être capable d'appropriation par transfert de ces compétences techniques, plastiques et de médiation.
- Interroger des moyens d'expression pour eux-mêmes et dans la perspective d'une recherche fondamentale, développer des langages plastiques et techniques pour établir une écriture personnelle.
- Anticiper l'usage de techniques, de pratiques plastiques, de moyens de médiation dans des perspectives d'innovation, de création de langages visuels personnels.
- Transférer les acquis techniques, les pratiques plastiques et les moyens de médiation expérimentés au sein du pôle B vers le projet de design.

U.E. 4 /

CULTURES ET PRATIQUES TECHNIQUES

Objectifs de formation :

Le module U.E. 4 « Cultures & pratiques techniques » vise l'approfondissement d'une culture des pratiques techniques avancées des domaines professionnels concernés et des nouvelles formes de cultures numériques.

Les pratiques techniques liées aux secteurs du design sont observées, analysées, comprises dans le but d'une appropriation et d'une aide à la recherche et à la conception.

Les diverses sollicitations conduisent l'étudiant à une attitude curieuse vis à vis des techniques et favorisent chez lui des réflexes de veille et d'exploitation de ce champ de connaissance et du vocabulaire approprié.

Modalités:

Les activités sont d'ordre théorique et pratique et visent une meilleure autonomie de l'étudiant dans sa capacité à conduire une démarche de projet innovante et soucieuse de l'actualité en matière de connaissances techniques :

- design et nouvelles technologies ;
- design et matériaux ;
- design et procédés, mises en œuvre, productions ;
- design et prospective, veille technologique ;
- design et enjeux environnementaux.

Un travail de réflexion sera engagé sur les enjeux de ces technologies, sur les choix raisonnés qui peuvent être opérés en fonction du contexte, des besoins, des ressources disponibles, des visées plastiques, économiques et éthiques.

Compétences :

- connaître les techniques spécifiques aux métiers du design, leurs vocabulaires, leurs ressources, leurs systèmes, leurs moyens de mise en œuvre, leurs conséquences environnementales, économiques, sociétales... ;
- maîtriser des techniques avancées spécifiques aux métiers du design, tant au niveau de la recherche qu'aux niveaux de l'expression et de la mise au point d'un artefact ;
- choisir des moyens techniques appropriés aux contextes culturels, sociaux, économiques interrogés et au projet développé ;
- maîtriser les outils techniques numériques de recherche, de développement, de représentation, de production, de médiation d'un projet.

U.E. 5 /

PRATIQUES PLASTIQUES ET MÉDIATION

Objectifs de formation :

Le module U.E. 5 « Pratiques plastiques & médiation » vise l'approfondissement d'une aisance et d'une mobilité dans l'exploitation d'outils graphiques, plastiques et de médiation, permettant au designer-chercheur de rechercher par l'image et d'énoncer afin de rendre compte d'une démarche de conception et de création en mouvement. Ces pratiques feront l'objet de mises en situation qui démontreront la maîtrise des principes et des conditions de réception.

La question de la médiation peut être entendue comme un champ d'expérimentation visant à interroger les modalités de transmission d'un message, d'une recherche, d'un projet. Les qualités de médiation donnent à la démarche de création et au projet dans leur ensemble les qualités didactiques nécessaires à leur exposition, leur argumentation, leur diffusion.

- Les qualités didactiques visées :
- Accessibilité, clarté et lisibilité de la démarche : structuration, hiérarchisation, articulation des différents moments de l'étude.
- Qualité des dispositifs employés pour donner à voir et faire comprendre.
- Qualité et pertinence des moyens plastiques mis en oeuvre dans le souci de communiquer visuellement le projet à autrui : outils graphiques et plastiques,
- codes de représentation, supports et formats...
- Qualités de l'expression écrite, force de conviction de l'argumentaire.

Modalités :

Les situations proposées à l'étudiant favoriseront le temps de la découverte des outils, de l'expérimentation, afin d'affiner une écriture de ses recherches, de ses projections par des moyens visuels appropriés et personnels.

Outil d'analyse, de réflexion et de conception, **le dessin** doit faire l'objet d'approches diversifiées et transversales à tous les autres modules et tout au long de la formation.

Le designer-chercheur doit être capable de définir les moyens d'expression pour rendre compte de sa démarche et de sélectionner les images opératives, c'est à dire, les données visuelles pertinentes qui servent précisément à concevoir. Il marque alors une intention définie de monstration de ses productions, en veillant à mettre constamment en relation l'intention et le choix des modes graphiques (ou tout autre médium) utilisés. Quel que soit le domaine professionnel concerné, le designer-chercheur sait ainsi manipuler les outils conventionnels mais également définir des formes innovantes en matière de communication d'une idée.

Les notions de « pratiques plastiques et de médiation » sont à entendre au sens le plus large du maniement d'outils diversifiés, combinés, utilisés sous l'angle de l'expérimentation, dans le but d'aiguiser la sensibilité et l'expressivité de chaque étudiant.

Les productions peuvent être de toute nature, exprimées sur tous supports, valant pour elles-mêmes ou articulées aux différentes phases de recherche des projets de design selon les objectifs du projet pédagogique de la section.

La pratique plastique et de médiation peut être entendue comme un champ d'expérimentation qui enrichit les démarches de création. Elle nourrit et enrichit le projet, lui sert de référence. De même, elle peut être le lieu de recherches autonomes, d'études qui questionnent des problématiques plastiques, qui engagent des regards particuliers.

Compétences :

- approfondir ses capacités à exploiter des outils plastiques et de médiation diversifiés et appropriés à la recherche conduite
- envisager les pratiques plastiques et de médiation comme un territoire de recherche et d'expérimentation
- affiner une écriture, un vocabulaire, une signature personnels d'expression et de médiation de la recherche
- rendre compte de ses expérimentations et projections de manière didactique

DOMAINE PROFESSIONNEL (recherche et création en design)

Ce domaine vise à développer chez le designer-chercheur les compétences suivantes :

- Exercer une veille culturelle, générale, scientifique et spécifique à l'art et au design.
- Établir un état des lieux culturel et scientifique du contexte interrogé : réaliser une bibliographie détaillée et raisonnée, réunir des ressources pour circonscrire au plus juste un problème.
- Définir et intégrer des enjeux stratégiques de projets complexes (dimension politique, sociale, culturelle, économique).
- Programmer et scénariser un projet.
- Projeter, innover, exploiter ses intuitions.
- Élaborer des méthodes de recherche (analyse, définition d'enjeux).
- Construire des hypothèses, et dégager une problématique en apprenant à circonscrire un espace ordonné de la pensée et donc choisissant entre les différentes directions possibles de recherche.
- Conduire une recherche critique et développer une réflexion qui fasse preuve d'une maîtrise des concepts et des références liées à l'objet de la recherche.
- Expérimenter et incarner les projections (tests, maquetages 2d/3d, prototypage).
- Organiser son travail de recherche de façon autonome.
- Accompagner son travail de recherche de ressources externes (partenaires, expertises, savoirs associés).
- Approfondir ses connaissances techniques de réalisation (édition, construction, production)
- Interroger et intégrer des outils de conception et de production avancés.
- Utiliser avec pertinence les sources documentaires qui pourront alimenter ou relancer la réflexion.
- Conduire une recherche en équipe pluridisciplinaire, y compris en dehors du design et des arts appliqués.
- S'organiser et gérer, structurer un travail d'équipe (ressources internes et externes), planifier une démarche de projet.
- Tenir des objectifs (conceptuels, factuels, temporels).
- Exploiter les technologies de l'information, de communication et de collaboration.
- Recourir à des moyens d'expression du projet personnels et variés, développer des langages plastiques et techniques : établir une écriture personnelle pour rendre compte de ses idées.
- Se positionner, défendre.
- Argumenter et exposer sa démarche autant que ses propositions, à l'oral, à l'écrit, visuellement et de manière didactique.
- Savoir observer de manière critique un résultat (écouter la critique, rebondir, corriger, être capable de prise de recul quant à ses propositions).
- Mettre en œuvre des moyens de remédiation (mettre en œuvre des moyens adéquats pour faire évoluer un projet).

U.E. 6 /

INNOVATION, PROSPECTIVE ET RECHERCHE

Objectifs de formation :

Le module U.E.6 « Innovation, prospective et recherche » est commun à toutes les mentions du DSAA spécialité design et consiste en une approche culturelle, méthodologique, technique, stratégique, des enjeux du design contemporain et en devenir. Il encourage une lecture curieuse, un questionnement des pratiques innovantes de la création spécifique aux différents champs du design (espace, graphisme, mode, produit).

Une observation attentive, une analyse des démarches, des méthodes et des outils du design du temps présent donnent à l'étudiant l'occasion de nourrir sa réflexion, son recul critique sur l'évolution de l'activité de designer. Il développe alors une culture spécifique des territoires suivants : technologies de conception et production avancées, compétences traditionnelles et artisanales, création de nouveaux concepts, positionnements éthiques du designer, design prospectif, design de services, design d'exception, design appliqué à la recherche et développement, à l'éco-conception, design expérimental, design d'inclusion...

Modalités:

Les activités peuvent être d'ordre théorique et pratique, visant toutes une assise culturelle des activités du designer-chercheur et une compréhension des pratiques spécifiques de la création contemporaine, répondant à des enjeux sociétaux, économiques et environnementaux.

Compétences :

- observer de manière active les ressorts contemporains de la création en matière d'innovation et de prospective ;
- connaître et utiliser des méthodes de recherche d'idée et de développement des intentions ;
- cultiver son aptitude, à la conception, la créativité et l'inventivité.

U.E. 7 /

LABORATOIRE D'EXPÉRIMENTATION ET DE RECHERCHE

Objectifs de formation :

Quelle que soit la spécialité, le module d'enseignement U.E. 7 s'emploie à créer des situations d'expérimentation et de résolution de problèmes variées permettant à l'étudiant d'appréhender toutes les composantes d'une démarche de projet en design.

Modalités :

Les incitations veilleront à décloisonner les différents champs du design par la mise œuvre de méthodes de création transversales, tout en favorisant un approfondissement des savoirs scientifiques, méthodologiques, techniques et de communication spécifiques au cœur de chaque métier.

Les démarches engagées donnent aux intuitions formulées un éclairage théorique pour positionner les réponses dans leur rapport au contexte et aux enjeux contemporains.

Les situations sont de nature et de géométrie variées : ateliers de création en collaboration avec un professionnel associé (designer, artisan, artiste, chercheur, ingénieur, technicien...), projets de recherche et prospective, projet en collaboration avec un partenaire extérieur à la formation (institutionnel, culturel, associatif...), concours, appels à projets, projets pluridisciplinaires..

Compétences :

Le designer-chercheur doit être capable d'anticiper des situations pertinentes de création de produits, d'espaces, d'images pour répondre à des problèmes repérés, identifiés avec acuité et inventivité.

Ce module doit encourager l'autonomie critique du futur designer par l'élaboration de stratégies cultivant sa capacité à enclencher des dynamiques de recherche au sein d'équipes pluridisciplinaires et l'aidant à construire sa compétence de conception.

**U.E. 8 /
STAGE EN MILIEU PROFESSIONNEL**

Le stage doit s'effectuer en conformité avec les dispositions de l'annexe 3 du présent arrêté.

**U.E. 9 /
MACRO-PROJET**

L'U.E. 9 « macro-projet » est le lieu de corrélation entre recherche théorique et fondamentale, et entre approche pratique et technique d'une démarche de création en design. Ce module convoque toutes les capacités de l'étudiant précisées par les autres modules d'enseignement, le macro-projet sert alors de révélateur de ses compétences en tant que designer-chercheur.

Le macro-projet comporte plusieurs fondements indissociables et développe chez l'étudiant les capacités suivantes :

- définir une situation inédite et un besoin identifié ;
- déterminer les cibles et récepteurs du projet engagé ;
- formuler des problèmes auxquels le design peut apporter des éléments de réponses
- concevoir des modèles d'artefact ne résultant pas de modèles existants ;
- engager un processus de recherche en design ;
- convoquer des savoirs techniques avancés ;
- constituer une équipe de recherche autour des problèmes posés (partenariats et ressources de tous ordres) ;
- réaliser un développement de projet ouvert et interrogatif, pouvant donner lieu à des réalisations menées en collaboration avec des partenaires extérieurs (ressources de tous ordres : artisanat, bureau d'études techniques) ;
- communiquer et médiatiser de manière didactique l'ensemble de sa démarche ;
- inscrire ses propositions dans un « avant » et un « après culturel » : inscrire le macro-projet dans une évolution des pratiques du design, engendrer de l'innovation, répondre à des commandes mais également savoir les anticiper.

U.E. 10 /

MÉMOIRE DE RECHERCHE PROFESSIONNEL

Objectifs de formation :

Dans le cadre des U.E. 1 et U.E. 10, le mémoire de recherche professionnel sous-tend la conduite du macro projet (U.E. 9) sur les plans théorique et argumentatif. Il initie à une méthodologie de la recherche en design.

Modalités :

Il est encadré au cours des 4 semestres (définition de la recherche en semestres 1 & 2, construction et rédaction du mémoire au cours des semestres 3 & 4) par un directeur de mémoire (professeur d'humanités modernes) et un enseignant de studio (professeur d'arts appliqués). Le texte d'un format maximum de 60 000 signes hors annexes fera l'objet d'une conception graphique et éditoriale quel que soit le domaine de spécialité.

Le mémoire du macro-projet met en avant les qualités argumentatives de la démarche de projet conduite dans l'U.E. 9. Le lecteur doit comprendre les objectifs, les qualités analytiques, le cheminement, les résultats de la démarche de recherche en design.

Le mémoire de macro-projet est construit comme suit :

- préface : établir un contexte d'étude et de recherche, un objectif : analyse comparative de l'existant, état de la recherche, dans les domaines de l'art et du design, autour de la notion choisie ;
- table des matières : définir un plan, une structuration de l'ouvrage ;
- résumé : condenser l'ensemble de la réflexion en énonçant les objectifs, le processus, les résultats, la portée ;
- introduction : exposer les objectifs, la démarche ;
- parties principales : développer une pensée relative et spécifique à la démarche de projet ;
- conclusion : opérer une synthèse, énoncer une problématique et des éléments de réponse, faire de la démonstration un moyen d'anticipation et d'ouverture ;
- liste des sources : recenser les sources, les référencer ;
- index : aider à la navigation au sein de l'ouvrage ;
- bibliographie : témoigner des ressources citées et utilisées ;
- annexes : communiquer des contenus spécifiques ;
- support mutualisable : réaliser une version numérique de l'ouvrage pour mutualisation des mémoires en dehors de la section ;
- publication : réaliser une version sous forme d'article(s) publiable(s) comprenant un intitulé et cinq mots clés pour référencer la recherche.

Compétences :

Le mémoire de recherche professionnel rend compte des compétences suivantes :

- problématiser une question ou un sujet de recherches, et les développer en concepts ;
- argumenter : identifier le problème concerné, en comprendre les enjeux et mettre en œuvre une réflexion structurée et démonstrative ;
- choisir et analyser des références pertinentes en tenant compte de la richesse et de la variété de toute la culture ; mener à cet effet une recherche bibliographique en la synthétisant et en l'exploitant à bon escient ;
- articuler les analyses et éléments théoriques de la recherche aux enjeux du projet de recherche professionnel ;
- rédiger avec clarté, force et élégance ;
- définir des moyens de médiation adéquats à l'exposition et argumentation de l'ensemble de la recherche.

U.E. 11 /

MÉMOIRE EN LANGUE VIVANTE : ANGLAIS

Objectifs de formation :

Le mémoire en anglais inscrit le projet dans une histoire et une actualité internationale du design en général et des secteurs professionnels interrogés en particulier.

Modalités :

Le mémoire en anglais prend la forme d'un argumentaire (environ 15000 signes) du macro-projet, il permet une lecture et une compréhension de la recherche et de la démarche de création à une échelle internationale.

Il est construit de la même manière que le mémoire de projet de recherche professionnel en français.

Il fait l'objet d'une mise en forme dont les qualités graphiques et éditoriales sont déterminées en cohérence avec les pièces de l'U.E.9 et l'U.E.10.

Compétences :

Le mémoire en anglais rend compte des compétences suivantes :

- rendre compte d'une question, ou d'un sujet de recherche, et exposer les concepts en langue étrangère ;
- argumenter à l'aide de formulations et d'un vocabulaire précis et spécifique au secteur du design concerné ;
- ancrer la recherche dans une culture spécifique de l'art et du design à une échelle internationale ;
- rédiger en maîtrisant les éléments structurels et grammaticaux fondamentaux de l'anglais ;
- exprimer de manière synthétique en anglais les contours principaux de la recherche conduite.

Annexe 3

STAGE EN MILIEU PROFESSIONNEL

Stage en milieu professionnel

Définition

Le stage conventionné en milieu professionnel a une durée de 12 semaines minimum. L'organisation et la place des stages professionnels peuvent être définies en fonction du projet pédagogique de section, et des thématiques de recherche des étudiants.

La période de stage de 12 semaines peut être programmée selon le choix de l'étudiant : un stage unique ou plusieurs périodes (stage de découverte, stage en lien avec le macro-projet, stage lié à un projet d'insertion professionnelle).

Compétences

Les compétences abordées dans le cadre pédagogique de la formation sont engagées dans un cadre professionnel.

Organisation pédagogique

1. RECHERCHE DE STAGE

La recherche du lieu de stage incombe aux étudiants.

Les étudiants seront informés des aides accordées pour les stages à l'étranger.

L'étudiant choisit le domaine dans lequel il veut réaliser son stage en correspondance avec le positionnement de la spécialité de son cursus.

2. PROGRAMMATION

Les périodes de stage sont placées sous la responsabilité de l'établissement.

Au cours du stage, les étudiants restent en lien avec les professeurs de la section.

3. Évaluation

Cette période en milieu professionnel fait l'objet d'un rapport de stage. Ce document de synthèse présente les différentes missions qui auront été confiées à l'étudiant, et auquel il donnera la forme éditoriale de son choix.

Modalités

1. RÉGLEMENTATION

Chaque période de stage en entreprise fait l'objet d'une convention entre l'établissement fréquenté par l'étudiant et la ou les entreprise(s) d'accueil. La convention est établie conformément aux dispositions du décret n° 2006-1093 du 29 août 2006 modifié pris pour l'application de l'article 9 de la loi n°2006-396 du 31 mars 2006 pour l'égalité des chances et du décret n° 2008-96 du 31 janvier 2008 relatif à la gratification et au suivi des stages en entreprise.

Toutefois, cette convention pourra être adaptée pour tenir compte des contraintes imposées par la législation du pays d'accueil.

Pendant le stage en entreprise, l'étudiant a obligatoirement la qualité d'étudiant stagiaire et peut percevoir une indemnité de stage.

La convention de stage doit notamment préciser :

- les modalités de couverture en matière d'accident du travail et de responsabilité civile ;
- les objectifs et les modalités de formation (durée, calendrier) ;
- les modalités de suivi du stagiaire par les professeurs de l'équipe pédagogique responsable de la formation et l'étudiant.

2. STATUT

Pendant le stage, l'étudiant a obligatoirement la qualité d'étudiant stagiaire.

3. JUSTIFICATIFS

3.1 Voie de la formation initiale sous statut scolaire

En fin de stage, un certificat attestant la présence de l'étudiant lui est remis par le responsable de l'entreprise ou son représentant. Les copies des certificats des stages sont exigées au moment de l'inscription à l'examen.

Les originaux de ces certificats seront exigés au moment de la délivrance du diplôme.

Un candidat qui, pour une raison de force majeure dûment constatée, n'aurait effectué qu'une partie du stage obligatoire, pourra être autorisé par le recteur à se présenter à l'épreuve, le jury étant tenu informé de la situation.

Le stage est obligatoire pour les étudiants relevant d'une préparation par la voie scolaire, la voie de l'apprentissage ou celle de la formation continue.

Ce stage, organisé avec le concours des milieux professionnels, est placé sous le contrôle des autorités académiques dont relève l'étudiant et, le cas échéant, des services culturels français du pays d'accueil pour un stage à l'étranger ; il est effectué obligatoirement dans une ou plusieurs entreprises, publiques ou privées, françaises ou étrangères, dans une administration ou une collectivité locale françaises.

3.2 Voie de l'apprentissage

Pour les apprentis, les certificats de stage sont remplacés par la photocopie du contrat de travail ou par une attestation de l'employeur confirmant le statut du candidat comme apprenti dans son entreprise.

Les objectifs de l'unité U.E 8 sont les mêmes que ceux des candidats de la voie scolaire.

3.3 Voie de la formation continue

Les candidats qui se préparent au Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués spécialité design par la voie de la formation continue rédigent un rapport sur leurs activités professionnelles dans le même esprit que le rapport de stage.

Candidats en situation de première formation ou en situation de reconversion :

La durée de stage est de 12 semaines minimum. Elle s'ajoute à la durée de formation dispensée dans le centre de formation continue en application des articles 2 et 16 du décret n°2011-995 du 23 août 2012 relatif au diplôme supérieur d'arts appliqués.

L'organisme de formation peut concourir à la recherche de l'entreprise d'accueil. Le stagiaire peut avoir la qualité de salarié d'un autre secteur professionnel.

Lorsque cette préparation s'effectue dans le cadre d'un contrat de travail de type particulier, le stage obligatoire est inclus dans la période de formation dispensée en milieu professionnel si les activités effectuées sont en cohérence avec les exigences du référentiel du Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité design conformes aux objectifs définis ci-dessus.

Candidats en situation de perfectionnement :

Le certificat de stage peut être remplacé par un ou plusieurs certificats de travail attestant que l'intéressé a été occupé dans le domaine de spécialité en qualité de salarié à temps plein pendant six mois au cours de l'année précédant l'examen ou à temps partiel pendant un an au cours des deux années précédant l'examen. Les activités effectuées doivent être en cohérence avec les exigences du référentiel du Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués.

Les candidats rédigent un rapport et un dossier sur leurs activités professionnelles dans le même esprit que le rapport de stage.

Candidats en formation à distance :

Les candidats relèvent, selon leur statut (scolaire, apprenti, formation continue), de l'un des cas précédents.

Candidats qui se présentent au titre de leur expérience professionnelle :

Le certificat de stage peut être remplacé par un ou plusieurs certificats de travail justifiant la nature et la durée de l'emploi occupé. Ces candidats rédigent un rapport sur leurs activités professionnelles dans le même esprit que le rapport de stage.

Candidats scolaires ayant échoué à une session antérieure de l'examen :

Les candidats ayant échoué à une session antérieure de l'examen ont le choix entre présenter le précédent rapport de stage, le modifier ou en élaborer un autre après avoir effectué la ou les périodes de stage correspondantes.

Les candidats apprentis redoublants peuvent présenter à la session suivant celle au cours de laquelle ils n'ont pas été admis :

- soit leur contrat d'apprentissage initial prorogé d'un an ;
- soit un nouveau contrat conclu avec un autre employeur (en application des dispositions de l'article L6222-11 du code du travail)

Annexe 4

GRILLE HORAIRE SEMESTRIELLE

GRILLE SEMESTRIELLE DES ENSEIGNEMENTS

GRILLE SEMESTRIELLE DES ENSEIGNEMENTS			Semestres 1 & 2	Semestres 3 & 4
Domaine de formation Générale				
Pôle Culture				
	UE 1	Humanités modernes	180 h / 6 h sem.	120 h* / 4 h sem.
	UE.2	Langue vivante étrangère	60 h* / 2 h sem.	30 h* / 1 h sem.
	UE.3	Stratégie marketing et juridique	60 h / 2 h sem.	60 h / 2 h sem.
Domaine de formation artistique				
Pôle Recherche et création en arts visuels				
	UE. 4	Cultures & pratiques techniques	30 h* / 1 h sem.	30 h* / 1 h sem.
	UE. 5	Pratiques plastiques & médiations	210 h* / 7 h sem.	90 h* / 3 h sem.
Domaine de formation Professionnelle				
Pôle Recherche et création en design				
	UE .6	Innovation, prospective et recherche	30 h* / 1 h sem.	30 h* / 1 h sem.
	UE. 7	Laboratoire d'expérimentation et de recherches	330 h* / 11 h sem.	-
	UE. 8	Stage en milieu professionnel	-	-
	UE .9	Macro-projet	30 h*	510 h* / 17 h sem
	UE .10	Mémoire de recherche professionnel	-	60 h*(30 h + 30 h)
	UE .11	Mémoire en langue vivante étrangère	-	30 h
Volume horaire annuel étudiant – 30 semaines/année			930h	960h
Volume horaire hebdomadaire étudiant			31 h	32 h
Volume horaire annuel enseignants associés**			120 h	100 h
Volume horaire annuel enseignants – 30 semaines/année			1050 h	1060 h

* Séance par groupe de 10 à 12 étudiants

** Les enseignants associés font partie intégrante du cursus à hauteur de 60 heures chaque semestre 1 et 2 et 50 heures pour chaque semestre 3 et 4.

Annexe 5

RÈGLEMENT D'EXAMEN

RÈGLEMENT D'EXAMEN

		Pour les candidats en formation dans un établissement ayant fait l'objet d'une autorisation d'ouverture conformément à l'article 3 du décret n°2011-995 du 23 août 2011 relatif au DSAA		Candidats individuels	
UNITÉS		FORME	DURÉE	FORME	DURÉE
U 1 A U 1 B U 1 C	Pôle humanités modernes E.1.A Lettres & sciences humaines E.1.B Philosophie générale de l'art et du design E.1.C Histoires des arts, des sciences et des techniques	CCF	-	Ponctuel	0 h 50
U 2	Langue vivante étrangère Anglais	CCF	-		
U 3	Stratégie marketing et juridique	CCF	-		
U 4	Cultures & pratiques techniques	CCF	-		
U 5	Pratiques plastiques & médiation	CCF	-		
U 6	Innovation, prospective et recherche	CCF	-		
U 7	Laboratoire d'expérimentation et de recherche	CCF	-		
U 8	Rapport de stage en milieu professionnel	CCF	-		
U 9	Macro Projet	Ponctuel oral	0 h 50		
U 10	Mémoire de recherche professionnel	Ponctuel oral	0 h 40		
U 11	Mémoire en langue vivante Anglais	Ponctuel oral	0 h 20		

Annexe 6

ORGANISATION & MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les unités d'enseignement du DSAA spécialité Design sont programmées sur 4 semestres, soit 60 semaines, dont un stage en milieu professionnel en France ou à l'étranger de 3 à 9 mois, dont 3 mois au maximum pendant la formation.

Les volumes horaires seront programmés en fonction du projet pédagogique et des périodes de stage définies par chaque centre et laissés à la libre organisation des équipes pédagogiques.

Les épreuves organisées dans le cadre du **contrôle ponctuel de candidat individuel** se fondent sur la présentation d'un dossier de « rapport d'activités professionnelles » contenant des éléments relatifs à chaque Unité et adressé au service chargé de l'organisation de l'examen. Le candidat fait l'objet d'une interrogation orale de 50 minutes, dont au moins 30 minutes d'échange avec le jury de l'examen. Ce temps d'interrogation doit permettre d'évaluer une ou plusieurs unités

DOMAINE GÉNÉRAL (culture)

UE 1 / HUMANITÉS MODERNES

Le module U.E. 1 « Humanités modernes » est constitué de trois matières :

- U.E. 1a / Lettres & sciences humaines
- U.E. 1b / Philosophie générale de l'art et du design
- U.E. 1c / Histoire des arts, des sciences et des techniques

Le volume horaire de l'U.E. 1 (180 h + 120h + 30 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : Lettres & sciences humaines (2 h), Philosophie générale de l'art et du design (2 h), Histoire des arts, des sciences et des techniques (2 h), soit 6 h pendant 30 semaines.
- Semestres 3 & 4 : Lettres & sciences humaines (2 h), Histoire des arts, des sciences et des techniques (2 h) soit 120 h. + Direction des mémoires de recherche (U.E. 10) en co-animation entre un professeur de sciences humaines (30 h / semestres 3 & 4) et un professeur d'arts appliqués (30 h / semestres 3 & 4) **CF. Tableau (a).**

L'U.E. 10 regroupe 30 h de sciences humaines et 30 h d'arts appliqués pour la direction des mémoires de recherche professionnels.

Modalités d'évaluation en CCF de l'U.E. 1 :

- Chaque composante de l'U.E. 1 (U.E.1A, U.E.1B, U.E.1C) est validée par des partiels sous la forme de contrôle en cours de formation.
- Les contenus culturels abordés lors du module U.E. 1 peuvent être articulés aux modules U.E. 4, U.E. 5, U.E. 6, U.E. 7 par des approches thématiques concertées.

Contrôle ponctuel de l'U. 1 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences culturelles du candidat en « Lettres & sciences humaines, Philosophie générale de l'art et du design, Histoire des arts des sciences et des techniques » et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet personnel de création en design.

Évaluation :

- Qualité et pertinence des références recensées et exposées au regard d'une problématique et d'un projet de création en design.
- Capacité à établir un document de synthèse rédigé, organisé et argumenté.
- Capacité à témoigner d'un travail de recherche articulé à un corpus de références culturelles choisies et exploitées à des fins d'argumentation et de démonstration.
- Capacité à témoigner de l'état de cette recherche à l'oral, y compris lors d'un échange.

Modalités :

- Partie U.1 « Humanités modernes » du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance orale (maximum 12000 signes). Le dossier comprendra un choix d'auteurs et d'œuvres littéraires et artistiques en relation avec le parcours du candidat et le projet de création en design (U.9, U.10, U.11).
- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à propos de la partie U. 1.

UE 2 & UE 11 / LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE ANGLAIS

La langue vivante étrangère privilégiera l'enseignement de l'anglais.

Le module U.E. 2 peut être mené en articulation au module U.E. 8 et la préparation du module U.E. 10 lors des semestres 1 & 2.

Le module U.E.11 sera construit en articulation avec les modules U.E. 9 et U.E. 10.

Le volume horaire de l'U.E. 2 (60 h + 30 h), + U.E. 11 (30 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : U.E. 2 / Langue vivante étrangère 1 (2 h pendant 30 semaines), par groupe ne dépassant pas 12 étudiants.
- Semestres 3 & 4 : U.E. 11 / Préparation du mémoire en langue vivante étrangère (30 h annualisées), par groupe ne dépassant pas 12 étudiants.

Les modalités d'évaluation des U.E.2 en CCF & U.E.11 en deux situations ponctuelles :

- L'U.E. 2 est validée par des partiels en cours de formation.
- L'U.E. 11 est validée lors de deux situations : le mémoire en langue étrangère en tant que document (U.E. 11a) ; sa soutenance à l'oral devant un professeur de langues et un professeur d'arts appliqués (U.E. 11b).
- Le mémoire en langue vivante étrangère, est réalisé en anglais.
- La préparation à une certification peut être organisée au sein du module d'enseignement U.E. 2 au cours des 4 semestres, selon le projet pédagogique de section.

Contrôle ponctuel de l'U. 2 & U. 11 pour candidat individuel

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et les compétences du candidat dans l'usage d'une langue étrangère pour exprimer des intentions professionnelles, et échanger en anglais à propos de contenus spécifiques au design en général et au cœur de métier concerné par la mention choisie en particulier (espace, graphisme, mode, produit).

Évaluation :

- Capacité à établir un document de synthèse rédigé, organisé et argumenté en anglais, présentant un rapport d'expérience dans l'usage de l'anglais en situation professionnelle.

Modalités :

- Partie U. 2 – « Langue vivante étrangère / Anglais » du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance orale (maximum 1500 signes).
- Partie U. 11 - « Argumentaire de projet en création Design en anglais » du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance orale (maximum 3000 signes). La partie U. 12 est articulée à la partie U. 10 et U. 11.
- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à propos des parties U. 2 et U. 11.

UE 3 / STRATÉGIE MARKETING & JURIDIQUE

L'unité d'enseignement U.E. 3 peut être articulée aux modules U.E. 5, U.E. 6, U.E. 7 et U.E. 8 au cours des semestres 1 et 2, et U.E. 10 au cours des semestres 2, 3 et 4. Les contenus d'enseignement peuvent faire l'objet d'approches thématiques transversales aux modules U.E. 5, U.E. 6, U.E. 7, U.E. 8.

Le volume horaire de l'U.E. 4 (60 h + 60 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : 2 h hebdomadaires pendant 30 semaines, articulées librement aux modules U.E. 5, U.E. 6, U.E. 7 et U.E. 8 selon les spécificités du projet pédagogique.
- Semestres 3 & 4 : 2h hebdomadaires pendant 30 semaines, articulées au module U.E. 10.

Les modalités d'évaluation en CCF de l'U.E.4 :

- L'U.E. 4 est validée par des partiels en cours de formation pouvant faire l'objet de supports d'évaluation communs aux U.E. 4, U.E. 5, U.E. 6 et U.E. 7 (semestres 1 & 2) et U.E. 9 (semestres 3 & 4).

Contrôle ponctuel de l'U.3 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences culturelles du candidat en « Stratégie Marketing & juridique » et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel.

Évaluation :

- Capacité à établir un document de synthèse rédigé, organisé et argumenté, présentant un rapport d'expérience et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel dans la mention retenue (espace, graphisme, mode, produit).

Modalités :

- Partie U. 3 - « Stratégie Marketing & juridique » du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance orale (maximum 1500 signes).
- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à propos de la partie U. 4

DOMAINE ARTISTIQUE (recherche et création en arts visuels)

UE 4 / CULTURES & PRATIQUES TECHNIQUES

L'unité d'enseignement U.E. 4 est articulée librement aux modules U.E. 5, U.E. 6, U.E. 7 et peut consister soit en ateliers de découvertes de techniques spécifiques, d'exploitation de techniques dédiées et articulées aux micro-projets, ou d'expérimentation fondamentale.

Le volume horaire de l'U.E. 4 (30 h + 30 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : 1 h hebdomadaire pendant 30 semaines, articulée librement aux modules U.E.5, U.E.6 et U.E.7 selon les spécificités du projet pédagogique.
- Semestres 3 & 4 : 1 h hebdomadaire pendant 30 semaines, articulée librement aux modules U.E. 5, U.E. 6, U.E. 9, U.E. 10 et U.E. 11 selon les spécificités du projet pédagogique.

Les modalités d'évaluation en CCF de l'U.E.4 :

- L'U.E. 4 est validée par des partiels en cours de formation pouvant faire l'objet de supports d'évaluation communs aux modules U.E. 5, U.E. 6, U.E.7(semestres 1 & 2), et U.E. 5, U.E. 6, U.E. 9, U.E. 10 (semestres 3 & 4).

Contrôle ponctuel de l'U.4 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences du candidat en « Culture & pratiques techniques » et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel.

Évaluation :

- Capacité à établir un document de synthèse présentant des productions personnelles, organisé et argumenté, présentant un rapport d'expérience et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel dans la mention retenue (espace, graphisme, mode, produit).

Le choix d'une ou plusieurs expériences puisées dans des productions personnelles aura pour but de témoigner d'une culture et de pratiques techniques en lien avec des exigences professionnelles contemporaines d'un métier du design.

Modalités :

- Partie U. 4 - « Cultures & pratiques techniques » du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance orale (maximum 5 pages A4).
- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à propos de la partie U. 4.
- La partie U.5 peut être articulée avec les parties U. 9, U. 10, U. 11 à propos d'une expérience personnelle et professionnelle commune.

UE 5 / PRATIQUES PLASTIQUES & MÉDIATION

L'unité d'enseignement U.E. 5 est articulée librement aux modules U.E. 1, U.E. 4, U.E. 6 et U.E. 7 au cours des 4 semestres, U.E. 9 et U.E. 10 au cours des semestres 2, 3 et 4. Les contenus d'enseignements peuvent faire l'objet d'approches thématiques transversales selon les orientations du projet pédagogique

Le volume horaire de l'U.E. 5 (210 h + 90 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : 7 h hebdomadaires pendant 30 semaines, permettant une variété de pratiques et ateliers diversifiés selon les orientations du projet pédagogique et des ressources locales.
- Semestres 3 & 4 : 3 h hebdomadaires pendant 30 semaines, autonomes ou articulées librement au macro-projet et aux mémoires (U.E. 9, U.E. 10, U.E. 11)

Les modalités d'évaluation en CCF de l'U.E. 5 :

- L'U.E. 5 est validée par des partiels en cours de formation pouvant faire l'objet de supports d'évaluation communs aux modules U.E. 1, U.E. 4, U.E. 6, U.E. 7, U.E. 9, U.E. 10, U.E. 11.
- Un partiel de l'U.E. 5 lors des semestres 3 & 4 concernera l'évaluation des qualités plastiques et didactiques de l'ensemble de la production du macro-projet et des deux mémoires attenants.

Contrôle ponctuel de l'U. 5 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences du candidat en « Pratiques plastiques & médiation » et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel.

Évaluation :

- Capacité à établir un document de synthèse présentant des productions personnelles, organisé et argumenté, présentant un rapport d'expérience et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel dans la mention retenue (espace, graphisme, mode, produit).

Le choix d'une ou plusieurs expériences puisées dans des productions personnelles aura pour but de témoigner d'une culture graphique et plastique et d'une capacité à communiquer ses intentions en lien avec des exigences professionnelles contemporaines d'un métier du design.

Modalités :

- Partie U. 5 – « Pratiques plastiques & médiation » du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance orale (maximum 5 pages A4).
- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à propos de la partie U. 5.
- La partie U. 5 peut être articulée avec les parties U. 9, U. 10, U. 11 à partir d'une expérience personnelle et professionnelle commune.

DOMAINE PROFESSIONNEL (recherche en création en design)

UE 6 / INNOVATION, PROSPECTIVE & RECHERCHE

L'unité d'enseignement U.E. 6 est articulée aux modules U.E. 4, U.E. 5 et U.E. 7 au cours des semestres 1 et 2, et U.E.10 au cours des semestres 2,3 et 4. Les contenus d'enseignements peuvent faire l'objet d'approches thématiques transversales aux modules U.E. 4, U.E. 5.

Le volume horaire de l'U.E. 6 (30 h + 30 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : 1 h hebdomadaire pendant 30 semaines, articulée librement aux modules U.E. 4, U.E. 5 et U.E. 7 selon les spécificités du projet pédagogique.
- Semestres 3 & 4 : 1 h hebdomadaire pendant 30 semaines, articulée librement aux modules U.E. 4, U.E. 5, U.E. 9 et U.E. 10 selon les spécificités du projet pédagogique.

Les modalités d'évaluation en CCF de l'U.E. 6 :

- L'U.E.6 est validée par des partiels en cours de formation pouvant faire l'objet de supports d'évaluation communs aux modules U.E. 4, U.E. 5, U.E. 7 (semestres 1 & 2), et U.E. 4, U.E. 5, U.E. 7, U.E. 9 et U.E. 10 (semestres 3 & 4).

Contrôle ponctuel de l'U. 6 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences du candidat en « Innovation, prospective & recherche » et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel dans la mention retenue (espace, graphisme, mode, produit).

Évaluation :

- Capacité du candidat à exposer au sein d'un projet personnel sa culture et ses compétences en matière d'innovation (positionnement d'une démarche en regard de l'actualité du design), de prospective (capacité d'anticipation et de création) et de recherche (prospection et divergence des propositions).

Modalités :

- Partie U. 6 – « Innovation, prospective & recherche » articulée aux parties U.9 et U. 10 du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance. (Voir modalités des U. 9 et U.10).
- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à propos de la partie U. 6.
- La partie U. 6 doit être articulée aux parties U. 9, U. 10, U. 11 à partir d'une expérience personnelle et professionnelle commune.

UE 7 / LABORATOIRE D'EXPÉRIMENTATION & DE RECHERCHE

Le volume horaire de l'U.E. 7 (330 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : 11 h hebdomadaires pendant 30 semaines dédiés à la démarche créative, au sein d'un laboratoire d'expérimentation et de micro-projets orientés selon le projet pédagogique.

Les modalités d'évaluation en CCF de l'U.E. 7 :

- L'U.E. 8 est validée par des partiels en cours de formation pouvant faire l'objet de supports d'évaluation communs aux modules U.E. 1, U.E. 2, U.E. 3, U.E. 4, U.E. 5, U.E. 6, U.E. 8.

Contrôle ponctuel de l'U. 8 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences du candidat en « Expérimentation et recherche » et sa capacité à opérer un transfert de ses connaissances au service d'un projet professionnel.

Évaluation :

- Capacité à établir un document de synthèse présentant des productions personnelles dont la majorité relève du design en général et de la mention retenue en particulier (espace, graphisme, mode, produit), organisé et argumenté.

Le choix d'une ou plusieurs expériences puisées dans des productions personnelles aura pour but de témoigner d'une capacité à expérimenter et rechercher à l'aide d'outils spécifiques aux métiers du design en lien avec des exigences professionnelles contemporaines.

Modalités :

- Partie U. 7 – « Laboratoire d'expérimentation & de recherche » du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance orale (maximum 10 pages A4).
- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à propos de la partie U. 7.

UE 8 / STAGE EN MILIEU PROFESSIONNEL

Le stage conventionné en situation professionnelle a une durée de 3 à 9 mois, dont 3 mois au maximum ont lieu pendant les 4 semestres. L'organisation et la place des stages professionnels peuvent être définies en fonction du projet pédagogique de section, et des thématiques de recherche des étudiants.

Les 3 mois maximum de stage effectués pendant les 4 semestres seront répartis comme suit :

- 8 semaines maximum réalisées sur le temps scolaire
- 4 semaines réparties sur les périodes de congés selon l'organisation et la nature des périodes de stage.

La période de stage de 3 mois au sein des 4 semestres peut être programmée selon le choix de l'étudiant en accord avec l'équipe pédagogique afin d'acquérir des compétences en cohérence avec sa formation : un stage unique de 12 semaines ou plusieurs périodes (stage de découverte, stage en lien avec le macro-projet, stage lié à un projet d'insertion professionnelle).

Un stage supplémentaire peut ainsi être conventionné par l'établissement de formation au delà de la validation des unités d'enseignement, au cours de l'année civile du 4ème semestre et ainsi s'inscrire dans les programmes de mobilité internationale (Erasmus, Leonardo...) Cette période de stage ne dépassera alors pas 6 mois.

Contrôle ponctuel de l'U8 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences du candidat en tant que spécialiste du design au regard d'un parcours professionnel.

Évaluation :

- Capacité à observer ses productions exposées au sein de la partie U. 8 à l'aide d'un regard distancié et critique et entrevoir les transferts possibles dans le cadre d'une évolution professionnelle de ses pratiques.

Modalités :

- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à partir des parties U. 7, U. 8 et U. 9 du dossier.

UE 9 / MACRO-PROJET

Le volume horaire de l'U.E. 9 (30 h + 510 h) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : 30 h réparties selon le projet pédagogique pour définir le périmètre de recherche du macro-projet, en concertation avec l'équipe pédagogique des 2 premiers semestres et les directeurs de recherche du macro-projet.
- Semestres 3 & 4 : 510 h concernant la construction du macro-projet ainsi comprenant une période dédiée à la présentation et l'évaluation des stages en situation professionnelle, soit 17 hebdomadaires pendant 30 semaines.

Les modalités d'évaluation de l'U.E. 9 :

- Validation par les directeurs de recherche du sujet du macro-projet (semestre 2)
- Partiels intermédiaires lors des semestres 3 & 4 concernant la construction et la conduite d'un projet de recherche en création design : les évaluations peuvent avoir lieu sous la forme de jurys intermédiaires (les jurys intermédiaires sont constitués des professeurs intervenants au sein du DSAA).
- Exposition & soutenance orale de l'ensemble de la recherche et du macro-projet devant un jury constitué pour moitié de l'équipe pédagogique représentée par les directeurs de recherche, et pour moitié par des professionnels, la présidence de jury associant un inspecteur d'arts appliqués et un professeur des universités.

- Le mémoire en français et en anglais sont des pièces constitutives du macro-projet, et font l'objet d'une double évaluation (U.E. 10 & U.E. 11), ainsi qu'une lecture par tous les membres du jury de l'U.E. 9.

- La soutenance orale du macro-projet ne dépasse pas 50 minutes (présentation & échange avec le jury).

Contrôle ponctuel de l'U.9 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences du candidat en « Macro-projet » et sa capacité à conduire une activité de recherche en design dans son ensemble, ses aptitudes à la construction d'un projet professionnel dans la mention retenue (espace, graphisme, mode, produit).

Évaluation :

- Capacité du candidat à exposer au sein d'un projet personnel sa culture et ses compétences en matière de recherche et création en design.

- Capacité du candidat à rendre compte de ses recherches à l'aide d'outils de développement et de médiation appropriés et contemporains.

Modalités :

- Partie U.9 – « Macro-projet » articulée aux parties U. 10 et U. 11 du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance (maximum 10 pages A4).

- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à partir des parties U. 4, U. 6, U. 8, U. 9, U. 10 et U. 11 du dossier.

UE 10 / MÉMOIRE DE RECHERCHE PROFESSIONNEL

Le volume horaire de l'U.E. 10 (30 h + 30 h semestres 3 & 4) est programmé comme suit :

- Semestres 1 & 2 : le mémoire de macro projet peut constituer un support de réflexion, d'analyse lors des périodes de définition du cadre d'étude du macro-projet, périodes à programmer au sein des volumes horaires de l'U.E.1 et de l'U.E.9.

- Semestres 3 & 4 : 2 h hebdomadaires de suivi par un professeur d'humanités modernes et 2 h hebdomadaires de suivi par un professeur d'arts appliqués. Cette co-direction du mémoire permet une approche théorique et pratique de la démonstration, empêchant une écriture désincarnée de la démarche de projet.

Les modalités d'évaluation de l'U.E. 10 :

- Le mémoire est évalué par des partiels en cours de formation (évaluation conjointe à l'U.E. 1), ainsi qu'une évaluation de l'ouvrage terminé en tant que pièce du macro-projet.

- Le mémoire est présenté et soutenu à l'oral pendant 40 minutes, présentation dissociée de la soutenance du macro-projet.

- Les qualités éditoriales de l'ouvrage prennent part à l'évaluation des U.E. 5, U.E. 9 et de l'U.E. 10.

Contrôle ponctuel de l'U. 10 pour candidat individuel :

Objectif de l'épreuve :

Valider les acquis et compétences du candidat en « Macro-projet » et sa capacité à témoigner d'une activité de recherche en design dans son ensemble, ses aptitudes à la construction d'un projet professionnel dans la mention retenue (espace, graphisme, mode, produit), à l'aide d'un argumentaire nourri de références et exposant le cheminement réflexif du macro-projet.

Évaluation :

- Capacité du candidat à exposer au sein d'un argumentaire de projet sa culture et ses compétences en matière de recherche et création en design.

- Capacité à adopter un regard critique à propos d'une production professionnelle personnelle.

Modalités :

- Partie U. 10 – « Argumentaire de macro-projet » articulée aux parties U. 9 et U. 11 du dossier de synthèse rédigé et communiqué au jury avant l'épreuve de soutenance (maximum 6000 signes).
- Lors de la soutenance orale, le jury peut interroger le candidat à partir des parties U. 9, U. 10 et U. 11 du dossier.

UE 11 / MÉMOIRE EN LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE : ANGLAIS

Le volume horaire de l'U.E. 11 (30 h) :

- Semestres 3 & 4 : 1 h hebdomadaire pendant 30 semaines s'ajoutant à l'heure hebdomadaire de l'U.E. 2 et assurée par le même professeur d'anglais. Une co-animation entre le professeur d'anglais et un professeur d'arts appliqués est encouragée selon les ressources de l'équipe pédagogique afin de garantir un lien étroit et régulier avec l'U.E. 9 et l'U.E. 10.

Les modalités d'évaluation de l'U.E. 11 :

- Le mémoire en anglais est évalué par des partiels en cours de formation, ainsi qu'une évaluation de l'ouvrage terminé.
- Le mémoire est présenté et soutenu à l'oral pendant 30 minutes (dont 10 minutes d'échange avec le jury) en anglais, présentation dissociée de la soutenance du mémoire en français (U.E. 10) et du macro-projet (U.E. 9). Le jury de cette soutenance est constitué d'un professeur d'anglais ayant conduit le mémoire, et d'un professeur associé (d'anglais ou d'arts appliqués selon les ressources de la section).
- Les qualités éditoriales de l'ouvrage prennent part à l'évaluation de l'U.E. 11 et de l'U.E. 9, le mémoire en anglais étant une pièce du macro-projet.

Contrôle ponctuel de l'U.11 pour candidat individuel :

Voir partie U. 2.

Annexe 7

RÉPARTITION SEMESTRIELLE DES CRÉDITS ECTS

RÉPARTITION SEMESTRIELLE DES CRÉDITS ECTS

Diplôme supérieur d'arts appliqués Spécialité DESIGN

Domaines	Unités	Enseignements	ECTS			ECTS			Total ECTS DSAA Spécialité Design
			Sem 1	Sem 2	DSAA 1	Sem 3	Sem 4	DSAA 2	
Domaine de formation générale									
Pôle Culture			10	10	20	8	8	16	36
	UE 1	Humanités modernes	6	6	12	5	5	10	22
	UE 2	Langue vivante étrangère	2	2	4	1	1	2	6
	UE 3	Stratégie marketing et juridique	2	2	4	2	2	4	8
Domaine de formation artistique									
Pôle Recherche et création en arts visuels			9	9	18	3	3	6	24
	UE 4	Cultures & pratiques techniques	1	1	2	1	1	2	4
	UE 5	Pratiques plastiques & médiation	8	8	16	2	2	4	20
Domaine de formation professionnelle									
Pôle Recherche et création en design			11	11	22	19	19	38	60
	UE 6	Innovation, prospective et recherche	1	1	2	1	1	2	4
	UE 7	Laboratoire d'expérimentation et de recherche	10	10	20	-	-	-	20
	UE 8	Stage en milieu professionnel	-	-	-	1	1	2	2
	UE 9	Macro-projet	-	-	-	10	10	20	20
	UE 10	Mémoire de recherche professionnel	-	-	-	6	6	12	12
	UE 11	Mémoire en langue vivante étrangère (Anglais)	-	-	-	1	1	2	2
TOTAL DSAA spécialité design			30	30	60	30	30	60	120

Annexe 8

TABLEAUX DE CORRESPONDANCE

TABLEAUX DE CORRESPONDANCE ÉPREUVES – UNITÉS

Épreuves et unités du diplôme supérieur d'arts appliqués « Arts et techniques de la communication » définies par l'arrêté du 17 octobre 1983		Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité Design	
ÉPREUVES	UNITÉS	ÉPREUVES	UNITÉS
Enseignement professionnel		Domaine de formation professionnelle	
Informatique appliquée	UV 3	Innovation, prospective & recherche Laboratoire d'expérimentation et de recherche	UE 6 UE 7
Technique de l'information	UV 7		
Technologie	UV 8		
Projet de synthèse, mémoire et soutenance devant le jury Stage en entreprise	UV 9	Stage en milieu professionnel MACRO-PROJET Mémoire de recherche professionnel	UE 8 UE 9 UE 10
Enseignement artistique		Domaine de formation artistique	
Technique d'expression	UV 6a	Cultures & pratiques techniques Pratiques plastiques & médiations	UE 4 UE 5
Actualité artistique	UV 6b		
Enseignement général		Domaine de formation générale	
Expression – communication	UV 1	Humanités modernes	UE 1 UE 1A UE 1B UE 1C
Langue vivante	UV 2	Langue vivante 1 anglais	UE 2 UE 11
Vie de l'entreprise	UV 5	Stratégie marketing & juridique	UE 3

Annexe 7

Épreuves et unités du diplôme supérieur d'arts appliqués « Architecture intérieure et création de modèles » définies par l'arrêté du 17 octobre 1983		Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité Design	
ÉPREUVES	UNITÉS	ÉPREUVES	UNITÉS
Bureau d'études		Domaine de formation professionnelle	
Projet sur programmation	UV 5	Innovation, prospective & recherche Laboratoire d'expérimentation et de recherche	UE 6
Projet expérimental	UV 6		UE 7
Architecture Technicité des matériaux et procédés de transformation	UV 7		
Architecture Techniques industrielles appliquées	UV 12		
Projet de synthèse, mémoire et soutenance devant le jury	UV 13	Stage en milieu professionnel MACRO-PROJET Mémoire de recherche professionnel	UE 8 UE 9 UE 10
Enseignement artistique		Domaine de formation artistique	
Recherches plastiques et communication visuelle Relation de l'homme avec l'environnement et l'habitat	UV 1	Cultures & pratiques techniques Pratiques plastiques & médiation	UE 4
Recherches plastiques et communication visuelle Relation de l'homme avec l'environnement et l'habitat : application et traduction intégrées au projet et au mémoire	UV 8		UE 5
Philosophie et sciences humaines		Domaine de formation générale	
Psychosociologie, Esthétique et sémiologie, Ergonomie Langue vivante	UV 2	Humanités modernes Langue vivante étrangère anglais	UE 1 UE 1A UE 1B UE 1C
Techniques de communication et d'animation Psychosociologie, Esthétique et sémiologie, Ergonomie Langue vivante application et traduction intégrées au projet et au mémoire dans le cadre du bureau d'études	UV 9		UE 2 UE 11
Sciences exactes			
Physique de l'habitat, mathématiques appliquées, théorie et techniques informatiques	UV 3		
Physique de l'habitat, mathématiques appliquées, théorie et techniques informatiques : application et traduction intégrées au projet et au mémoire dans le cadre du bureau d'études	UV 10		
Economie et gestion			
Adaptation des structures économiques au monde contemporain Gestion économique et juridique	UV 4	Stratégie marketing & juridique	UE 4
Gestion économique et juridique Economie et gestion intégrées au mémoire	UV 11		

Annexe 7

Épreuves et unités du diplôme supérieur d'arts appliqués « Mode et environnement » définies par l'arrêté du 17 octobre 1983		Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité Design	
ÉPREUVES	UNITÉS	ÉPREUVES	UNITÉS
Élaboration des tendances		Domaine de formation professionnelle	
Philosophie et sciences humaines Technique de communication	UV 1	Innovation, prospective & recherche Laboratoire d'expérimentation et de recherche	UE 6 UE 7
Bureau d'étude	UV 2		
Conception des gammes			
Bureau d'étude Technologie	UV 4		
Projets		Stage en milieu professionnel MACRO-PROJET Mémoire de recherche professionnel	UE 8 UE 9 UE 10
Bureau d'étude et technologie	UV 6		
Le projet personnel - le mémoire Rapport de stage	UV 10a UV 10b		
Recherche plastique		Domaine de formation artistique	
Techniques d'expression	UV 7a	Cultures & pratiques techniques Pratiques plastiques & médiation	UE 5 UE 6
Environnement culturel			
Histoire de l'art et des modes	UV 7b		
Environnement culturel		Domaine de formation générale	
Philosophie Techniques de communication Langue vivante	UV 8	Humanités modernes	UE 1 UE 1A UE 1B UE 1C UE 2 UE 11
Conception des gammes			
Économie appliquée	UV 3		
Projets			
Sciences appliquées	UV 5		
Conception et diffusion de collection			
Sciences humaines – Économie appliquée Sciences appliquées	UV 9		

Annexe 7

Épreuves et unités du diplôme supérieur d'arts appliqués « Concepteur-créateur textile » définies par l'arrêté du 17 octobre 1983		Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité Design	
ÉPREUVES	UNITÉS	ÉPREUVES	UNITÉS
Conception – Création : Recherches		Domaine de formation professionnelle	
Conception – Création : Recherches	UV 7	Innovation, prospective & recherche Laboratoire d'expérimentation et de recherche	UE 6 UE 7
Conception création : projet			
Conception création : projet	UV 8	Stage en milieu professionnel MACRO-PROJET Mémoire de recherche professionnel	UE 8 UE 9
Techniques de réalisation	UV 9		UE 10
Enseignements artistiques fondamentaux		Domaine de formation artistique	
Enseignements artistiques fondamentaux	UV 1	Cultures & pratiques techniques Pratiques plastiques & médiation	UE 4
Enseignements artistiques Appliqués			UE 5
Enseignements artistiques appliqués	UV 2		
Langue vivante étrangère		Domaine de formation générale	
Langue vivante étrangère	UV 3	Langue vivante étrangère	UE 2 et UE 11
Physique-chimie appliqués	UV 4a	-	-
Économie – gestion	UV 4b	Stratégie marketing & juridique	UE 3
Infographie PAO			
Infographie PAO	UV 5	-	-
Infographie CAO-DAO			
Infographie CAO-DAO	UV 6		
Technologie de la communication			
Technologie de communication	UV 10	Humanités modernes	UE 1 UE 1A UE 1B UE 1C

Annexe 7

Épreuves et unités du diplôme supérieur d'arts appliqués « Créateur-concepteur » définies par l'arrêté du 23 juillet 1994		Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité Design	
ÉPREUVES	UNITÉS	ÉPREUVES	UNITÉS
		Domaine de formation professionnelle	
Projet à dominante analytique et méthodique	UV 1	Innovation, prospective & recherche Laboratoire d'expérimentation et de recherche	UE 6
Projet à dominante de recherche plastique appliquée	UV 2		UE 7
Projet à dominante technique	UV 3		
Projet de synthèse, mémoire, soutenance	UV 4	Stage en milieu professionnel MACRO-PROJET Mémoire de recherche professionnel	UE 8 UE 9 UE 10
Moyens informatisés	UV 9		
		Domaine de formation artistique	
Recherche plastique	UV 5a UV 5b	Culture & pratiques techniques Pratiques plastique & médiation	UE 4 UE 5
Arts, techniques & civilisations	UV 6a UV 6b	Histoire générale de l'art et du design	UE 1.C
		Domaine de formation générale	
Philosophie et sciences humaines	UV 7a UV 7b	Humanités modernes	UE 1 UE 1A UE 1B
Langue vivante	UV 8	Langue vivante étrangère anglais	UE 2 UE 11
Droit, gestion et mercatique appliquée	UV 10	Stratégie marketing & juridique	UE 3

Annexe 7

Épreuves et unités du diplôme supérieur d'arts appliqués « Arts et techniques de la communication » option « création typographique » définies par l'arrêté du 5 septembre 1996		Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité Design	
ÉPREUVES	UNITÉS	ÉPREUVES	UNITÉS
Enseignement professionnel		Domaine de formation professionnelle	
Technologie de l'information et de la communication	UV 5	Innovation, prospective & recherche Laboratoire d'expérimentation et de recherche	UE 6
Informatique - typographie numérique	UV 8		UE 7
Projet de synthèse, mémoire et soutenance devant le jury Stage en entreprise	UV 9	Stage en milieu professionnel	UE 8
		MACRO-PROJET	UE 9
		Mémoire de recherche professionnel	UE 10
Enseignement artistique		Domaine de formation artistique	
Recherche plastique	UV 4	Culture & pratiques techniques Pratiques plastique & médiation	UE 4
Calligraphie -dessin typographique - mise en page	UV 7		UE 5
Histoire – sémiographie – métamorphose des écritures	UV 6		
Enseignement général		Domaine de formation générale	
Expression – communication	UV 1	Humanités modernes	UE 1
Histoire	UV 3		UE 1A
			UE 1B
			UE 1C
Langue vivante	UV 2	Langue vivante étrangère Anglais	UE2 UE11

Annexe 7

Épreuves et unités du diplôme supérieur d'arts appliqués « Illustration médicale et scientifique » définies par l'arrêté du 5 septembre 1996		Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité Design	
ÉPREUVES	UNITÉS	ÉPREUVES	UNITÉS
Enseignement professionnel		Domaine de formation professionnelle	
Informatique / technologie Informatique 2D Informatique animation 2D/3D	UV 1a UV 1b UV 1c	Innovation, prospective & recherche Laboratoire d'expérimentation et de recherche	UE 6 UE 7
Données éditoriales	UV 2		
Design de communication	UV 3		
Anatomie Biologie	UV 5a UV 5b		
Atelier DIS (design illustration scientifique) Projet de synthèse, mémoire et soutenance devant le jury Stage en entreprise	UV 4a UV 4b UV 4c	Stage en milieu professionnel MACRO-PROJET Mémoire de recherche professionnel	UE 8 UE 9 UE 10
Enseignement artistique		Domaine de formation artistique	
Expression plastique/Dessin Dessin morphologique	UV 6a UV 6b	Cultures & pratiques techniques Pratiques plastique & médiation	UE 4 UE 5
Étude du document	UV 7		
Enseignement général		Domaine de formation générale	
Français /Lettres Philosophie	UV 8 UV 10	Humanités modernes	UE 1 UE1A UE 1B UE 1C
Langue vivante	UV 9	Langue vivante étrangère Anglais	UE 2 UE 11