

# Programme des enseignements en DN MADE

## Parcours *Mode et éditorial* et *Mode et Textiles*

pour les deux premiers semestres (S1—S2)

Découverte — Acquisition des fondamentaux

*Document de travail*

### **Projet pédagogique.**

Conformément au référentiel de formation, le projet pédagogique du diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) s'appuie sur une forte interconnexion entre les différentes disciplines et les différentes unités d'enseignement (UE), qui participent ensemble à la démarche de projet.

Le laboratoire de conception et de création est le lieu de convergence de l'ensemble des disciplines, qui gèrent en équipes transversales le projet global de formation en intégrant les acquis disciplinaires spécifiques, notamment en s'attachant à traiter différentes thématiques communes dont celle du *Printemps de l'écriture*, mais aussi par exemple la représentation du corps humain ou la communication du vêtement par l'outil graphique.

Ce modèle permet une compréhension progressive de l'imbrication étroite de tous les enseignements et des allers et retours constants entre théorie et pratique, allers et retours essentiels à la vie des métiers.

Les pavés jaunes signalent les enseignements spécifiques à chaque parcours.

### **Modalités d'évaluation communes à toutes les UE de S1 à S4.**

Conformément à l'art. D642-48 du Code de l'éducation créé par le Décret n°2018-367 du 18 mai 2018 relatif au DN MADE et à l'art. 5 de l'arrêté du 22 janvier 2014 ainsi qu'à l'art. 5 de la Convention académique de coopération pédagogique du 17 octobre 2018, la Commission pédagogique du DN MADE de l'ORT Strasbourg est consultée sur l'organisation de la formation, les modalités d'évaluation des étudiants, la validation des unités d'enseignement et des stages.

Les décisions relatives au passage des étudiants dans l'année supérieure, les redoublements, les exclusions et les dispenses de scolarité, de stage ou d'épreuve lui sont également soumis pour avis.

Une évaluation diagnostique est pratiquée au cours des premières semaines de S1. Les étudiants sont informés à l'avance des situations d'évaluation.

# SEMESTRE I

## **Enseignements génériques.**

### **UE (unité d'enseignement) I. Humanités et cultures.**

#### **EC (élément constitutif) I.1 Humanités Approches en philosophie et lettres-sciences humaines de la problématisation, de concepts fondamentaux et des méthodologies appliquées.**

##### **Philosophie.**

- Description du contenu de l'enseignement : Le cours vise à favoriser l'accès de chaque étudiant à l'exercice réfléchi du jugement et à lui offrir une culture philosophique initiale. Ces deux finalités sont substantiellement unies ; l'enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et de la philosophie de l'art, et inclut des connaissances du domaine de l'esthétique, et des sciences humaines, sans toutefois s'y réduire. Il aborde également des questions qui concernent le monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art.  
Expression écrite et orale : L'explication de texte s'attache à dégager les enjeux philosophiques et la démarche caractéristique d'un extrait de longueur restreinte. En interrogeant de manière systématique la lettre de ce texte, elle précise le sens et la fonction conceptuelle des termes employés, met en évidence les éléments implicites du propos et décompose les moments de l'argumentation, sans jamais séparer l'analyse formelle d'un souci de compréhension de fond, portant sur le problème traité et sur l'intérêt philosophique de la position construite et assumée par l'auteur ;  
Culture philosophique : l'art et la nature, la culture, le langage, l'art et les arts, la technique et les techniques, les sciences et leur application, artisanat et industrie.
- Compétences évaluées (cf. maquette) : C2.1, C4.1-2-3, C7.1, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : 2 contrôles par semestre (un à mi-parcours, un en fin de semestre) ; Le premier contrôle est un contrôle de connaissance (1h) et le second est une courte explication de texte (guidée par des questions)(1h) ; Les coefficients seront les mêmes pour les deux contrôles.

##### **Lettres.**

- Description du contenu de l'enseignement : Pratique et perfectionnement de l'expression orale et écrite, acquisition d'un socle culturel pour comprendre l'histoire des idées et des représentations en lien avec l'Histoire des arts et la philosophie, afin de créer des passerelles entre les différentes expressions artistiques et leur fondement théorique.  
Expression écrite : techniques de la description (vocabulaire et stylistique) à partir de textes littéraires ; vocabulaire des sens et des perceptions ; Expression orale : exercices d'oralité, langage verbal et langage corporel (exercices de prononciation, de concentration et d'attention ; Culture générale/histoire des idées et des représentations : les grands textes fondateurs de la culture occidentale et leurs représentations dans l'histoire des arts : approche chronologique I, l'Antiquité.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-2-3, C7.1, C10.5.

- Modalités d'évaluation par contrôle continu : 1 note d'oral (comprenant un exposé et une note de participation et d'implication) coefficient 1 et 2 évaluations écrites de contrôle continu (un devoir à la maison et un devoir sur table) coefficient 1 chacune, + un carnet de bord coefficient 0,5 ; 1 évaluation de fin de semestre : test de connaissances sur les contenus linguistiques et culturels du semestre coefficient 1.

### **EC1.2 Culture des arts, du design et des techniques Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques.**

- Description du contenu de l'enseignement : L'enseignement de culture des arts, du design et des techniques se concentre sur la transmission de savoirs théoriques tout en favorisant des approches méthodologiques pratiques (analyses d'œuvres, recherches documentaires, présentations...). Ce cours vise l'acquisition d'un socle de connaissances historiques et culturelles dans les domaines les plus larges des arts et des techniques (objet, espace, graphisme, vêtement, textile, spectacle et autres).

Le premier semestre se concentre sur l'acquisition des repères chronologiques essentiels liés à la culture des arts, des civilisations et des techniques de la préhistoire à nos jours et amorce l'apprentissage de l'analyse d'œuvres : Avoir une vision d'ensemble sur la chronologie artistique et constituer les jalons des grands repères à partir de références historiques, comprendre leurs liens avec les courants artistiques, l'évolution technique et l'évolution sociétale, savoir resituer une œuvre, un espace ou un produit dans son contexte de création et de production, savoir déployer une méthode afin d'analyser formellement et sémantiquement une création, être capable d'exploiter des outils graphiques et rédactionnels et maîtriser l'expression écrite et orale.

- Compétences évaluées : C2.1, C4.2-4, C7.1, C9.3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluation diagnostique : un QCM de culture générale et artistique, nombre de notes par semestre : au moins 4 petits devoirs notés sur 5 (faisant au total une note sur 20) et une dissertation notée sur 20, coefficient 1.

## **Enseignements transversaux.**

### **UE2. Méthodologies, techniques et langues.**

#### **EC2.1. Outils d'expression et d'exploration créative Apprentissage et pratiques des outils et médias fondamentaux — modes d'expérimentation et de recherche.**

- Description du contenu de l'enseignement : Cet atelier participe à la construction des apprentissages des outils et méthodes d'expérimentation, de visualisation et de compréhension nécessaires à la démarche de projet. Il a pour objectif d'amener l'étudiant à connaître, explorer, expérimenter puis maîtriser la variété des différents outils et l'encourager à la recherche et à l'expérimentation ; définir progressivement une démarche singulière et personnelle en utilisant la variété des différents moyens et média graphiques, plastiques et volumiques ; repérer et comprendre les diverses liaisons qui existent entre production artistique et créative et les autres champs d'activité des métiers d'art et de design ; chercher et tisser lui-même ces différentes liaisons vis-à-vis de sa propre production ; construire ainsi progressivement son propre vocabulaire et s'engager dans une posture d'expression personnelle.

Compétences piliers : acquérir une méthodologie spécifique à la conduite de projets créatifs se déclinant ainsi : problématiser et conceptualiser : être capable de soulever des questions pertinentes et d'imaginer différentes possibilités de déploiement d'un projet, de retranscrire des notions abstraites dans un langage plastique approprié ; créer, concevoir et synthétiser : imaginer, élaborer et construire de manière structurée un ensemble cohérent et adapté à sa destination ; communiquer : être capable de verbaliser, énoncer, argumenter et

partager les choix et les idées qui sous-tendent un projet en faisant preuve d'esprit critique ; maîtriser les outils, techniques et modes d'expression relevant des arts plastiques (dessin, couleur, volume, communication visuelle, infographie...) ; développer une pratique et une écriture artistique personnelles par le biais des différents moyens d'expression et d'exploration créative, éventuellement étayées par des connaissances issues de l'étude d'œuvres du passé et de la création contemporaine.

- Compétences évaluées : C9.1-3, C10.2-5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : 3 projets évalués sur le semestre en outils d'expression et exploration créative.

## **EC2.2 Technologies et matériaux dont 3h d'enseignement scientifique avec EC2.3 Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas.**

### **Technologie.**

- Description du contenu de l'enseignement : Matières naturelles d'origine végétale (coton, lin, chanvre, kenaff, ramie, jute, sisal), leur origine, leur culture, leur extraction, leur structure, leurs caractéristiques et qualités techniques, actions avec des produits chimiques, identification d'un matériau : identifier les fibres, les répertorier, les comparer, les manipuler en fonction de leurs propriétés telles que la rétractabilité, reconnaître l'origine d'une fibre en procédant à un test de combustion ; maîtriser et utiliser un vocabulaire approprié spécifique aux différentes techniques et procédés d'élaboration, de fabrication et d'usage des textiles et matériaux souples ; analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés.
- Compétences évaluées : C4.1-2, C9.2, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : Réalisation des fiches de matières textiles évaluée 1 fois par semestre *coefficient 1* ; analyse des matières textiles selon un visuel mode, design... *coefficient 3*.

### **Physique et matériaux.**

- Description du contenu de l'enseignement : Étude des matières naturelles végétales au niveau moléculaire, retour sur les notions d'atomes, de molécules et de macromolécules. Compétences visées : maîtriser et utiliser un vocabulaire scientifique approprié pour décrire les différentes fibres d'origine végétale, analyser la structure moléculaire et microscopique d'une fibre et conduire une réflexion argumentée pour en déduire les propriétés physico-chimiques.
- Compétences évaluées : C4.1-2, C9.2, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : Évaluation écrite et évaluation de travaux d'exposés une fois par semestre.

## **EC2.3 Outils et langages numériques Apprentissage des outils numériques fondamentaux : PAO-CAO.**

- Description du contenu de l'enseignement : Construit en parallèle avec EC3.3 Communication et médiation du projet et en collaboration avec les langues vivantes (EC2.4) et les outils d'expression et d'exploration (EC2.1), ce module permettra aux étudiants de découvrir des outils numériques, leurs spécificités et leurs enjeux pour les processus créatifs de design et d'art visuel. S'adressant à des étudiants sans prérequis, l'apprentissage de notions essentielles à la démarche de projet sera envisagé par une didactique mêlant outil traditionnel et outil numérique ; ainsi les activités mises en place permettront aux étudiants de développer leur vision dans l'espace et d'acquérir des notions de représentation conventionnelle, de mise en page et d'analyse méthodique. L'apprentissage des outils se fera en transversalité avec la démarche

créative : Ressources (iconographie et analyse), investigation (structuration de la recherche créative), communication (rendus graphiques) ; ce lien fort avec la démarche créative permettra aux étudiants de saisir les étapes et enjeux du projet et de les associer à des outils numériques spécifiques tels que les logiciels en ligne de structuration de la pensée, les systèmes de gestion de contenu internet, les logiciels de modélisation et de graphisme ; l'outil traditionnel (dessin) complétera et fera écho à l'outil numérique par l'utilisation de tablettes graphiques. Compétences à acquérir : Savoir pratiquer les outils de base de la communication graphique (*Photoshop, In design, Illustrator*), de la modélisation 3D (*3DS Max*), d'un système de gestion de contenu internet (*JIMDO*), de logiciels en ligne de structuration de la pensée (*WordCloud, Coggle*) ; acquérir des notions de représentation spatiale et de mise en page, savoir analyser et situer dans son contexte une production contemporaine de façon méthodique et structurée en combinant outils traditionnels et numériques, savoir rechercher des références sur internet et les réorganiser à dessein, découvrir des procédés graphiques créatifs et des démarches artistiques contemporaines et innovantes.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.2, C3.3, C7.1-2, C8.2-3, C9.3, C10.5-6-7, C11.1-2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : Évaluation diagnostique : Entretien avec les étudiants pour évaluer les prérequis, fiche d'auto-évaluation pour connaître les compétences dans chacun des logiciels ; Rendu d'une production numérique issue des TD successifs de la séquence, 2 rendus évalués par semestre ; TD en temps limité de 3h30 ou présentation orale d'un travail personnel.

#### **EC2.4 Langues vivantes *Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement de la compréhension et de l'expression orales et écrites.***

##### **Anglais.**

- Description du contenu de l'enseignement : Pratique de la langue vernaculaire, acquisition dans un premier temps d'un vocabulaire commun aux différents champs du design et des métiers de l'art (formes, dimensions, couleurs, matériaux ...) puis introduction au domaine de la mode (métiers, tendances, usages) ; harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement de la compréhension et de l'expression orale et écrite ; exercices écrits et oraux pour progresser dans la maîtrise de la langue.  
Compétences à acquérir : compréhension et expression écrites et orales de niveau B2 du CECRL, rédaction de courriers professionnels, présentation et analyses de documents en lien avec la mode et le design et permettant l'acquisition de repères culturels et artistiques, la diversification des domaines artistiques et l'exploitation d'un lexique spécialisé.
- Compétences évaluées : C2.2, C4.1-2-3-4, C10.5.
- Modalités d'évaluation en contrôle continu : Évaluations écrites concernant la compréhension de l'écrit et/ou de l'oral, présentation orale ou écrite de travaux de groupe ou individuels, exposés, tenue d'un carnet de bord en anglais, travail sur la langue.

#### **EC2.5 Contextes économiques et juridiques *Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat.***

Cet enseignement est dispensé à partir de la deuxième année (S3).

## **Enseignements pratiques et professionnels.**

### **UE3. Ateliers de création.**

#### **EC3.1 Savoir-faire et excellence technologique Découverte et sensibilisation.**

##### **Majeure MODE Atelier.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce cours vise à l'acquisition de connaissances liées au fonctionnement et aux domaines de la mode et des tendances ainsi qu'à l'exploration et à la mise en œuvre des outils graphiques, créatifs et techniques liés à la création de mode ; , divers workshops animés par des professionnels permettent d'ouvrir le champ des possibles créatifs, en particulier d'un point de vue technique.  
Compétences à acquérir : savoir observer puis transcrire graphiquement, mettre en œuvre des outils graphiques variés, développer une culture du domaine de la mode, exercer sa créativité, expérimenter par étapes la démarche de projet ; mobiliser une culture générale artistique pour analyser et apprécier les contextes de création ; démontrer une pratique plastique personnelle ; énoncer ses idées ; identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet ; identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C4.1-2-3-4, C7.1, C8.1, C9.1-2-3, C10.2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : Début du premier semestre: évaluation diagnostique sous forme d'exercices graphiques de maîtrise des outils et de dessin d'observation ; trois travaux durant le semestre, augmentant progressivement leur ampleur et leur complexité jusqu'en fin de semestre. Certains des travaux seront organisés en transversalité ou en parallèle avec d'autres matières.

##### **PARCOURS MODE ET ÉDITION : Mineure Numérique.**

- Description du contenu de l'enseignement : Ce module permet aux étudiants de découvrir les enjeux et les spécificités des différents médias et outils entrant dans le champ de la communication visuelle. Ils auront à appréhender les méthodologies de conceptualisation spécifiques au domaine éditorial ainsi que les techniques de fabrication et les processus de développement numérique dédiés (logiciels de PAO, de montage vidéo, de développement web...) ainsi que leurs modes de diffusion (blog, réseaux sociaux). Le module sera partagé entre cours théoriques et travail en atelier de création, où les projets seront développés jusqu'à la réalisation.  
Compétences à acquérir : connaître la terminologie propre au secteur afin de pouvoir échanger avec les professionnels, savoir analyser une demande précise répondant à une problématique spécifique au secteur d'activité, être capable de donner une réponse pertinente à cette demande tout en l'inscrivant dans une démarche créative et contemporaine, savoir mobiliser les outils nécessaires à sa mise en œuvre, qu'il s'agisse d'outils de réalisation, d'évaluation, de budgétisation ou de planification.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C4.1-2-3-4, C7.1, C8.1, C9.1-2-3, C10.2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : Projet - coefficient 1, écrit - coefficient 1, puis Projet + présentation orale (durée 20 mn) - coefficient 1.

##### **PARCOURS MODE ET TEXTILES : Mineure Matériaux.**

- Description du contenu de l'enseignement : Ce module vise à explorer les aspects sémantiques, sensoriels, et structurels des matériaux sous la forme de projets plastiques de manipulation (bois, papier, fil, tissu) intégrant contraintes techniques et sémantiques. Les aspects culturels

et techniques sont abordés sous la forme de recherches documentaires et de communications orales et graphiques.

Compétences à acquérir : La manipulation de matériaux permet aux étudiants d'explorer leur potentiel de transformation et d'assemblage dans les trois dimensions, de retranscrire des notions abstraites par un langage plastique approprié, issu de recherches et de sélections pertinentes, d'élaborer un concept et la stratégie pour le mettre en œuvre, de restituer son travail par différents médias et ainsi de reconnaître et de caractériser les spécificités sensorielles et structurelles de différents matériaux. Les recherches documentaires permettent aux étudiants de savoir trouver des ressources sur internet et au CDI, d'organiser et de classer des informations de façon structurée, de communiquer oralement et graphiquement (outil traditionnel et numérique), d'organiser un travail de groupe et se répartir les tâches pour ainsi comprendre les spécificités techniques et culturelles des matériaux.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C4.1-2-3-4, C7.1, C8.1, C9.1-2-3, C10.2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : Évaluation diagnostique : Entretien avec les étudiants pour évaluer les prérequis, exercice de micro-projet créatif ; travail personnel à la maison (carnet de croquis et exposés en groupe), une évaluation par semestre (*coeff.1*) ; rendu graphique, plastique et présentation orale d'un projet développé sur 4-6 semaines, individuel et en groupe : un projet évalué par semestre (*coeff.1*) ;  
Présentation orale individuelle d'un projet développé à l'aide de supports graphiques et plastiques (10mn, *coeff.2*).

### **EC3.2 Pratique et mise en œuvre du projet *Micro-projets ouverts sur différents champs de la création.***

- Description du contenu de l'enseignement : Ce module vise à explorer la démarche de projet en commun avec l'atelier de création Mode par des demandes spécifiques intégrant contraintes techniques et sémantiques ; en lien avec ECI.1 pour l'aller retour théorie-pratique et avec EC3.3 pour assurer la communication et la médiation du projet, l'accent sera mis tour à tour sur la créativité, l'expérimentation et la communication. Les étudiants pourront ainsi appréhender les différentes étapes du projet d'art appliqué tout en explorant les aspects sémantiques, sensoriels, et structurels de différents matériaux. Les aspects culturels et matériels seront abordés sous la forme de recherches documentaires et de communications orales et graphiques.  
Compétences à acquérir : savoir explorer le potentiel créatif de matériaux divers, savoir retranscrire des notions abstraites par un langage plastique approprié, savoir élaborer un concept et la stratégie pour le mettre en œuvre, restituer son travail par différents médias, reconnaître et caractériser les spécificités sensorielles et structurelles de différents matériaux.
- Compétences évaluées : C4.3-4, C8.1-2, C10.2-3-5-6-7, C11.1.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : Évaluation diagnostique : Entretien avec les étudiants pour évaluer les prérequis, exercice de micro-projet créatif ; TD en temps limité de 2h à la fin de chaque séquence de cours (2 à 3 TD évalués par semestre), puis TD en temps limité de 2h ou entretien oral de présentation du dossier.

### **EC3.3 Communication et médiation du projet *Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication.***

- Description du contenu de l'enseignement : Mettant en résonance outils traditionnels et outils numériques (EC2.3), assurant le rapport entre théorie et pratique (EC3.2), ce module vise à explorer les différents modes et codes de représentation et de recherche dans la démarche de projet : techniques de créativité, tendances, *mind mapping*, croquis de recherche, croquis conceptuels, croquis d'analyse, *storyboards*, maquettes de mise en page, représentations conventionnelles (perspectives, géométriques), planches de communication (typographie, composition et mise en page). Les spécificités techniques et les enjeux de création et de communication des différents modes

de représentation seront mis en évidence par des études de cas, exercices et microprojets.

Compétences à acquérir : Connaître les techniques et enjeux de différents modes et systèmes de représentation, appréhender les principes et techniques de créativité (divergence, convergence) afin d'explorer une demande, savoir communiquer une intention par un discours oral structuré prenant appui sur des supports didactiques, savoir communiquer en groupe pour explorer et présenter des idées.

- Compétences évaluées : C4.3-4, C8.1, C10.2-3-5-6-7, C11.1.
- Modalités d'évaluation : cf. EC3.2.

## **Accompagnement vers l'autonomie (heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés). UE4. Professionnalisation.**

### **EC4.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études *Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherche articulées aux cours de technologie, matériaux et projets, séjours d'observation.***

- Description du contenu de l'enseignement : Ce module permet aux étudiants de mettre leur apprentissage en perspective avec la réalité des métiers auxquels ils se destinent : visite de structures professionnelles (studio de création, atelier d'illustrateur, de sérigraphie, imprimerie), suivi individualisé des projets professionnels, renforcement de compétences spécifiques en fonction des orientations visées par l'étudiant, temps consacré au développement d'un projet particulier.  
Compétences à acquérir : Savoir-faire techniques et méthodologiques professionnels, travail en collaboration avec les acteurs du secteur, veille technologique et environnementale.
- Compétences évaluées : C3.1, C7.2, C9.2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : Rapport synthétique — *coefficient 1*, réalisation d'un document mis en forme — *coefficient 2*.

# SEMESTRE 2

## **Enseignements génériques.** **UE5. Humanités et cultures.**

### **EC5.1 Humanités Une connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des lettres et sciences humaines ainsi que des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.**

#### **Philosophie.**

- Description du contenu de l'enseignement : le cours vise à favoriser l'accès de chaque étudiant à l'exercice réfléchi du jugement et à lui offrir une culture philosophique initiale. Ces deux finalités sont substantiellement unies ; l'enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et de la philosophie de l'art, et inclut des connaissances du domaine de l'esthétique, et des sciences humaines, sans toutefois s'y réduire. Il aborde également des questions qui concernent le monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art.  
Compétences à acquérir : Expression écrite et orale : Etude méthodique et progressive des diverses dimensions d'une question donnée à travers l'exercice de la dissertation. Apprendre à formuler un problème à partir d'une question initiale et y répondre en développant une analyse suivie et cohérente de ce problème. Culture philosophique : le rôle social et politique des savants et des artistes, monde moderne et monde contemporain, sens et signification, expression et communication.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-2-3, C7.1, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : 2 contrôles par semestre (1 vers le milieu, 1 à la fin) ; le premier contrôle est un contrôle de connaissance (1h) et le second est une courte explication de texte (guidée par des questions). (1h) Les coefficients seront les mêmes pour les deux contrôles.

#### **Lettres.**

- Description du contenu de l'enseignement : Pratique et perfectionnement de l'expression orale et écrite, acquisition d'un socle culturel pour comprendre l'histoire des idées et des représentations.  
Compétences à acquérir en expression écrite : techniques de l'argumentation : présenter et soutenir une thèse à partir de textes littéraires ou d'œuvres cinématographiques ; en expression orale : exercices d'oralité, langage verbal et langage corporel (prononciation, concentration, attention) ; culture générale/histoire des idées et des représentations : les grands textes fondateurs de la culture occidentale et leurs représentations dans l'histoire des arts : approche chronologique 2, le Moyen Âge et la Renaissance.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-2-3, C7.1, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : 1 note d'oral (comprenant un exposé et une note de participation et d'implication) coefficient 1 et 2 évaluations écrites de contrôle continu (un devoir à la maison et un devoir sur table) coefficient 1 chacune, + un carnet de bord coefficient 0,5 ; test de connaissances sur les contenus linguistiques et culturels du semestre coefficient 1.

### **EC5.2 Culture des arts, du design et des techniques *Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales.***

- Description du contenu de l'enseignement : se situant dans la continuité de S1, le cours du deuxième semestre laisse place à des approches thématiques transversales dans les domaines les plus larges des arts, du design et des techniques et ouvre sur différentes méthodologies d'analyses d'œuvres.  
Compétences à acquérir : obtenir une vision d'ensemble sur la chronologie artistique et les jalons des grands repères à partir de références historiques, comprendre leurs liens avec les courants artistiques, l'évolution technique et l'évolution sociétale ; savoir resituer une œuvre, un espace ou un produit dans son contexte de création et de production. Savoir déployer une méthode afin d'analyser formellement et sémantiquement une création, être capable d'exploiter des outils graphiques et rédactionnels et maîtriser l'expression écrite et orale.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-3-4, C7.2, C9.3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : nombre de notes par semestre : au moins 4 petits devoirs notés sur 5 (faisant au total une note sur 20) et une dissertation notée sur 20, *coefficient 1*.

## **Enseignements transversaux.**

### **UE6. Méthodologies, techniques et langues.**

#### **EC6.1. Outils d'expression et d'exploration créative *Approfondissement des outils et médias fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.***

- Description du contenu de l'enseignement : cet atelier vise à rendre l'étudiant capable de connaître, explorer, expérimenter puis maîtriser la variété des différents outils et l'encourager à la recherche et à l'expérimentation ; définir progressivement une démarche singulière et personnelle en utilisant la variété des différents moyens et média graphiques, plastiques et volumiques ; repérer et comprendre les diverses liaisons qui existent entre production artistique et créative et les autres champs d'activité des métiers d'art et de design ; chercher et tisser lui-même ces différentes liaisons vis-à-vis de sa propre production ; construire ainsi progressivement son propre vocabulaire et s'engager dans une posture d'expression personnelle.  
Compétences piliers : acquérir une méthodologie spécifique à la conduite de projets créatifs se déclinant ainsi : problématiser et conceptualiser : être capable de soulever des questions pertinentes et d'imaginer différentes possibilités de déploiement d'un projet, de retranscrire des notions abstraites dans un langage plastique approprié ; créer, concevoir et synthétiser : imaginer, élaborer et construire de manière structurée un ensemble cohérent et adapté à sa destination ; communiquer : être capable de verbaliser, énoncer, argumenter et partager les choix et les idées qui sous-tendent un projet en faisant preuve d'esprit critique ; maîtriser les outils, techniques et modes d'expression relevant des arts plastiques (dessin, couleur, volume, communication visuelle, infographie...) ; développer une pratique et une écriture artistique personnelles par le biais des différents moyens d'expression et d'exploration créative, éventuellement étayées par des connaissances issues de l'étude d'œuvres du passé et de la création contemporaine.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-4, C9.1, C10.2-5-6, C11.1-2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : 3 projets évalués sur le semestre.

**EC6.2 Technologies et matériaux dont 3h d'enseignement scientifique avec EC6.3 Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matériauthèque.**

**Technologie.**

- Description du contenu de l'enseignement : Matières naturelles d'origine animale, provenant de mammifères (chèvre, chameau, alpaga, lama, vigogne) ou d'insectes et mollusques (soie, pourpre), leur appellation, leur origine, leur élevage, l'extraction du filament, caractéristiques et qualités textiles, action avec des produits chimiques.  
Compétences à acquérir : identifier les fibres, les répertorier, les comparer, les manipuler en fonction de leurs propriétés telles que la feutrabilité, reconnaître l'origine d'une fibre en procédant à un test de combustion ; maîtriser et utiliser un vocabulaire approprié spécifique aux différentes techniques et procédés d'élaboration, de fabrication et d'usage des textiles et matériaux souples ; analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés.
- Compétences évaluées : C4.1-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2, C9.1-2-3, C10.2-3-4-5, C11.2-3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : réalisation des fiches de matières textiles évaluée 1 fois par semestre *coefficient 1* ; analyse des matières textiles selon un visuel mode, design... *coefficient 3*.

**Physique et matériaux.**

- Description du contenu de l'enseignement : étude des matières naturelles d'origine animale au niveau moléculaire, les macromolécules d'origine animale.  
Compétences à acquérir : maîtriser et utiliser un vocabulaire scientifique approprié pour décrire les différentes fibres d'origine animale, analyser la structure moléculaire et microscopique d'une fibre et conduire une réflexion argumentée pour en déduire les propriétés physico-chimiques.
- Compétences évaluées : C4.1-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2, C9.1-2-3, C10.2-3-4-5, C11.2-3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluation écrite et évaluation de travaux d'exposés 1 fois par semestre.

**EC6.3 Outils et langages numériques *Approfondissement des outils numériques fondamentaux : PAO-CAO et initiation aux langages numériques.***

- Description du contenu de l'enseignement : en lien avec EC5.1 Humanités-lettres, EC6.2 Technologies et matériaux, EC6.4 Langues vivantes et EC7.3 Communication et médiation du projet, ce module permet aux étudiants d'approfondir le champ d'utilisation des outils numériques selon leurs spécificités pour le projet créatif de design et d'art visuel. Les compétences techniques et réflexives acquises en SI sont réinvesties dans des projets personnels intégrant des contraintes spécifiques : modélisation d'accessoires et génériques pour le défilé de mode, animation pour le Printemps de l'écriture. Le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception sont aussi explorés par des pratiques innovantes comme des recherches formelles aléatoires et l'impression 3D. Les outils suivants sont abordés ou approfondis : logiciels de modélisation et d'impression 3D (rendu 3DS Max, Makerbot print), logiciels d'animation et de montage (After Effects), Photoshop.  
Compétences à acquérir : savoir utiliser les outils numériques dans un projet global en utilisant les compétences techniques et réflexives acquises : rendu texturé avec 3DS Max et Photoshop, les fondamentaux de l'animation avec After Effects, savoir mettre en relation aspect

plastique et aspect sémantique par la recherche et l'élaboration d'hypothèses, explorer le potentiel technologique pour élargir le vocabulaire formel et la vision créative.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1, C4.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.1-2-3, C9.3, C10.5-6-7, C11.1-2-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : rendu d'une production numérique issue des TD successifs de la séquence, 2 rendus évalués par semestre ; TD en temps limité de 3h30 ou présentation orale d'un travail personnel.

#### **EC6.4 Langues vivantes *Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.***

##### **Anglais.**

- Description du contenu de l'enseignement : introduction du vocabulaire des couleurs, fibres, tissus, vêtements, principes et éléments du design de mode ; pratique de la langue vernaculaire, acquisition dans un premier temps d'un vocabulaire commun aux différents champs du design et des métiers de l'art (formes, dimensions, couleurs, matériaux ...) puis introduction au domaine de la mode (métiers, tendances, usages) ; harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement de la compréhension et de l'expression orale et écrite ; exercices écrits et oraux pour progresser dans la maîtrise de la langue.  
Compétences à acquérir : cf. semestre I.
- Compétences évaluées : C2.2, C4.1-2-3-4, C10.5-6.
- Modalités d'évaluation en contrôle continu : évaluations écrites concernant la compréhension de l'écrit et/ou de l'oral, présentation orale ou écrite de travaux de groupe ou individuels, exposés, tenue d'un carnet de bord en anglais, travail sur la langue.

#### **EC6.5 Contextes économiques et juridiques *Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées.***

Cet enseignement est dispensé à partir de la deuxième année (S3).

### **Enseignements pratiques et professionnels.**

#### **UE7. Ateliers de création. *Savoir-faire et excellence technologique Échantillonnage, élaboration de matériauthèque.***

##### **EC7.1 *Savoir-faire et excellence technologique Découverte et sensibilisation.***

##### **MAJEURE Mode Atelier.**

- Description du contenu de l'enseignement : Dans ce cours seront développés des micro-projets de design de mode en lien avec des notions explorées dans les mineures et/ou en expression plastique. L'expérimentation des différentes phases d'un projet de design de mode sera déployée progressivement tout au long du semestre, en concentrant certaines étapes. L'ancrage d'une création dans une démarche d'éco-conception sera développé.

Compétences à acquérir : Développer une culture du domaine de la mode, s'approprier une notion, s'engager dans une démarche

exploratoire de création de formes vestimentaires ; mobiliser une culture générale artistique pour analyser et apprécier les contextes de création, du design et des métiers d'art ; énoncer ses idées ; identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet ; analyser des données ; travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet ; identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2, C4.1-2-3, C7.1, C8.1, C9.1-2-3, C10.1-2-3-5-6-7, C11.1-2-4.
- Modalités d'évaluation en contrôle continu : trois travaux durant le semestre, augmentant progressivement leur ampleur et leur complexité jusqu'en fin de semestre, la plupart des travaux seront organisés en transversalité ou en parallèle avec d'autres matières.

### **Majeure MODE Numérique.**

- Description du contenu de l'enseignement : donner aux étudiants les prérequis nécessaires à l'apprentissage des codes conventionnels du dessin technique qui sera abordé en deuxième année (techniques de représentations, croquis et travail sur le trait) : langage de représentation et typologie, expression d'un volume par le dessin au trait, fonctions de base du logiciel Adobe Illustrator (organiser l'espace de travail, tracer une forme en vectoriel et l'habiller graphiquement).  
Compétences à acquérir : savoir adapter le langage de représentation à la typologie du dessin, savoir exprimer un volume par un dessin au trait, savoir utiliser les fonctions de base du logiciel Adobe Illustrator (organiser l'espace de travail, tracer une forme en vectoriel et l'habiller graphiquement).
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2, C4.1-2-3, C7.1, C8.1, C9.1-2-3, C10.1-2-3-5-6-7, C11.1-2-4.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : exercice pratique - *coefficient 1* ; exercice pratique + remise dossier de travaux - *coefficient 1*.

### **PARCOURS MODE ET ÉDITION : Mineure Numérique.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce semestre permettra aux étudiants de renforcer leurs connaissances théoriques et pratiques des médias et outils numériques et les projets pourront davantage s'articuler sur l'interdisciplinarité Mode/Éditorial. Sur la base des acquis du premier semestre, ceux-ci pourront être développés jusqu'à l'expérimentation de la publication (suivi d'une technique d'impression, publication d'un site web, d'une application numérique spécifique, montage d'une vidéo...).
- Compétences à acquérir : Connaître les théories récurrentes telles que les questions de Lasswell, le modèle de *Shannon et Weaver*, la hiérarchie des effets, savoir organiser un contenu selon un parcours de lecture construit et en réponse à un objectif défini, savoir mobiliser les outils nécessaires à sa mise en œuvre, qu'il s'agisse d'outils de réalisation, d'évaluation, de budgétisation ou de planification.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2, C4.1-2-3, C7.1, C8.1, C9.1-2-3, C10.1-2-3-5-6-7, C11.1-2-4.
- Modalités d'évaluation par continu : projet - *coefficient 1*, exercice pratique - *coefficient 1* ; projet + présentation orale (durée 20 mn) - *coefficient 1*.

### **PARCOURS MODE ET TEXTILES : Mineure Matériaux.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce module s'appuie sur les compétences de manipulation et sur les connaissances acquises au premier semestre pour élaborer des micro-projets d'expression plastique et d'art appliqué axés sur des aspects spécifiques aux matériaux : recherche plastique de textures, expression d'un concept, expérimentations. Des notions spécifiques au domaine de la mode comme le tissage sont introduites au cours du semestre qui se termine par un projet commun avec la Majeure mode. Les thématiques envisagées sont

l'hybridation, la transgression, l'accumulation, la récupération, l'identité, l'intérieur/extérieur, la fiction, l'instantané, le rapport structure/enveloppe, micro/macro ...

Compétences à acquérir : es étudiants sont amenés à explorer des démarches créatives contemporaines qui interrogent des notions de temps et d'échelles de rapport au corps et à l'identité, de récupération et de transformation pour ainsi acquérir des compétences réflexives et techniques. Ils sont ainsi capables de mettre en relation l'idée et la forme par la recherche et l'élaboration d'hypothèses, mener un projet de manière structurée et autonome en prenant en compte les contraintes sémantiques et structurelles. Des compétences techniques dans la manipulation et l'imbrication de matériaux souples et rigides (tissages, coutures, liens ...) sont également acquises.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2, C4.1-2-3, C7.1, C8.1, C9.1-2-3, C10.1-2-3-5-6-7, C11.1-2-4.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : travail personnel à la maison (carnet de croquis et exposés en groupe), une évaluation par semestre (coeff.1) ; rendu graphique, plastique et présentation orale d'un projet développé sur 4-6 semaines, individuel et en groupe : un projet évalué par semestre (coeff.1) ; présentation orale individuelle d'un projet développé à l'aide de supports graphiques et plastiques (10mn, coeff.2).

### **EC7.2 Pratique et mise en œuvre du projet *Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création.***

- Description du contenu de l'enseignement : ce module s'appuie sur les compétences acquises en S1 pour élaborer en lien avec EC5.1 Humanités-lettres, EC7.1 Savoir-faire et excellence technologique, EC7.3 Communication et médiation du projet des projets globaux d'arts appliqués donnant lieu à une production graphique et plastique. Les principales étapes du projet seront abordées : réflexion sur une problématique contemporaine, expression d'un concept, expérimentations, sélection et validation des hypothèses, réalisation, communication. Compétences à acquérir : les étudiants seront amenés à explorer des démarches créatives contemporaines qui interrogent des notions de temps et d'échelles de rapport au corps et à l'identité, de récupération et de transformation pour acquérir des compétences réflexives et techniques. Ils sauront ainsi mettre en relation l'idée et la forme par la recherche et l'élaboration d'hypothèses, mener un projet de manière structurée et autonome en prenant en compte les contraintes sémantiques et structurelles. Des compétences techniques dans la manipulation et l'imbrication de matériaux souples et rigides (tissages, coutures, liens ...) seront également acquises.
- Compétences évaluées : C4.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1, C8.1, C9.1-3, C10.2-3-5-6-7.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : TD en temps limité de 2h à la fin de chaque séquence de cours (2 à 3 TD évalués par semestre) ; TD en temps limité de 2h ou entretien oral de présentation du dossier.

### **EC7.3 Communication et médiation du projet *Apprentissage des modes et codes de représentation et de communication.***

- Description du contenu de l'enseignement : en lien avec EC6.3 Outils et langages numériques et EC7.2 Pratique et mise en œuvre du projet, ce module propose aux étudiants d'utiliser et de moduler à dessein des techniques de recherche et de représentation dans le cadre de microprojets, de l'élaboration à la communication.  
Compétences à acquérir : savoir élaborer un projet à partir d'une thématique proposée en sélectionnant à chaque étape les outils graphiques et plastiques appropriés, savoir communiquer une démarche de projet de façon lisible et argumentée par des supports de communications didactiques et un discours structuré, seul ou en groupe.
- Compétences évaluées : C4.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1, C8.1, C9.1-3, C10.2-3-5-6-7.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : cf. EC7.2.

## **Accompagnement vers l'autonomie (heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés). UE8. Professionnalisation.**

### **EC8.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études *Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherche articulées aux cours de technologie, matériaux et projets, séjours d'observation.***

- Description du contenu de l'enseignement : ce module permet aux étudiants de mettre leur apprentissage en perspective avec la réalité des métiers auxquels ils se destinent : visite de structures professionnelles (d'un studio de création, d'un atelier d'illustrateur, d'une imprimerie, d'un atelier de sérigraphie) et de renforcer leurs compétences spécifiques en fonction des orientations visées ; suivi individualisé des projets professionnels : un temps sera consacré au développement d'un projet particulier.  
Compétences à acquérir : savoir-faire techniques et méthodologiques professionnels, savoir travailler en collaboration avec les acteurs du secteur, savoir opérer une veille technologique et environnementale.
- Compétences évaluées : C3.1, C7.2, C9.2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : rapport synthétique — *coefficient 1*, réalisation d'un document mis en forme — *coefficient 2*.

### **EC8.2 Stage de 2 semaines dans une structure publique ou privée qui soit compatible avec les objectifs et les débouchés de la formation.**

- Modalités d'évaluation : fiche de synthèse résumant l'expérience professionnelle de l'étudiant et son point de vue – *coefficient 1* ; soutenance orale de 15mn (7mn de présentation, 8mn de questions) devant jury composé d'un enseignant en professionnalisation, d'un enseignant d'atelier de création ainsi que d'un enseignant en économie-gestion – *coefficient 1*.

# **Programme des enseignements en DN MADE**

## **Parcours *Mode et Éditorial* et *Mode et Textiles***

pour la seconde année (S3-S4)

Approfondissement — Spécialisation

*Document de travail*

### ***Rappel du projet pédagogique.***

Conformément au référentiel de formation, le projet pédagogique du diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) s'appuie sur une forte interconnexion entre les différentes disciplines et les différentes unités d'enseignement (UE), qui participent ensemble à la démarche de projet.

Le laboratoire de conception et de création est le lieu de convergence de l'ensemble des disciplines, qui gèrent en équipes transversales le projet global de formation en intégrant les acquis disciplinaires spécifiques, notamment en s'attachant à traiter différentes thématiques communes dont celle du Printemps de l'écriture, mais aussi par exemple la représentation du corps humain ou la communication du vêtement par l'outil graphique.

Ce modèle permet une compréhension progressive de l'imbrication étroite de tous les enseignements et des allers et retours constants entre théorie et pratique, allers et retours essentiels à la vie des métiers.

Les pavés jaunes signalent les enseignements spécifiques à chaque parcours.

### ***Modalités d'évaluation communes à toutes les UE de S1 à S4.***

Conformément à l'art. D642-48 du Code de l'éducation créé par le Décret n°2018-367 du 18 mai 2018 relatif au DN MADE et à l'art. 5 de l'arrêté du 22 janvier 2014 ainsi qu'à l'art. 5 de la Convention académique de coopération pédagogique du 17 octobre 2018, la Commission pédagogique du DN MADE de l'ORT Strasbourg est consultée sur l'organisation de la formation, les modalités d'évaluation des étudiants, la validation des unités d'enseignement et des stages.

Les décisions relatives au passage des étudiants dans l'année supérieure, les redoublements, les exclusions et les dispenses de scolarité, de stage ou d'épreuve lui sont également soumis pour avis.

Les étudiants sont informés à l'avance des situations d'évaluation.

# SEMESTRE 3

## Enseignements génériques. UE9. Humanités et cultures.

### EC9.1 Humanités. Réflexions sur la pratique du design et des métiers d'art, au sein d'enjeux actuels éclairés par la philosophie et les sciences humaines.

#### Philosophie.

- Description du contenu de l'enseignement : le total de 21 séquences (à raison d'une par semaine) laisse des séquences libres pour les évaluations et les exposés.  
Thème : la justice. Notions principales abordées : La société et les échanges, la politique, la justice, le droit. Questions principales abordées : Tous les échanges sont-ils égoïstes ? Faut-il espérer une société plus égalitaire ? Faut-il se libérer du travail ? Introduction (1s) : Une situation de disette extrême peut-elle justifier le cannibalisme ? Sommes-nous propriétaires de nous-mêmes ? Une mère porteuse a-t-elle le droit de garder l'enfant qu'elle a mis au monde ? Quel travail mérite quel salaire ? Il s'agira dans ce cours de résoudre des questions politiques complexes en opposant différentes conceptions de la justice (utilitariste, libertarienne, déontologiste...) et en convoquant les grands philosophes : Aristote, Kant, Rawls, Marx... Des dilemmes les plus ordinaires aux grandes questions qui agitent nos sociétés, il s'agit toujours d'interroger les principes d'équité, de citoyenneté, de justice.
  1. Le principe du plus grand bonheur. L'utilitarisme (3s) Références : Bentham, John Stuart Mill ;
  2. Sommes-nous propriétaires de nous-mêmes ? le libertarisme (3s) Références : Robert Nozick ;
  3. Quel travail mérite salaire ? Marché et moralité (2s) Références : Adam Smith ;
  4. C'est l'intention qui compte. Le déontologisme (3s) Références : Emmanuel Kant ;
  5. Une défense de l'égalité. (3s) Références : John Rawls ;
  6. Le travail aliéné (3s) Références : Hegel, Marx ;
  7. La mode et la société marchande (3s) Référence : Simmel, *La philosophie de la mode* ; Bourdieu, *La distinction*.
 Compétences à acquérir : problématisation de notions et questions ; conceptualisation de notions et distinctions conceptuelles ; argumentation rationnelle de thèses et d'objections ; lecture et analyse de texte.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-2-3, C7.1, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : deux notes par semestre : exposé, question de cours, explication de texte.

#### Lettres-sciences humaines.

- Description du contenu de l'enseignement : pratique et perfectionnement de l'expression orale et écrite, acquisition d'un socle culturel pour comprendre l'histoire des idées et des représentations (culture générale, histoire des XVIIe et XVIIIe siècles en S3, des XIXe et XXe en S4, mouvements littéraires en relation avec l'art.

Compétences à acquérir : expression écrite : techniques du résumé de texte, apprendre à reformuler la thèse d'autrui avec fidélité et concision, textes en rapport avec l'art ou le design ; expression orale : un exposé seul ou à plusieurs en rapport avec les thèmes étudiés en cours.

- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-2-3, C7.1, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : une note d'oral (exposé, coefficient 1) et trois évaluations écrites (deux devoirs à la maison et un en classe), coefficient 2 chacune ; une évaluation en fin de semestre : test de connaissance sur le cours d'histoire de la littérature.

### **EC9.2 Culture des arts, du design et des techniques. Des grandes évolutions historiques de la création appliquée aux prémices du design.**

- Description du contenu de l'enseignement : le cours portera sur la période post-Révolution Industrielle et s'intéressera notamment à la naissance de la société de consommation et à l'émergence d'objets nouveaux et d'artefacts, ainsi que leur lien avec l'histoire de l'art.  
Compétences à acquérir : culture de l'histoire de l'art et du design et des enjeux sociétaux associés : comprendre les concepts mis en jeu dans la création d'art et d'artefacts et savoir en discuter.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-3-4, C6.2, C7.1.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : différents exercices écrits ou oraux dans le semestre pour le contrôle continu et un travail écrit en fin de semestre (50% de la note finale).

## **Enseignements transversaux.**

### **UE10. Méthodologies, techniques et langues.**

#### **EC.10.1. Outils d'expression et d'exploration créative Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création.**

- Description du contenu de l'enseignement : les semestres S1 et S2 ont permis la découverte et la pratique des outils d'expression fondamentaux qui ont servi à définir une démarche singulière par le biais de moyens d'expression et d'exploration créatives, graphiques, plastiques et volumiques. Ces enseignements en exploration créative ont assuré une mise en dialogue de la production artistique et de la création avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design dans une perspective d'approche pluridisciplinaire.  
En S3-S4 ils se déploient dans un souci d'approfondissement tout au long des deux parcours *Mode et Édition* et *Mode et Textiles*. Comme en première année le modèle pédagogique s'appuie sur une forte interconnexion entre les différentes disciplines et les différentes UE, qui participent ensemble à la démarche de projet. L'atelier d'exploration créative demeure en liaison avec le laboratoire de conception et de création ainsi qu'avec les autres ateliers et enseignements qui dans les deux parcours proposés à l'ORT Strasbourg sont des lieux de convergence et d'interdisciplinarité pour les différents projets déployés. L'atelier en S3 puis en S4 demeure un lieu de création artistique où les relations entre les différents médiums, les supports, les outils, les pratiques et productions croisées peuvent s'exprimer. Une approche pratique et théorique des différents domaines du design permet d'explorer, d'approfondir et de construire une spécificité de création. L'enseignement dans cette matière développe une pédagogie active avec un ou deux projets collaboratifs durant chacun des deux semestres.  
Compétences à acquérir : problématiser, conceptualiser et communiquer demeurent à la base des compétences à acquérir ; acquérir et développer la maîtrise des médiums utilisés en atelier ; approfondir et développer les différentes possibilités de déployer un sujet, un projet par rapport aux éléments abstraits dont l'étudiant dispose ou d'éléments provenant de sa propre culture et mémoire ; appréhender les différentes formes d'écriture

comme des modes de production inhérents à la pratique artistique et aux techniques liées à l'impression et à la sérigraphie ainsi qu'à leur utilisation dans le domaine de la création plastique ; approfondir l'analyse des supports iconographiques, iconologiques et typographiques ; proposer une démarche de création cohérente, savoir exposer et justifier des choix créatifs tant dans le domaine de l'édition papier que dans le cadre spécifique élargi (scénographie de l'espace public, signalétique) ; se montrer apte à organiser une liaison systématique entre théorie et pratique, ce qui est nécessaire dans les métiers de la mode, de la communication, de l'édition et du graphisme ; communiquer : transmettre et partager les idées qui sous-tendent les différents projets et les options choisies qui ont conduit à sa réalisation.

- Compétences évaluées : C2.1, C3.1-3, C4.1, C9.3, C10.2-3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : dossiers portant sur 2 à 3 projets semestriels, les règles étant fixées par chaque enseignant.

### **EC10.2 Technologies et matériaux dont 3h d'enseignement scientifique avec EC10.3. Investigation des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétence.**

#### **Technologie : Matières chimiques, innovations, mélanges.**

- Description du contenu de l'enseignement : investigation des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétence. La technologie est abordée de deux manières : la technologie fondamentale et la technologie appliquée et créative. La technologie fondamentale repose sur la connaissance et le repérage des différents processus de fabrication d'un produit textile (de la fibre à la surface), en exposant la variété des possibilités permettant d'aboutir à l'effet, l'aspect ou la qualité recherchée dans le cadre d'un projet et en se basant sur l'innovation technologique, les techniques et les développements sociaux à chercher des réponses éthiques et durables qui touchent l'industrie du textile d'aujourd'hui. Dans cette dynamique la technologie appliquée doit décrypter et explorer les différentes sphères composant le monde de l'industrie de la mode et doit être pensée autour de problématiques en relation avec le laboratoire de création et de conception et l'ensemble des savoirs associés.

Objectifs : offrir une possibilité de découvrir l'univers textile à travers des notions théoriques mais également par l'exploration concrète ; prendre conscience des enjeux environnementaux d'aujourd'hui dus aux nombreuses applications textiles dans le quotidien et dans la société en général ; faire émerger des problématiques en s'appuyant sur les référents culturels et technologiques de l'ensemble du champ disciplinaire.

Moyens : approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de technologie appliquée et les ateliers de création ; workshops avec des professionnels intervenant au cours des différentes étapes des projets ; visites des entreprises ou salons professionnels.

Contenus de cours : les différentes fibres textiles chimiques artificielles d'origine naturelle, minérale, chimique synthétique ; les microfibres ; les fibres non feu (*Nomex*®), fibres thermorégulatrices (*Coolmax*®), antibactériens. Microencapsulation. Les propriétés et aspects des fibres. Les différents domaines d'application. Innovations. Aspects visuels et tactiles ; Les différents mélanges de fibres. L'intérêt qualitatif des mélanges de fibres : performance (résistance à l'abrasion, durabilité, résilience...), confort (isolation thermique, absorption, toucher...), entretien (lavage, séchage, repassage, rétrécissement...) et innovation technologique.

Compétences à acquérir : maîtriser et utiliser un vocabulaire approprié et spécifique aux différentes techniques et procédés d'élaboration de fabrication et d'usage des textiles et matériaux souples ; analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ; identifier, répertorier, comparer les fibres, reconnaître l'origine d'une fibre en procédant à un test de combustion ; manipuler les fibres en fonction de leurs propriétés (ex : thermoplastiques, les différences d'affinités tinctoriales des fibres...).

- Compétences évaluées : C3.1, C4.2-3-4, C5.2-3, C6.2, C7.1, C8.1-2, C9.1, C10.1, C11.1.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : durant le semestre, préparer des fiches textiles et ponctuellement des questionnaires ; à la fin du semestre, analyser un document.

### Sciences physiques.

- Description du contenu de l'enseignement : a lumière et les couleurs ; synthèse additive et soustractive ; application à la peinture et à l'impression couleur.  
Compétences à acquérir : distinguer synthèse additive et soustractive ; exploiter un cercle chromatique ; interpréter la couleur d'un mélange ; savoir exploiter un diagramme CIE ; extraire et exploiter des informations portant sur les pigments, les colorants et leur utilisation dans le domaine des arts.
- Compétences évaluées : C3.1, C4.2-3-4, C5.2-3, C6.2, C7.1, C8.1-2, C9.1, C10.1, C11.1.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluation écrite ou évaluation de travaux d'exposés en alternance avec la technologie.

### ECI0.3 Outils et langages numériques. **Approfondissement des outils de spécialité et apprentissage des langages numériques.**

Ce module permettra aux étudiants de consolider et d'approfondir leurs compétences techniques afin d'acquérir une autonomie progressive dans la pratique des logiciels de graphisme et des modeleurs 3D (*Photoshop, In design, 3 DS Max, After Effects*).

- Description du contenu de l'enseignement : des exercices et micro-projets d'art graphique (conception visuelle et mise en scène d'une création artistique) en lien avec la mode sont proposés aux étudiants afin qu'ils acquièrent une aisance dans la pratique numérique tout en développant leur identité et leurs connaissances artistiques. Les étudiants ont ainsi l'opportunité d'explorer différentes approches créatives mêlant l'outil numérique avec l'outil traditionnel (dessin, matières, photographies) dans le cadre d'une série sur la figurine habillée ; la conception et la communication de mode (tenues, accessoires) sera abordée par des mises en situation (remplacement dans un environnement fiction ou réaliste), par des mises en page (affiche, planche de communication, magazine, *mood board*, esquisses de recherche, photographie artistique, site internet...) ; enfin ils ont l'opportunité de modéliser, de texturer et d'éclairer des réalisations avec la possibilité d'une impression par stéréolithographie (l'environnement d'un podium de mode, modélisation et rendu 3D de bijoux, chaussures, sacs...).
- Compétences à acquérir : savoir utiliser, choisir et croiser des outils de la communication graphique à dessein (*Photoshop, In design, Illustrator*) et des outils de modélisation 3D (*3DS Max*) ; se perfectionner dans la recherche, la conception et la communication mode par l'intermédiaire de l'outil numérique ; savoir structurer la recherche créative de projet par l'outil numérique, s'approprier des procédés graphiques créatifs et des démarches artistiques contemporaines et innovantes.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-3, C4.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.1-2-3, C9.1-2-3, C10.2-3-5-6-7, C11.1-2-3-4-5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : rendu d'une production numérique issue des TD successifs de la séquence, 2 rendus évalués par semestre ; TD en temps limité de 3h30 ou présentation orale d'un travail personnel.

### ECI0.4 Langues vivantes. **Culture internationale de référence, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne, TOEIC, TOEFL.**

#### Anglais.

- Description du contenu de l'enseignement : poursuite de l'acquisition de champs lexicaux et construction de compétences autour d'une thématique : l'industrie de la mode (fabrication, de la fibre au produit fini) et les questions qu'elle pose ; consolidation des acquis et développement des cinq compétences langagières : écouter, lire, parler, écrire, interagir, notamment à l'oral ; travail sur le monde de l'entreprise en vue de la préparation des

stages et de la poursuite d'études ou la mobilité professionnelle.

Compétences à acquérir : compréhension et expression orales et écrites de niveau B2 du CECRL. La compréhension orale est pratiquée systématiquement afin de gagner en autonomie dans la compréhension de documents audio de niveaux variés. L'expression orale continue ainsi que l'interaction à l'oral en groupe est privilégiée. La compréhension écrite est aussi régulièrement sollicitée avec de nombreuses études de documents en cours de séquence, et une évaluation en fin de séquence. On s'attachera à favoriser le développement d'une capacité réflexive et argumentative, en particulier dans un contexte de conception avec présentation de projets individuels ou de démarches de création.

- Compétences évaluées : C2.2, C4.3-4, C9.1, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluations écrites et orales de la compréhension d'un document écrit ou oral en lien avec le domaine professionnel, travail sur la langue, présentation orale de travaux de groupe ou individuels, feedback sur le stage, tenue d'un carnet en anglais avec thèmes précis.

### **EC10.5 Contextes économiques et juridiques. Études de cas, élaboration de projets collaboratifs, spécificités économiques et juridiques.**

#### **Économie et gestion.**

- Description du contenu de l'enseignement : apport de contenus notionnels relatifs à la vie de l'entreprise ; appréhension des enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques dans le cadre de l'évolution d'une entreprise sur son marché ; mobilisation des savoirs et mise en œuvre des compétences développées en première année ; mise en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise.  
Compétences à acquérir : qualifier une situation précontractuelle et repérer le processus de formation d'un contrat ; analyser un contrat de travail et justifier les clauses de ce contrat au regard des besoins de l'entreprise et des salariés ; rédiger des comptes rendus d'activité ; structurer sa réflexion autour de la démarche commerciale de développement d'une entreprise (plan marketing) ; développer une réflexion stratégique de développement d'une activité ; connaître les principaux outils de gestion à court terme et à moyen terme (trésorerie, équilibre financier, prévisions...).
- Compétences évaluées : C4.1-2-3-4, C6.1, C7.2, C9.2-3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : contrôles de connaissances (en droit comme en gestion) comportant chaque fois deux parties : des contrôles formels de l'apprentissage des cours (comme des définitions par exemple) et des applications pratiques (sous forme d'études de problématiques d'entreprise).

## **Enseignements pratiques et professionnels.**

### **UE11. Ateliers de création. (12 ECTS)**

#### **EC11.1 Techniques et savoir-faire. Pratiques et approfondissement d'un champ spécifique.**

##### **Majeure MODE Atelier.**

- Description du contenu de l'enseignement : durant les deux semestres les étudiants de deux parcours vont travailler sur des projets communs. En S3, le projet se déroule autour de la couleur, tendance, matière et forme ; les compétences acquises durant la première année (S1-S2) vont être enrichies et approfondies par un enseignement théorique et pratique. Vont être étudiés tous les aspects techniques, sociologiques et esthétiques de

la création. Vont être développées des expertises sensibles, prospectives et professionnelles de la couleur, des tendances, des matériaux, de la surface et du volume en relation avec la mode contemporaine.

Ce programme vise à développer la créativité et l'innovation en amenant les étudiants à effectuer des recherches autour d'un thème commun aux deux mineures : *Matériaux* et *Numérique*. Des croisements ponctuels permettent d'expérimenter la richesse de transposition entre les disciplines ; l'atelier de création fonctionne en étroite collaboration avec la technologie, l'atelier de matériaux, numérique et informatique ; les méthodes techniques sont abordées à l'occasion de workshops broderie, tissage, maille, photographie.

Compétences à acquérir : cet enseignement engage des compétences plastiques, techniques et méthodologiques du secteur de la mode ; il permet aux étudiants d'analyser, de préciser, de répondre à une problématique imposée par une démarche créative dont la réalisation s'appuie sur les innovations technologiques et le choix des outils pertinents.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluation de chaque étape du développement du projet ; présentation du projet complet (avec émargement).

### **Majeure MODE Numérique.**

- Description du contenu de l'enseignement : sur la base des acquis en S1 et S2, les étudiants abordent les enjeux liés au dessin conventionnel de mode, sur le plan formel comme sur le plan technique ; ils explorent les approches et tendances qui en régissent les codes et opèrent, dans le cadre d'un travail en groupe, une typologie complète du vêtement.

Compétences à acquérir : connaître les interactions entre formes de découpe et volume d'un vêtement ; savoir représenter un vêtement à plat en donnant toutes les informations techniques de fabrication/réalisation nécessaires et suffisantes à la réalisation du prototype ; maîtriser des fonctions avancées du logiciel *Adobe Illustrator* permettant de figurer la texture, les différentes coutures comme les accessoires liés, savoir déployer une méthodologie de production professionnelle.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : exercices pratiques - *coefficient 1*, exercice pratique + remise dossier de travaux - *coefficient 1*.

### **PARCOURS MODE ET ÉDITION : Mineure Numérique.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce semestre permettra aux étudiants de découvrir les outils de communication dédiés à l'univers de la mode et leurs spécificités sémiotiques, techniques et technologiques ; les acquis de S1 et S2 pourront être développés jusqu'à l'expérimentation de la publication (suivi d'une technique d'impression, publication d'un site web, ...).

Compétences à acquérir : savoir choisir de manière pertinente les outils de communication, d'édition et de publication en fonction des objectifs annoncés, savoir les inscrire dans une stratégie globale ; connaître les techniques et technologies dédiées à ces outils, mais aussi leur histoire, les enjeux sociaux et économiques qui s'y rattachent ; maîtriser la terminologie propre au secteur afin de travailler avec les professionnels.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : projets - *coefficient 1*, exercices pratiques - *coefficient 1* ; projet + présentation orale (durée : 20 mn) - *coefficient 1*.

### **PARCOURS MODE ET TEXTILES : Mineure Matériaux.**

- Description du contenu de l'enseignement : cet atelier vise à développer des expériences sensibles autour des matières, des couleurs et des

surfaces. La pratique est axée sur des démarches expérimentales abordées en *Outils d'expression et d'exploration créative* (EC10.1) et sur des apports techniques en lien avec la Majeure mode : broderie, tissage, teinture textile, impression botanique. Les étudiants sont amenés à envisager les surfaces textiles et connexes de façon innovante et contemporaine, en lien étroit avec les connaissances abordées en technologie ; la démarche créative sera expérimentée dans son ensemble par le biais de projets de plus en plus longs et complets au cours des deux semestres ; de nombreux apports techniques seront abordés par le biais de workshops.

Compétences à acquérir : mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions technologique et environnementale ; mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet ; énoncer ses idées, argumenter ses choix ; analyser des données en vue de leur exploitation ; respecter les principes d'éthique et de responsabilité environnementale ; travailler en équipe autant qu'en autonomie ; identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder ;

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : cet enseignement est évalué sur le travail de création textile et matières réalisé dans le cadre du projet en Majeure Mode ; un travail plus technique et expérimental est évalué en complément au cours du semestre.

### **EC11.2 Pratique et mise en œuvre du projet. Démarche de projet individuelle et spécifique à un champ professionnel.**

- Description du contenu de l'enseignement : ces modules visent à explorer différents processus de création innovants dans le champ de la mode (motifs, surfaces, volumes, silhouette) et à les communiquer graphiquement et oralement à l'aide d'outils spécifiques ; des exercices et micro-projets permettront aux étudiants de faire écho à l'analyse et proposer à leur tour une démarche créative afin de mieux se l'approprier.  
Compétences à acquérir : s'approprier des enjeux et méthodes de création innovantes ; savoir articuler intention et matérialité par l'analyse méthodique et l'apport de la sémiologie ; savoir communiquer une intention par un discours oral structuré prenant appui sur des supports didactiques ; savoir communiquer en groupe pour explorer et présenter des idées.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-3, C4.1-2-3-4, C5.1-2, C6.1-2, C7.1-2, C8.1-2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-5-6-7, C11.1-2-3-4-5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluations communes avec le projet de Majeure MODE.

### **EC11.3 Communication et médiation du projet. Présenter, communiquer et valoriser son projet.**

Description du contenu de l'enseignement et modalités d'évaluation communes avec EC11.2 ci-dessus.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-3, C4.1-2-3-4, C5.1-2, C6.1-2, C7.1-2, C8.1-2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-5-6-7, C11.1-2-3-4-5.

### **EC11.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet. Analyser, questionner/interroger la pratique (démarche réflexive).**

- Description du contenu de l'enseignement : ce cours vise à accompagner les étudiants dans le développement d'une méthode exploratoire et expérimentale fondée sur des ressources pertinentes et correctement sourcées ; le travail de recherche et de repérage des ressources et de leur exploitation permet d'enrichir les projets en atelier ; c'est pourquoi ce cours est étroitement lié aux pratiques d'atelier en Majeure et mineure, ainsi qu'aux éléments abordés en *Culture des Arts et du design* (EC9.2).

Compétences à acquérir : mobiliser une culture générale artistique pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production

du design et des métiers d'art ; repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet ; identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet ; analyser des données en vue de leur exploitation.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.2, C3.1-2, C4.1-2-3, C5.3, C6.2, C7.1-2, C8.2, C9.1-3, C10.2-3-5-6-7, C11.6.
- Modalités d'évaluation : cet enseignement est évalué au travers des projets menés en Majeure Mode.

## **UE12. Professionnalisation. (1 ECTS)**

### **EC.12 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études. Positionnement et enrichissement des compétences.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce module permet aux étudiants de mettre leur apprentissage en perspective avec la réalité des métiers auxquels ils se destinent : visite de structures professionnelles ; et de renforcer leurs compétences spécifiques en fonction des orientations visées ; suivi individualisé des projets professionnels : un temps sera consacré au développement d'un projet particulier.  
Compétences à acquérir : savoir-faire techniques et méthodologiques professionnels, savoir travailler en collaboration avec les acteurs du secteur, savoir opérer une veille technologique et environnementale.
- Compétences évaluées : C3.1-3, C6.1-2, C7.2, C9.1-2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : rapport synthétique – *coefficient 1*, réalisation d'un document mis en forme - *coefficient 2*.

# SEMESTRE 4

## Enseignements génériques. (6 ECTS)

### UE13. Humanités et cultures.

#### ECI3.1 Humanités. Recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain.

##### Philosophie.

Description du contenu de l'enseignement, compétences à acquérir et modalités d'évaluation : suite du programme engagé en S3.

- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-2-3, C7.1, C10.5.

##### Lettres-sciences humaines.

- Description du contenu de l'enseignement et compétences à acquérir : suite du programme engagé en S3, étude d'un film à l'esthétique particulièrement soignée (décor, habits) et aux dialogues très travaillés sur le *bel esprit* au XVIIIème ou du contexte social et littéraire d'avant la Révolution : rédaction d'un synopsis puis réponse à un questionnaire avec à la fois des questions d'analyse des personnages et des questions de culture générale.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-2-3, C7.1, C10.5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : une note d'oral (coefficient 1) et trois évaluations écrites de contrôle continu (deux devoirs à la maison et un en classe), coefficient 2 chacune ; un test de connaissance sur le cours d'histoire de la littérature.

#### ECI3.2 Culture des arts, du design et des techniques. Histoire et enjeux contemporains des métiers d'art et du design.

- Description du contenu de l'enseignement : ce semestre s'attache à comprendre la place et la fonction du design ; il s'intéresse aux métiers d'art traditionnels et aux nouvelles tendances ; les enjeux économiques, écologiques et esthétiques sont abordés en lien avec l'histoire de l'art. Compétences à acquérir : culture de l'histoire de l'art et du design et les enjeux sociétaux associés : comprendre les concepts mis en jeu dans la création d'art et d'artefacts et savoir en discuter.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.2-4, C6.1, C9.2, C10.3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : différents exercices écrits ou oraux dans le semestre pour le contrôle continu et un travail écrit (50% de la note finale).

## Enseignements transversaux.

### UE14. Méthodologies, techniques et langues.

#### ECI4.1 Outils d'expression et d'exploration créative. Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel et collaboratif.

- Description du contenu de l'enseignement : quelques orientations concernant les projets : approfondissement de la sémiologie des images et des messages visuels, à travers les signes, les indices, les icônes, les symboles, la typographie et l'illustration publicitaire (Barthes, Baudrillard, Haroche, Lyotard, Eco, Pastoureau...) ; utiliser les compétences de graphistes professionnels en workshops ou des acteurs du design graphique, de la typographie et de l'édition contemporaine, afin d'approfondir divers aspects des enseignements théoriques et pratiques dans le domaine de l'expérimentation graphique et de la création ; création d'un objet éditorial - d'un design de message publicitaire - d'un espace promotionnel... Les médiums et les supports seront à définir en atelier ; développement des *roughs* et des principes de mise en page ; proposer un projet d'animation graphique sous forme de croquis (séquences de *roughs*) en relation avec le *Motion Design* ; proposer différents concepts, esquisses à main levée et annotées inscrites dans une démarche de recherche ainsi que dans les contraintes de projet, développer un projet sous forme de dossier planimétrique et en projet collaboratif avec le cours d'*Outils et langages numériques* (ECI4.3 ci-dessous) en vue d'une modélisation numérique similaire au travail d'agence ; développer les exercices de dessin construit à vue et de volumétrie ; développer et approfondir la notion d'identité et de design, s'appuyant sur l'aspect graphique du design des enseignes de distribution ou des grandes marques de mode par exemple. ; approfondir le concept de *Flat design*.

Compétences à acquérir : problématiser, conceptualiser et communiquer demeurent à la base des compétences à acquérir ; acquérir et développer la maîtrise des médiums utilisés en atelier et de l'interaction entre supports, textiles, matériaux, volumes et couleurs à des fins de projets ; approfondir et développer les différentes possibilités de déployer un sujet, un projet par rapport aux éléments abstraits dont l'étudiant dispose ou d'éléments provenant de sa propre culture et mémoire ; appréhender les différentes formes d'écriture comme des modes de production inhérents à la pratique artistique et aux techniques liées à l'impression et à la sérigraphie ainsi qu'à leur utilisation dans le domaine de la création plastique ; approfondir l'analyse des supports iconographiques, iconologiques et typographiques ; proposer une démarche de création cohérente, savoir exposer et justifier des choix créatifs dans le domaine de l'édition papier ainsi que dans le cadre spécifique élargi (scénographie de l'espace public, signalétique) ; aptitude à organiser une liaison systématique entre théorie et pratique dans les métiers de la mode, de la communication, de l'édition et du graphisme ; communiquer : transmettre et partager les idées qui sous-tendent les différents projets et les options choisies qui ont conduit à sa réalisation.

- Compétences évaluées : C3.1-3, C4.4, C6.1, C9.1-2-3, C10.2-6.
- Modalités d'évaluation identiques à celles de S3.

#### ECI4.2 Technologies et matériaux dont I h de science. Processus de création et de concrétisation à partir de matériaux et procédés, observation des compétences technologiques en vue du projet personnel, si possible en lien avec le stage.

##### Technologie : filature et filage, introduction au tissage.

- Description du contenu : les principaux procédés de filature des fibres naturelles ; les principaux procédés de filage des fibres chimiques ; les différents procédés de transformation des fils : moulinage, retordage, guipage, texturation ; les principaux titrages ; les principales torsions ; les innovations techniques : visites d'usine, de salons professionnels, rencontres, échanges avec des intervenants. Introduction au tissage : les différents

modes de construction, les différentes armures de base et leurs dérivés.

Compétences à acquérir : analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ; identifier les propriétés et les aspects, employer un vocabulaire adapté (filé, filament, texturé, retors, câblé, guipé...) ; connaître l'aspect graphique des fils ; approcher la couleur en relation avec le cours de technologie créative et les sciences physiques. Par exemple : fil imprimé ou mélange optique (chiné, jaspé) ; distinguer et identifier les tissus ; observer et analyser des échantillons ; qualifier la « main » d'un tissu (plombant, aspect, toucher) ; rechercher des références en tissuthèque.

- Compétences évaluées : C3.1-3, C4.3, C6.2, C7.2, C8.1-3, C10.2-4, C11.1-2-3.
- Modalités d'évaluation identiques à S3.

### Sciences physiques.

- Description du contenu de l'enseignement : la lumière et les couleurs ; synthèse additive et soustractive ; application à la peinture et à l'impression couleur ; les matières colorantes ; l'image numérique et les espaces de couleurs.  
Compétences à acquérir : distinguer synthèse additive et soustractive ; exploiter un cercle chromatique ; interpréter la couleur d'un mélange ; savoir exploiter un diagramme CIE ; extraire et exploiter des informations portant sur les pigments, les colorants et leur utilisation dans le domaine des arts.
- Compétences évaluées : C3.1-3, C4.3, C6.2, C7.2, C8.1-3, C10.2-4, C11.1-2-3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluation écrite ou évaluation de travaux d'exposés en alternance avec la technologie.

### **ECI4.3 Outils et langages numériques. Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce module permet aux étudiants de réinvestir les compétences acquises en S1, S2 et S3 dans le cadre d'une transversalité avec la *Majeure Mode* et avec la *mineure Matériaux*. Ainsi, les outils et la pratique numérique seront en lien direct avec les attendus de la démarche de projet du *Printemps de l'écriture* donnant lieu à un défilé de mode. Les activités envisagées sont la recherche de variantes de figurines habillées, la réalisation de planches tendances, de *mind mapping*, l'impression d'accessoires 3D, la réalisation d'une animation servant de décor au podium, la conception d'un guide évoquant les thèmes du défilé.  
Compétences à acquérir : savoir sélectionner, croiser et utiliser à dessein les outils numériques (*Photoshop, 3 DS Max, In design*) au service d'un projet global en utilisant les compétences techniques et réflexives acquises.
- Compétences évaluées : C1.1, C7.1, C9.1, C10.1-3-5, C11.1-2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : rendu d'une production numérique issue des TD successifs de la séquence, 2 rendus évalués par semestre ; TD en temps limité de 3h30 ou présentation orale d'un travail personnel.

#### **ECI4.4 Langues vivantes. Présenter, communiquer et valoriser son projet : pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours.**

##### **Anglais.**

- Description du contenu de l'enseignement : poursuite de l'acquisition de champs lexicaux et construction de compétences autour d'une thématique : l'industrie de la mode (fabrication, de la fibre au produit fini) et les questions qu'elle pose (environnement,...) ; consolidation des acquis et développement des cinq compétences langagières : écouter, lire, parler, écrire, interagir ; passation d'une certification européenne de type TOEIC ; rédaction de CV, lettres de motivation, travail sur l'entretien d'embauche en vue de la préparation des stages.  
Compétences à acquérir : compréhension et expression orales et écrites de niveau B2 du CECRL ; présentation de documents en lien avec la mode et le design, cf. semestre 3.
- Compétences évaluées : C2.2, C4.1-3-4, C9.1, C10.5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluations écrites et orales de la compréhension d'un document écrit ou oral en lien avec le domaine professionnel, travail sur la langue, présentation orale de travaux de groupe ou individuels, feedback sur le stage, tenue d'un carnet en anglais avec thèmes précis.

#### **ECI4.5 Contextes économiques et juridiques *Micro-projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques, études de cas.***

##### **Économie et gestion.**

- Description du contenu de l'enseignement : apport de contenus notionnels relatifs à la vie de l'entreprise ; appréhension des enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques dans le cadre de l'évolution d'une entreprise sur son marché ; mobilisation des savoirs et mise en œuvre des compétences développées en première année ; mise en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise.  
Compétences à acquérir : qualifier une situation précontractuelle et repérer le processus de formation d'un contrat ; analyser un contrat de travail et justifier les clauses de ce contrat au regard des besoins de l'entreprise et des salariés ; rédiger des comptes rendus d'activité ; structurer sa réflexion autour de la démarche commerciale de développement d'une entreprise (plan marketing) ; développer une réflexion stratégique de développement d'une activité ; connaître les principaux outils de gestion à court terme et à moyen terme (trésorerie, équilibre financier, prévisions...).
- Compétences évaluées : C3.2-3, C4.1-2-3-4, C6.1, C7.2, C9.2-3, C11.3-5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : contrôles de connaissances (en droit comme en gestion) comportant chaque fois deux parties : des contrôles formels de l'apprentissage des cours (comme des définitions par exemple) et des applications pratiques (sous forme d'études de problématiques d'entreprise).

## Enseignements pratiques et professionnels. UE15. Ateliers de création.

### EC15.1 Techniques et savoir-faire. Pratiques collaboratives, croisement des spécificités de champs techniques complémentaires.

#### Majeure MODE Atelier.

Description du contenu de l'enseignement et modalités d'évaluation : se reporter à la présentation de S3.

- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2-3, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5-6.

#### Majeure MODE Numérique.

- Description du contenu de l'enseignement : en S4, le projet sera défini et va s'articuler autour du thème *Printemps de l'écriture* proposé par le rectorat afin d'appréhender les interactions entre design de mode et graphisme ; étudier le travail de certains designers au regard de l'approche graphique qui définit leur production ; travailler sur une thématique forte comme la rayure, la géométrie, la lettre ;  
Compétences à acquérir : connaître le travail de certains designers dont le travail interroge sur cette interaction ; savoir répondre de manière pertinente à une problématique liant mode et graphisme tout en inscrivant son travail dans une démarche créative et contemporaine, savoir endiguer la valeur symbolique d'une expression graphique ; enrichir sa culture graphique et typographique autour du domaine de la mode.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2-3, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : exercices pratiques - *coefficient 1*. Exercice pratique + remise dossier de travaux - *coefficient 1*.

#### PARCOURS MODE ET ÉDITION : Mineure Numérique.

- Description du contenu de l'enseignement : sur la base des acquis en S3, les étudiants apprennent à inscrire leur travail dans une stratégie globale de communication : il s'agit de travailler sur l'interaction des différents outils et canaux qui la composent pour en démultiplier l'efficacité ; ils abordent la gestion de projet au travers de l'étude de la *copy-strategy*, du plan média et du rétroplanning. Le module est partagé entre cours théoriques et travail en atelier de création, où les projets seront développés jusqu'à la réalisation.  
Compétences à acquérir : connaître les objectifs comme les différentes composantes d'une stratégie de communication ; savoir déployer les outils nécessaires à sa mise en œuvre, qu'il s'agisse d'outils de réalisation, d'évaluation, de budgétisation ou de planification ; savoir identifier les acteurs liés à ce domaine et connaître la composition des structures professionnelles qui le régissent ; connaître la terminologie propre au secteur afin de pouvoir échanger avec les professionnels.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2-3, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : projets, exercices pratiques - *coefficient 1* Projet + présentation orale (durée : 20 mn) - *coefficient 1*.

#### PARCOURS MODE ET TEXTILES : Mineure Matériaux.

- Description du contenu de l'enseignement et compétences à acquérir identiques à S3.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1-2-3, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.1-2, C8.2-3, C9.1-2-3, C10.1-2-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5-6.

- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluations communes avec le projet de Majeure MODE.

### **EC15.2 Pratique et mise en œuvre du projet. Démarche de projet collaboratif, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnels.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce module propose aux étudiants d'explorer des thématiques contemporaines dans le domaine de la mode, croisées avec des réalisations artistiques et/ou design ; des micro-projets permettent d'éclairer des étapes spécifiques au projet : *Mood board*, cahier de tendances, esquisses de recherche et de développement, planche de communication interne à l'entreprise, le podium et son environnement.  
Compétences à acquérir : savoir explorer des thématiques contemporaines, élaborer une démarche personnelle et créative, faire correspondre intention et matérialité en sélectionnant les outils et procédés graphiques et plastiques pertinents ; savoir communiquer une démarche de projet de façon lisible et argumentée en utilisant des supports de communication didactiques et un discours structuré, seul ou en groupe.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : contrôle continu *coefficient 1*, contrôle de fin de semestre *coefficient 2* ; évaluations communes avec le projet de Majeure Mode.

### **EC15.3 Communication et médiation du projet. Présenter, communiquer et valoriser son projet.**

Description du contenu de l'enseignement et modalités d'évaluation : se reporter à EC15.2 ci-dessus.

### **EC15.4 Démarche de recherche liée au projet. Problématiser et investiguer par la pratique : poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique.**

Description du contenu de l'enseignement et modalités d'évaluation identiques à S3.

- Compétences évaluées : C2.1, C3.3, C4.1-3-4, C5.1-2-4, C6.1, C7.1-2, C8.1-2-3, C9.2, C10.1-3-4-5-6-7, C11.1-2-3-4-5.

## **UE16. Professionnalisation.**

### **EC16.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études. Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce module permet aux étudiants de mettre leur apprentissage en perspective avec la réalité des métiers auxquels ils se destinent (visite de structures professionnelles) et de renforcer leurs compétences spécifiques en fonction des orientations visées (suivi individualisé des projets professionnels) : un temps sera consacré au développement d'un projet particulier.  
Compétences à acquérir : savoir-faire techniques et méthodologiques professionnels, savoir travailler en collaboration avec les acteurs du secteur, savoir opérer une veille technologique et environnementale.
- Compétences évaluées : C3.1-3, C6.1-2, C7.2, C9.1-2.

- Modalités d'évaluation par contrôle continu : rapport synthétique – *coefficient 1*, réalisation d'un document mis en forme - *coefficient 2*.

**ECI6.2 Stage. Durée : 12 à 16 semaines.**

- Modalités du stage : il s'agit d'un stage professionnel au sein de structures préfigurant (ou non, selon le cas) l'orientation du projet de sixième semestre : acquisition de compétences professionnelles, gestes et savoirs spécifiques, expérience en agence de design en tant que membre intégré, expérience au sein d'institutions culturelles et/ou associatives pour l'élaboration de projets culturels.  
Compétences à acquérir : savoir-faire techniques et méthodologiques professionnels, savoir travailler en temps réel et à l'échelle 1 en collaboration avec les acteurs du secteur.
- Compétences évaluées : C3.1-3, C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.2, C8.1-2-3, C9.3.
- Modalités d'évaluation : fiche d'évaluation réalisée conjointement avec le tuteur en entreprise et l'enseignant sur la motivation l'implication et l'expérience professionnelle de l'étudiant en entreprise – *coefficient 2* ; soutenance du rapport de stage (modalités à préciser en S5).

# **Programme des enseignements en DN MADE**

## **Parcours Mode et Édition et Mode et Textiles**

### pour la troisième année (S5-S6) Perfectionnement — Projet

*Document de travail*

#### **Rappel du projet pédagogique.**

Conformément au référentiel de formation, le projet pédagogique du diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) s'appuie sur une forte interconnexion entre les différentes disciplines et les différentes unités d'enseignement (UE), qui participent ensemble à la démarche de projet. Le laboratoire de conception et de création est le lieu de convergence de l'ensemble des disciplines, qui gèrent en équipes transversales le projet global de formation en intégrant les acquis disciplinaires spécifiques, notamment en s'attachant à traiter différentes thématiques communes dont celle du *Printemps de l'écriture*, mais aussi par exemple la représentation du corps humain ou la communication du vêtement par l'outil graphique.

Ce modèle permet une compréhension progressive de l'imbrication étroite de tous les enseignements et des allers et retours constants entre théorie et pratique, allers et retours essentiels à la vie des métiers.

Les pavés jaunes signalent les enseignements spécifiques à chaque parcours.

#### **Modalités d'évaluation des UE19 et UE23.**

À la différence de toutes les autres UE, qui sont évaluées par contrôle continu, les UE19 et 23 sont évaluées sous la forme d'une **épreuve ponctuelle unique** qui s'appuie sur la réalisation du mémoire puis du projet MADE de l'étudiant et leur soutenance orale face à un jury.

Le mémoire MADE est évalué en fin de S5 sur la base des compétences du bloc 3 *Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'arts* ; quant au projet MADE, il est évalué en fin de S6 à partir des compétences du bloc 11 *Conduite du projet en métiers d'art et design* (cf. maquette).

# SEMESTRE 5

## **Enseignements génériques.** **UE17. Humanités et cultures.**

### **EC17.1 Humanités Analyse et problématisation détaillée d'un sujet, avec approfondissement scientifique de son contexte contemporain.**

#### **Philosophie.**

- Description du contenu de l'enseignement : séances de travail individuel avec chaque étudiant (dont la moitié en binôme avec l'atelier de création).  
Compétences à acquérir : formulation d'une problématique liée à un projet créatif dans le domaine de la mode ; mobilisation de connaissances permettant l'expression de cette problématique ; expression écrite et orale.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-3, C7.1, C8.2, C9.3, C10.3-5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : l'évaluation se fera essentiellement à partir de la partie philosophique du mémoire, puis du projet professionnel, écrit de 3 ou 4 pages qui consiste à exposer la problématique philosophique de ce projet ainsi que les réponses envisagées par l'étudiant.

#### **Lettres-sciences humaines.**

- Description du contenu de l'enseignement : poursuite de l'approche du parallèle entre littérature et arts : travail sur de grandes œuvres littéraires du XX<sup>e</sup> siècle et leur adaptation cinématographique au cours des années 40 à nos jours. Différents genres seront abordés : roman social, roman psychologique, théâtre, roman fantastique, policier etc., avec toujours une adaptation cinématographique en vis-à-vis.  
Compétences à acquérir : rédaction du mémoire.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-3, C7.1, C8.2, C9.3, C10.3-5.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : questionnaire sur les œuvres étudiées ce semestre et les films associés : questions de culture générale sur l'époque, le contexte, questions sur les personnages, la structure de l'œuvre ou la portée idéologique, comparaison avec l'adaptation au cinéma.

## **EC17.2 Culture des arts, du design et des techniques *Approfondissement et problématisation d'un champ spécifique et apports transversaux.***

*Art et design de ces cinquante dernières années.*

- Description du contenu de l'enseignement : le cours portera sur l'art des années 1970 à nos jours et s'intéressera notamment aux nouvelles formes de création (performance, installation et art *in situ*) tout en questionnant les valeurs culturelles de ces 50 dernières années.  
Compétences à acquérir : culture de l'histoire de l'art et du design et des enjeux sociétaux associés ; comprendre les concepts mis en jeu dans la création contemporaine et apprendre à les questionner.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1, C4.4, C6.1, C7.2, C10.3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : différents exercices écrits ou oraux dans le semestre.

## **Enseignements transversaux.**

### **UE18. Méthodologies, techniques et langues.**

#### **EC18.1 Outils d'expression et d'exploration créative *Pratiques et démarches de création appliquée à tous les modes d'expression, approfondissement d'une démarche plastique personnelle.***

- Description du contenu de l'enseignement : perfectionnement et émancipation d'une identité graphique et plastique se déployant au travers des projets de professionnalisation et soutenances.  
Compétences à acquérir : approfondir l'identité créative par la maîtrise du dessin comme transcription visuelle immédiate d'une idée (du croquis à la figurine de mode), débloquent la pensée et savoir proposer une traduction graphique d'une impulsion, inspiration, ambiance, afin de trouver un langage graphique original et personnel, ainsi qu'une grammaire picturale qui s'exprimeront tout au long des projets. Manipuler les techniques traditionnelles diverses et variées, et le numérique comme outil de recherche, moyen d'expression et de communication dans tout le cheminement et la maturation d'un projet (croquis, *moodboard*, recherches tendance, analyse, collection...). Développer et renforcer un savoir-faire réflexif et technique dans la qualité, la justesse et la maîtrise des médiums en faisant des choix appropriés et adéquats aux intentions et à la personnalité. Travail de recherche et de création avec la photographie comme vecteur de communication visuelle permettant de décliner un univers créatif sur différents supports en lien avec les spécificités de la mode : magazines, affiches, plaquettes, stratégies publicitaires, web, *lookbooks*... et savoir inscrire ainsi sa production dans une stratégie de communication globale. Savoir énoncer ses idées (à l'écrit et à l'oral), aborder un concept puis élaborer la réalisation plastique d'un projet artistique tout en situant sa démarche dans l'évolution et les tendances en arts plastiques, en design et dans l'univers de la mode. Acquérir une posture créative, contemporaine et personnelle dans une optique de transversalité pluridisciplinaire. Contextualiser et mettre en perspective des projets avec des références, des artistes, des inspirations, des courants et des connaissances diversifiées dans les domaines de l'histoire de l'art (arts plastiques et design), de l'esthétique, des sciences de l'art, des sciences humaines, et sociales... Explorer et maîtriser la mise en espace et la présentation scénographique dans une optique de savoir installer, accrocher, mettre en valeur son travail.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.4, C7.1, C9.1, C10.4-5-6, C11.1-2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : dossiers portant sur 2 à 3 projets semestriels, les règles étant fixées par chaque enseignant.

## **EC18.2 Technologies et matériaux dont 2h d'enseignement scientifique avec EC18.3 Investigation, évaluation, pratique, expérimentation de matériaux, mise en œuvre du projet personnel.**

### **Technologie.**

- Description du contenu de l'enseignement : les origines techniques du tricotage et de son évolution ; maille cueillie / maille jetée ; les liages de base et leurs dérivés ; les liages et les procédés permettant d'obtenir un motif à plat ou en relief ; le feutre, les non-tissés, les différents procédés de réalisation ; es innovations technologiques.  
Compétences à acquérir : analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ; distinguer les différents modes de fabrication des produits maille (*fully fashion*, coupé cousu, intégral, *seamless...*) ; identifier le mode de réalisation d'un tricot ; faire une approche de la couleur en relation avec le cours de Technologie créative et les Sciences physiques. Par exemple : fil imprimé ou mélange optique (chiné, jaspé) ; rechercher des références en tissuthèque ; repérer les domaines d'application actuels en pro- cédant à des enquêtes.  
A CHAQUE NIVEAU DU CURSUS L3 : approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de technologie appliquée et les ateliers de création ; workshops avec des professionnels intervenant aux différentes étapes des études ; travail en collaboration avec Majeure MODE Savoir faire, Atelier de Création.
- Compétences évaluées : C5.2, C7.2, C8.3, C9.3, C10.3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : analyse de document.

### **Sciences physiques.**

Pas d'enseignement de physique en troisième année.

## **EC18.3 Outils et langages numériques Pratique des outils et des langages numériques spécifiques au projet.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce module permet aux étudiants de mettre au point les stratégies de recherche et de communication visuelle de leur stage et de leur projet personnel en utilisant et en renforçant les compétences numériques acquises en S1, S2, S3 et S4 ; élaboration de la problématique et de la phase d'exploration du projet personnel ; mise en forme du rapport d'activité de stage S4 et du mémoire de projet personnel : définition de l'orientation créative, réalisation numérique et print : *In design, Photoshop, Illustrator ...*  
Compétences à acquérir : savoir sélectionner et utiliser les outils de la démarche prospective et de la communication écrite et graphique ; savoir rendre compte d'une réflexion et d'un concept par une communication appropriée, issue de choix conceptuels pertinents.
- Compétences évaluées : C1.1, C4.1, C5.2, C7.1, C9.2, C10.2-3-5, C11.1.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : 2 projets évalués sur le semestre (pertinence et variété des recherches, développement de l'orientation créative et de la charte graphique, qualité de la mise en page et des supports physiques).

## **EC18.4 Langues vivantes *Pratique orale et écrite de la langue appliquée au projet professionnel, préparation d'argumentaire de démarche de création en lien avec le projet personnel.***

### **Anglais.**

- Description du contenu de l'enseignement : apport lexical et notionnel en lien avec le mémoire et le projet professionnel.  
Compétences à acquérir : rendre compte d'une expérience professionnelle à l'écrit et à l'oral, argumenter.
- Compétences évaluées : C2.2, C3.3, C4.1-4, C7.2, C9.3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : préparation de la présentation orale de l'abstract du mémoire.

## **EC18.5 Contextes économiques et juridiques *Projets collaboratifs et formation à l'entrepreneuriat.***

### **Économie et gestion.**

- Description du contenu de l'enseignement : accompagnement de l'étudiant dans la définition de son projet professionnel ; identification des problèmes juridiques spécifiques au projet ; élaboration d'un *business plan* et d'un projet de financement spécifique au projet.  
Compétences à acquérir : être capable de mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées au cours des deux premières années ; présenter au sein d'une production textuelle les problèmes et solutions juridiques, financières et commerciales posés par un projet ; rechercher des supports multiformes en relation avec un secteur d'activité ; développer des techniques de communication orales et écrites.
- Compétences évaluées : C5.1-2-3-4, C8.1-2-3, C10.1, C11.3-5
- Modalités d'évaluation : le rapport de stage est évalué par l'intégration d'aspects juridiques et de gestion spécifiques à l'entreprise fréquentée.

## **Enseignements pratiques et professionnels.**

### **UE19. Ateliers de création.**

#### **EC19.1 Techniques et savoir-faire *Pratiques collaboratives, approfondissement d'une expertise personnelle.***

##### **Majeure MODE Atelier.**

- Description du contenu de l'enseignement : le cinquième semestre se concentre sur le perfectionnement professionnel. L'étudiant se détermine pour un champ professionnel spécifique, fort de l'ensemble des compétences acquises tout au long du cursus. Celles-ci lui permettent de mettre à profit ses maîtrises techniques pour orienter son travail vers une recherche créative personnelle et innovante. De plus, des workshops sont intégrés afin d'aborder des points précis et de poursuivre le lien avec le milieu professionnel. Les compétences ainsi acquises durant les deux premières années permettent la concrétisation professionnelle d'un projet complet avec prototype en lien avec le défilé de mode annuel de l'établissement, la réalisation du mémoire qui définit le sujet d'étude et étaye le propos du projet débutant au semestre 5 et soutenu à la fin du 5e semestre. Le mémoire est donc une production éditoriale et a pour objectif d'introduire une méthodologie du projet et l'engagement d'une réflexion vis-à-vis des métiers d'art et du design. Celui-ci se construit de manière concomitante aux intentions du projet. Le mémoire se prépare durant le semestre 5 sur un temps défini par l'équipe pédagogique et est soutenu à la fin de ce dernier. Chaque candidat est conduit à qualifier individuellement l'objet ou le territoire d'étude. Il effectue un travail de collecte de ressources disciplinaires et pluridisciplinaires. L'étudiant

désigne et analyse des références et le résultat de ses collectes adaptées à son champ d'étude. À partir de ces données, il définit et limite le périmètre de son étude. De plus, il est en capacité d'énoncer son protocole avec recul. Enfin, la forme et la nature du contenu peuvent varier selon la singularité du projet de l'étudiant.

Compétences à acquérir : aptitude à construire une pensée propice à la définition et/ou enrichissement d'un projet dans le domaine de spécialité choisi ; repérer et sélectionner les ressources, les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet dans le champ professionnel et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société) ; caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel ; mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale ; construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique dont les qualités didactiques de rédaction, graphique et d'édition sont pensées en adéquation avec le thème et le propos soutenus ; utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe ; construire une pensée créative articulée à un contexte d'étude et à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design ; mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes) ; énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement sur les multiples aspects d'un projet.

○ Compétences évaluées : C3.1-2-3.

○ Modalités d'évaluation : entretien avec l'équipe pédagogique pour valider le thème et l'orientation du travail du mémoire ; évaluation diagnostique et remédiation du contenu écrit : note d'intention dont la rédaction est pensée en adéquation avec le thème et le domaine de spécialité choisis ; mémoire dont les qualités didactiques de rédaction et d'édition sont pensée en adéquation avec le thème ;

Évaluation diagnostique et remédiation du contenu graphique : analyse dont les qualités didactiques et d'édition sont pensées en adéquation avec le thème ; organiser et valoriser son identité et son projet au travers du propos soutenus (DN MADE blanc oral) ; autre projet : défilé,...

SOUTENANCE ORALE DU MÉMOIRE MADE.

### **PARCOURS MODE ET ÉDITION : Mineure Numérique.**

○ Description du contenu de l'enseignement : les étudiants vont mobiliser les savoirs et compétences acquises lors des 4 premiers semestres pour mettre leur production en regard avec les exigences du monde professionnel ; ce cours permettra l'accompagnement de l'étudiant dans la définition et la réalisation de son projet professionnel ; il s'agira également d'identifier les besoins en ressources, savoirs et compétences qui y sont liés et de donner les réponses attendues ; le module sera partagé entre la continuation de cours théoriques et le travail en atelier de création. Il sera également consacré à la rédaction du mémoire.

Compétences à acquérir : mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées au service d'un projet ; maîtriser la méthodologie de gestion de projet et savoir travailler dans un cadre collaboratif ; organiser une production graphique en cohérence avec les normes, les techniques et technologies en usage dans le monde professionnel ; savoir intégrer des contraintes économiques et éthiques (environnement, commerce équitable,...) dans la définition d'un concept original et en résonance avec les besoins et les enjeux contemporains.

○ Compétences évaluées : C3.1-2-3.

○ Modalités d'évaluation : Contrôle continu : évaluation des différentes étapes du mémoire ;

SOUTENANCE ORALE DU MÉMOIRE MADE.

### **PARCOURS MODE ET TEXTILES : Mineure Matériaux.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce module vise à développer la démarche créative des textiles et matériaux en regard du projet. Il permet à l'étudiant d'explorer le champ des références et des techniques et ainsi de créer des expériences sensibles autour de la matière, de la couleur, du graphisme et de la surface. La pratique est axée sur le développement de matériaux innovants et s'inscrivant dans la contemporanéité au cours des deux semestres. Enfin, le projet peut être mené en groupe ou individuellement dans le but de faire émerger une ou des identités créatives. De nombreux apports techniques seront abordés par le biais de workshops.  
Compétences à acquérir : explorer des thématiques contemporaines, élaborer une démarche créative personnelle ou de groupe, faire correspondre intention et matérialité en sélectionnant les outils et procédés graphiques et plastiques pertinents ; mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet ; respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale ; travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- Compétences évaluées : C3.1-2-3.
- Modalités d'évaluation : évaluation diagnostique et remédiation du contenu : analyse des qualités didactiques et d'édition pensées en adéquation avec le thème ; organiser et valoriser son identité et son projet au travers du propos soutenus (DN MADE blanc oral) ; autre projet : défilé,...  
SOUTENANCE ORALE DU MÉMOIRE MADE.

### **EC19.2 Pratique et mise en œuvre du projet Démarche collaborative de projet, problématique complexe et spécifique à un champ professionnel, capacité à construire une démarche propre.**

- Description du contenu de l'enseignement : le contenu de ce cours sera dédié à la définition et rédaction du territoire de création et conception du projet MADE. Ce dernier s'appuyant sur une pratique ponctuelle du travail collaboratif, l'étudiant apprend à créer et concevoir en s'appuyant sur la contribution de plusieurs personnes, tous des acteurs d'un projet comme des ressources possibles, y compris l'usager.  
Compétences à acquérir : définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective ; rédiger des éléments structurants et argumentatifs à propos de la recherche ; repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société).
- Compétences évaluées : C3.1-2-3.
- Modalités d'évaluation : évaluation diagnostique et remédiation du contenu écrit : note d'intention, dont la rédaction est pensée en adéquation avec le thème et le domaine de spécialité choisis ; mémoire, rédiger des éléments structurants et argumentatifs à propos de la recherche et dont les qualités didactiques de rédaction et d'édition soient pensées en adéquation avec le thème ;  
SOUTENANCE ORALE DU MÉMOIRE MADE.

### **EC19.3 Communication et médiation du projet Concevoir, rédiger et choisir les modes de communication adéquats.**

- Description du contenu de l'enseignement : le contenu de ce cours vise à mettre en perspective les apprentissages préalables des étudiants dans le but de communiquer une démarche de projet et réaliser des supports de médiation favorisant la lisibilité ainsi que la compréhension par autrui des éléments produits. La communication d'un projet passe par la création d'images, de schémas, de visuels, d'échantillons et de maquettes didactiques, de discours argumentés, aidant un récepteur à comprendre une démarche dans son ensemble, y compris auprès de publics non-avertis ou étrangers.

Compétences à acquérir : matérialiser de manière didactique des idées dans le but de les partager en ayant recours à des modalités de mise en forme parfois collaboratives du projet ; assurer la médiatisation de ses idées.

- Compétences évaluées : C3.1-2-3.
- Modalités d'évaluation : évaluation diagnostique et remédiation du contenu graphique, dont les qualités didactiques et d'édition sont pensées en adéquation avec le thème ; organisation et valorisation de son identité et de son mémoire au travers du propos soutenu ; SOUTENANCE ORALE DU MÉMOIRE MADE.

#### **EC19.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet *Investiguer par la pratique (démarche heuristique et prospective), fouiller un sujet/domaine/une thématique.***

- Description du contenu de l'enseignement : le cours porte sur la méthodologie nécessaire au travail de rédaction du mémoire, notamment le choix du sujet et de la problématique, la recherche documentaire textuelle et iconographique, ainsi que sur la présentation orale.  
Compétences à acquérir : méthodologie de la recherche documentaire et conceptuelle, méthodologie de sélection des ressources spécialisées pertinentes, capacités rédactionnelles à répondre à une thématique, une problématique.
- Compétences évaluées : C3.1-2-3.
- Modalités d'évaluation : différents exercices écrits ou oraux dans le semestre notamment, la rédaction d'une note d'intention ; SOUTENANCE ORALE DU MÉMOIRE MADE.

## **UE20. Professionnalisation.**

### **EC20.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études *Structurer les partenariats et les compétences en vue du projet personnel.***

- Description du contenu de l'enseignement : ce cours permet aux étudiants de mettre leurs compétences en perspective avec la réalité des métiers auxquels ils se destinent en structurant et organisant des partenariats et en renforçant leurs compétences spécifiques en fonction du projet personnel : un temps sera consacré à l'orientation.  
Compétences à acquérir : faire état d'une pratique expérimentale personnelle ; développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique ; repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société) ; situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- Compétences évaluées : C6.1, C9.1-2-3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : présentation orale du rapport de stage ; book professionnel.

### **EC20.2 Stage *Rapport d'activité du stage, mutualisation des compétences découvertes en situation professionnelle.***

- Compétences à acquérir : mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale ; construire un protocole d'observation et rédiger un compte-

rendu complet et synthétique ; identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet ; analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

- Compétences évaluées : C4.1-2-3-4, C5.1-2-3-4, C6.1-2, C7.2, C8.1-2-3, C9.3.
- Modalités d'évaluation : évaluation en contrôle continu du rapport de stage de manière collégiale avec les enseignements d'outils et langages numériques, contextes économiques et juridiques et professionnalisation.

# SEMESTRE 6

## Enseignements génériques. UE21. Humanités et cultures.

### EC21.1 Humanités *Formulation argumentée d'une problématique, rédaction d'une note de synthèse.*

#### Philosophie.

- Description du contenu de l'enseignement : philosophie et sociologie de la mode à partir d'une analyse de textes : William Morris : *Art et artisanat* ; Pierre Bourdieu : *La distinction* ; Fred Davis : *L'ambivalence de l'identité, combustible de la mode* ; Jean Baudrillard : *Pour une critique de l'économie politique du signe* ; Gilles Lipovetsky : *l'empire de l'éphémère*.  
Compétences à acquérir : analyse de texte ; acquisition d'une culture philosophique et sociologique dans le domaine de la mode.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-3, C8.2, C9.3, C10.3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : analyse de texte sous forme de questions.

#### Lettres-sciences humaines.

- Description du contenu de l'enseignement : poursuite de l'approche du parallèle entre littérature et arts : travail sur de grandes œuvres littéraires du XX<sup>e</sup> siècle et leur adaptation cinématographique au cours des années 1940 et 1950.  
Compétences à acquérir : rédaction du projet MADE.
- Compétences évaluées : C2.1, C4.1-3, C8.2, C9.3, C10.3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : questionnaire sur les œuvres étudiées ce semestre et les films associés : questions de culture générale sur l'époque, le contexte, questions sur les personnages, la structure de l'œuvre ou la portée idéologique, comparaison avec l'adaptation au cinéma.

### EC21.2 Culture des arts, du design et des techniques *Une culture spécifique et approfondie des champs métier, la constitution d'un corpus au service des problématiques du projet.*

*Le corps contemporain et la mode.*

- Description du contenu de l'enseignement : ce semestre s'attachera à comprendre et questionner la place du corps dans l'art contemporain et dans la mode ; il s'intéressera également à croiser les références historiques et culturelles à travers des thématiques telles que influences/références/emprunts ou récupérer/hybrider/transformer.  
Compétences à acquérir : culture de l'histoire de l'art et du design et des enjeux sociétaux associés ; comprendre les concepts mis en jeu dans la création contemporaine et renforcer les connaissances en lien avec la démarche de recherche de projet.
- Compétences évaluées : C1.1, C2.1, C3.1, C4.4, C6.2, C9.2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : différents exercices écrits ou oraux dans le semestre.

## **Enseignements transversaux.**

### **UE22. Méthodologies, techniques et langues.**

#### **EC22.1 Outils d'expression et d'exploration créative *Écriture et expression d'un point de vue plastique et didactique au service du projet personnel et de la poursuite d'études.***

- Description du contenu de l'enseignement : perfectionnement et émancipation d'une identité graphique et plastique se déployant au travers des projets de professionnalisation et soutenances.  
Compétences à acquérir : approfondir l'identité créative par la maîtrise du dessin comme transcription visuelle immédiate d'une idée (du croquis à la figurine de mode), débloquer la pensée et savoir proposer une traduction graphique d'une impulsion, inspiration, ambiance, afin de trouver un langage graphique original et personnel, ainsi qu'une grammaire picturale qui s'exprimeront tout au long des projets. Manipuler les techniques traditionnelles diverses et variées, et le numérique comme outil de recherche, moyen d'expression et de communication dans tout le cheminement et la maturation d'un projet (croquis, *moodboard*, recherches tendance, analyse, collection...). Développer et renforcer un savoir-faire réflexif et technique dans la qualité, la justesse et la maîtrise des médiums en faisant des choix appropriés et adéquats aux intentions et à la personnalité. Travail de recherche et de création avec la photographie comme vecteur de communication visuelle permettant de décliner un univers créatif sur différents supports en lien avec les spécificités de la mode : magazines, affiches, plaquettes, stratégies publicitaires, web, *lookbooks*... et savoir inscrire ainsi sa production dans une stratégie de communication globale. Savoir énoncer ses idées (à l'écrit et à l'oral), aborder un concept puis élaborer la réalisation plastique d'un projet artistique tout en situant sa démarche dans l'évolution et les tendances en arts plastiques, en design et dans l'univers de la mode. Acquérir une posture créative, contemporaine et personnelle dans une optique de transversalité pluridisciplinaire.  
Contextualiser et mettre en perspective des projets avec des références, des artistes, des inspirations, des courants et des connaissances diversifiées dans les domaines de l'histoire de l'art (arts plastiques et design), de l'esthétique, des sciences de l'art, des sciences humaines, et sociales... Explorer et maîtriser la mise en espace et la présentation scénographique dans une optique de savoir installer, accrocher, mettre en valeur son travail.
- Compétences évaluées : C6.1, C7.1, C9.1-2-3, C10.3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : évaluation continue sous forme de dossiers portant sur 2 à 3 projets semestriels, les règles étant fixées par chaque enseignant.

#### **EC22.2 Technologies et matériaux dont 2h d'enseignement scientifique avec EC22.3 Recherche, expérimentation, procédés de mise en œuvre appliqués au projet personnel ; qualifier la création par les technologies.**

##### **Technologie.**

- Description du contenu de l'enseignement : étapes de préparation avant teinture (prétraitements artisanaux ou industriels) ; teinture ; étapes de préparations avant impression (prétraitements) ; impression ; broderie ; apprêts mécaniques, chimiques, traitements thermiques, imprégnation etc. ; innovations technologiques : aujourd'hui, le textile vit une nouvelle révolution en étant de plus en plus utilisé pour ses performances techniques et ses propriétés fonctionnelles. Les nouveaux matériaux textiles sont créés au sein de collaborations intersectorielles qui permettent

le développement de nouvelles fonctions textiles intégrant les innovations technologiques de secteurs connexes. Le textile est pensé plutôt autour des problématiques actuelles liées à l'écologie, à l'éthique, à la durabilité et à la protection.

Objectifs : offrir une possibilité de découvrir l'univers textile à travers des notions théoriques mais également par l'exploration concrète ; prendre conscience des enjeux environnementaux d'aujourd'hui dus aux nombreuses applications textiles dans le quotidien et dans la société en général.

Compétences à acquérir : analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ; identifier les propriétés et les aspects. Employer un vocabulaire adapté (teinture, colorant, dispersé...) ; faire une approche de la couleur en relation avec la matière. Par exemple : teinture sur fil, sur pièce... ; distinguer et identifier les différents supports, leurs spécificités et propriétés ; choisir un procédé en fonction d'un effet recherché Identifier les aspects obtenus en fonction du support ; collecter des échantillons, repérer leurs domaines d'application en procédant à des « enquêtes produits ».

A CHAQUE NIVEAU DU CURSUS L3 : approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de Technologie appliquée et Les Ateliers de création ; workshops avec des professionnels intervenant aux différentes étapes des études ; travail en collaboration avec Majeure Mode Savoir faire, Atelier de Création.

- Compétences évaluées : C3.1-3, C4.1, C5.3, C6.1-2, C8.1-2, C9.2-3, C10.1-2.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : analyse de document.

### **Sciences physiques.**

Pas d'enseignement de physique en troisième année.

### **EC22.3 Outils et langages numériques *Pratique singulière des outils et des langages numériques au sein du projet de diplôme.***

- Description du contenu de l'enseignement : ce module permet aux étudiants de communiquer visuellement par l'intermédiaire d'un portfolio numérique (CMS : *Wix, Jimdo, Cargo, Adobe portfolio*) les compétences acquises lors du cursus afin de valoriser leurs demandes de poursuite d'études ou d'emploi ; ils mettront également au point la stratégie de communication de leur projet personnel : supports de communication et scénographie.

Compétences à acquérir : savoir sélectionner et utiliser les outils numériques internet pour mettre en valeur son univers créatif et ses compétences ; savoir mettre en place une communication spécifique au service d'une démarche de projet personnelle et originale.

- Compétences évaluées : C1.1, C3.3, C5.2, C7.1, C8.3, C9.2, C10.1-3-5-6-7.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : un projet évalué sur le semestre (recherches et mise en forme du portfolio numérique) : chaque étape intermédiaire de travail donne lieu à une évaluation.

### **EC22.4 Langues vivantes *Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet personnel.***

#### **Anglais.**

- Description du contenu de l'enseignement : poursuite de l'acquisition de champs lexicaux en lien avec le projet professionnel.  
Compétences à acquérir : techniques de communication écrites et orales, rédaction de fiches de synthèse en rapport avec le projet

professionnel.

- Compétences évaluées : C2.2, C3.3, C4.1-3-4, C7.2, C9.1-3.
- Modalités d'évaluation par contrôle continu : préparation de la présentation orale de l'abstract du projet.

## **EC22.5 Contextes économiques et juridiques Détermination et conception d'un cadre économique et juridique corrélé au projet.**

### **Économie et gestion.**

- Description du contenu de l'enseignement : accompagnement de l'étudiant dans la définition de son projet professionnel ; identification des problèmes juridiques spécifiques au projet ; élaboration d'un business plan et d'un projet de financement spécifique au projet.  
Compétences à acquérir (être capable de) mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées au cours des deux premières années ; présenter au sein d'une production textuelle les problèmes et solutions juridiques, financières et commerciales posés par un projet ; rechercher des supports multiformes en relation avec un secteur d'activité ; développer des techniques de communication orales et écrites.
- Compétences évaluées : C3.2-3, C5.1-2-3-4, C8.1-2-3, C10.1.
- Modalités d'évaluation : le projet des étudiants est évalué sous la forme d'un mémoire supplémentaire afin d'y incorporer une réflexion entrepreneuriale et juridique.

## **Enseignements pratiques et professionnels. UE23. Ateliers de création.**

### **EC23.1 Techniques et savoir-faire Maîtrise des pratiques et des process au service du projet personnel.**

#### **Majeure MODE Atelier.**

- Description du contenu de l'enseignement : le sixième semestre se concentre sur l'élaboration du projet professionnel de l'étudiant : c'est l'aboutissement de son parcours. Ce dernier concentre création, recherche et développement ; il est conçu et réalisé en 3e année à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant. Il permet de le préparer au contexte professionnel collaboratif en encourageant la concertation entre acteurs complémentaires et en construisant des méthodologies orientées vers l'échange et le mouvement des idées ; de plus, le projet peut articuler des objets d'étude connexes et être élaboré en équipe dans le but de conjuguer des savoirs, compétences et sensibilités, qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse du portfolio ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'étude ; enfin, il vise à confirmer un sens de l'organisation dans un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec les métiers visés, et permet à l'étudiant de faire le choix d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études.  
Compétences à acquérir : mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procédés de fabrication ; saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO ; établir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation

avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie ; planifier et gérer le projet ; entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés ; prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales ; la transmission : le projet assure une pérennité et une excellence de compétences, de savoir-faire et de transmission de savoirs liés aux métiers d'arts et au design (geste, savoirs patrimoniaux, méthodes de conception) ; la création : le projet démontre les capacités à définir un territoire de recherche, développer une attitude créative propre à l'étudiant, la capacité à échanger avec des partenaires (analyse, repérage de besoins, créativité en partenariat) et les moyens de communication adéquats pour porter une démonstration ; l'innovation : le projet s'inscrit dans une dynamique contemporaine et distanciée vis-à-vis de l'histoire des métiers d'art et du design (dimension exploratoire et expérimentale de l'étude, ancrage dans une actualité de l'innovation culturelle, artistique, technologique, industrielle, éthique et sociétale) ; le partenariat : le projet démontre une aptitude à la démarche de création menée collectivement (articulation de la recherche créative en métiers d'art et design en lien avec un contexte réel, collaboration avec des partenaires extérieurs lors des diverses phases de construction du projet, association avec d'autres créateurs et démarche de co-création) ; la communication et la médiation du projet en cohérence avec la démarche et les objectifs visés par le candidat ; la capacité à discuter la production avec le jury, à la considérer lors de la soutenance comme un tremplin plutôt que comme une fin.

- Compétences évaluées : C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation : évaluation diagnostique et remédiation du contenu écrit : note de synthèse sur le développement et la mise en œuvre du projet, dont la rédaction est pensée en adéquation avec le thème et le domaine de spécialité choisis ; évaluation diagnostique et remédiation du contenu graphique : projet, maquettes et prototypes dont les qualités didactiques et d'édition sont pensées en adéquation avec le thème ; organiser et valoriser son identité et son projet au travers du propos soutenus (DNMADE blanc oral) ;  
SOUTENANCE ORALE DU PROJET MADE.

### **PARCOURS MODE ET ÉDITION : Mineure Numérique.**

- Description du contenu de l'enseignement : en S6, ce cours sera entièrement consacré à l'accompagnement de l'étudiant dans le développement, la réalisation et la gestion de son projet professionnel ; il s'agira également d'identifier les besoins en ressources, savoirs et compétences qui y sont liés et de pouvoir donner les réponses attendues.

Compétences à acquérir : mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées au service d'un projet ; maîtriser la méthodologie de gestion de projet et savoir travailler dans un cadre collaboratif ; organiser une production graphique en cohérence avec les normes, les techniques et technologies en usage dans le monde professionnel ; savoir intégrer des contraintes économiques et éthiques (environnement, commerce équitable, ...) dans la définition d'un concept original et en résonance avec les besoins et les enjeux contemporains.

- Compétences évaluées : C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation en contrôle continu : évaluation des différentes étapes du projet ;  
SOUTENANCE ORALE DU PROJET MADE.

### **PARCOURS MODE ET TEXTILES : Mineure Matériaux.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce module vise à poursuivre la démarche créative des textiles et matériaux en regard du projet ainsi que le développement de matériaux innovants et s'inscrivant dans la contemporanéité au cours de ce sixième semestre. L'étudiant développe aussi le lien avec des partenaires professionnels en encourageant la concertation entre acteurs complémentaires et en construisant des méthodologies orientées vers l'échange et le mouvement des idées, dans le but de constituer une pièce maîtresse du portfolio ou de franchir une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'études.

Compétences à acquérir : identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs ; assurer une pérennité et une excellence de compétences, de savoir-faire et de transmission de savoirs liés aux métiers d'arts et du design (geste, savoirs patrimoniaux, méthodes de conception) ; démontrer une aptitude à la démarche de création menée collectivement (articulation de la recherche créative en métiers d'art et du design en lien avec un contexte réel, collaboration avec des partenaires extérieurs lors des diverses phases de construction du projet, association avec d'autres créateurs et démarche de co-création) ; la communication et la médiation du projet en cohérence avec la démarche et les objectifs visés par le candidat.

- Compétences évaluées : C11.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation : évaluation diagnostique et remédiation du contenu : projet, maquettes et prototypes dont les qualités didactiques et d'édition sont pensées en adéquation avec le thème ; organiser et valoriser son identité et son projet au travers du propos soutenus (DNMADE blanc oral) ;

SOUTENANCE ORALE DU PROJET MADE.

### **EC23.2 Pratique et mise en œuvre du projet *Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propice à la création et à la fabrication.***

- Description du contenu de l'enseignement : le contenu de ce cours est dédié à l'accompagnement du projet MADE dans la recherche solutions pratiques, techniques et de partenaires professionnels permettant des apports spécifiques à chaque projet.  
Compétences à acquérir : encourager et animer la concertation entre acteurs complémentaires ; accompagner l'évolution du projet au travers de pratiques et techniques spécifiques au domaine ; savoir chercher des apports spécifiques, des appuis techniques et technologiques spécifiques pour chaque sujet d'étude.
  - Compétences évaluées : C11.1-2-3-4-5-6.
  - Modalités d'évaluation : évaluation diagnostique et remédiation du contenu écrit : note de synthèse sur le développement et la mise en œuvre du projet, dont la rédaction est pensée en adéquation avec le thème et le domaine de spécialité choisi ;
- SOUTENANCE ORALE DU PROJET MADE.

### **EC23.3 Communication et médiation du projet *Présenter, exposer, valoriser son projet.***

- Description du contenu de l'enseignement : cet enseignement prépare à la prise de parole individuelle ou collective qui est un facteur également déterminant pour soutenir une démarche (exposer un travail conduit en équipe, argumenter à plusieurs sans trahir la part de chacun, révéler les actions propres des différents protagonistes, expliquer et discuter une démarche en groupe et être capable d'en débattre). Enfin, il prépare à une poursuite d'études en installant des méthodologies pour rechercher, montrer et démontrer des idées, des processus et des démarches de création.  
Compétences à acquérir : être en mesure seul et/ou à plusieurs d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre ; assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.
  - Compétences évaluées : C11.1-2-3-4-5-6.
  - Modalités d'évaluation : évaluation diagnostique et remédiation du contenu graphique : organiser et valoriser son identité et son projet au travers du propos soutenus (DNMADE blanc oral) ;
- SOUTENANCE ORALE DU PROJET MADE.

### **EC23.4 Démarche de recherche liée au projet Construire un développement argumenté et étayé de références, rédiger un mémoire de projet précisant les choix et étapes-clés de la démarche.**

- Description du contenu de l'enseignement : e semestre s'attachera à apprendre un construire un développement argumenté en lien avec le projet individuel et à préparer le travail oral de présentation.  
Compétences à acquérir : méthodologie de la recherche documentaire et conceptuelle, méthodologie de sélection des ressources spécialisées pertinentes, présentation orale.
- Compétences évaluées : C1.1-2-3-4-5-6.
- Modalités d'évaluation : différents exercices écrits ou oraux dans le semestre ;  
SOUTENANCE ORALE DU PROJET MADE.

## **Accompagnement vers l'autonomie (heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés). UE24. Professionnalisation.**

### **EC24.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études Argumentation, valorisation et promotion du projet personnel.**

- Description du contenu de l'enseignement : ce cours permet aux étudiants de mettre leurs compétences en perspective avec la réalité des métiers auxquels ils se destinent en structurant et organisant des partenariats et en renforçant leurs compétences spécifiques en fonction de leur projet personnel.  
Compétences à acquérir : identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et du design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective ; identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.
- Compétences évaluées : C3.3, C6.1-2, C9.3.
- Modalités d'évaluation en contrôle continu : note d'intention définition du projet : secteur d'activité, niveau de gamme, cible..., *mapping* concurrentiel.

### **EC24.2 Stage de préprofessionnalisation facultatif en lien avec le projet personnel (2 mois) envisageable sur demande et avec l'accord de l'établissement en lien avec le projet personnel.**

- Compétences à acquérir : partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnel et pluridisciplinaire ; situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives ; identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.
- Modalités d'évaluation en contrôle continu : synthèse écrite de la démarche de recherche de partenariats jusqu'à leur mise en œuvre dans le projet professionnel.