

**ésad
tpm**

École Supérieure
d'Art et de Design
Toulon Provence Méditerranée

Livret de l'étudiant ésadtpm

Deuxième année Design
2024-2025

Deuxième Année Design - Semestre 3

Semestre 3

Pratique plastique : méthodologie de projet, techniques et mise en œuvre
Crédits ECTS 16

Fabrik

Atelier de projet / Sylvia BONAL, Patrick LACROIX, Florent CHIAPPERO, intervenant / Quentin PETIT

Voir, toucher, sentir...

Coudre, raccommoder, broder, ourler, franger...

Plier, découper, effiloche, déchirer...

Comment imaginer et proposer à partir d'une exploration textile sensible et technique un objet ou un petit mobilier du quotidien dont vous auriez besoin ?

Du cahier des charges, à la présentation finale, comment oser, penser, imaginer,

inventer, expérimenter, prendre des risques dans la démarche de création pour proposer un projet de design singulier,

opérationnel et bien communiqué.

Les échelles objet et espace, seront traitées, les usages vérifiés.

De l'analyse à la conception, du scénario d'usage au développement, des maquettes d'expérimentation aux maquettes de présentation, le phasage projet sera respecté.

Dès le lancement du module, un accompagnement technique coupe et couture sera conduit.

Les étudiants alterneront temps collectif pour un partage de compétences et d'expérimentations et travail individuel pour

une optimisation des intentions et des savoir faire.

Design d'utilité publique : cour jardin
Module / Florent CHIAPPERO

Créer une cour jardin,

c'est la volonté de désimperméabiliser

la cour d'école,

d'enlever le

bitume, de

mettre

à

disposition des espaces où les élèves peuvent trouver leur place : espaces pédagogiques, végétalisés, ludiques, sensoriels, calmes et dynamiques. La désimperméabilisation des cours d'écoles permet de remettre le vivant au centre et dans le quotidien des enfants, en répondant à l'urgence climatique et pédagogique de bien-être et de développement des enfants. A partir d'un travail en contexte réel, en partenariat avec le CAUE et une école primaire de la métropole, il s'agit de développer des propositions sur-mesure, qui répondent au cahier des charges identifié et ouvrent les possibles et imaginaires des jeux et des activités de la cour d'école.

Au Taquet ! 2D

Atelier de Projet – Atelier de Projet commun 2^{ème} et 3^{ème} année Design / Sylvia BONAL, Patrick LACROIX

Accueillir, informer, accompagner et donner envie, comment repenser l'espace d'accueil du Musée National de la Marine à Toulon. Projet ancré dans une réalité professionnelle en lien direct avec l'équipe de direction du musée.

Du cahier des charges à la présentation finale,

comment oser, penser,

imaginer, inventer,

expérimenter,

prendre des

risques

et



Deuxième Année

Design - Semestre 3

pousser les limites dans la démarche de création pour proposer un projet de design global, à l'univers singulier et répondant aux valeurs du musée. Les échelles objet, mobilier et espace, seront traitées.

Du singulier au pluriel
Atelier de projet / Sylvia BONAL, Patrick LACROIX,

Partir de saisies photographiques d'une promenade dadaïste et sélectionner l'image la plus emblématique de ce parcours. Celle-ci doit parler d'espace. L'échelle est variée : échelle de la rue, d'une place...architecture, mobilier urbain...détail de modénature... Le sujet reste, seul son mode de représentation change. Les techniques et supports sont variées, les expérimentations riches :
Vue frontale avec aplats en noir et blanc, points et hachures pour jouer les valeurs, proposition monochrome pour une lecture aérienne, perspective en bichromie, croquis rapides et tons inversés... collage...découpe...etc...
Pour une unité de présentation le format est imposé.
Chaque série produite sera présentée dans un objet papier réalisé en atelier reliure.

OF
Atelier vidéo / Serge LE SQUER

OF, une préposition, un mot qui relie un mot à un autre pour contextualiser. OF est un atelier d'initiation au montage vidéo par la production en deux jours d'une courte vidéo de 30 secondes à 1 minute, à partir d'un objet produit ou en cours de production, en utilisant une méthode d'écriture de projet et les possibilités du montage vidéo.

Design numérique « L'ordinateur n'est pas un outil mais un matériau »
Cours / Julien RAYNAUD

Sous forme d'une semaine dynamique, les étudiants développeront au choix un projet (sélectionné au préalable) orienté sur l'espace ou l'objet, suivant différentes étapes de prototypage utilisant les logiciels 2D et 3D. Il faudra respecter un processus de développement cohérent tout au long du projet : dessins de réflexions nourris

de recherches théoriques et visuelles ; cahier de recherches et de croquis ; la bibliothèque, internet et références visuels web. De plus, l'apprentissage technique des différents logiciels se révélera nécessaire.

Histoire, théorie des arts et langue étrangère
Crédits ECTS 8

Histoire et écrits du design, de la révolution industrielle à la 1^{ère} moitié du XX^{ème} siècle
Cours / Valérie MICHEL-FAURÉ

Ce cours propose une analyse chronologique, transversale et thématique, sur l'histoire du design et de l'architecture.

Extra-muros
Cours / Valérie MICHEL-FAURÉ

Extra-muros regroupe l'ensemble des travaux et recherches portant sur les activités effectuées en dehors des cours, modules et ateliers :
Journée introductive,
découverte du territoire,
visites d'expositions, événements,
conférences, colloques, journées d'études, workshops, voyages,
séances de cinéma-débats Cinécultures.

Théorie du Design
Cours / Caroline SEBILLEAU

Lors de ces ateliers théoriques, nous partirons en quête des notions et problématiques qui concernent et inquiètent les pratiques du design et des designers/designeuses afin de pouvoir, d'une part les mobiliser en 3^e année, mais aussi mieux les appréhender afin d'orienter et construire une position de travailleur/travailleuse dans ce champ professionnel.

Anglais
Cours / Véronique GALIAN

Les cours magistraux sont des moments d'exploitation et d'acquisition des compétences grammaticales de la langue, les role-plays sont les moments privilégiés de la langue parlée et les web quests permettent aux étudiants d'oeuvrer en toute autonomie et selon leurs compétences dans un registre

Deuxième Année Design - Semestre 3

artistique prédéfini à l'avance (utilisation d'une plateforme de partage de données et d'un espace collaboratif sur le web) Des classes sont organisées pour les formulaires d'inscription à l'étranger, l'établissement des CVs et des lettres d'accompagnement..

Bilan
Crédits ECTS 4

Évaluation
Évaluation collégiale

Recherches et expérimentations
Crédits ECTS 2

S3: Total crédits ECTS 30

Workshops / Workshops École(s) du Sud
Au choix des étudiants

Cahier de recherches et de dessin

Les étudiants doivent tenir un cahier de recherches et de dessin tout au long de l'année. Le format est libre, il peut se composer de plusieurs cahiers ou carnets. L'objectif est de consigner, au fil du temps, les pratiques annexes aux travaux d'ateliers, aux cours et aux modules. A cet endroit seront répertoriés des dessins et autres pratiques graphiques libres, réalisés en dehors des cours ou en parallèle, les expositions visitées, les émissions culturelles visionnées, les podcasts écoutés, les livres lus, les artistes et designers découverts, etc., tout ce qui peut alimenter vos réflexions et votre pratique.



Deuxième Année

Design - Semestre 4

Semestre 4

Pratique plastique : méthodologie de projet, techniques et mise en œuvre
Crédits ECTS 14

Roman Graphique
Atelier de projet / Patrick LACROIX

Raconter l'histoire d'un objet de la vie quotidienne ou d'un objet que vous avez produit lors d'un module, par le biais de dessins et de textes, en une ou deux pages format A3. Ce récit graphique sera en noir et blanc, avec l'apport d'une couleur laissée au choix de l'étudiant.

Autour du sel
Atelier de projet / Valérie MICHEL-FAURÉ, Magalie RASTELLO

A partir du Salin des Pesquiers à Hyères, de son histoire (industrie, migrations, transformations du paysage), de ses activités actuelles et de son territoire (valorisation patrimoniale, réserve de biodiversité, activités culturelles) et de son devenir (projections et fictions pour demain), il s'agira d'observer et de comprendre le site et ses usages, de se projeter, de dessiner et de concevoir des outils de valorisation des pratiques du sel. Récolter, contenir, transporter, partager, consommer : quels sont les gestes qui accompagnent la production et la consommation du sel dans ce contexte singulier ? Quels outils et contenants imaginer pour soutenir et renouveler ces gestes ? Quels récits, histoires raconter à partir de ce patrimoine naturel et culturel, matériel et immatériel ? L'atelier de projet Autour du sel invite les étudiants à développer des projets autour de l'aménagement du territoire par des objets symboliques, de la cartographie, des savoir-faire locaux oubliés et des matériaux biosourcés sans oublier les récits et légendes. Cet atelier met en avant l'enjeu du lien au lieu et de la réhabitation.

Atelier maritime
Atelier de projet / Antoine BOUDIN

Cet atelier de projet propose d'accompagner les étudiant(e)s dans l'élaboration d'un projet contextualisé spécifiquement

orienté sur la thématique maritime. À travers un sujet proposé, il s'agira d'apporter une réponse autour des enjeux environnementaux (protection, réparation, captation et production d'énergie, sensibilisation et pédagogie...), de mobilité, d'accès à la mer, de pratique du milieu marin (loisir et sport).

Initiation au graphisme
Atelier / Serge LESQUER, intervenante / Adeline VIERIA

Travail individuel sur la mise en page d'un livret monochrome dédié à une recette de cuisine simple et bon marché. L'objectif étant de comprendre et manipuler les bases de la mise en page, le rapport entre texte et image, la typographie, la composition et la hiérarchisation visuelle.

L'écho du Design
Atelier de projet / Antoine BOUDIN, Jean-Baptiste WARLUZEL

La création et la communication du design par les designers peut prendre la forme d'une production sonore. L'objectif de cet atelier est de permettre l'acquisition des outils minimums propres au son pour envisager une utilisation éventuelle de ce média dans leur pratique future. Après un temps d'écoute de différentes références et l'analyse de celles-ci, les étudiants (par groupe de 3 personnes) sont ensuite initiés à la prise de son ainsi qu'au logiciel de mixage. À l'aide de ces références et de ces outils ils devront ensuite enregistrer un contexte sonore de leur choix ancré dans le réel et soulevant des problématiques propres au design (usages, ressources, biodiversité, espaces, politique, social...). En 3 minutes maximum, les étudiants utiliseront le média son pour: soulever une problématique, établir un portrait, faire le récit d'un lieu ou d'un paysage, dénoncer une situation etc.

360° ou Système D
Cours / Sylvia BONAL

Du plan aux élévations, d'un géométral à une axonométrie, d'un croquis rapide à un éclaté être à l'aise dans les techniques de représentation tout en ayant son propre vocabulaire graphique.

Deuxième Année

Design - Semestre 4

Objet, mobilier et espace (intérieur et extérieur) apprendre à faire un relevé dimensionnel. Savoir lire une volumétrie et des échelles et passer avec aisance de l'image à la maquette volume.

Design numérique « L'ordinateur n'est pas un outil mais un matériau » Cours / Julien RAYNAUD

Sous forme d'une semaine dynamique, les étudiants développeront au choix un projet (sélectionné au préalable) orienté sur l'espace ou l'objet, suivant différentes étapes de prototypage utilisant les logiciels 2D et 3D. Il faudra respecter un processus de développement cohérent tout au long du projet : dessins de réflexions nourris de recherches théoriques et visuelles ; cahier de recherches et de croquis ; la bibliothèque, internet et références visuels web. De plus, l'apprentissage technique des différents logiciels se révélera nécessaire.

Dessin technique et technologie de construction Cours / Jean-Maurice REBOUL

Apprendre à se servir de ce langage universel codifié afin de présenter techniquement les objets ou projets et avoir une approche méthodique pour retranscrire en 2D : représentations des schémas en construction mécanique, présentation des dessins, représentations orthogonales (différentes vues d'un volume), échelles, sections et coupes, cotation.

Infographie 2D et 3D Cours / Julien RAYNAUD

Infographie 2D
Les étudiants en design sont formés à la suite graphique Adobe et ses subtilités à travers les programmes du Créative Cloud (Photoshop, Illustrator, Indesign, XD, After Effect, Adobe Première), à leur utilisation en Pao et en design graphique ainsi qu'aux impératifs techniques de l'impression offset, numérique et aux notions de web design.

Infographie 3D
En cours théorique, un état des lieux de l'industrie de l'image de synthèse en lien avec le design, sera abordé avec tous les

secteurs d'activité qui en découlent : Impression 3d, réalité virtuelle, prototypage d'objet, visualisation en images de synthèse pré calculée ou en temps réel, pour le design d'objet et d'espace.

Histoire, théorie des arts et langue étrangère Crédits ECTS

8

Histoire et écrits du design, de la révolution industrielle à la 1^{ère} moitié du XX^{ème} siècle Cours / Valérie MICHEL-FAURÉ

Ce cours propose une analyse chronologique, transversale et thématique, sur l'histoire du design et de l'architecture.

Théorie du Design Cours / Caroline SEBILLEAU

Lors de ces ateliers théoriques, nous partirons en quête des notions et problématiques qui concernent et inquiètent les pratiques du design et des designers/designeuses afin de pouvoir, d'une part les mobiliser en 3e année, mais aussi mieux les appréhender afin d'orienter et construire une position de travailleur/travailleuse dans ce champ professionnel.

Anglais Cours / Véronique GALIAN

Les cours magistraux sont des moments d'exploitation et d'acquisition des compétences grammaticales de la langue, les role-plays sont les moments privilégiés de la langue parlée et les web quests permettent aux étudiants d'oeuvrer en toute autonomie et selon leurs compétences dans un registre artistique prédéfini à l'avance (utilisation d'une plateforme de partage de données et d'un espace collaboratif sur le web) Des classes sont organisées pour les formulaires d'inscription à l'étranger, l'établissement des CVs et des lettres d'accompagnement.

« Temps partagé » Atelier de projet / Sylvia BONAL, Patrick LACROIX,

Comment au sein de l'EHPAD « Le Mas des Sènes » (ville de la Garde) peut-on investir des espaces intérieurs et extérieurs

Deuxième Année Design - Semestre 4

communs pour relier, animer, créer et renforcer le lien entre résidents, familles de résidents et équipes d'accompagnement. Comment souligner et signaler le passage d'un espace à un autre, mettre en place un univers et proposer de nouveaux usages tout en intégrant les contraintes spatiales, techniques et de sécurité.

Recherches et expérimentations Crédits ECTS 4

Workshops / Workshops École(s) du Sud
Au choix des étudiants

Cahier de recherches et de dessin

Les étudiants doivent tenir un cahier de recherches et de dessin tout au long de l'année. Le format est libre, il peut se composer de plusieurs cahiers ou carnets. L'objectif est de consigner, au fil du temps, les pratiques annexes aux travaux d'ateliers, aux cours et aux modules. A cet endroit seront répertoriés des dessins et autres pratiques graphiques libres, réalisés en dehors des cours ou en parallèle, les expositions visitées, les émissions culturelles visionnées, les podcasts écoutés, les livres lus, les artistes et designers découverts, etc., tout ce qui peut alimenter vos réflexions et votre pratique.

Évaluation
Évaluation collégiale

Bilan
Crédits ECTS 4

Évaluation
Évaluation collégiale

S4: Total crédits ECTS 30

**Total des crédits ECTS
Deuxième Année S3+S4 60**

Passage en troisième année :
Année diplômante/



Livret de l'étudiant ésadtpm

Deuxième année
Design
2024-2025

