

école camondo

architecture intérieure & design

SYLLABUS

A3S1 2024-2025

DESIGN

6h x 13 semaines

7 ECTS

Français

PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DU/DES ENSEIGNANT(S)

Romain Cuvellier, designer

Aïssa Logerot, designer

Pierre Charrié, designer

Pierre Bricchet, designer

James Tinel, Designer Architecte d'intérieur

PRÉSENTATION DU COURS

La troisième année clôture le premier cycle du cursus de l'école. Il doit confirmer les différentes compétences acquises lors des années précédentes et affirmer un positionnement personnel et créatif de l'étudiant.

Pour cela ils seront amenés, lors du premier semestre, à traiter un seul ou deux sujets successifs permettant d'assimiler la démarche de projet en design.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Développer la créativité de l'étudiant
- Questionner l'existant pour proposer de la nouveauté
- Expérimenter la matière et rechercher par la manipulation
- Rechercher des références historiques et contemporaines dans le domaine du design et des arts
- Développer une autonomie dans la recherche
- Maîtriser l'usage et le sens de son projet
- Répondre à un programme
- Identifier et interpréter un environnement de projet
- S'approprier un contexte de production lié au projet
- S'adapter à un contexte de diffusion
- Intégrer des solutions techniques et constructives réalistes par rapport au projet
- Intégrer une approche responsable et environnementale
- Communiquer ses intentions
- Faire des choix, expliquer, justifier et argumenter son positionnement
- Utiliser les moyens adéquats de représentation du projet

COMPÉTENCES VISÉES

- Assurer une veille, comprendre, anticiper et accompagner les grands courants culturels, les mutations sociétales, artistiques et technologiques
- Analyser et comprendre les besoins d'un commanditaire ou d'usagers en intégrant un ensemble de contraintes : usages, publics concernés, données financières, données techniques (matériaux, processus de construction et de fabrication).
- Effectuer des recherches iconographiques et documentaires nourrissant la réflexion.
- Aider aux décisions de développement prises par les commanditaires dans la définition, la gestion et la stratégie de marque et l'innovation de tout ou partie de la gamme des produits et/ou des services.
- Clarifier et formaliser les demandes des commanditaires.
- Penser, dessiner et matérialiser les espaces, le mobilier et les objets.
- Apporter des réponses spatiales et matérielles originales, appropriées aux contextes, aux commandes, aux programmes ou aux cahiers des charges, aux besoins et aux usages.
- Représenter le projet à toutes les échelles nécessaires à son élaboration et appropriées à sa bonne compréhension par les différents intervenants : commanditaires, entreprises, fabricants, artisans, etc.
- Communiquer le projet par tous les moyens appropriés et adaptés aux interlocuteurs visés.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Méthode active et méthode expérimentale

Analyse

Permettant la compréhension des outils adaptés, la compréhension des contraintes liées au savoir-faire, à la fabrication, maîtrise du coût de fabrication, de prendre conscience des matériaux et de leurs contraintes, de maîtriser du vocabulaire technique et être en capacité de dialoguer avec un fabricant.

Développement : transformation, manipulation, expérimentation

Permettant de comprendre une matière, un matériau, ces contraintes, d'expérimenter, d'analyser, de choisir, de produire et maîtriser sa production, d'adapter des process avec les moyens et outillages à disposition.

Chaque sujet est traité individuellement. Le cas particulier d'un concours ou d'un partenariat peut nécessiter la constitution d'équipes de travail renforcées (de 2 à 4 personnes), la production et la qualité des documents exigés nécessitant une force de production plus conséquente.

MODALITÉS ET CRITERES D'ÉVALUATION

Deux évaluations dans le semestre

Correction suivie et continue en atelier (individuel ou en groupe le cas échéant).

Rendu collectif ou individuel basé sur une maquette, une communication visuelle et un oral

- Positionnement : Recherche de références historiques et contemporaines, réponse au programme, identification et interprétation de l'environnement du projet
- Originalité du parti pris : Créativité, prise de risques, audace, positionnement conceptuel

- Conception et conduite du projet : Autonomie dans la recherche, expérimentation plastique, maîtrise du sens et de l'usage, appropriation du contexte de production et de diffusion du projet.
- Représentation et communication du projet : représentation par l'oral, l'écrit, le dessin, les codifications graphiques ou tout moyen adéquat servant la compréhension du projet et de ses intentions
- Matérialisation du projet : prise en compte des éléments techniques, constructifs et environnementaux.
- Rendu : qualité de la maquette, des dessins et de la présentation.
- Engagement : investissement dans le projet et dans le groupe, travail autonome et personnel, culture du design et curiosité.

PROGRAMME

- Lancement de projet
- Phase d'analyse du projet, iconographie
- Recherche au travers du dessins, de la maquette, de la manipulation
- Production des documents support de la présentation
- Pré-rendu
- Rendu

BIBLIOGRAPHIE/ICONOGRAPHIE/FILMOGRAPHIE INDICATIVES + RÉFÉRENCES

- Suivant sujet

MATÉRIEL INDISPENSABLE OU CONSEILLÉ

- Ordinateur personnel
- Petit outillage
- Outils de dessin