

# école camondo

## architecture intérieure & design

### SYLLABUS

T-A3S1\_2024-2025

### DESIGN

13 X 6 heures = 78 heures

7 ECTS

Français

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

- Camille Drozd, designer
- Lili Gayman, designer

### PRÉSENTATION DU COURS

L'année sera rythmée par 4 projets différents, chacun mettant l'accent sur les qualités attendues dans la pratique du design et notamment : analyser des dispositifs existants, des contextes, développer un langage singulier, se confronter à la technique et ses contraintes ainsi qu'à la nécessaire efficacité de production dans la démarche de création, savoir intégrer les exigences associées à un partenaire extérieur, maîtriser les différents modes de communication pour s'emparer des plus adaptés à son projet...

Au-delà de la mobilisation de ces différentes compétences (mais sans minorer la nécessité de ces compétences), l'accent sera mis sur la recherche d'une expression plastique singulière, d'un langage formel personnel. Celui-ci ne pourra se développer sans se nourrir de références antérieures, il sera donc nécessaire de faire preuve de curiosité, de veille permanente, pour prendre conscience de la généalogie de création dans lequel il s'inscrit et avec quel courant de forme ou de pensée il dialogue (culture du design).

Au premier semestre, un sujet court complètera le programme lors de l'atelier campus.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Exprimer efficacement un projet sous différentes formes : **REPRÉSENTER** et **COMMUNIQUER**
- Rechercher une expression plastique : **DÉVELOPPER UNE ÉCRITURE SINGULIÈRE**
- Intégrer les paramètres techniques d'un projet dans sa formalisation générale : **PENSER**
- Développer sa réactivité de réponse : **AGIR**
- Travailler à différentes échelles dans le projet (détail/ensemble) : **ABORDER UN PROJET DANS SA GLOBALITÉ**

### COMPÉTENCES VISÉES

- **REPRÉSENTER** et **COMMUNIQUER** : maîtriser les différents modes de communication d'un projet,
- **DÉVELOPPER UNE ÉCRITURE SINGULIÈRE** : définir un langage singulier,
- **PENSER** : maîtriser les caractéristiques techniques des matériaux utilisés pour développer un projet cohérent avec le scénario d'usage,
- **AGIR** : acquérir une méthodologie adaptée au projet en prenant en compte le calendrier, opérer des choix argumentés,
- **ABORDER UN PROJET DANS SA GLOBALITÉ** : dessiner un objet en intégrant l'ensemble de ses composants, en cohérence avec son usage, les contraintes techniques et son cycle de vie complet.

**MÉTHODES PÉDAGOGIQUES**

Méthode active. Pédagogie par projet. Exposés.

**MODALITÉS D'ÉVALUATION**

Évaluation du rendu en fin de semestre.