école
camondo
architecture
intérieure
— design

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Année 1 | Sem 2 | **DESIGN** | 6 ECTS | 52 heures |

**NOM ET QUALITE DU OU DES ENSEIGNANTS**
**Jean-Baptiste Fastrez**, designer, architecte d'intérieur
**Marco Mencacci**, architecte d'intérieur/designer
**Anne Xiradakis**, designer
**Pierre Charrié**, designer

**FORMAT DU COURS**
Atelier – 4hx13 semaines, 4 groupes

**LANGUE D'ENSEIGNEMENT**
Français

**DESCRIPTIF DU COURS / PROGRAMME**
**Le premier exercice,** planifié sur six séances, prend forme à partir d'une analyse précise et éveillée d'un objet du quotidien. Un objet simple que vous avez l'habitude d'utiliser mais qu'il vous semble ne pas répondre complétement à vos exigences. La question est comment rendre cet objet encore plus performant.

**Le deuxième exercice,** se déroule sur sept séances consiste à concevoir un jouet ou un jeu en volume à destination des enfants. Ce nouveau sujet vous donnera l'occasion de vous confronter à une démarche de projet plus complexe. Vous devrez en effet définir le scénario de votre objet, sa forme et parallèlement les matériaux et techniques nécessaires à sa production.

**OBJECTIFS**
• Confirmer les acquis développés dans l'année sur la démarche de projet.
• Aborder un type de sujet complexe où le designer doit définir son propre cadre d'intervention.
• Concevoir une problématique en design et y répondre.

**NATURE DES EXERCICES**
Les heures d'atelier doivent être un temps de travail productif et non d'attente de l'enseignant. Sur la base de dessins, croquis, et maquettes, il est demandé un travail d'échange, de critique constructive entre étudiants qui permettront de développer et d'enrichir les projets.Chaque groupe participe à tous les échanges étudiants/enseignants pour une meilleure compréhension de leur projet à travers ceux des autres

**MODALITES D'EVALUATION**
La dernière étape du premier exercice sera sous forme d'un rendu A3 accompagné d'une maquette échelle 1 de l'objet ainsi modifié, transformé ou métamorphosé.

Le deuxième exercice devra faire l'objet d'un rendu sous forme d'images séduisantes du jouet sur fond blanc et en situation et d'une maquette finale d'encombrement.