

## Cadre de vie, Scénographie et Agencement

Le Diplôme National des Métiers d'Art et du Design espace est un diplôme de l'enseignement supérieur.

Il confère à son titulaire, après 3 années de formation, le grade de licence, correspondant à 180 ECTS.

Le DN MADe espace s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art. La sélection se fait sur dossier.

Le parcours Cadre de vie, Scénographie et Agencement propose une acquisition de savoirs et savoir-faire créatifs dans les domaines de l'espace habité privé/public et de l'espace environnemental. Cette formation à haute valeur conceptuelle propose une spécialisation sur les espaces de culture et de mémoire (exposition, théâtre, événementiel), de vie économique (commerces, stands) et sur le mobilier. La formation croise des apprentissages alliant l'esprit d'analyse et de synthèse, l'aptitude à la conceptualisation et à la communication, l'imagination, l'ouverture sur les pratiques artistiques, un esprit curieux et un intérêt pour le travail en équipe.

site national :

[www.designetmetiersdart.fr](http://www.designetmetiersdart.fr)

(liens essentiels vers les textes réglementaires; référentiels, décrets et arrêtés dnmade)

Progression sur les 3 années :

- 1ère année : Acquisition des outils fondamentaux avec une première coloration liée au design d'espace. Stage ouvrier dans le secteur du bâtiment de 2 semaines en fin de S2.

- 2ème année : Approfondissement des spécialités du design d'espace (architecture intérieure, agencement, scénographie, paysagisme, mobilier...). Stage en agence de conception de 8 semaines en fin de S4.

- 3ème année : Perfectionnement dans la spécialité Espace, réalisation d'un mémoire et projet de fin d'études MADe. Stage en agence de conception de 4 semaines en début de S6.

La VES (validation des études supérieures) permettant des passerelles est possible selon la délibération du jury et les places disponibles.

L'obtention du diplôme permet une poursuite d'études en master. Les étudiants ayant obtenu leur diplôme et donc le grade de licence auront la possibilité selon les cas de bénéficier de passerelles avec d'autres formations de ce secteur (écoles, universités, diplômes du ministère de la culture).

Poursuites d'études : Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués (DSAA), École Nationale Supérieures d'Architecture en France ou à l'étranger, par équivalence, Écoles Nationales Supérieures de Paysage, Masters professionnels et de recherche en Design, en Paysage ou en Urbanisme, cursus à l'université en France ou à l'étranger, Master MEEF (enseignement), École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, etc.

La formation prépare aussi à une insertion professionnelle directe et à un large panel de métiers artistiques. Le DN MADe forme aussi bien des designers intégrés dans les entreprises ou en agence, que des créateurs capables de développer leur pratique en tant qu'indépendant ou au sein de structures collectives ou collaboratives.

Secteurs d'activité : architecture intérieure, architecture, agencement, scénographie, muséographie, événementiel, design, patrimoine, espace publics, urbanisme, paysagisme et plus largement de l'art.

site du lycée :

<https://lyc-cnledoux-besancon.eclat-bfc.fr/>

instagram :

[dnmadeespacebesancon](https://www.instagram.com/dnmadeespacebesancon)

## tableau de répartition des horaires et ECTS



	Année 1		Année 2		Année 3	
	S1	S2	S3	S4	S5	S6
<b>Enseignements génériques</b>						
<b>Humanités et Culture</b>	<b>5h- 8 ECTS</b>	<b>5h- 8 ECTS</b>	<b>4h- 7 ECTS</b>	<b>4h- 6 ECTS</b>	<b>2h- 4 ECTS</b>	<b>1h- 4 ECTS</b>
Humanités - Lettres	1h	1h	-	-	-	-
Humanités - Philosophie	1h	1h	1h	1h	2h	-
Culture des arts, du design et des techniques	3h	3h	3h	3h	-	1h
<b>Enseignements transversaux</b>						
<b>Méthodologies, techniques et langues</b>	<b>13h- 11 ECTS</b>	<b>13h- 11 ECTS</b>	<b>10h- 10 ECTS</b>	<b>10h- 7 ECTS</b>	<b>7h- 5 ECTS</b>	<b>6h- 6 ECTS</b>
Outils d'expression et d'exploration créative	5h	5h	4h	4h	3h	3h
Technologies et matériaux	2h	2h	2h	2h	1h	1h
Sciences physiques appliquées	1h	-	0,5h* (*1h en S3)	0,5h*	-	-
Outils et langages numériques						
Infographie	2h	2h	1,5h	1,5h	-	-
Mathématiques appliqués	-	1h	-	-	1h	-
Langues vivantes - Anglais	2h	2h	1,5h	1,5h	1h* (*2h en S5)	1h*
Contextes économiques et juridiques	1h	1h	0,5h* (*1h en S3)	0,5h*	1h	1h
<b>Enseignements pratiques et professionnels</b>						
<b>Ateliers de création</b>	<b>11h- 9 ECTS</b>	<b>11h- 8 ECTS</b>	<b>12h- 12 ECTS</b>	<b>12h- 7 ECTS</b>	<b>14h- 11 ECTS</b>	<b>16h- 17 ECTS</b>
Techniques et savoir-faire						
Pratique et mise en oeuvre du projet						
Communication et médiation du projet						
Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet.						
<b>Professionalisation</b>						
Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	<b>1h- 1 ECTS</b>	<b>1h- 3 ECTS</b>				
Stage	<b>1 ECTS</b>	<b>2 ECTS</b>		<b>9 ECTS</b>	<b>9 ECTS</b>	
<b>TOTAL</b>	<b>30h- 30 ECTS</b>	<b>30h- 30 ECTS</b>	<b>27h- 30 ECTS</b>	<b>27h- 30 ECTS</b>	<b>24h- 30 ECTS</b>	<b>24h- 30 ECTS</b>

## Enseignements génériques UE1. & UE5. Humanités et Cultures

### Humanités - Lettres EC 1.1 & 5.1 1 heure hebdomadaire

#### Objectifs :

Acquérir des repères culturels fondamentaux et des méthodes (analyse, compréhension, synthèse). Apprendre à lire un texte, à l'analyser avec les outils de l'analyse littéraire (narratologie, rhétorique, linguistique). Le but n'est pas l'expertise en la matière mais l'éveil et l'initiation. Identifier les relations architecture / littérature et comprendre comment l'architecture est perçue par les écrivains. Décoder la représentation théâtrale par les signes qui la caractérisent. Voir, comprendre, analyser et mettre en perspective les oeuvres dans leur contexte littéraire et artistique.

#### Contenus :

Mise en perspective de l'architecture avec les textes littéraires (Zola, Hugo, Flaubert, Maupassant, Tahar Ben Jelloun, etc.) Initiation à la scénographie théâtrale : histoire de la mise en scène et analyse de quelques scénographies, étude d'extraits de pièces théâtrales et de représentations historiques ou contemporaines, via la captation vidéo ou au théâtre. Etude de l'architecture des lieux de travail et lieux de prière.

#### Evaluations :

La restitution se fait aussi bien à l'oral qu'à l'écrit, sous forme d'un raisonnement articulé, argumenté et illustré par le cours.

### Humanités - Philosophie EC 1.1 & 5.1 1 heure hebdomadaire

#### Objectifs :

Penser l'espace, penser l'habitat, penser le paysage, interroger le lien entre l'art et la technique ou le rapport entre le beau et l'utile, voilà les territoires de pensée que la philosophie tentera d'explorer durant cette formation. Une réalisation technique, artistique, architecturale ou artisanale se doit de reposer sur des assises théoriques solides si elle veut ouvrir des perspectives de sens.

Ce ne sont pas seulement les objets, les oeuvres, les espaces que nous interrogerons mais la façon dont l'homme habite le monde individuellement et collectivement. En somme, nous chercherons à comprendre comment ce monde peut être notre demeure et surtout comment l'envisager pour qu'il puisse encore rester une demeure humaine. Aménager le monde, ce n'est pas l'appréhender sous le seul angle rationnel et utilitaire mais c'est mettre à jour la dimension poétique et symbolique que nous entretenons avec ce foyer humain. Aménager le monde c'est le cultiver au sens où la culture est le soin et l'entretien que nous apportons à ce qui nous a été légué. Si la philosophie est la médecine de l'âme depuis l'Antiquité, la philosophie de l'habitat est l'art de prendre soin d'un espace dans lequel nous demeurons et dont l'homme est le seul responsable. Il nous reviendra d'élaborer la langue de l'habitat.

Toutes les disciplines et tous les supports seront mobilisés. L'étudiant devra nourrir sa réflexion de concepts philosophiques puisés dans des oeuvres de la tradition philosophique afin de produire une réflexion critique.

#### Contenus :

Nous aborderons les grands thèmes de la philosophie : nature et culture, art et technique, conscience et corps... Les textes, les images, les récits, le cinéma... serviront de supports à notre réflexion.

## Enseignements génériques UE1. & UE5. Humanités et Cultures

### Culture des arts, du design et des techniques EC 1.2 & 5.2 3 heures hebdomadaires

#### CULTURE DES ARTS

##### Objectifs :

Initier à la culture artistique et historique par une approche théorique. Analyser des oeuvres, repérer et définir les spécificités techniques, formelles et esthétiques. Développer une curiosité esthétique et des méthodes réflexives. Se repérer dans la chronologie de l'histoire de l'art. Confronter des références artistiques. Fréquenter des espaces d'exposition.

##### Contenus :

Approche chronologique de l'histoire de l'architecture et de la construction :  
En S1 : Préhistoire, Mégalithique, Mésopotamie, Egypte antique, Grèce antique, Rome antique, Art byzantin, Art roman  
En S2 : Architecture gothique, Renaissance, Baroque et Rococo

Apports culturels mis en résonance avec les références historiques : architecture vernaculaire, architecture organique, biomimétisme / biomorphisme, utopies et cités idéales, architecture religieuse contemporaine, etc.

##### Evaluations :

Contrôle de connaissances, exercice de la dissertation, réalisation de planches didactiques et oraux de groupe.

#### SEMILOGIE

##### Objectifs :

Développer une dimension culturelle générale. Analyser des oeuvres sous un angle sémiologique. Développer une pensée analytique sur la structure spatiale et le sujet dans l'espace.

##### Contenus :

Introduction à la sémiologie, notions de langage. Définition de la sémiologie, de la linguistique, de la sémiotique et de la sémantique : signifiant / signifié / référent, les signes de Peirce (icône / indice / symbole). Dénoter / connoter. Signe iconique / signe plastique. Introduction à la rhétorique.

Application à l'espace : les tropes en architecture, l'architecture comme image (le lieu, sa qualification, sa symbolique).

Histoire de la perception : le point de vue central et la perspective de la Renaissance, la perspective à travers différentes cultures, le détournement de la perspective par les architectes, la Gestalt et son application en architecture.

Espace et comportement : comportements culturels et économiques, niveau de vie, mode de vie et style de vie ("Le tombeau et la cabane" de Remy Butler).

##### Evaluations :

Contrôles de connaissances et analyses d'oeuvres.

## Enseignements transversaux UE2. & UE6. Méthodologies, Techniques et Langues

### Outils d'expression et d'exploration créative EC 2.1 & 6.1 5 heures hebdomadaires

#### Objectifs :

Découvrir et pratiquer les outils d'expression fondamentaux (croquis, dessin, volume) transférables en atelier de conception (esquisse, perspective, maquette).  
Manipuler et expérimenter divers outils et techniques traditionnels de manière à favoriser l'acquisition de modes d'expression plastiques personnels et sensibles.  
Établir des équivalences entre outils traditionnels et outils numériques utilisés en atelier de conception.  
Observer et représenter le réel avec justesse.  
Identifier et maîtriser les modes conventionnels de représentation de l'espace ainsi que leur sens inhérent.  
Favoriser l'acquisition des bases d'une démarche créative prenant appui sur les phases d'investigation, d'expérimentation et de finalisation, à l'image de la démarche opérée en atelier de conception.  
Restituer ses intentions à l'oral et à l'écrit.  
Étayer une curiosité personnelle dans les savoir-faire et constituer un bagage de références personnelles dans le champ des arts visuels.  
Se confronter physiquement aux œuvres et espaces.

#### Contenus :

Dessin d'observation : repérages visuels, lignes de force, fuyantes, masses, proportions.  
Dessin d'anatomie classique : étude et respect des proportions, raccourcis, traduction du modelé.  
Schématisation du corps humain : dessins de silhouettes immobiles ou en mouvement, expérimentations graphiques, exercices chronométrés.  
Modes conventionnels de représentation : perspective axonométrique et perspective conique appliquées à la représentation de volumes géométriques architecturaux de base, tracés construits à l'aide d'instruments et tracés plus intuitifs réalisés à main levée.  
Observation de matériaux appliqués à l'architecture : observations des aspects visuels, traductions graphiques et plastiques à l'aide d'outils traditionnels et numériques.  
Connaissance et expérimentation des outils et techniques utilisables en expression plastique (techniques sèches, humides, picturales, volumiques, photographiques, numériques).  
Apports théoriques : théorie de la couleur (fabrication, perception, harmonie), représentation du corps et de l'espace (figurations, interprétations, abstractions), analyse d'espaces et d'installations créées in-situ (démarches artistiques, perceptions, interactions avec le public ou l'utilisateur), références artistiques en lien avec l'architecture et en résonance avec les projets conduits en atelier de conception, visites culturelles et rencontres- échanges (musée des Beaux-Arts et d'archéologie, FRAC, CAUE du Doubs).

#### Évaluations :

Maîtrise des outils et des méthodes, pertinence et sensibilité des dispositifs plastiques restitués, cohérence des justifications écrites et orales au sujet des intentions créatives, compréhension et assimilation des références artistiques engagées.

### Technologies et matériaux EC 2.2 & 6.2 2 heures hebdomadaires

#### Objectifs :

Acquérir le vocabulaire technique nécessaire pour communiquer sur le projet.  
Identifier et comprendre les systèmes techniques et technologiques mis en œuvre dans le bâtiment.  
Connaître et identifier les matériaux et les principes de conception utilisés dans le domaine de l'espace pour proposer une réalisation faisable.

#### Contenus :

Les techniques de clos et couvert :  
- le sol et l'infrastructure,  
- la structure du bâtiment,  
- les menuiseries,  
- les planchers et les façades,  
- les charpentes et la toiture.

Les matériaux utilisés en espace, en scénographie et en agencement :  
- le bois,  
- les dérivés du bois,  
- les produits verriers.

### Technologies Sciences physiques appliquées EC 2.2 & 6.2 1 heure hebdomadaire en S1

#### Objectifs :

Acquérir les connaissances théoriques liées à l'image numérique ainsi que les caractéristiques des différents supports de visualisation, de numérisation et d'impression.  
Mettre en pratique les connaissances : calcul littéral, applications numériques, choix et utilisation des unités.  
Développer un raisonnement scientifique, l'esprit critique et le travail en autonomie.

#### Contenus :

Représentation numérique d'un nombre, codage binaire  
Type et composition d'une image numérique vectorielle ou bitmap (définition, résolution, dimension, poids)  
Représentation des couleurs d'une image numérique (modes RVB, CMJN, espaces colorimétriques, notion de profondeur)  
Appareils de numérisation (scanner, appareil photo numérique, capteur CCD ou CMOS)  
Formats d'image et compression.

#### Objectifs :

Acquérir les connaissances théoriques et pratiques liées aux sources et pratiques liées aux sources d'éclairage (principe de fonctionnement, caractéristiques photométriques, performances et utilisation).  
Pratiquer une démarche expérimentale (hypothèse, stratégie pour répondre à une problématique, mobilisation des connaissances, protocole expérimental, mesures et exploitation, validation et critique du résultat).

#### Contenus :

Travaux pratiques et approche documentaire  
Notion d'onde électromagnétique et caractéristiques associées  
Sources lumineuses naturelles ou artificielles, spectres d'émission associés  
Principe de fonctionnement des lampes  
Caractéristiques d'une source d'éclairage artificiel (efficacité lumineuse, température de couleur, IRC, recyclage, durée de vie...)  
Protocole expérimental utilisant un capteur de lumière pour mesurer un flux lumineux  
Choix argumenté d'une source de lumière.

## Enseignements transversaux UE2. & UE6. Méthodologies, Techniques et Langues

### Outils et langages numériques - Infographie EC 2.3 & 6.3 2 heures hebdomadaires

Le module d'enseignement vise l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques.

#### Objectifs S1 :

**Photoshop** : logiciel professionnel pour la retouche et le traitement d'images numériques et pour la création de dessins assistés par ordinateur (DAO).

Maîtriser les fonctions de base du logiciel afin de travailler sur des images en vue de leur insertion dans une mise en page.  
Réaliser des tracés et des images en volume, des perspectives réalistes, des planches d'ambiance.  
Enrichir et coloriser des plans et élévations.

#### Contenus :

Interface et espace de travail, dessin, sélection, couleur, calque, traitement et retouche d'image, outil plume et courbe de Bézier, masque d'écritage, désaturation d'une image, suppression d'élément, ombre, lumière, etc.

#### Objectifs S1 :

**In design** : logiciel professionnel pour la mise en page et la publication assistée par ordinateur (PAO).

Maîtriser les fonctions de base du logiciel afin d'élaborer et de mettre en page des documents destinés à l'impression.

#### Contenus :

Interface et espace de travail, gestion de bloc, importation d'image, gestion du texte (style de caractère, style de paragraphe), habillage, pathfinder, gabarit, préparation de fichier à l'impression, etc.

#### Objectifs S2 :

**Archicad** : logiciel professionnel d'architecture pour la réalisation de dessin assisté par ordinateur (DAO).

Maîtriser les fonctions de base du logiciel métier.

#### Contenus :

Interface et espace de travail.  
Les outils de base, les feuilles de travail, l'utilisation des vues.  
Plans, coupes, façades, modélisation et vues en 3d.  
Réalisation des cartouches.  
Les calques, les outils de 3d, les stylos, le carnet de mise en page, l'impression.  
Réalisation des documents pour un permis de construire pour une maison individuelle.

#### Objectifs S2 :

**Découpe laser**.  
Maîtriser le processus, méthode et technique, pour utiliser la machine de découpe laser.

#### Contenus :

Réalisation des plans de découpe.  
Fonctions de base du logiciel pilote.  
Principes d'utilisation de la machine.

Utilisation en autonomie du traceur - scanner A0 et de l'imprimante 3d.

### Outils et langages numériques - Mathématiques appliquées EC 2.3 & 6.3 1 heure hebdomadaire en S2

#### Objectifs :

Visualiser dans l'espace.  
Acquérir un raisonnement scientifique et un esprit analytique.  
Travailler en autonomie et en groupe.

#### Contenus :

Nombres et géométrie.  
Échelles numériques.  
Nombre d'or.  
Solides de Platon : construction à la règle, au compas et en volume.  
Logiciel Excel, tableurs.

## Enseignements transversaux UE2. & UE6. Méthodologies, Techniques et Langues

### Langues vivantes - Anglais EC 2.4 & 6.4 2 heures hebdomadaires

#### Objectifs :

Consolider les cinq compétences langagières : compréhension orale, compréhension écrite, expression orale en continu et expression écrite. Savoir communiquer et échanger tant à l'oral qu'à l'écrit avec un interlocuteur anglophone ou utilisant l'anglais comme mode de communication. Accéder au monde anglophone et à son environnement culturel, artistique et historique.

L'accent est mis sur les champs de compétences et thèmes étudiés dans les autres disciplines spécialisées grâce à une approche actionnelle et interdisciplinaire.

#### Contenus :

Les séquences proposées permettront aux étudiants d'étudier en langue anglaise des thèmes liés au monde de l'art et du design. Toutes les compétences langagières seront travaillées grâce à des dossiers thématiques incluant des supports variés (documents iconographiques, articles, graphiques, diagrammes), des supports vidéos authentiques et des exposés.

### Contextes économiques et juridiques EC 2.5 & 6.5 1 heure hebdomadaire

Apporter des connaissances relatives à l'entreprise et à son environnement dans le domaine du design d'espace.

#### Objectifs S1 :

Comprendre le secteur d'activité et appréhender les enjeux économiques, commerciaux, juridiques des entreprises du secteur. Savoir exploiter des documentations juridiques, des législations et jurisprudences. Maîtriser et utiliser le langage juridique. Analyser des situations-problèmes concrètes.

#### Contenus :

Formation, exécution et inexécution du contrat à partir de jurisprudence et de législation. Marché privé à partir de documentation, de jurisprudence et de contrat - type : vocabulaire, distinction entre sous-traitant et salarié, analyse de contrat de marché de sous-traitance et de marché privé. Marché public à partir de documentation, de jurisprudence et d'analyse d'appel d'offre : différents types de marché et spécificités, procédures à adopter en fonction de l'importance du marché, rupture du contrat, terminologie (CCAT, CCTG, DCE, BOAMP, JOUE). Responsabilité et assurance à partir de documentation et de jurisprudence en lien avec la profession : définitions, responsabilité du maître d'œuvre, assurances du MOE (assurance décennale, RC professionnelle, protection juridique, etc.), assurance du MOA (assurance dommage ouvrage). Organisation du système judiciaire et des règles de droit.

#### Evaluations :

Analyse de situations juridiques à partir de contrat, de documentation et de jurisprudences.

#### Objectifs S2 :

Comprendre le secteur d'activité et appréhender les enjeux économiques, commerciaux, juridiques des entreprises du secteur. Développer l'acquisition de méthodes d'argumentation, d'outils de traitement des situations-problèmes dans le cadre d'une réflexion intellectuelle, de techniques de communication. Identifier, sélectionner, organiser les ressources spécialisées pertinentes.

#### Contenus :

Appels d'offres des marchés privés et PV de réception. Prévention et sécurité au travail (documentation et jurisprudence en lien avec la profession) : différents acteurs, documents et registres, responsabilité de l'employeur. Etude de marché (à partir de cas concrets en lien avec la spécialité) : démarche mercatique (marché, étude de la demande, de l'offre et de l'environnement).

#### Evaluations :

Analyse de jurisprudence relative à la sécurité au travail et à la responsabilité de l'employeur. Etude de marché à partir d'un cas concret.

### Techniques et savoir-faire EC 3.1 & 7.1

#### Objectifs :

Mettre en œuvre « la mécanique » de création, articulée sur 3 fondamentaux :  
- le cœur / la morale pour agréer une félicité altruiste,  
- la candeur pour digresser dans la fraîcheur des sentiments,  
- la culture pour cimenter des techniques et des références.  
Endurer un travail de concentration et d'application sur une journée hebdomadaire pour affiner son identité de projet.

#### Contenus :

Utiliser les mots, leur étymologie, leur sens propre ou caché comme vecteur créatif. Écouter son intuition et dérouler les champs des « peut-être ». Étendre ses recherches à des thèmes culturels variés et singuliers : danse, mode, pop culture, habitudes sociales, philosophie, etc. Valoriser tout contre-pied pour amplifier la recevabilité d'un concept et s'échapper des conventions, des habitudes et des dogmes. Placer des ressources visuelles en confrontation ou en parallèle. Percevoir la « musique » de l'espace et l'équilibre des belles lignes. Mesurer la subjectivité du « beau ».

## Enseignements Pratiques & Professionnels UE3. & UE7. Ateliers de création

### 11 heures hebdomadaires

Micro-projets liés à un thème (notion ou élément d'architecture fondamentale), une fonction et un contexte ou micro-projets liés à des opportunités de concours, partenariat, etc.

### Pratique et mise en oeuvre du projet EC 3.2 & 7.2

#### Objectifs :

Découvrir et comprendre un cahier des charges. Analyser et hiérarchiser les besoins. S'accorder des libertés d'action par rapports aux contraintes techniques, administratives et réglementaires. Développer un pragmatisme solide et logique. Défendre un parti-pris, un concept et proposer des alternatives.

#### Contenus :

Définir le cadre légal d'un projet et son maillage administratif. S'initier aux règles d'accessibilité, PLU, sécurité incendie, prospectus, usages vernaculaires, etc. Traiter de l'usage et de la destination des concepts. Penser l'ergonomie. Se questionner sur l'habitat (se loger / habiter). Prendre en compte l'impact environnemental. Saisir les enjeux et la pérennité d'un projet inscrit dans son paysage. Collecter des références culturelles. Orienter des choix techniques fondés sur des intuitions vérifiées par du prototypage et des maquettes 3d.

### Communication et médiation du projet EC 3.3 & 7.3

#### Objectifs :

Expérimenter une expression graphique ou plastique en adéquation avec les phases du projet abordé, par exemple :  
- aquarelles pour la phase esquisse,  
- plume et feutres pour la phase APS (avant projet sommaire),  
- maquette 3d pour la phase APD (avant projet détaillé), etc.  
Développer un argumentaire autour du sujet à traiter. Préparer les rencontres avec les partenaires du projet. Soutenir à l'oral un discours étayé.

#### Contenus :

Schématiser un développement d'idée. Maîtriser un vocabulaire graphique et technique pour structurer un plan 2d ou 3d. Composer un *moodboard*. Hiérarchiser et harmoniser les éléments d'une planche de présentation. Enrichir son argumentaire avec un vocabulaire technique et analytique. Gérer son temps dans les prises de paroles. Interagir et travailler en binôme ou en groupe.

## Enseignements Pratiques & Professionnels UE4. & UE8. Professionnalisation

### Parcours de professionnalisation et poursuite d'études EC 4 & 8 1 heure hebdomadaire

#### Objectifs :

Guider l'étudiant dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours, en le consolidant et en l'enrichissant. Aider l'étudiant à construire son projet professionnel.

Définir le rôle d'un architecte intérieur.

#### Contenus :

Réalisation du portfolio.  
Recherche de stage.  
Rencontre et échange avec des professionnels.  
Visite d'entreprise.  
Découverte de l'entrepreneuriat.  
Définition des acteurs du projet (archi, AMO, OPC, AOR, CSPS, CT, MOD, MOE, etc.).  
Activation d'une veille sur différents champs du design et de l'architecture.

### Stage

#### Objectifs :

En S2 : stage de 2 semaines en entreprise du bâtiment.

Observer et découvrir un contexte professionnel.

#### Evaluation :

Rapport de stage et *pecha kucha* ; soutenance orale devant un jury.

## Enseignements génériques UE9. & UE13. Humanités et Cultures

### Humanités - Philosophie EC 9.1 & 13.1 1 heure hebdomadaire

#### Objectifs et contenus :

La deuxième année est un approfondissement du champ conceptuel relatif au design d'espace qui permettra aux étudiants d'engager une réflexion destinée, en troisième année, à la rédaction d'un mémoire de fin d'études.

C'est à partir de distinctions notionnelles propres au domaine philosophique que nous interrogerons la façon dont les hommes habitent l'espace et le temps. Cette question sera déclinée sous tous ses aspects : géographique, anthropologique, urbanistique, architectural, esthétique et symbolique.

Habiter, rappelle le philosophe et historien Jean-Marc Besse, « est un destin collectif et une expérience individuelle ». Nous nous placerons donc à la croisée des chemins de sens que nous livrent les sciences humaines afin d'envisager la façon pour l'homme d'être-au-monde, que ce soit sur les seuils, dans les rues, devant un paysage, en voyage ou sur scène. Le rapport du corps à l'espace, le lien entre les progrès techniques et la conservation d'un patrimoine de pierres et d'âmes humaines sont autant de perspectives qui donneront un visage humain à des études où s'enlacent, dans l'intimité et parfois dans la déchirure ou la rupture, l'art et la technique, l'esprit et la matière ou encore, le beau et l'utile.

L'assise conceptuelle fournie par la philosophie est un outil dans les mains des étudiants mais aussi et surtout un art d'habiter le monde. Occuper une portion d'espace afin d'en faire un lieu, c'est savoir d'abord s'en occuper et y apporter le soin nécessaire pour que la terre puisse rester ou devenir une demeure humaine. Rencontrer le monde, à travers la philosophie du design d'espace, c'est aussi entrer en lien avec soi-même par l'intermédiaire d'un territoire où se croisent la sensibilité, l'intellect, l'imagination et l'éthique.

La narration de soi ne peut se faire sans le récit du monde dans lequel nous sommes immergés. Si la philosophie a pour devoir

d'expérimenter ses concepts en se frottant à la chair du monde, l'étudiant en design d'espace doit unir, dans son projet, le ciel des concepts à la matière terrestre, la méditation et la réflexion à l'action, là est la seule façon d'entrelacer, comme deux contraires bien faits, ce que certaines traditions ont parfois cherché à délier en minorant ou en valorisant l'une au détriment de l'autre. L'homme est, qu'on le veuille ou non, un être arrimé à l'espace, il est dans la nécessité d'être et de faire avec lui.

En somme, on ne tient debout sur le sol que sur ses pieds et la tête humaine est toujours sous le ciel.

Habiter l'espace, c'est toujours l'habiter « par corps ».

### Culture des arts, du design et des techniques EC 9.2 & 13.2 3 heures hebdomadaires

#### CULTURE DES ARTS

#### Objectifs :

Initier à l'histoire des arts et des techniques en posant des repères chronologiques fondamentaux.  
Analyser et confronter des œuvres ou des espaces ; repérer et définir des spécificités formelles, fonctionnelles et techniques.  
Développer une curiosité esthétique et des méthodes réflexives.  
Engager à une posture de veille culturelle.  
Construire une culture artistique en prenant conscience des continuités et des ruptures, en se référant aux écrits, en fréquentant les expositions.  
Mettre en perspective des enjeux contemporains avec une approche historique.  
Apprendre à problématiser par la confrontation de divers documents.

#### Contenus :

La deuxième année est plus spécifiquement consacrée à une étude de l'époque moderne jusqu'à la période actuelle, tout en faisant écho à la création de la deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. Après un propos introductif posant la question du design, le cours aborde les grandes mouvances artistiques et architecturales ainsi que les théories qui en émanent. Il se développe autour d'une sélection de thématiques articulées chronologiquement :

- . Historicisme ou rationalisme, de l'architecture éclectique à l'architecture métallique
- . À l'origine du design, les Arts and Crafts et Thonet
- . La quête d'un Art nouveau : hybridation des cultures, de la nature dans le design
- . La modernité en question (Art Déco, UAM, Bauhaus, De Stijl), de la citation à la *tabula rasa*.
- Vers une forme libre dans l'architecture et le design de l'après-guerre
- . La création contemporaine et la multiplicité des pratiques (en lien avec le cours de sémiologie)

#### SEMILOGIE

#### Objectifs :

Enrichir le bagage culturel.  
Développer une pensée analytique de l'espace (structure de l'espace et sujet dans l'espace).  
S'intéresser à des problématiques contemporaines.  
Stimuler la créativité en confrontant théorie et pratique.

#### Contenus :

Le cours est construit à partir de références historiques et contemporaines, et soulève des questionnements divers relevant de la création artistique et du design d'espace (mise en espace de l'image, monosémie et polysémie, le bureau partagé, architecture et écologie, etc.)

#### Évaluations :

Contrôle de connaissances, dissertations, oraux.



présentation d'un projet de scénographie pour l'option théâtre

## Enseignements transversaux UE10. & UE14. Méthodologies, Techniques et Langues

### Outils d'expression et d'exploration créative EC 10.1 & 14.1 4 heures hebdomadaires

#### Objectifs :

Explorer et s'approprier des procédés fondamentaux d'expression et d'exploration créative.  
Découvrir et pratiquer les outils d'expression dans leur dimension physique comme numérique.  
Se confronter à la matière et à l'espace.  
Prendre la mesure du corps dans l'espace.  
Élaborer une écriture personnelle et s'engager dans une démarche singulière.  
Mettre en dialogue la production artistique avec le design d'espace dans une perspective d'approche pluridisciplinaire.

Ce module d'enseignement entre en dialogue avec l'atelier de création, par les thématiques ou les problématiques abordées. Il est le lieu du développement du sensible. Il est un espace de liberté et d'expérimentation. Par la pratique, à travers la réalisation à l'échelle 1, l'écart est réduit entre la dimension mentale et la dimension physique. Le lien entre la théorie et la pratique est également encouragé. Ainsi l'étudiant est invité à s'expliquer sur ce qu'il fait, à expliciter ses choix plastiques, techniques et sémantiques.

#### Contenus :

Traductions graphique, picturale, infographique, photographique, volumique. Expérimentation spatiale (installation, performance).  
Workshop avec des intervenants extérieurs (photographe, sculpteur, vidéaste, chorégraphe, paysagiste, musicien, etc.).  
Carnet de croquis.  
Culture artistique.

#### Evaluations :

Productions graphiques et plastiques.  
Notes d'intention et oraux (liens entre pratique et théorie).

### Technologies et matériaux EC 10.2 & 14.2 2 heures hebdomadaires

#### Objectifs :

Acquérir le vocabulaire technique et administratif nécessaire pour communiquer sur le projet.

#### Contenus :

Environnement administratif, réglementaire et normatif de la construction.  
Réglementation sur les personnes en situation de handicap.  
Protection incendie et prévention des risques.

#### Objectifs :

Identifier et comprendre les systèmes techniques et technologiques mis en œuvre dans le bâtiment.  
Connaître et identifier les matériaux et les principes de conception utilisés dans le domaine de l'espace pour proposer une réalisation faisable.  
Caractériser des techniques de clos et couvert.  
Connaître la construction en ossature bois.

#### Contenus :

Les techniques du second œuvre :  
- le cloisonnement,  
- le plafond et le faux plafond.

#### Les équipements techniques :

- l'électricité,  
- la plomberie,  
- le chauffage,  
- les énergies renouvelables dans le bâtiment.

#### Les matériaux utilisés en espace et en agencement :

- les matériaux minéraux,  
- les matériaux ferreux et non ferreux,  
- les revêtements de sol.

### Technologies Sciences physiques appliquées EC 10.2 & 14.2 1 heure hebdomadaire en S3

Ce module d'enseignement s'inscrit dans la continuité du module « sources de lumière » en traitant de la couleur des objets et les mécanismes liés à sa perception.

#### Objectifs :

S'approprier des connaissances : calcul littéral, applications numériques, choix et utilisation des unités.  
Pratiquer des raisonnements scientifiques : manipulation et travaux de laboratoire.  
Développer l'esprit critique et le travail en autonomie.

Ce module permet d'expliquer que la couleur d'un objet est due à l'interaction de la lumière dont il est constitué avec la lumière incidente. Il porte également sur la structure chimique particulière de la matière colorée.

#### Contenus :

Perception de la couleur et colorimétrie : structure de l'œil, cellules photosensibles et pouvoir séparateur de l'œil.  
Synthèse additive et synthèse soustractive.  
Interaction lumière-matière.  
Détermination précise d'une couleur, espace des couleurs et paramètres physiques.  
Matières colorantes : historique, interaction lumière-matière, colorants et pigments, structure chimique des colorants, familles de colorants, colorants naturels et de synthèse.

### Outils et langages numériques - Infographie EC 10.3 & 14.3 1,5 heures hebdomadaires

#### Objectifs :

**Archicad** : logiciel professionnel d'architecture pour la réalisation de dessin assisté par ordinateur (DAO).

Approfondir ses connaissances sur les fonctions du logiciel métier.

#### Contenus :

Gestion des vues 3d.  
Paramétrage et mise en œuvre d'éléments d'architecture : escaliers, toitures, terrains.  
Paramétrage des nomenclatures.

#### Objectifs :

**Artlantis et Twinmotion** : logiciels professionnels pour la publication de rendus assistée par ordinateur (PAO).

Maîtriser les fonctions de base des logiciels.

#### Contenus :

Importation de la maquette 3d.  
Utilisation et réglage des textures.  
Mise en place et réglage des éclairages artificiels et des héliodons.  
Rendu d'image de synthèse, photoréalistes et d'animation.

Le logiciel **Sketchup**, de modélisation 3d, d'animation et de cartographie orienté vers l'architecture peut aussi être abordé.

### Langues vivantes - Anglais EC 10.4 & 14.4 1,5 heures hebdomadaires

#### Objectifs :

Développer la maîtrise de la langue par l'analyse et l'utilisation de supports variés liés aux domaines ciblés (architecture, espaces, histoire, réflexion sur les enjeux, etc...).  
Mettre en place des stratégies langagières personnelles, avec une insistance particulière sur le lexique et une approche transversale.  
Acquérir une autonomie.

#### Contenus :

Echanges & collaborations autour d'activités en équipe.  
Entraînement à la prise de parole en interaction ou en solo.  
Appui sur des supports authentiques (écrits, audios, visuels, vidéos).

#### Evaluations :

Production orale, rédaction de mini dossiers et présentation orale, compréhension écrite à partir de supports en lien avec la formation, expression écrite sur des sujets de réflexion personnelle.

### Contextes économiques et juridiques EC 10.5 & 14.5 1 heure hebdomadaire en S3

Apporter des connaissances notionnelles relatives à l'entreprise et à son environnement.

#### Objectifs :

Mobiliser des connaissances économique et juridique en lien avec le design, la conception et la création.  
Identifier, sélectionner et organiser des ressources spécialisées.  
Faire la démonstration qu'un projet est en lien avec la demande initiale, ses règles et la déontologie.  
Respecter des principes éthiques.  
Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle.

#### Contenus :

Propriété intellectuelle : propriété industrielle et droits d'auteur, protection des actifs immatériels, particularité liée aux métiers de l'architecture, contrefaçon et sanctions.  
**Marketing-mix** : plan de marchéage (*product, price, place, promotion*), différentes stratégies, cycle de vie du produit, vocabulaire (*retail, omnicanal, web to store, show room, concept store, ...*), communication autour du produit.  
Autorisations administratives et recours :  
- projet d'urbanisme : certificat d'urbanisme (servitude, droit de préemption), PLU, recours à un architecte,  
- autorisations préalables à l'ouverture d'un chantier : déclaration préalable de travaux, permis de construire, modification ou transfert du PC ; contraintes (réglementation sur les sites classés ou protégés, RT 2020, etc.) ; constitution et dépôt du dossier et des recours,  
- affichage de la décision et des recours du voisinage,  
- DAACT (déclaration administrative d'achèvement et de la conformité des travaux).

#### Evaluations :

Analyse de cas concrets relatifs à la propriété intellectuelle et au marketing ; analyse d'autorisations administratives à partir de la jurisprudence et de documentations juridiques.

## Enseignements Pratiques & Professionnels UE11. & UE15. Ateliers de création

### Ateliers de création 12 heures hebdomadaires

Micro-projets liés à des besoins/  
programmes de partenaires ou autres  
appels à projet.

Conception de micro-architectures,  
espaces publics, scénographies  
d'exposition ou de théâtre, architecture  
intérieure et agencement de mobilier dans  
le cadre de micro-projets d'espaces, pour  
la plupart menés en partenariat ou en  
réponse à des concours.

Exemples de partenariats engagés :  
Citadelle de Besançon,  
Musée des Maisons comtoises de  
Nancray,  
Maison de l'Architecture de Franche-  
Comté,  
Grand Dole,  
Crous Bourgogne Franche-Comté,  
collectif Hophophop,  
association Arbracam,  
association Sarbacane Théâtre,  
Ensemble Cristofori,  
lycée Le Castel à Dijon,  
option théâtre du lycée et la section  
professionnelle Agencement pour la  
réalisation,  
etc.

Les contenus sont adaptés à chaque  
situation et opportunité de micro-projets  
(partenaires, intervenants, ...).

Pour tout projet, les objectifs et contenus  
énoncés sont à appréhender dans leur  
ensemble et de manière transversale.

Forme d'enseignement :

- Un suivi individuel ou par équipe est assuré dans le cadre de l'atelier. Les travaux sont réalisés individuellement ou en groupe à différentes phases du projet, variant les conditions de conception.
- Des cours théoriques sont réalisés sur les contenus afin d'accompagner l'étudiant, de nourrir son projet et de lui donner les clés pour une application (démarches de projet, outils et modes de représentations, apports thématiques).
- Des mises en commun permettent d'inciter les échanges, de réaliser une prise de recul, de valoriser des travaux exemplaires et de prévenir des problèmes.
- Des sorties scolaires *in situ* amènent l'étudiant à répondre au plus proche des contraintes du contexte, permettent de réaliser des récoltes et relevés, de comprendre les différences entre perception/réalité/retranscription et stimulent l'imaginaire.
- Des interventions de professionnels, sous forme de conférence, rencontre, suivi en atelier et jury ou lors de partenariat (échanges avec les commanditaires), ancrent le projet dans une réalité professionnelle.
- Des temps de co-enseignement permettent un regard transversal et une expertise des autres enseignements convergeant vers le projet.

Evaluations :

Les évaluations de l'atelier de création sont réalisées à différents stades des micro-projets, sous forme de rendus intermédiaire (évaluation formative), terminal (évaluation sommative) ou de remédiation.  
Le rendu terminal est une soutenance devant les commanditaires lors de partenariats, ce qui permet une mise en situation professionnalisante.  
L'auto-évaluation et l'évaluation par les pairs interviennent en cours de projet pour permettre une prise de recul, une possible réorientation du projet et pour stimuler la création.

### Techniques et savoir-faire EC 11.1 & 15.1

**Objectifs :**

Savoir exploiter les connaissances techniques de matériaux et mise en œuvre au service du projet.  
Proposer des techniques, matériaux et mises en œuvre en adéquation avec le parti-pris de projet, voire faire de la technique un parti-pris principal du projet.  
Chercher à innover par les techniques et savoir-faire.  
Considérer le cycle de vie des matériaux et plus largement de la construction, dans un souci de développement durable et environnemental.  
Répondre à l'attente de faisabilité du commanditaire.  
Atteindre un niveau de détail pour valider la construction du projet.

**Contenus :**

Apprentissage des techniques et savoir-faire liés au projet et spécifiques au contexte, relevés sur site (architectural, topographique, métré, analyse des structures).  
Penser la construction et représenter la construction (lien entre dessein et dessin).  
Dimensionnement et schémas de principes techniques didactiques.  
Dessin de géométriques techniques reflétant les mises en œuvre et les matériaux choisis, dessin de détails.  
Maquette de détails et principes techniques du projet.  
Échantillonnage de matériaux et/ou assemblages.

### Pratique et mise en oeuvre du projet EC 11.2 & 15.2

**Objectifs :**

Comprendre et valider une démarche de projet.  
Faire l'expérience d'un site (aspect fonctionnel, esthétique, symbolique).  
Saisir les enjeux du projet : identifier et analyser les contextes (site, usages, historique, etc.) et les besoins (demande, cahier des charges, programme).  
Nourrir et argumenter son propos.  
Rechercher des pistes divergentes de projet.  
Réaliser un choix de projet argumenté (intention, problématique).  
Formaliser le projet par des parti pris argumentés en cohérence avec le concept choisi.  
Travailler individuellement et de façon collaborative au sein d'une équipe de projet.

**Contenus :**

Démarche de projet et terminologie (analyse, enjeu, intention, concept, problématique, parti pris).  
Relevés des mesures, des usages et relevés sensibles à partir de la visite d'un site et d'une documentation.  
Analyse d'un site et d'une demande / programme.  
Identification des besoins par l'analyse du cahier des charges.  
Recherche et analyse orientée et comparée de références historiques et contemporaines liées au programme et au site de projet.  
Investigation, recherche d'idées divergentes, d'épannelages et de distributions (zoning) par des maquettes (de recherche et de concept), croquis, esquisses et autres médiums.  
Choix d'une intention de projet et déduction d'une problématique.  
Développement, déploiement et transcription du concept retenu par l'affirmation de parti-pris fonctionnels (y compris scénarios d'usages), techniques, plastiques, sémantiques et ce dans les différents plans de l'espace.  
Construction d'un discours pour argumenter ses choix et son cheminement de projet.

### Communication et médiation du projet EC 11.3 & 15.3

**Objectifs :**

Rendre lisible le projet par les différentes représentations de l'espace.  
Communiquer graphiquement et en volume le projet.  
Affirmer une identité de projet.  
Ecrire un discours argumenté et structuré.  
Présenter et soutenir à l'oral son projet, avec une posture ouverte et réactive.

**Contenus :**

Dessins et schémas didactiques ou analytiques.  
Représentations de l'espace en plans, coupes, élévations et en 3 dimensions sous forme d'axonométrie, de perspective et de croquis d'ambiance, à la main ou numérique.  
Relation forme / fond, dessin / dessein, Composition et mise en page de planches et carnets de recherche.  
Hiérarchie des textes et visuels.  
Confection de maquettes de rendu (par des outils manuels et numériques).  
Construction d'un discours au service du projet et entraînement à l'expression orale (exposé des travaux, en équipe, devant un jury).  
Partenariats avec des institutions culturelles. Médiation des projets conçus, voire réalisés dans certains cas : exposition des travaux, participation à des évènements, restitution, etc.

### Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet EC 11.4 & 15.4

**Objectifs :**

Rechercher et analyser une documentation pour alimenter une culture personnelle et soutenir le projet.  
Prendre un recul critique à différents stades du projet pour en apprécier la cohérence.  
Réinvestir les connaissances théoriques dans la pratique de projet, et inversement théoriser sa pratique pour se donner les clés d'une démarche adaptée à chaque situation.  
Conforter des choix et construire un cheminement de projet, un discours argumenté.  
Faire du projet l'opportunité d'une discussion, d'un débat, davantage qu'un produit fini.

**Contenus :**

Sélection d'un corpus de références sur un sujet et analyse comparative.  
Interrogation de la demande / programme ou des choix engagés.  
Écriture d'une problématique et élaboration d'un discours argumenté.  
Contextualisation de la problématique du projet : repérer les enjeux disciplinaires et au-delà (sociétaux, historiques, ...).  
Recherche d'alternatives et argumentation des choix engagés par l'étude de références historiques ou contemporaines et de manifestes (à utiliser en argument, appui ou levier pour défendre le projet).  
Approche inductive et déductive : le projet à partir de l'expérimentation pratique ou de la théorie.  
Échanges et confrontation de points de vue dans un projet collaboratif.  
Remédiation de projet à l'issue des jurys.

## Enseignements Pratiques & Professionnels UE12. & UE16. Professionnalisation

**Parcours de professionnalisation et  
poursuite d'études**  
EC 12 & 16.1  
1 heure hebdomadaire

### Objectifs :

Guider l'étudiant dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours, en le consolidant et en l'enrichissant. Aider l'étudiant à construire son projet professionnel.

Connaître les métiers du domaine de l'architecture.

### Contenus :

Réalisation du portfolio.  
Recherche de stage.  
Rencontre et échange avec des professionnels.  
Visite d'entreprise.  
Découverte de l'entrepreneuriat.  
Définition des acteurs du projet (archi, AMO, OPC, AOR, CSPPS, CT, MOD, MOE, etc.).  
Activation d'une veille sur différents champs du design et de l'architecture.

### Stage EC 16.2

En S4 : stage de 8 semaines.  
Confronter ses acquis et compétences nouvelles aux sein d'un cabinet d'architectes.  
Favoriser une intégration active dans l'entreprise.  
Travailler en équipe.

Evaluation :  
Rapport de stage et soutenance orale devant un jury.

## Enseignements génériques UE17. & UE21. Humanités et Cultures

**Humanités - Philosophie**  
EC 17.1 & 21.1  
2 heures hebdomadaire en S5

### Objectifs et contenus :

L'enseignement des humanités en 3<sup>ème</sup> année est étroitement associé à la rédaction et à la présentation d'un mémoire sur un sujet choisi par l'étudiant. Cet enseignement se déroule au cours de séances en co-enseignement dans le cadre de l'atelier de création, de manière à articuler théorie et pratique. On peut distinguer deux phases : une période de réflexion et une période de rédaction et de préparation de la soutenance.

L'approche philosophique consiste plus spécifiquement à apporter des références ainsi qu'un éclairage problématique et conceptuel au travail de recherche (en réactivant les notions déjà acquises dans les années antérieures ou en faisant émerger de nouvelles notions liées à la thématique abordée). L'essentiel est de ne jamais perdre de vue une approche réflexive afin de permettre à l'étudiant de penser sa pratique grâce à des outils théoriques, et réciproquement de constater que la réflexion esthétique peut s'enrichir de ses recherches personnelles. Un des enjeux de la dernière année de formation est de produire un mémoire dans le domaine de la littérature du design et donc de permettre au futur diplômé d'inscrire son effort dans un champ disciplinaire et universitaire plus large.

**Culture des arts, du design et des techniques**  
EC 17.2 & 21.2  
1 heure hebdomadaire en S6

### Objectifs :

Consolider les acquis en histoire des arts et des techniques en posant des repères chronologiques fondamentaux. Analyser et confronter des oeuvres ou des espaces ; repérer et définir des spécificités formelles, fonctionnelles et techniques. Développer une curiosité esthétique et des méthodes réflexives. Engager à une posture de veille culturelle. Construire une culture artistique en prenant conscience des continuités et des ruptures, en se référant aux écrits, en fréquentant les expositions. Mettre en perspective des enjeux contemporains avec une approche historique. Requestionner les pratiques innovantes issues du domaine de l'espace. Développer son esprit critique au sujet de la création en design.

### Contenu :

Le dernier semestre de la troisième année est axé sur des pratiques alternatives. Le déroulé est découpé en thématiques, tout d'abord l'architecture et l'Intelligence Artificielle (précédé d'un historique sur le lien entre l'architecture et le numérique), et puis un cours sur le design critique de William Morris à Dunne & Raby en passant par tous les radicaux italiens. Enfin un tour d'horizon des grands graphistes et designers d'objet et de mode est abordé à travers des exposés.



jury de diplôme - soutenance du projet

## Enseignements transversaux UE18. & UE22. Méthodologies, Techniques et Langues

### Outils d'expression et d'exploration créative EC 18.1 & 22.1 3 heures hebdomadaires

#### Objectifs :

Investiguer, interroger, pratiquer l'analyse via le dessin.  
Perfectionner une maîtrise graphique et artistique, 2d et 3d et atteindre une écriture personnelle.  
Produire, mettre en forme et en espace un projet d'art visuel.  
Communiquer le projet.

Ce module d'enseignement poursuit la mise en dialogue de la production artistique avec le champ du design d'espace, dans une perspective d'approche pluridisciplinaire. L'étudiant est invité à enrichir ses sources d'inspiration et à développer son analyse critique à travers la pratique du croquis. Une production plastique et expérimentale faisant écho au projet personnel de fin d'études lui permet de concrétiser une approche à la fois intuitive et cultivée. Il s'agit de donner un sens à son travail et de constituer sa propre identité artistique.

#### Contenus :

Traductions graphique, picturale, infographique, photographique, volumique. Expérimentation spatiale (installation, performance, production sonore, vidéo). Carnet de croquis.  
Culture artistique.

#### Evaluations :

Productions graphiques et artistiques.  
Notes d'intention et oraux (liens entre pratique et théorie).

### Technologies et matériaux EC 18.2 & 22.2 1 heure hebdomadaire

#### Objectifs :

Acquérir le vocabulaire technique et administratif nécessaire pour communiquer sur le projet.  
Identifier et comprendre les systèmes techniques et technologiques mis en œuvre dans le bâtiment.  
Connaître et identifier les matériaux et les principes de conception utilisés dans le domaine de l'espace pour proposer une réalisation faisable.

#### Contenus :

Les éléments de confort :  
- l'isolation thermique : la réglementation et les matériaux,  
- l'isolation et la correction acoustique : la réglementation et les systèmes à mettre en œuvre,  
- l'éclairage : la réglementation, les sources lumineuses et sensibilisation aux calcul d'éclairage.

#### La conduite du projet :

- les plannings,  
- la consultation des entreprises : DCE,  
- l'étude des coûts : déboursé, DQE,  
- la conduite de chantier : ouverture, conduite, réception.

#### Les éléments d'une approche environnementale :

- le label HQE,  
- les maisons passives,  
- les maisons à énergie positive,  
- les matériaux biosourcés, géosourcés, écomatériaux.

### Outils et langages numériques - Mathématiques appliquées EC 18.3 & 22.3 1 heure hebdomadaire en S5

#### Objectifs :

Développer un raisonnement scientifique, un esprit critique et le travail en autonomie.  
Acquérir la rigueur nécessaire pour l'utilisation de langages numériques et des logiciels correspondants.

#### Contenus :

Découverte du html, du css.  
Réalisation d'un mini-site web.  
Initiation à la programmation, en lien avec l'art génératif, grâce à l'utilisation de Processing (ou p5.js, ou module P5 avec Python).  
Réalisation d'une production personnelle, en utilisant de l'aléatoire, avec mise en situation (mockup).

### Langues vivantes - Anglais EC 18.4 & 22.4 2 heures hebdomadaires en S5

#### Objectifs :

Développer la maîtrise de la langue par l'analyse et l'utilisation de supports variés liés aux domaines ciblés (architecture, espaces, histoire, réflexion sur les enjeux, etc...).  
Mettre en place des stratégies langagières personnelles, avec une insistance particulière sur le lexique et une approche transversale.  
Acquérir une autonomie.

#### Contenus :

Echanges & collaborations autour d'activités en équipe.  
Entraînement à la prise de parole en interaction ou en solo.  
Appui sur des supports authentiques (écrits, audios, visuels, vidéos).

Écriture et présentation orale en anglais d'un «abstract», résumé du mémoire mené en atelier de création.

#### Evaluations :

Production orale, rédaction de mini dossiers et présentation orale, compréhension écrite à partir de supports en lien avec la formation, expression écrite sur des sujets de réflexion personnelle.

## Enseignements transversaux UE18. & UE22. Méthodologies, Techniques et Langues

### Contextes économiques et juridiques EC 18.5 & 22.5 1 heure hebdomadaire

Apporter des connaissances notionnelles relatives à l'entreprise et à son environnement.

#### Objectifs S5 :

Identifier, organiser des ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.  
Démontrer que le projet est en lien avec les règles de la demande initiale et de la déontologie.  
Prendre en compte l'environnement économique, l'activité professionnelle et appréhender les démarches entrepreneuriales.

#### Contenus :

Entreprendre : démarche entrepreneuriale et formes juridiques.  
Différents statuts juridiques : *free-lance* ou portage salarial, entreprise individuelle (EIRL) ou micro-entreprise, société ou SCOOP, spécificités du cabinet d'architecte.  
Faisabilité d'un projet : *business plan*, faisabilité du projet, étude de l'environnement global, RSE, normes et certifications, etc.

#### Evaluations :

Choix argumenté d'une structure juridique à partir d'un contexte concret.  
Analyse d'une situation économique dans le cadre d'un projet en lien avec la formation.

#### Objectifs S6 :

Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle.  
Faire la démonstration qu'un projet est en lien avec la demande initiale, ses règles et la déontologie.  
Respecter des principes éthiques.  
Identifier, sélectionner et organiser des ressources spécialisées.  
Planifier et gérer un projet.  
Construire un protocole d'observation et rédiger un compte rendu complet et synthétique.

#### Contenus :

Budgétiser un projet : éléments à prendre en compte, coût prévisionnel des travaux et du projet.  
Autorisations administratives et recours :  
- projet d'urbanisme : certificat d'urbanisme (servitude, droit de préemption), PLU, recours à un architecte,  
- autorisations préalables à l'ouverture d'un chantier : déclaration préalable de travaux, permis de construire, modification ou transfert du PC ;  
contraintes (réglementation sur les sites classés ou protégés, RT 2020, etc.) ;  
constitution et dépôt du dossier et des recours,  
- affichage de la décision et des recours du voisinage,  
- DAACT (déclaration administrative d'achèvement et de la conformité des travaux).

#### Evaluations :

Analyse de budgétisation à partir d'une documentation.  
Analyse d'autorisations administratives à partir de la jurisprudence et de documentations juridiques.  
Réalisation d'un dossier en lien avec le projet de fin d'études.

**Enseignements Pratiques & Professionnels**  
 UE19. & UE23. Ateliers de création

**Enseignements Pratiques & Professionnels**  
 UE19. & UE23. Ateliers de création


Pierrot lunaire de Schoenberg interprété par l'ensemble Cristofori et mis en scène par les DN MADe.

**Ateliers de création**  
 14 heures hebdomadaires en S5  
 16 heures hebdomadaires en S6

Mémoire et projet de fin d'études.

La 3<sup>ème</sup> année est rythmée par deux grands temps : le mémoire et le projet personnel de fin d'études.

La réflexion sur ces travaux est entamée en fin de S4 afin d'engager progressivement l'étudiant dans une démarche autonome de recherche et d'élaboration du projet. Les liens thématiques et pratiques entre les stages, le mémoire et le projet sont encouragés, dans le but de donner sens à un parcours, de développer une expertise et de déployer pleinement les compétences engagées.

En lien avec les différents Enseignements Constitutifs, mémoire et projet de fin d'études sont élaborés transversalement afin de nourrir et développer au mieux les réflexions et rendus. L'équipe pédagogique assure un suivi individuel et collectif sur des temps de recherche, d'élaboration et de rendu des travaux.

Les évaluations s'effectuent en contrôle continu et par les deux épreuves ponctuelles : soutenance orale devant un jury du mémoire en S5 et du projet en S6.

**Techniques et savoir-faire**  
 EC 19.1 & 23.1

**Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet**  
 EC 19.4 & 23.4

**Objectifs S5 :**  
 Consolider les acquis de pratique du projet développés en 2<sup>ème</sup> année.

Mener une réflexion prospective autour d'un thème de mémoire et engager une problématique. Nourrir une recherche par l'analyse et la mise en confrontation de références sourcées. Organiser les données en vue de leur médiation ; écrire, mettre en forme et soutenir à l'oral le mémoire avec une prise de recul.

**Contenus :**  
 En début de S5, projet de conception dont le sujet est donné : un micro-projet en réponse à un commanditaire / partenaire ou à un concours.

Travail de recherche pour élaborer le mémoire selon une méthodologie progressive :

- . recherche et définition d'un thème ancré dans une contemporanéité,
- . recherche et analyse de références concrètes (enquête, réalisation de design, art, etc.) et théoriques (littérature, philosophie, conception de design, art, etc.), historiques, contemporaines ou prospectives.
- . élaboration d'une problématique et d'un plan,
- . développement de la réflexion par l'approche de notions divergentes et l'analyse de références variées,
- . rédaction / écriture et mise en forme du mémoire et de son *abstract* en anglais,
- . préparation de la soutenance orale.

> Examen ponctuel en fin de S5.

**Communication et médiation du projet**  
 EC 19.3 & 23.3

**Pratique et mise en oeuvre du projet**  
 EC 19.2 & 23.2

**Objectifs S6 :**  
 Expérimenter le processus complet de démarche de projet par différentes phases. Proposer une approche personnelle et investie du projet, en la liant à un réseau d'acteurs. Créer et innover en réponse aux enjeux contemporains du design d'espace (ex. développement durable, enjeux sociétaux, etc.). Développer une argumentation faisant preuve d'esprit critique et proposant remédiations ou discussions autour du projet. Développer la communication et la médiation du projet en cohérence avec la démarche et les objectifs du projet.

**Contenus :**  
 Identification de besoins ou recherche d'un programme et réalisation d'un cahier des charges par l'étudiant. Recherche, visite et relevé de sites de projet par des mesures, croquis et récoltes diverses ; choix d'un site de façon argumentée. Approche prospective : s'entourer des acteurs du projet et déployer un réseau pour élaborer un travail d'équipe ancré dans la réalité professionnelle. Représentation du site de projet élargi et de la zone de conception selon les modes conventionnels de représentation, par des géométriques et des maquettes, base des futures recherches. Analyse du site et du cahier des charges par des croquis didactiques orientés vers le projet. Réflexion nourrie par la recherche de références pour s'inspirer, étayer son propos et argumenter le projet.

Esquisse et investigation en vue de développer des concepts de projet. Carnet de recherche dédié au projet ou rouleau de calque consignnant la démarche.

Développement du projet par la mise en forme du programme dans son site, distribution des fonctions (zoning), mise en espace, scénarios d'usages, etc. Dessins de plans de façon dimensionnée. Détails des espaces par les techniques employées, matériaux et mise en oeuvre, garants des matérialités et atmosphères dégagées. Penser et représenter la construction. Faisabilité et cohérence du projet. Prise en compte de l'humain (usages, échelle, vie, ...). Modélisation du projet dans le site par des perspectives d'insertion, *story board*, animations, etc.

Expression sensible, composition et communication graphique des contenus par différents supports. Identité graphique personnelle en lien au projet (par tous les visuels, schémas, géométriques, perspectives, etc.). Maquette 3d comme outil de recherche et de communication, échantillons et/ou prototypes. Argumentation et discours soutenu à l'oral devant un jury, en lien avec les productions graphiques et volumiques. Présentation scénographiée du projet.

> Examen ponctuel en fin de S6.

## Enseignements Pratiques & Professionnels UE20. & UE24. Professionnalisation

### Parcours de professionnalisation et poursuite d'études EC 20.1 & 24.1 1 heure hebdomadaire

#### Objectifs :

Guider l'étudiant dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours, en le consolidant et en l'enrichissant. Aider l'étudiant à construire son projet professionnel.

Affiner son projet professionnel, choisir et cibler une insertion professionnelle ou une poursuite d'étude adaptée.

#### Contenus :

Réalisation du portfolio.  
Recherche de stage.  
Rencontre et échange avec des professionnels.  
Visite d'entreprise.  
Découverte de l'entrepreneuriat.  
Définition des acteurs du projet (archi, AMO, OPC, AOR, CSPS, CT, MOD, MOE, etc.).  
Activation d'une veille sur différents champs du design et de l'architecture.

### Stage EC 20.2 & 24.2

En S6 : stage de 4 semaines.  
Mettre en application ses acquis et en développer de nouveaux.  
Mettre en place un partenariat éventuel pour la conduite du projet de fin d'étude.

#### Evaluation :

Rapport de stage et soutenance orale devant un jury.

