

# DNSEP DESIGN CATALOGUE DE COURS 2019-2020

Découvrez le détail de tous les cours du DNSEP option design mention design graphique multimédia proposés sur le site de Pau à l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées.



# ÉSAD·PYRÉNÉES



# DNSEP DESIGN mention design graphique multimédia

## Catalogue de cours 2019-2020

Hors Champs Design	4
Définition du projet, recherches & expérimentations	5
Typographie & dessin de caractères	6
Images / déplacement / duplication	7
Culture graphique, monographies et thématiques	8
Définition du projet, recherche & expérimentation	9
Édition, typographie & dessin de caractères	10
Penser l'accrochage, voir, comprendre, tester	11
Écritures numériques	12
Design, interactions, jeux – JIMMI	13
Design, interactions, jeux – JIMMI	14
Digital writings	15
Tangible Medias and interactive displays	16
Design, interactions, jeux – JIMMI	17
Suivi de projet — Tutorat	18
Suivi de projet — Tutorat	19
Design, interactions, jeux – JIMMI	20
Définition du projet, recherches & expérimentations	21
Espace des signes	22
Suivi et initiation à la recherche	24
Théorie et méthodologies de la recherche en design	25
Anglais à travers l'art	26
Mobilité	27
Initiation à la recherche - Suivi du mémoire	28
Mise en forme projet personnel / Bilan	29
Infos pratiques	30

## HORS CHAMPS DESIGN

---

Initiation à la recherche

---

Enseignant      Emmanuelle Rey,  
Perrine Saint Martin

---

Périodicité      Mensuel

---

Semestres      S7/9

---

### Objectifs

Savoir diriger et produire un entretien. Se constituer des savoirs par la rencontre avec des professionnels du champs permettant d'alimenter les réflexions des étudiants en vu de l'écriture du mémoire et de la conception du projet de diplôme. Contextualiser les projets de recherche.

### Contenu

«Hors champs Design» est un séminaire sous la forme de rencontres entre les étudiants et des professionnels du monde de l'édition et de l'image. Au rythme de 3 à 4 séances annuelles, cet espace de recherche monté en partenariat avec le centre d'art image / imatge, propose d'étudier les relations qu'entretiennent les images contemporaines avec les formes éditées papier / écran telles que le livre, la tablette numérique, le multiple et toute autre forme émergente. Ce laboratoire, véritable lieu de recherche et de création pour les étudiants de second cycle, envisage toutes les facettes de l'objet édité par le biais

de différents intervenants dans la chaîne de l'édition: artiste, designer, éditeur, photographe. Définissant la pratique expérimentale liée à une connaissance historique du médium comme une recherche à part entière, nous prolongeons la réflexion engagée au cours de ce séminaire avec un objet édité, c'est-à-dire produire un contenu et le donner à voir, le rendre public, aussi bien au travers d'un livre que d'un pdf écran disponible sur le site de l'école. Composé notamment d'entretiens avec les différents intervenants et d'expérimentations d'étudiants, cette création éditoriale est à la fois une trace et un outil de réflexion sur la place de l'édition aujourd'hui.

Les derniers intervenants invités : David de Beyter artiste et photographe, Sacha Léopold & François Havegeer co-fondateurs du studio S.y.n.d.i.c.a.t, Joachim Schmid artiste, Grégoire Romanet designer graphique, l'artiste documentation Céline Duval, Patrick Le Bescont fondateur de la maison d'édition Filigranes...

### Méthode

Les séances s'articulent en trois temps: – préparation de l'entretien avec les invités – entretien – formalisation des contenus

### Évaluation

Contrôle continu. Implication, assiduité et curiosité sont attendues

## DÉFINITION DU PROJET, RECHERCHES & EXPÉRIMENTATIONS

---

Projet plastique – prospective,  
méthodologie, production

---

Enseignant	David Coste, Perrine Saint Martin, Emmanuelle Rey
------------	---

---

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

---

Semestres	S7
-----------	----

---

### Objectifs

Formulation d'un projet personnel par l'étudiant, verbalisation du processus de conception graphique dans la préparation au DNSEP / Master.

### Contenu

Rencontre sur projet avec la collégiale du pôle, l'atelier sera le lieu de discussion et de confrontation de point de vue autour du projet de diplôme. Chaque étudiant présentera l'avancée de son projet et sera amené à argumenter ses hypothèses de travail par le partage de références s'inscrivant dans son territoire de recherche.

### Méthode

Les séances alternent les rendez-vous collectif et individuel afin que chacun puisse confronter l'avancée de son travail.

### Évaluation

Contrôle continu, il sera attendu de l'étudiant qu'il soit capable de mettre en perspective ses intentions de travail, de s'appuyer sur des références maîtrisées et de montrer sa capacité à faire évoluer son projet. Implication, assiduité et curiosité sont aussi attendues.

## TYPOGRAPHIE & DESSIN DE CARACTÈRES

---

Projet plastique – prospective,  
méthodologie, production

---

Enseignant Perrine Saint-Martin

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S7

---

### Objectifs

Formulation d'un projet personnel par l'étudiant, verbalisation du processus de conception graphique dans la préparation au DNSEP / Master.

### Contenu

Rencontre sur projet, l'atelier typographie & dessin de caractères sera le lieu de recherche et d'expérimentations graphiques qui permettra à l'étudiant de trouver et de développer son écriture propre pour la mettre à la fois au service de son projet personnel, mais aussi au service d'une commande extérieure.

### Méthode

Rendez-vous individuel sur projet.

### Évaluation

Contrôle continu, il sera attendu de l'étudiant qu'il soit capable de mettre en perspective ses intentions de travail, de s'appuyer sur des références maîtrisées et de montrer sa capacité à faire évoluer son projet. Implication, assiduité et curiosité sont aussi attendues.

## IMAGES / DÉPLACEMENT / DUPLICATION

---

Projet plastique – prospective,  
méthodologie, production

---

Enseignant David Coste

---

Périodicité Semaine

---

Semestres S7/9

---

### Objectifs

Permettre aux étudiants de développer un langage visuel adapté à une logique éditoriale. Interroger la notion de retranscription d'une forme existante pour la redonner à voir avec un point de vue singulier.

### Contenu

L'atelier propose l'analyse d'objets éditoriaux consacrés aux images contemporaines issus du champ de la photographie et plus largement des arts visuels. Cet espace analytique et prospectif permet de comprendre les enjeux visuels contemporains pour les exploiter avec pertinence et singularité dans des productions de design graphique. L'atelier permet à l'étudiant d'identifier une typologie d'éditeur, développant des principes éditoriaux novateurs avec une forte implication de l'image et de la photographie.

### Méthode

Chaque séance s'articulera en deux temps, un premier avec la présentation d'un objet éditorial ou d'un texte théorique ou historique par l'un des enseignants développant un point de vue en relation avec sa pratique et un second par les étudiants qui feront à leur tour une proposition d'un objet ou d'un texte leur semblant pertinent.

### Évaluation

Contrôle continu, Implication, assiduité et curiosité sont attendues.

## CULTURE GRAPHIQUE, MONOGRAPHIES ET THÉMATIQUES

Phase projet	
Enseignant	Perrine Saint-Martin
Périodicité	Quinzaine
Semestres	S7/9

### Objectifs

Permettre aux étudiants de se forger un regard critique sur les pratiques actuelles du design graphique, ainsi qu'une vision plus globale de son histoire et de ses enjeux en vu de la rédaction de leur mémoire et de la formulation de leur projet de DNSEP.

### Méthode

Chaque séance s'articulera en deux temps, un premier avec la présentation d'un objet éditorial ou d'un texte théorique ou historique par l'un des enseignants développant un point de vue en relation avec sa pratique et un second par les étudiants qui feront à leur tour une proposition d'un objet ou d'un texte leur semblant pertinent.

### Évaluation

Contrôle continu. Implication, assiduité et curiosité sont attendues.

### Contenu

En plus des rendez-vous individuels sur projet et du suivi de la pratique personnelle pour le DNSEP / Master, nous consacrerons une fois par mois une séance, commune au 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années à la monstration d'objets éditoriaux, projets de designers, d'architectes, de photographes et à l'approfondissement de textes théoriques ou historiques du XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècle en design graphique permettant aux étudiants d'alimenter leur réflexion en vue de la rédaction du mémoire: Jost Hochuli, «Book design as a school of thought» extrait de *Designing books: practice and theory*, Jost Hochuli & Robin Kinross, Hyphen Press, 1996 – Catherine de Smet, *Pour une critique du design graphique*, Éditions B42, 2012 – Gerard Unger, *Pendant la lecture*, Éditions B42, 2015 – François Richaudeau | «*Mise en page & lisibilité*» extrait de *La lisibilité*, Éditions Retz, 1969 – Otl Aicher «*Crise du modernisme*», «*Bauhaus et Ulm*», essais extraits de *le monde comme projet*, Éditions B42, 2015 – Otl Aicher & *le modernisme, de la conception de l'identité visuelle des Jeux Olympiques de Munich au Rotis dessin de caractères – Littérature et conception éditoriale : le travail de Philippe Millot designer graphique français qui selon son expression «dessine des livres»...*



## DÉFINITION DU PROJET, RECHERCHE & EXPÉRIMENTATION

---

Projet plastique – prospective, méthodologie, production

---

Enseignant	David Coste, Perrine Saint Martin, Emmanuelle Rey
------------	---

---

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

---

Semestres	S9/10
-----------	-------

---

### Objectifs

Énonciation précise du projet personnel, et définition du territoire de recherche, inscription dans une pratique contemporaine du design graphique.

### Contenu

Rencontre sur projet avec la collégiale du pôle, l'atelier sera le lieu de discussion et de confrontation de point de vue autour du projet de diplôme. Chaque étudiant présentera l'avancée de son projet et sera amené à argumenter ses hypothèses de travail par le partage de références s'inscrivant dans son territoire de recherche.

### Méthode

Les séances alterneront les rendez-vous collectif et individuel afin que chacun puisse confronter l'avancée de son travail. Dossier de demande de l'option

### Évaluation

Contrôle continu, il sera attendu de l'étudiant qu'il soit capable de formaliser ses intentions de travail de façon argumentée en s'appuyant sur des références maîtrisées.

## ÉDITION, TYPOGRAPHIE & DESSIN DE CARACTÈRES

---

Mise en forme du projet personnel	
Enseignant	Perrine Saint-Martin
Périodicité	Semaine
Semestres	S9/10

---

### Objectifs

Énonciation précise du projet personnel, et définition du territoire de recherche, inscription dans une pratique contemporaine du design graphique.

### Contenu

L'atelier d'édition, typographie & dessin de caractères sera le lieu de recherche et d'expérimentations graphiques qui permettra à l'étudiant de développer son écriture propre pour la mettre à la fois au service de son projet personnel, mais aussi au service d'une commande extérieure.

### Méthode

Rencontres individuelles spécifiques autour de projet d'édition et de dessin de caractères. Suivi et formalisation du projet.

### Évaluation

Contrôle continu, il sera attendu de l'étudiant qu'il soit capable de formaliser ses intentions de travail en s'appuyant sur des références maîtrisées.

## PENSER L'ACCROCHAGE, VOIR, COMPRENDRE, TESTER

---

Mise en forme du projet personnel

---

Enseignant Perrine Saint Martin,  
David Coste,  
Emmanuelle Rey

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S1/2

---

### Contenu

Ce atelier s'articule en deux temps distincts, un premier en début de semestre 10 avec la présentation de scénographies et de modalités d'accrochage existants par l'équipe enseignante et un second où les étudiants devront éprouver une mise en espace de leur travail en vue du passage du DNSEP.

### Objectifs

Comprendre les spécificités et enjeux d'un accrochage en design graphique. Anticipation des moyens d'accrochage et production, si nécessaire, d'éléments mobilier.

### Méthode

Accrochage collectif et individuel

### Évaluation

Contrôle continu.

## ÉCRITURES NUMÉRIQUES

Projet plastique – prospective, méthodologie, production

Enseignant	Julien Bidoret, Jean-Paul Labro, Vincent Meyer
------------	--

Périodicité	Variable
-------------	----------

Semestres	S7/9
-----------	------

### Objectifs

Permettre aux étudiants de développer une approche singulière du design numérique appuyée sur un champ référentiel et culturel spécifique ainsi que sur une connaissance précise des enjeux techniques de leur projet.

### Contenu

L'axe écritures numériques aborde les questions de publication, principalement en ligne, dans la spécificité de leur rapport à leur médium (hypertextualité, interactivité, non linéarité, dimensions multimédia ou transmédia...). Les champs d'intervention possibles peuvent aller du design d'interface à la conception d'expériences utilisateurs, du journalisme documentaire à la fiction interactive, du design des données aux expérimentations animées, graphiques, sonores et textuelles.

### Méthode

Les temps de transmission reposent sur la présentation de projets issus de nombreux champs et disciplines où s'inventent ces nouvelles écritures. Ces présentations permettent d'aborder les différentes approches possibles et de porter un regard analytique sur ces productions. Les temps de production se divisent entre projets collectifs et suivi individualisé au plus proche du projet de l'étudiant, permettant à la fois un accompagnement technique, culturel et critique.

### Évaluation

Implication dans les projets collectifs. Régularité et méthode dans la recherche plastique et la gestion de projet. Appropriation du champ référentiel et théorique. Qualité de l'articulation du projet entre ses dimensions conceptuelles, formelles et techniques.

## DESIGN, INTERACTIONS, JEUX – JIMMI

### Formations savoir-faire et technique

---

Projet plastique – prospective,  
méthodologie, production

---

Enseignant      Jean-Marie  
Blanchet, Julien  
Drochon

---

Périodicité      Variable

---

Semestres      S7

---

#### **Objectifs**

Initier les étudiants aux techniques de prototypage et de fabrication liés au supports numériques.

Modélisation 3D pour impression 3D, impression 3D, découpe laser, video mapping.

#### **Contenu**

Par la pratique, l'étudiant sera amené à connaître les différentes méthodes et outils de la fabrication numérique.

#### **Méthode**

Travaux pratiques collectifs.

#### **Évaluation**

Assiduité et contrôle continu

## DESIGN, INTERACTIONS, JEUX – JIMMI

### Définition, expérimentations et méthodologie du projet

Projet plastique – prospective,  
méthodologie,  
production

Enseignant	Jean-Marie Blanchet, Julien Drochon
Périodicité	Variable
Semestres	S7

#### Méthode

Suivi individualisé,  
RDV hebdomadaires.

#### Évaluation

Assiduité et contrôle continu.

#### Objectifs

Définir le projet de l'étudiant : enjeux contemporains du projet – média / médium – projet de mobilité communication des recherches liées au projet – définitions des réseaux, contacts.

#### Contenu

Ce semestre visera plus particulièrement à amener l'étudiant à définir le terrain de sa recherche (médium / Média privilégié, contexte socioprofessionnel, projet de mobilité, rédaction du mémoire, identifications des acteurs liés au projet). Ce sera également l'occasion d'initier l'étudiant à des méthodologies de création et d'expérimentation. Un temps complémentaire sera prévu pour former l'étudiant au différents temps de présentation et de communication de son projet.

## DIGITAL WRITINGS

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant      Julien Bidoret,  
Jean-Paul Labro,  
Vincent Meyer

---

Périodicité      Quinzaine

---

Semestres      S8

---

### Objectifs

The goals of this course are to explore, discover and practice new media writings in the context of the digitization of the world, of exchanges and knowledge.

### Contenu

The notion of writing is to be considered in its most global sense, as a way of producing a meaning by drawing its shapes through a gesture. Beyond a technical system of representation, the notion of writing as an action thus takes its meaning in the choreographic or cinematographic fields. The approach is to apply this notion to the specific context of design and creation in the field of digital media.

### Méthode

The teaching will alternate times of cultural transmission based on case studies coming from the field of art or design, with times of individual follow-up based on a proposal for practical implementation formulated at the beginning of the year by the teachers. An initial workshop will be proposed to launch the practical project.

### Évaluation

Attendance – Presentation of the completed project.

## TANGIBLE MEDIAS AND INTERACTIVE DISPLAYS

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant Julien Drochon

---

Périodicité Semaine

---

Semestres S8

---

### Objectif

The main objective is to introduce students to the aesthetic and conceptual challenges of graphic design associated with the design issues of programmed and tangible interactions. – Acquisition of the elementary processes of graphic creation – Elementary acquisition of field cultivation – Elementary acquisition of a project methodology – Acquisition of basic notions of know-how related to the project – Basic acquisition related to the communication of the project.

### Contenu

From the point of view of both inventive DIY and code discovery, the workshop proposes to explore the possibilities offered by high-tech and low-tech to create handmade devices that produce graphic shapes. The emergence of intelligent materials, e-materials, allows unique possibilities in terms of plasticity and use of connected devices. Textiles, papers, polymers, allow today's artists and designers to invest the challenges of the materiality of digital information from a new angle. By being able to imagine physical interfaces that escape the usual keyboards, mice, screens, projections, the field of investigation of the sensitive is broadened: the forms of interaction are freed from the norms and standards of the computer industry.

### Méthode

Pedagogy is based on the autonomy and active participation of students. It is a learning of the project by doing. The project will be considered both from the point of view of the realization of the object, the physical and graphic interface as well as the student's ability to document and transmit the work process that led him/her to succeed in his/her work.



## DESIGN, INTERACTIONS, JEUX – JIMMI

### Développement du projet, concrétisation et inscription dans un milieu

---

Projet plastique – prospective,  
méthodologie, production

---

Enseignant      Julien Drochon,  
Jean-Marie Blanchet

---

Périodicité      Quinzaine

---

Semestres      S9

---

#### Objectifs

Mettre en relation bonne compréhension des enjeux de design et sociaux du projet – Adéquation du projet avec les savoir-faire – Comprendre le terrain et les acteurs liés au projet – Comprendre la méthode d'un projet dans la phase de conception et de développement – Comprendre la méthode de communication d'un projet dans sa phase de conception.

#### Contenu

Fort des expériences des semestres 7 et 8 l'étudiant engage plus activement la phase de conception et de réalisation de son projet. Il a identifié les champ professionnel d'inscription de son travail, et, tout en constituant ses réseaux, fait avancer de manière parallèle la construction de son projet. Des accompagnements complémentaires, gestion et économie du projet, reposant sur un réseau national de partenaires et d'entrepreneurs sont promulgués autour du projet de l'étudiant.

#### Méthode

Suivi individualisé,  
RDV hebdomadaires.

#### Évaluation

Contrôle continu – Engagement  
– Autonomie – Créativité.

## SUIVI DE PROJET — TUTORAT

---

Mise en forme du projet personnel

---

Enseignant Jean-Paul Labro

---

Périodicité Quinzaine

---

Semestres S10

---

### Objectifs

Permettre à l'étudiant d'affirmer les ambitions de son projet de diplôme, à la croisée d'une démarche personnelle et d'une exigence dans le traitement des contenus plastiques et théoriques.

### Contenu

Il s'agira avec l'étudiant d'affiner sa pratique de l'image en mouvement, en l'aidant à maîtriser son projet (économie du projet dans son rapport au temps et aux moyens de production...), à tisser des liens pertinents avec les oeuvres de la création historique et contemporaine, en particulier du cinéma et de la vidéo.

### Méthode

L'approche est individualisée et se fait sur rendez-vous (discussions, réflexions, recherches...) sur le lieu de l'atelier et dans le studio vidéo. La rencontre est basée sur un échange critique et réflexif qui s'anime dans un dialogue autour des travaux produits. Les apports vidéographiques et bibliographiques sont personnalisés.

### Évaluation

L'évaluation se fait sur l'engagement et l'exigence que l'étudiant a investi dans son travail, la pertinence de sa démarche, les qualités de sa production et sa présentation formelle et orale ainsi que sa capacité à convoquer un champ référentiel pertinent.

## SUIVI DE PROJET — TUTORAT

---

Méthodologie de la recherche

---

Enseignant	Julien Bidoret, Vincent Meyer
------------	----------------------------------

---

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

---

Semestres	S10
-----------	-----

---

### Objectifs

L'accompagnement individuel des étudiant·e·s permettra le développement du projet de diplôme de manière cohérente dans ses aspects culturels, techniques et plastiques. Une part importante du suivi sera dévolu aux questions de méthode.

### Contenu

Lors des temps de suivi individuel, des apports et accompagnements spécifiques seront produits, répondant aux questionnements soulevés, permettant à l'étudiant·e de clarifier son positionnement dans le champ des médias numériques, précisant son ancrage culturel et ses compétences techniques, et lui permettant de se projeter dans son devenir professionnel.

### Méthode

Accompagnement individualisé de l'étudiant sur son projet de diplôme.

### Évaluation

L'évaluation se fait sur l'engagement et l'exigence que l'étudiant a investi dans son travail, la pertinence de sa démarche, les qualités de sa production et sa présentation formelle et orale ainsi que sa capacité à convoquer un champ référentiel pertinent.

## DESIGN, INTERACTIONS, JEUX – JIMMI

### Finalisation du projet

---

#### Méthodologie de la recherche

---

Enseignant	Jean-Marie Blanchet, Julien Drochon
------------	---

---

Périodicité	Semaine
-------------	---------

---

Semestres	S10
-----------	-----

---

### Objectifs

- Comprendre la méthode d'un projet dans la phase finale de réalisation
- Comprendre la méthode de communication d'un projet (scénographie)
- Consolider l'argumentaire du projet Préparer le stage post-diplôme
- Prendre contact avec les acteurs du champ professionnel

### Contenu

Les contenus proposés à l'étudiant seront intimement liés à son projet. Il s'agira d'exemples de projets, de studios, d'agences, de conférences qui consolideront la finalisation de son projet et de ses perspectives post-diplôme.

### Méthode

Suivi individualisé,  
RDV hebdomadaires.

### Évaluation

Contrôle continu – Engagement  
– Autonomie – Créativité

## DÉFINITION DU PROJET, RECHERCHES & EXPÉRIMENTATIONS

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant Laurent Agut,  
Natacha Détré,  
Vanessa Dziuba

---

Périodicité Mensuel

---

Semestres S7/9/10

---

### **Objectifs**

Comprendre les spécificités et enjeux d'un accrochage en design graphique.

### **Méthode**

Chaque séance s'articulera en deux temps, un premier avec la présentation de scénographies et de modalités d'accrochage existants et une seconde où les étudiants devront éprouver une mise en espace de leur travail.

### **Évaluation**

Contrôle continu & évaluation semestrielle sur table. Implication, assiduité et curiosité sont aussi attendues.

## ESPACE DES SIGNES

---

Méthodologie, techniques et mise en œuvre

---

Enseignant Laurent Agut,  
Vanessa Dzubia

---

Périodicité Semaine

---

Semestres S7/8/9

---

### Objectifs

Permettre aux étudiants de se forger un regard critique et développer un projet personnel autour d'un sujet de design graphique. Définition du domaine de recherche et inscription du projet dans une pratique contemporaine du design graphique.

### Méthode

Les séances s'organisent selon la période de l'année en session communes autour des projets du pôle et des sessions de rendez-vous individuel pour les suivis de projet. Les temps en commun permettront de profiter de présentations d'intervenants extérieurs, d'apport des enseignants.

Les étudiants auront aussi à participer et à présenter leur projet devant un public plus large.

### Évaluation

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la qualité des recherches, la capacité à construire son projet et son argumentation. Une attention particulière sera portée sur la présentation orale et l'échange lors de sessions communes.

## Contenu

Cet atelier s'intéresse tout particulièrement aux relations et interactions entre design graphique et espaces, qu'ils soit des lieux urbains, des lieux communs, des lieux de partage ou de monstration.

La relation du signe à l'espace a toujours représenté un enjeu important dans nos sociétés tant sur le plan historique, social, ou politique.

À différentes échelles, ces formes d'écriture définissent radicalement notre appréhension spatiale des lieux. Au delà des questions fondamentales que soulève cette première approche, nous nous intéressons à une échelle plus commune mais pas moins universelle: les espaces de notre quotidien, ceux que nous côtoyons ; les espaces communs de nos villes. Ciblant des territoires, des quartiers, des parcelles, des rues, nous allons questionner le regard de chacun d'entre-nous, comprendre ici, l'importance du plein et du vide, appréhender les signes et l'intensité des formes qui forgent notre lecture de ces espaces afin de mettre en relief les messages dont ils sont potentiellement porteurs. C'est, au delà, comprendre comment ces espaces peuvent être le lieu d'une pensée, d'une vision, que le designer, comme l'urbaniste, l'architecte ou le paysagiste, saura augmenter, ré-écrire autrement. L'objectif de cet atelier est aussi

de permettre aux étudiants d'acquérir un certain savoir, une exigence, une pertinence du regard face l'univers des signes qui habitent nos environnements. Maîtriser le vocabulaire et les matériaux nécessaires est essentiel pour intervenir à son tour dans ces espaces afin de capter le visiteur et susciter chez lui une réelle interaction. Diverses expériences et ateliers permettront d'alimenter les questionnements et seront accompagnés de rendez-vous avec des spécialistes, urbanistes, paysagistes, penseurs et acteurs de la ville au sens large. Il s'agit de mettre en œuvre un laboratoire pour apprendre, tester, expérimenter, afin de nourrir les questionnements de chacun.

## SUIVI ET INITIATION À LA RECHERCHE

---

Initiation à la recherche – mémoire

---

Enseignant Charles Gautier,  
Corinne Melin,  
Natacha Détré

---

Périodicité Semaine

---

Semestres S7/9

---

### Objectifs

Maîtriser une méthode : définir une problématique, organiser un contenu (plan), articuler des idées, des références, maîtriser l'écriture ; amener l'étudiant à faire preuve de synthèse, de conviction et de motivation quant à la présentation orale et collective de son sujet.

### Contenu

Pour le mémoire, l'étudiant détermine un projet de recherche qui peut se définir soit comme une articulation de la pratique à une analyse théorique, historique et critique soit comme un développement strictement théorique d'un aspect de son projet personnel. La forme définitive du mémoire peut s'adapter à la nature du projet de recherche de chaque étudiant et à sa singularité.

### Méthode

La rédaction du mémoire est régulière et continue avec rendez-vous individuels.

Le semestre est ponctué de rendus : carte heuristique, note d'intentions, plan, exercices oraux.

### Évaluation

Assiduité et participation au cours. Implication et engagement, capacités à maîtriser la méthode et à communiquer sur son projet.



## THÉORIE ET MÉTHODOLOGIES DE LA RECHERCHE EN DESIGN

---

Initiation à la recherche

---

Enseignant      Corinne Melin

---

Périodicité      Quinzaine

---

Semestres      S7

---

### **Objectif**

Apports méthodologiques, analyse de matériaux théoriques, mise en perspective de ces matériaux dans une problématique donnée.

### **Contenu**

Nous porterons notre attention sur la sociologie des usages à l'ère numérique et son impact sur les modes de production actuels en design graphique multimédia.

Un focus sera fait sur les plateformes de recherche croisées entre les sciences humaines & sociales et le design graphique multimédia ainsi que sur les formes dématérialisées en design et leurs modes de diffusion.

### **Évaluation**

Exercices oraux (débat, analyse textuelle...) et articulations possibles entre théorie et pratique à l'appui du sujet de cours.

## ANGLAIS À TRAVERS L'ART

---

Mise en forme du projet personnel	
Enseignant	Claire-Marie Tordeux
Périodicité	Variable
Semestres	S7

---

### Objectifs

Préparation au projet de mobilité à l'étranger et/ou en stage en entreprise.

Accompagnement des étudiants dans leur compréhension de documents articles en anglais ayant trait à leur pratique artistique.

### Contenu

- Anglais à visée professionnelle :  
Rédaction de CV Lettre de motivation
- Présentation d'entreprise  
Présentation de projet Entretien professionnel
- Rédaction de l'introduction et de la conclusion de leur mémoire en anglais

### Méthode

Alternance de séances en groupe classe, avec des séances en entretien afin d'individualiser le parcours de formation.

### Évaluation

Évaluation à définir avec les étudiants

## MOBILITÉ

### Stage, ERASMUS, Double Diplôme

---

Projet de mobilité, rapport de stage

---

Enseignant	David Coste, Emmanuelle Rey, Perrine Saint Martin, Julien Bidoret, Jean-Marie Blanchet, Julien Drochon, Jean-Paul Labro, Vincent Meyer, Laurent Agut, Vanessa Dzubia
------------	---

---

Périodicité	Variable
-------------	----------

---

Semestres	S8
-----------	----

---

### Évaluation

L'évaluation reposera sur 2 rapports de stages : celui rempli par la structure d'accueil et celui rempli par l'étudiant. Rapport de stage de la structure d'accueil.

## INITIATION À LA RECHERCHE - SUIVI DU MÉMOIRE

---

### Méthodologie de la recherche

---

Enseignant	Charles Gautier, Corinne Melin, Natacha Détré
------------	---

Périodicité	Quinzaine
-------------	-----------

Semestres	S9
-----------	----

---

### Objectifs

Mettre en relation bonne compréhension des enjeux de design et sociaux du projet

- Adéquation du projet avec les savoir-faire – Comprendre le terrain et les acteurs liés au projet
- Comprendre la méthode d'un projet dans la phase de conception et de développement
- Comprendre la méthode de communication d'un projet dans sa phase de conception.

### Contenu

Fort des expériences des semestres 7 et 8 l'étudiant engage plus activement a phase de conception et de réalisation de son projet. Il a identifié les champ professionnel d'inscription de son travail, et, tout en constituant ses réseaux, fait avancer de manière parallèle la construction de son projet. Des accompagnements complémentaires, gestion et économie du projet, reposant sur un réseau national de partenaires et d'entrepreneurs sont promulgués autour du projet de l'étudiant.

### Méthode

Suivi individualisé,  
RDV hebdomadaires

### Évaluation

Contrôle continu – Engagement  
– Autonomie – Créativité

## MISE EN FORME PROJET PERSONNEL / BILAN

---

---

Enseignant	Collectif
------------	-----------

---

Semestres	S9
-----------	----

---

# INFOS PRATIQUES

## Informations et inscriptions :

### **à Pau**

2 rue Mathieu Lalanne  
64000 Pau  
+33 (0)5 59 02 20 06  
pau@esad-pyrenees.fr

Accueil du public  
du lundi au vendredi  
de 9h à 12h  
et de 13h30 à 17h30

### **à Tarbes**

Jardin Massey, place Henri Borde  
65000 Tarbes  
+33 (0)5 62 93 10 31  
tarbes@esapyrenees.fr

Accueil du public  
du lundi au vendredi  
de 9h à 12h  
et de 13h30 à 17h30

**[www.esad-pyrenees.fr](http://www.esad-pyrenees.fr)**



**École supérieure d'art  
et de design  
des Pyrénées**

**à Pau :** 2 rue Mathieu Lalanne 64000  
+33 (0) 5 59 02 20 06  
pau@esad-pyrenees.fr

**à Tarbes :** Jardin Massey,  
place Henri Borde 65000  
+33 (0) 5 62 93 10 31  
tarbes@esad-pyrenees.fr

esad-pyrenees.fr

ESAD PYRÉNÉES  
ESAD PYRÉNÉES  
ESAD PYRÉNÉES  
ESAD PYRÉNÉES  
ESAD PYRÉNÉES  
ESAD PYRÉNÉES