

**LICENCE 3 ARTS PLASTIQUES
(2025-2030)
Parcours Design, Arts, Médias**

SEMESTRE 1

Enseignements génériques

- **Histoire du design (EP D3 030125) : M. Maxime BENVENUTO**

L'EP Histoire du design s'attache à sensibiliser les étudiants à une approche historique du design, non seulement en tant que discipline, mais également en tant que production d'objets et de formes. Il s'agit de poser des jalons, repères précis quant aux phénomènes marquants et plus discrets de l'histoire du design. Les étudiants découvriront les grands mouvements du design, du Bauhaus à l'Art nouveau, de l'École d'Ulm jusqu'aux tendances contemporaines, en analysant des œuvres et des textes. L'objectif du cours est d'offrir aux étudiants le corpus de connaissances historiques nécessaires et suffisant pour appréhender le champ disciplinaire inscrit dans son contexte historique.

- **Histoire des arts et des médias (EP D3 030325) : M. Kim SACKS**

Le cours d'Histoire des arts et des médias vise à définir les jalons historiques des transformations techniques, depuis l'invention de la photographie jusqu'aux technologies contemporaines de conception. Cet enseignement s'intéresse au lien historique entre les pratiques émergentes et leur expérimentation artistique corolaire. Cet EP traite des périodes principales de l'histoire de l'art et des médias en examinant les œuvres clefs et les contextes socio-historiques qui les ont vues émerger. L'objectif est d'offrir, aux étudiantes et aux étudiants, le corpus de connaissances historique nécessaire pour appréhender les pratiques artistiques en analysant les médias, les conditions techniques, qui les supportent. À partir de l'analyse d'un corpus d'œuvres, de documents historiques et de textes théoriques, les étudiantes et étudiants s'initient à la méthodologie de recherche, à l'analyse esthétique et critique et à l'étude de cas.

- **Design et écologie : études de cas (EP D3 030525) : M. Kim SACKS**

Le cours de Design et écologie s'intéresse aux fondamentaux théoriques de l'écologie et leur articulation avec les modes de conception et de création. Il s'agit d'étudier les différentes notions sollicitées par le champ disciplinaire – écologie politique, responsabilité collective, éthique – et de les distinguer. L'enseignement s'appuie sur l'étude de cas concrets du design afin d'offrir aux étudiants et étudiantes les connaissances nécessaires à une réflexion critique sur les pratiques écologiques afin de faire émerger les enjeux et problématiques environnementales, économiques et politiques spécifiques aux pratiques de conception. En ce sens, le cours donne lieu à une recherche sur la production de formes, l'industrie et son impact sur l'environnement.

Enseignements spécifiques

- **Pratiques graphiques exploratoires (EP D3 030725) : Mme. Margot LAUDOUX**

Le cours de Pratiques graphiques exploratoires interroge les formes visuelles comme espace de recherche, de conception et d'expérimentation dans le champ du design, des arts et des médias. Il permet aux étudiantes et étudiants d'acquérir des compétences analytiques, méthodologiques et techniques, en développant leur capacité à questionner et à produire des propositions graphiques pertinentes. L'enseignement articule savoir-faire pratiques (composition, typographie, image numérique et analogique) et démarche réflexive, afin de favoriser l'émergence d'expressions singulières. L'expérimentation constitue un axe central : les exercices proposés invitent à explorer différents supports et langages visuels à travers la réalisation de compositions et de dispositifs graphiques. L'objectif est de donner aux étudiantes et étudiants les moyens d'affirmer une identité graphique personnelle, tout en intégrant les enjeux contemporains de la communication visuelle et la démarche de projet graphique.

- **Design des systèmes (EP D3 030925) : M. David BIHANIC**

Cet enseignement vise principalement l'acquisition de la méthodologie de projet Internet (création de sites/de solutions applicatives pour le web, conception de services web mobiles et/ou résidents). Il entend également favoriser/encourager les approches créatives et innovantes en matière d'interfaçage graphique utilisateur (représentation/visualisation d'information polymodale et consultation-lecture de médias enrichis sur Internet), d'expérience interactive (stratégies/tactiques d'interpellation/de sollicitation de l'audience) mais aussi en matière de définition/positionnement de service à destination de divers publics. Au terme de cet enseignement, les étudiants devront savoir mener tout type de projet Internet : de la phase préliminaire/« amont » permettant d'identifier le positionnement de projet, en passant par les étapes de formalisation (arborescence/graphes, cahier des charges et spécifications fonctionnelles/organisationnelles, planches de style/univers, charte graphique) et de développement (différentes instances de maquettage et de prototypage, test/vérification et validation). Enfin, ils devront être capables de distinguer et d'identifier les problèmes rencontrés en conduite de projet, de travailler en équipe, de planifier les tâches à accomplir et de faire preuve de créativité.

- **Design et milieux (EP D3 031125) : Mme. Sylvia FREDRIKSSON**

Cet EP propose de re-situer le design dans une pratique des milieux, c'est-à-dire qui inclut inévitablement les environnements dans lesquels il s'inscrit. Qu'il s'agisse de la justice sociale et environnementale, des modes de production et de consommation énergétiques ou de l'empreinte écologique de nos pratiques numériques, ces enjeux du « vivre ensemble » s'imposent aux artistes et aux designers comme une urgence qui restructure profondément la conception et la fabrication. Ce cours tente de mettre au centre de la réflexion l'idée d'une politique de gestion collective des ressources. Loin de faire des designers les porteurs exclusifs de la responsabilité collective, ce cours invite les étudiants à expérimenter la conception en tant que citoyens et habitants d'un monde jalonné de récits apocalyptiques tout en aspirant à une réappropriation politique de l'habitat à travers les « communautés ». Lorsque possible, cet EP s'appuie sur des rencontres avec des acteurs engagés pour les communs.

Enseignements complémentaires et préprofessionnels

- **Workshop international (EP D3 031325) : M. Maxime BENVENUTO / Mme. Manon FLACHER**

Sur quelques jours, le workshop est un moment de recherche en action où, à partir de questionnements, les étudiants apprennent de nouvelles méthodologies de productions - en design ou en art - afin de s'initier à des techniques et connaissances pratiques concrètes. Soutenu par le Laboratoire de Conception et de Fabrication, le workshop est un module intensif qui a pour but de faire découvrir, de développer ou de renforcer des acquis

techniques en réalisant du début à la fin, un projet ou une expérimentation artistique.

- **Observatoire des professions et portfolio (EP D3 031525) : M. Martin PLAGNOL**

Le cours d'observatoire des professions et portfolio explore les différentes carrières et professions des champs du design, des arts et des médias. Les étudiants et étudiantes sont invités à examiner la manière par laquelle les modes de conception s'intègrent dans les différents secteurs professionnels. Ce cours s'appuie sur des rencontres de professionnels et des visites – lieux d'exposition, institutions culturelles, centres d'arts, ateliers d'artistes, entretiens avec des designers, etc. Il s'agit avant tout d'élaborer un panorama réaliste des métiers. Parallèlement, les étudiantes et étudiants mettent en œuvre la construction et le développement d'un portfolio professionnel pertinent, en corrélation avec les critères du champ disciplinaire. Il s'agit d'être capable d'identifier les attentes, sélectionner et présenter un corpus de projets afin de montrer une approche créative et technique en phase avec les compétences attendues par les professionnels.

- **Pratiques du projet (EP D3 032315) : Mme. Emilie HUC / Mme. Margot LAUDOUX**

Le cours de Pratiques du projet propose d'aborder le design comme un processus collectif et itératif, mobilisant recherche, conception et réalisation. Il vise à permettre aux étudiantes et étudiants d'acquérir des compétences méthodologiques (analyse de contexte, formulation de problématique, élaboration de scénarios), techniques (maquettage, prototypage, représentation technique et graphique) et transversales (travail en équipe, gestion de projet, communication). L'enseignement met l'accent sur la capacité à articuler réflexion critique et expérimentation pratique, afin de développer des démarches de conception pertinentes et argumentées. Les projets menés prennent appui sur des thématiques contemporaines et invitent à explorer des réponses créatives et responsables. Par exemple, la réalisation collective d'un dispositif, d'un objet ou d'un service constitue l'occasion d'expérimenter toutes les étapes de la démarche de projet, depuis l'idée initiale jusqu'à la mise en forme finale.

- **Module de méthodologie documentaire obligatoire (EP D3 031725)**

- **Langue vivante obligatoire (EP D3 03LA15)**

SEMESTRE 2

Enseignements génériques

- **Théories critiques du design (EP D3 030225) : Mme. Catherine CHOMARAT-RUIZ**

Dans ce cours, la théorie critique du design est élaborée en regard de l'École de Francfort, son objectif consistant à proposer non pas une science du design mais une théorie vraisemblable, tout à la fois fondée sur des concepts transposés depuis la philosophie sociale (ou sociologie culturelle) et sur des enquêtes de terrain. De façon spécifique, il part du dévoiement éthique du design, c'est-à-dire de l'idée que ce dernier conçoit des artefacts qui, loin d'améliorer l'habitabilité du monde pour les êtres humains, encombrant, participent de l'épuisement des ressources naturelles, et ce alors même que des besoins essentiels sont ignorés. Après avoir inscrit ce dévoiement dans le contexte de nos sociétés sous-tendues par un système néolibéral de marché et de production, le cours éclaire notamment cette situation par le rapport que le design entretient à l'accélération du temps, à l'aliénation spécifique qui en découle. Il en vient alors à expliquer les différentes formes d'éthique qui jalonnent l'essor du design jusqu'à envisager une éthique pragmatique, fondée sur les cas de conscience propres aux designers et sur la manière dont ces derniers tranchent ces dilemmes moraux. C'est donc une éthique dont l'horizon est écologique et en forme de déontologie qui est mise en lumière.

- **Théories critiques des arts et des médias (EP D3 030425) : Mme. Ambre CHARPIER**

Qu'est-ce que les média(s) (techniques, de masse, de communication) font à l'art et à nos expériences esthétiques ? Loin d'être naïfs, ces questionnements qui introduisent ce cours en théorie critique des arts et des médias, nous permettent de réévaluer, à la lumière de textes critiques contemporains, notre situation médiatique. En faisant de notre corpus artistique le site de notre approche, nous regarderons comment les artistes adressent notre situation, où les œuvres deviennent des objets critiques articulant des rapports de pouvoir, de savoir et de voir, proposant parfois des techniques de résistances ou, parfois, de renoncements.

- **Design et résilience : études de cas (EP D3 030625) : Mme. Camille MANÇON**

Le cours de Design et résilience : étude de cas propose de mener des analyses croisées entre des textes et projets mettant en exergue la capacité résiliente du design, aussi bien en tant qu'outil de conception que moyen de représentation. De l'architecture de l'urgence aux low-techs en passant par des approches vernaculaires, cet enseignement reviendra autant sur des textes pionniers que des projets expérimentaux contemporains. Il permettra aux étudiantes et étudiants d'acquérir des connaissances théoriques sur le sujet, mais également de développer des compétences analytiques, sémiologiques, d'argumentation, ainsi que de synthèse graphique. Le cours sera ainsi articulé entre apport théorique collectif et réflexion critique personnelle écrite et graphique.

Enseignements spécifiques

- **Design graphique (EP D3 030825) : Mme. Maryam ALIKHANI**

Le cours de « Design graphique » adopte une approche interrogative des différents domaines de ce champ et met l'accent sur l'expérimentation et la compréhension du processus de conception comme forme de pensée et d'expression. L'objectif est de permettre aux étudiantes et étudiants d'explorer, à travers divers projets, les relations entre idée, image et sens, et de développer leur propre langage visuel dans un mouvement d'action et de réflexion. Dans cette perspective, le rôle du designer graphique est envisagé non pas seulement comme exécutant, mais comme chercheur et interprète des problématiques communicationnelles et culturelles. Les exercices et activités proposés accordent une importance particulière à l'observation, à l'analyse, à la conception et à la présentation, en encourageant les étudiantes et étudiants à articuler de manière consciente les dimensions conceptuelles, esthétiques et pratiques du design graphique. Ce cours constitue ainsi un espace pour nourrir la créativité individuelle face aux enjeux visuels contemporains, et une occasion d'explorer le design graphique comme outil d'interprétation, de dialogue et d'expression.

- **Design et enjeux environnementaux (EP D3 031025)**

Au sein de l'EP « Design et enjeux environnementaux », les étudiants sont invités à utiliser les connaissances acquises au travers des cours théoriques de S1 « Design et écologie : études de cas » et S2 « Design et résilience : études de cas » pour les appliquer à la conduite de projet. Il s'agit en premier lieu de mener une réflexion politique sur les enjeux qui accompagnent la conception et d'expérimenter les possibilités et les limites des pratiques de l'éco-conception, du design éthique, de l'upcycling, du low-tech, de diy etc. Ensuite, il s'agit de mener une analyse critique des limites de ces pratiques vis-à-vis des enjeux environnementaux, de l'impact écologique, de la traçabilité des matériaux de production. Ce cours propose aux étudiants d'expérimenter la production de formes radicales et engagées.

- **Médias & technologies (EP D3 032215) : Mme. Ambre CHARPIER / M. Kim SACKS**

L'EP Médias et technologies explore la question de l'expérience médiatisée via des technologies. Il s'agit d'offrir aux étudiants un cadre pédagogique au sein duquel ils peuvent expérimenter avec les différents modes de conception et de fabrication assistés. Ce cours, en atelier, s'appuie sur le Laboratoire de Fabrication et de Conception pour permettre aux étudiants d'apprendre les compétences et techniques nécessaires à l'utilisation de machines et outils numériques, notamment l'impression 3d.

Enseignements complémentaires et préprofessionnels

- **Workshop international (EP D3 031225) : Mme. Ambre CHARPIER**

Sur quelques jours, le workshop est un moment de recherche en action où, à partir de questionnements, les étudiants apprennent de nouvelles méthodologies de productions - en design ou en art - afin de s'initier à des techniques et connaissances pratiques concrètes. Soutenu par le Laboratoire de Conception et de Fabrication, le workshop est un module intensif qui a pour but de faire découvrir, de développer ou de renforcer des acquis techniques en réalisant du début à la fin, un projet ou une expérimentation artistique.

- **Pratiques du projet (EP D3 032415) : Mme. Camille MANÇON / Mme. Sophie FETRO**

L'EP « Pratiques du projet » du second semestre poursuit le travail amorcé au 1er semestre afin de consolider la méthodologie créative spécifique à la démarche de conception et de création en design. Partant d'un contexte ou d'une situation concrète les étudiants sont amenés à développer une méthode créative « émanente », autrement-dit prenant comme point de départ une situation concrète existante afin de développer des propositions créatives en phase avec ce contexte initial. L'objectif est ainsi de favoriser l'intégration de méthodes travail impliquant des relevés techniques et sensibles, des enquêtes de terrain, l'organisation et la médiation en équipe, ainsi que la familiarisation avec la fabrication tangible du projet. Il impliquera possiblement des visites de sites, des entretiens, des ateliers participatifs, une restitution publique de type exposition.

- **Langue vivante obligatoire (EP D3 03LN15)**
- **Expérience professionnelle. 6 semaines minimum soit 210h (EP D3 01ST19)**