

DESIGN

PARCOURS DESIGN D'OBJET, EXPÉRIMENTATION ET DÉVELOPPEMENT

PRÉSENTATION

Le parcours « *Design d'objet, expérimentation et développement* » questionne la pratique du design en explorant l'écosystème des objets avec un regard et un positionnement critique guidé par une posture de création-recherche. Ce parcours permet d'acquérir les outils techniques et méthodologiques nécessaires à la formulation de solutions pertinentes et d'en assurer le développement et la concrétisation.

Il suit une structure pédagogique commune à l'ensemble des parcours de master mention Design, de l'ISCID, avec :

Des blocs de **tronc commun** à l'ensemble des parcours :

- ▶ Approches théoriques et critiques en Arts, design et sciences humaines et sociales
- ▶ Projets collaboratifs transdisciplinaires en partenariat avec des entreprises, des laboratoires ou des institutions culturelles
- ▶ Stages en entreprises
- ▶ Langue vivante : Anglais

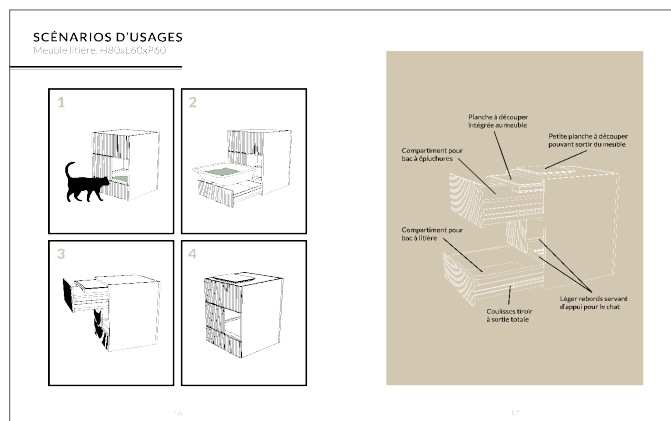
Des blocs de **compétences spécifiques** au parcours :

- ▶ Compétences professionnelles : méthodologies, outils et pratiques spécifiques au champ du design d'objet ; workshops
- ▶ Compétences recherche : approche critique, veille, argumentaire, rédaction, mémoire
- ▶ Compétences projet : expérimentation, modélisation, élaboration d'une démarche créative personnelle, conduite de projet professionnel de fin d'étude

A travers le parcours « *Design d'objet, expérimentation et développement* », l'étudiant-e-designer s'interroge sur les différentes manières de pratiquer le design pour aujourd'hui et pour demain.

Son analyse et sa réflexion s'articulent et portent une attention particulière sur l'évolution des modes de vies et les problématiques environnementales actuelles (éco-conception, design care, up-cycling, innovation...). Ce questionnement sur/ pour le design s'inscrit donc dans un temps social, prenant en considération l'évolution des techniques et des sciences afin que le-la futur designer puisse développer sa propre identité et son propre profil.

L'enjeu du parcours invite aussi l'étudiant-e-designer à s'interroger sur la légitimité d'une pratique de design au regard des besoins sociétaux actuels et à venir.



Projet d'une étudiante : Marie Gentillet, 2020.

Le parcours offre à l'étudiant-e-designer, les outils pédagogiques nécessaires pour trouver et développer sa singularité créatrice et professionnelle, par l'emprunt de méthodes d'expérimentations multiples.

Associées à l'apprentissage de savoir-faire techniques numériques (modélisations 3D, imprimante 3D, fraiseuse numérique...) et traditionnels (techniques artisanales) l'étudiant-e-designer questionne alors la matière et ses procédés de mise en œuvre afin de repenser et réinventer sa pratique du design.

Le parcours accompagne et guide l'étudiant-e-designer par des apprentissages fondamentaux et essentiels quant à la valorisation de son projet de formation (marketing, diffusion...) et à la connaissance du milieu professionnel du design notamment par l'échange avec des intervenants professionnels issus du domaine du design au travers de workshops thématiques, de travaux dirigés et de projets collaboratifs (Convention d'étude, semaine DIWE).

Stages

2 stages obligatoires, en continu :

- ▶ M1 : 420h (12 semaines)
- ▶ M2 : 420h (12 semaines)

Pouvant être complétés de stages facultatifs de :

- ▶ M1 : 8 semaines
- ▶ M2 : 12 semaines

Pas de structure d'accueil type imposée. La pertinence du choix de la structure est étudiée et validée individuellement pour chaque étudiant-e en concertation avec le-la responsable de parcours, au regard de son adéquation avec son projet de création-recherche et/ ou d'insertion professionnelle.



“ LES ENSEIGNEMENTS

1^E ANNÉE

Semestre 7

			ECTS	HEURES
▶ UE 701	DS00701T	Théorie et modèles en Art et Design	6	51
▶ UE 702	DS0E702T	Atelier méthodologie, expérimentation et conception	8	63
▶ UE 703	DS00703T	Innover par le design: projets et partenariats	6	103
▶ UE 704	DS0E704T	Création-recherche en design d'objet: atelier séminaire - I	4	30
▶ UE 705	DS0E705T	Création-recherche en design d'objet: atelier profession - I	3	18
▶ UE 706	DS00706T	Anglais appliqué	3	24

Semestre 8

▶ UE 801	DS00801T	Sciences humaines et sciences appliquées	5	48
▶ UE 802	DS0E802T	Atelier pratique de projet, techniques et production	8	69
▶ UE 803	DS0E803T	Stage	6	4
▶ UE 804	DS0E804T	Création-recherche en design d'objet: atelier séminaire - I	4	21
▶ UE 805	DS0E805T	Création-recherche en design d'objet: atelier profession - I	4	27
▶ UE 806	DS0E806T	Atelier d'initiation: expérimentation et savoir-faire	3	30

2^E ANNÉE

Semestre 9

			ECTS	HEURES
▶ UE 901	DS0E901T	Projet et insertion professionnelle	16	12
▶ UE 902	DS0E902T	Atelier de spécialisation: expérimentation et savoir-faire	4	30
▶ UE 903	DS0E903T	Création-recherche en design d'objet: atelier séminaire - 2	5	15
▶ UE 904	DS0E904T	Création-recherche en design d'objet: atelier profession - 2	5	15

Semestre 10

▶ UE 1001	DS00111T	Epistémologie critique et posture professionnelle	6	36
▶ UE 1002	DS0E112T	Soutenance de fin d'étude	8	48
▶ UE 1003	DS00113T	Projets et partenariats	6	48
▶ UE 1004	DS0E114T	Création-recherche en design d'objet: atelier séminaire - 2	4	32
▶ UE 1005	DS0E115T	Création-recherche en design d'objet: atelier profession - 2	3	24
▶ UE 1006	DS00116T	Anglais appliquée	3	24

🔑 CONDITIONS D'ACCÈS

L'accès à la première année se fait **sur dossier, entretien et examen.**

Le dépôt des candidatures s'effectue sur le portail **MON MASTER**: www.monmaster.gouv.fr

Les candidatures sont ouvertes aux titulaires d'un diplôme de niveau Bac + 3, particulièrement en Art et/ou design.

📁 ET APRÈS ?

Débouchés professionnels

Les débouchés professionnels sont variés. L'étudiant-e pourra devenir concepteur-riche produit, designer industriel-le, designer textile, designer sensoriel-le, chef-fe de projet, chef-fe de produit ou encore directeur-riche artistique pour la conception et la création dans différents univers de l'industrie, de la mode, de la cosmétique ou de l'ameublement pour exemples.

Les types de structures sont multiples, il peut s'agir d'agence ou de studio de design global ou spécialisé. L'étudiant-e peut également être amené-e à développer sa propre activité à travers un statut de designer indépendant-e

Poursuites d'études

Thèse de doctorat en arts plastiques, design, arts appliqués, cinéma, audiovisuel; réorientation sur un autre diplôme artistique Bac + 5.

▶ **Pour en savoir plus sur les possibilités de poursuites d'études ou d'insertion:**

— Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle: scuio-ip@univ-tlse2.fr

