

**DNMADE**

*Diplôme National des Métiers d'Art et du Design*

**Lycée des Métiers d'Art, du Bois et  
de l'Ameublement de REVEL**

**CATALOGUE DE COURS**

Mention **PATRIMOINE**

# SOMMAIRE

## *PRÉSENTATION /*

> Lycée des Métiers d'Art, du Bois et de l'Ameublement de Revel .....	p.3
> Mentions et Parcours proposés .....	p.4
> Fonctionnement et organisation de notre formation .....	p.5
> Organisation détaillée .....	p.6
> Cartographie des enseignements .....	p.7
> Modalités de validation semestrielle .....	p.8

## *BILANS /*

> Volumes horaires et crédit ECTS .....	p.9
---	-----

## *DÉTAILS DE LA FORMATION /*

> DNMADE 1 mention Objet .....	p.10 à 26
> DNMADE 2 mention Objet .....	p.27 à 40
> DNMADE 3 mention Objet .....	p.41 à 53

## *INFORMATIONS*

### *PRATIQUES /*

> Conditions d'entrée en DNMADE .....	p.54
> Inscriptions et contacts de l'établissement .....	p.55

# LYCEE DES METIERS D'ART, BOIS ET AMEUBLEMENT DE REVEL

## UNE APPROCHE MÉTIERS D'ART

### SAVOIR-FAIRE & SAVOIR ÊTRE /

L'artisan est celle ou celui qui fabrique. C'est aussi la ou le détenteur d'un savoir composé d'aptitudes techniques et de prédispositions intellectuelles lui permettant de créer en s'adaptant à son contexte et aux circonstances.

*La méthodologie de conception au service de l'artisanat*

Notre établissement s'inscrit dans l'évolution de l'histoire des métiers d'art et de la place de l'artisan.

*Derrière chaque geste, il y a des pensées préalables*

C'est pourquoi la singularité de nos formations réside dans l'interaction permanente entre **conception et fabrication concrète.**

### L'APRÈS DIPLÔME /

POURSUITE D'ÉTUDES /

- MASTER universitaire
- Écoles Supérieures d'Arts Appliqués du Ministère de l'Enseignement Supérieure et de la Recherche.
- Écoles Supérieures d'Arts du Ministère de la Culture.

### INNOVATION /

*S'adapter et faire évoluer les pratiques*

Développer une approche singulière de la **culture des Métiers d'Art** pour contribuer à l'**évolution perpétuelle des pratiques.**

### COMPLÉMENTARITÉ DES PARCOURS /

Chaque étudiant peut construire sa formation Métiers d'Art pour l'intégrer à son **projet professionnel.**

Nos parcours offrent la possibilité de choisir une **formation complémentaire\*** au sein d'**un autre atelier de fabrication** sur une période de **9 semaines.**

*\*En plus de la spécialité initialement choisie.*

### VIE ACTIVE /

Secteurs professionnels englobant des activités de création, de conception et de production.

Secteurs professionnels revêtant une dimension patrimoniale.

*En tant que :*

- Artisan ou technicien indépendant
- Salarié (atelier, bureau d'étude)
- Chef d'atelier
- Auto-Entrepreneur

# 2 MENTIONS, 4 PARCOURS

## DNMADE, Lycée des Métiers d'Art de Revel

### MENTION PATRIMOINE

#### Marqueterie

Former les étudiants à la conception et à la réalisation artisanale ou semi-industrielle de décors applicables à des objets, du mobilier ou des espaces intérieurs.

Le parcours Marqueterie s'oriente vers la maîtrise d'un répertoire de gestes techniques, la découverte et l'exploration de matériaux traditionnels et innovants ainsi que la pratique des outils de conception (CAO et DAO).



Maîtriser les techniques de découpe et de mise en forme du bois. Développer la sensibilité et la mise en forme de matières et matériaux nouveaux pour s'ancrer dans une approche concrète et prospective.

#### Restauration de Mobilier Ancien

Former les étudiants à la Restauration-Conservation de mobilier et apporter une démarche réflexive sur la dimension patrimoniale ou muséale que constitue chaque objet. Cette méthode mène vers une exploration technique de faisabilité et des choix d'interventions en adéquation avec le commanditaire et le respect de l'objet.



La démarche du restaurateur-conservateur nécessite une connaissance stylistique et historique, la maîtrise des gestes et techniques de chacune des époques concernées ainsi qu'une appétence pour les produits et processus techniques innovants. En plus d'une formation aux techniques de restauration de mobilier, l'objectif est de développer l'aptitude à collaborer avec d'autres acteurs des métiers d'Art et du Patrimoine Matériel.

### MENTION OBJET

#### Ébénisterie

Former les ébénistes et tapissiers de demain à la fois détenteurs d'un savoir-faire et d'une approche créative.

Développer et accompagner la maîtrise de compétences techniques de fabrication tant traditionnelles qu'innovantes, ainsi que l'apprentissage et la maîtrise de la conception de mobiliers ancrés dans les problématiques de notre époque.

S'appuyer sur des outils de conception informatiques professionnels pour communiquer un projet de manière technique (DAO) et créative (CAO).



Maîtriser le façonnage du bois, développer la sensibilité et la mise en forme de matières et matériaux nouveaux pour s'ancrer dans une approche concrète et prospective.

#### Tapissierie d'Ameublement

Maîtriser le domaine textile, développer la sensibilité aux formes, volumes, couleurs, textures. Mettre en oeuvre et questionner la notion de confort par une approche concrète et prospective.

# FONCTIONNEMENT ET ORGANISATION DE LA FORMATION

## Licence des Métiers d'Art et du Design

### FONCTIONNEMENT /

Le DNMADE est une **formation continue** qui repose sur **un socle commun** d'enseignements :

- 1 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**  
Développement de l'esprit critique, culture générale, artistique et métiers d'art.
  - 2 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**  
Méthodologies, Outils de Création, techniques, technologies et Langues
  - 3 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**  
Ateliers Métiers d'Art choisis et Arts Appliqués
- Consolider le **lien des fondements** historiques des métiers d'art et du design en rassemblant **pratique et théorie, esprit et geste, art et artisanat.**

*Ainsi, les enseignements génériques nourrissent des compétences réflexives et l'esprit critique nécessaires à l'apprentissage et l'intégration des principes des enseignements transversaux. Cet ensemble façonne le postulat créatif et l'exigence technique des Métiers d'Art.*

### ORGANISATION DE LA FORMATION /

La formation s'échelonne sur 3 ans :

*6 semestres, 30 crédits ECTS par semestre*

Une **1<sup>ère</sup> année de découverte** et d'acquisition des fondamentaux : gestes professionnels, méthodologie de conception en Arts Appliqués.

**Stage d'observation d'un contexte professionnel** : définir ou redéfinir son parcours professionnel, **2 semaines.**

Une **2<sup>ème</sup> année de spécialisation** et d'approfondissement.

**Stage long** d'insertion professionnelle, divisible en deux périodes pour un total de **3 à 4 mois.**

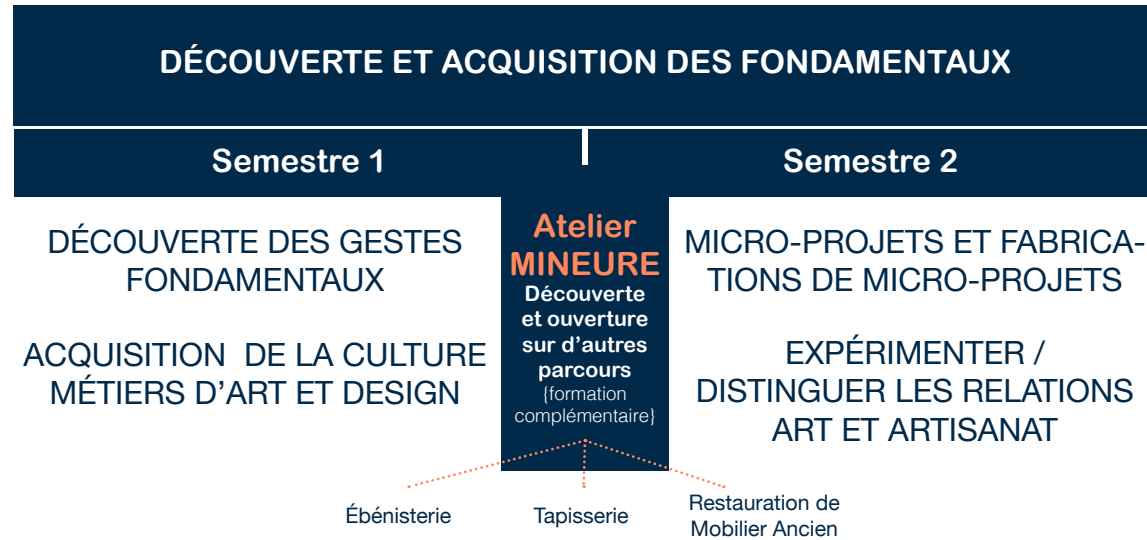
Une 3<sup>ème</sup> année de perfectionnement dédiée à la conception, aux recherches, au développement et à la fabrication du projet de diplôme. Celui-ci comprend la rédaction de mémoires et la soutenance orale du projet devant un jury.

*Jury composé de professionnels des Métiers d'Arts et du Design.*

# ORGANISATION DE LA FORMATION

## Mention Patrimoine Parcours Restauration de Mobilier Ancien

DNMADE 1



À l'issue de la 1<sup>ère</sup> année l'étudiant.e a la possibilité de changer de parcours (la mineure suivie peut devenir son parcours de diplôme)\*

DNMADE 2



\* sous condition de validation (voir modalités d'évaluation p.8)

DNMADE 3

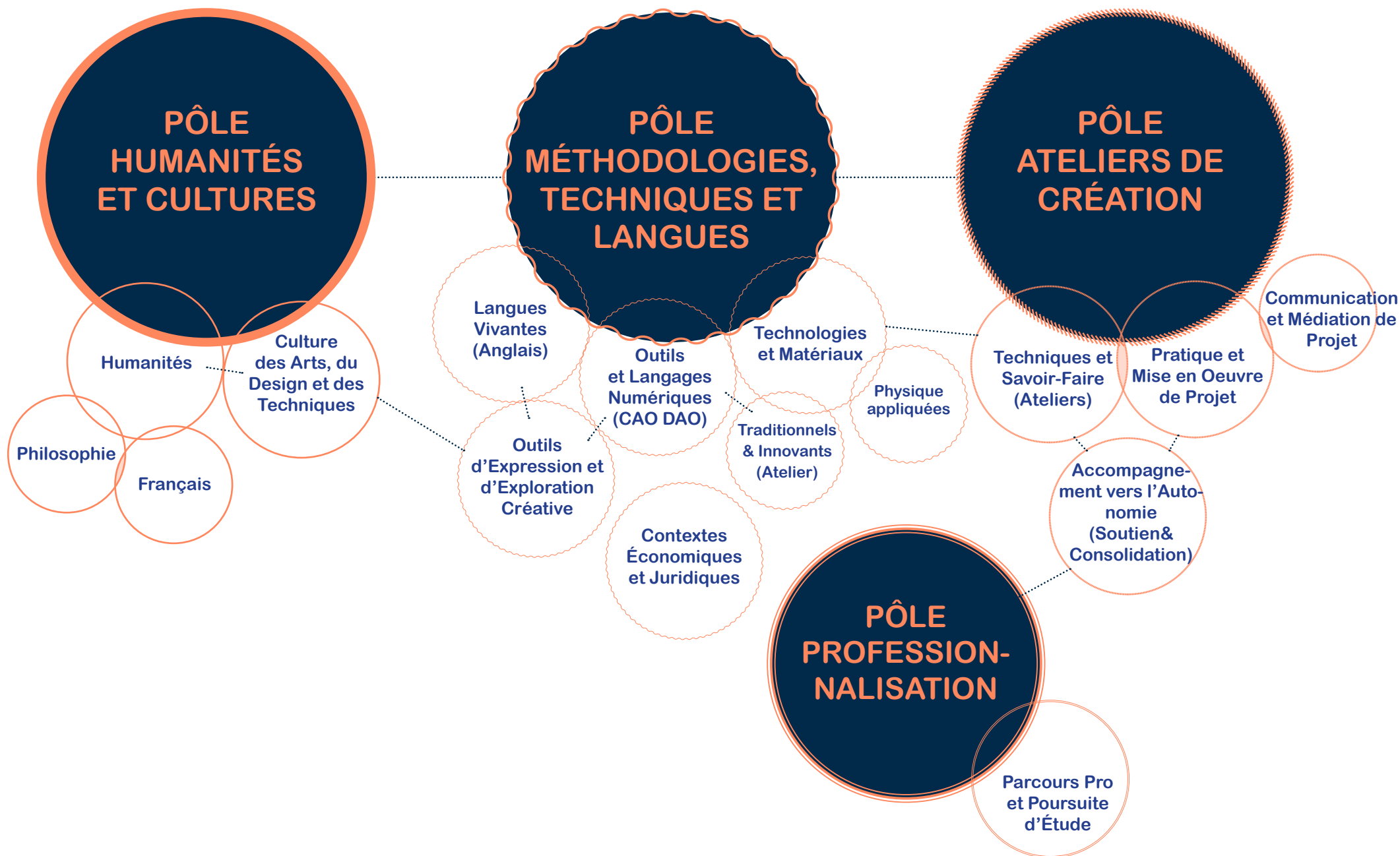


# CARTOGRAPHIE DES ENSEIGNEMENTS

## 1 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

## 2 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

## 3 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS



# MODALITES D'EVALUATIONS ET DE VALIDATION

## Licence des Métiers d'Art et du Design

### COMMISSION & JURY SEMESTRIEL /

Une **commission pédagogique** composée d'enseignants, de professionnels et d'étudiant.e.s représentant.e.s des deux parcours, discutent de l'organisation de la formation DNMADE, des modalités d'évaluation et de leurs évolutions possibles.

À chaque fin de semestre, un jury composé de l'**équipe enseignante, d'enseignants chercheurs et de professionnels des Métiers d'Art et du Design** est en charge de la validation des UE. Cette validation n'est possible que si l'étudiant rend les productions demandées ou se présente aux situations d'évaluations organisées par les enseignants.

Chaque étudiant.e pourra faire une demande de poursuite en deuxième année dans son parcours initial (majeure) ou dans le parcours de formation qu'il ou elle aura suivi au cours des 9 semaines en mineure.

Ces décisions relatives au passage des étudiant.e.s dans l'année supérieure, aux redoublements, aux changements d'orientation entre la première et deuxième année sont discutées et prises lors de **jury semestriel**.



# BILAN DES ENSEIGNEMENTS, VOLUMES HORAIRES ET ECTS

## DNMADE 1 DNMADE 2 DNMADE 3

		S1	S2	S3	S4	S5	S6
ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES		5H 8 ETCS	5H 8 ETCS	4H 7 ETCS	4H 6 ETCS	2H 4 ETCS	1H 4 ETCS
ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX		13H 11 ETCS	13H 11 ETCS	10H 10 ETCS	10H 7 ETCS	7H 5 ETCS	6H 6 ETCS
ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS		11H 9 ETCS	11H 8 ETCS	12H 12 ETCS	12H 7 ETCS	14H 11 ETCS	16H 17 ETCS
ENSEIGNEMENT DE PROFESSIONNALISATION		1H 1 ETCS	1H 1 ETCS	1H 1 ETCS	1H 1 ETCS	1H 1 ETCS	1H 3 ETCS
	STAGE	1 ETCS	2 ETCS	0 ETCS	9 ETCS	9 ETCS	0 ETCS
Total heure hebdomadaire		<b>30H</b>	<b>30H</b>	<b>27H</b>	<b>27H</b>	<b>24H</b>	<b>24H</b>
Total année		<b>1440H / 60 ETCS</b>		<b>648H / 60 ETCS</b>		<b>576H / 60 ETCS</b>	
Total diplôme		<b>2664H / 180 ETCS</b>					
Autonomie		<b>15H</b>		<b>18H</b>		<b>20H</b>	

# Mention

# Patrimoine

# Parcours

## Marqueterie /

### OBJECTIFS

#### Ouverture d'esprit

Développer la capacité de collaboration au sein d'une équipe  
Développer des relations avec d'autres acteurs/secteurs.

Curiosité

#### Favoriser le faire et l'approche expérimentale

Prise d'initiative

#### Révéler le potentiel créatif et techniques

Aborder et maîtriser la méthodologie de **conception** (création).

Constance

#### Rigueur

Autonomie

1

**DNMADE 1**

*Diplôme National des Métiers d'Art et du Design*

Lycée des Métiers d'Art, du Bois et  
de l'Ameublement de **REVEL**

Mention **PATRIMOINE**

Parcours **MARQUETERIE**

# HUMANITES / PHILOSOPHIE

**S 1** UE 1  
EC 1.1  
36 H

## CONTENUS

1.Sémiotique : Aborder les bases d'une **étude des signes visuels** dans ce qu'ils ont en commun avec les **signes du langage** et ce qui les en distingue (publicité, arts plastiques, mobilier). Notions du langage et de la **culture**, de **sens** et signification.

2.Interroger le **monde contemporain et l'héritage** qu'il a reçu de la modernité. Exploration du concept philosophique de modernité dans ses différentes dimensions (temporelles, morales, politiques...). Se questionner sur la notion de « **post-modernité** ».

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'objectif de cette EC est l'acquisition d'une culture dans le champ de la philosophie et des sciences humaines permettant d'éclairer et d'interroger le monde contemporain ainsi que les pratiques de création et d'expression du design et des métiers d'art.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral.  
Argumenter à partir de concepts précis et maîtrisés.

**S 2** UE 5  
EC 5.1  
32 H

## CONTENUS

Mobiliser les concepts fondamentaux de la **philosophie esthétique** afin d'interroger les pratiques modernes et contemporaines, ainsi que les notions d'**arts appliqués et de design**.

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 2h/s.

**Langue d'enseignement**  
Français

**Organisation**  
Débats  
Réflexion sur textes et documents  
Cours dialogués

**Évaluation**  
**Partiel** en cours de semestre  
Examen final écrit et oral  
Qualité de la **réflexion orale et écrite**.

Les étudiant.e.s seront encouragé.e.s à écrire sur des sujets libres (travaux pris en compte dans l'évaluation finale)

# HUMANITES / LETTRES

**S 1** UE 1  
EC 1.1  
18 H

## CONTENUS

Les outils communs d'analyse :

Bilan et état des lieux.

Consolidation et un approfondissement.

Exploration des différents modes de l'écrit et de l'oral.

Maîtrise des techniques d'expression tant écrite qu'orale.

Maîtrise de l'analyse de l'image tant fixe que mobile : outils et méthode ; initiation à l'analyse filmique.

Compétences d'analyse, de synthèse, de réflexion personnelle.

**S 2** UE 5  
EC 5.1  
16 H

## CONTENUS

La culture :

De tradition-répertoire, de création actuelle, « vivante ».

Pont entre tradition et actualité.

Fréquentation des lieux spécifiques de diffusion et de création culturelle, ainsi que de mémoire.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'enseignement des Lettres & Langue française s'inscrit, tout au long du cursus en six semestres, dans le cadre de l'acquisition d'un socle commun de connaissances pour des étudiants venant d'horizons différents, pour aviver leur curiosité grâce à une culture plurielle. Ces dispositions favorisent la consolidation d'une culture personnelle et critique et sauront affirmer de droit une personnalité artistique singulière.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Qualités de conceptualisation et de structuration efficace de la pensée.

Recherche documentaire pour trier, sélectionner, hiérarchiser l'information.

Mise en forme de la synthèse finale pour une transmission orale et écrite de qualité.

Méthodes de mémoire et de partage, afin d'exploiter les ressources culturelles acquises grâce à des supports diversifiés.

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 1h/s.

Langue d'enseignement  
Français

### Organisation

Débats

Réflexion sur textes et documents

Cours dialogués

### Évaluation

Partiel en cours de semestre  
Examen final écrit et oral  
Qualité de la réflexion orale et écrite.

Les étudiant.e.s seront encouragé.e.s à écrire sur des sujets libres (travaux pris en compte dans l'évaluation finale)

# CULTURE DES ARTS/ DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

**S 1** UE 1  
EC 1.2  
36 H

## CONTENUS

Aborder l'histoire de l'objet et de la création, depuis l'émergence du produit industriel et sa quête d'une culture artistique à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

**S 2** UE 5  
EC 5.2  
32 H

## CONTENUS

Épanouissement fonctionnaliste et moderne au XX<sup>e</sup> siècle, jusqu'à sa remise en question post-moderne et jusqu'aux préoccupations écologiques actuelles.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Ce cours aborde l'histoire de façon chronologique ainsi que par des thématiques transversales. Il porte essentiellement sur la culture de l'objet au XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècle tout en balayant la dite histoire des styles du mobilier, de l'antiquité au style Art Déco.

Centré sur le mobilier, ce cours tisse des liens entre différents domaines : l'architecture, les arts plastiques (peinture, sculpture voire cinéma) et d'autres domaines des arts appliqués comme la mode ou la communication visuelle, selon le chapitre.

Il fait émerger un ensemble de notions, de thématiques et de problématiques questionnant la création. Par exemple, la question de l'ornement au sein de l'objet, ou le rapport entre artisanat et création industrielle. Ces questionnements font l'objet de travaux d'études et d'analyses dirigés à travers différents dossiers.

Cet EC propose ainsi des cours de méthodologie à l'analyse, de méthodologie à la recherche documentaire et de méthodologie à la structuration d'un propos.

## COMPÉTENCES GLOBALES

S'approprier le cours par un travail de réflexion sollicitant la recherche documentaire et la construction d'une analyse méthodique et structurée.

Comprendre l'histoire de la création comme un tissage entre des faits historiques, sociaux, techniques et artistiques.

Savoir faire état d'une réflexion par une production textuelle et visuelle.

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 2h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Cours Magistraux interactifs  
dans l'échange  
Appuyé par un diaporama et  
des documents textuels et  
visuels fournis.

Évaluation  
Qualité de la réflexion écrite.  
Réalisation de différents  
dossiers et travaux  
(Construction d'une pensée  
à partir de fait historique et  
des connaissances vues en  
cours)

# OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CREATIVE /

**S 1** UE 2  
EC 2.1  
108 H

## CONTENUS

Travaux autour des fondamentaux des différentes techniques de dessin. Pour en comprendre le rôle et la part dans un processus de création et de restitution.

**S 2** UE 6  
EC 6.1  
96 H

## CONTENUS

Mobiliser les concepts plastiques et les techniques fondamentales au service de micro-projets. Permettant de construire une singularité graphique.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'objectif de cet E.C est de découvrir et de pratiquer les outils d'expression fondamentaux : graphiques, plastiques et volumiques.

Aussi, à terme l'objectif est de favoriser une démarche singulière par le biais d'exploration créative variées transférables et appliquées en méthodologie de conception.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Convoquer un vocabulaire spécifique au domaine créatif.

Éveiller un intérêt pour les matériaux, formes, couleurs à travers le développement d'une curiosité pour des démarches d'artisans, concepteurs et artistes.

Savoir-faire :

Découvrir ou approfondir un ensemble de techniques, procédés, manipulations (graphie/ plasticité/ volume).

Observer et représenter par divers moyens graphiques et plastiques des éléments issus du réel.

Manipuler une variété d'outils, techniques, matières et matériaux permettant de trouver ses modes de prédilections et aussi leurs possibles rencontres.

Identifier la variété des modes de représentation et leurs connotations.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES,  
TECHNIQUES ET  
LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 2h/s.  
**Travaux Pratiques** 4h/s.  
*Arts Appliqués*

Langue d'enseignement  
**Français** / le vocabulaire  
plastique doit aussi être  
maîtrisé en **Anglais**

**Organisation**  
Découverte, utilisation et  
perfectionnement des **outils  
graphiques**  
Approche expérimentale et  
**pratique** à partir de sujets  
**thématiques ou micro-  
projets.**

**Évaluation**  
Productions  
d'**expérimentations**  
plastiques et réalisations de  
dossiers de **restitution.**  
Certaines évaluations seront  
distinctes, d'autres intégrées  
aux projets de conception.

# TECHNOLOGIES ET MATERIAUX / ATELIERS

**S 1** UE 2  
EC 2.2  
18 H

## CONTENUS

Cette discipline propose l'étude théorique des matériaux traditionnels et plus contemporains (aluminium, liège...) et de leurs mises en œuvre (débit, préparation, utilisations possibles). Les connaissances techniques seront également transmises par l'observation lors de visites d'entreprises et surtout par la pratique réalisée à l'EC3.1 dans la spécialité de formation.

**S 2** UE 6  
EC 6.2  
16 H

## CONTENUS

Approfondissement des connaissances en s'appuyant essentiellement sur la mise en œuvre d'une matériauthèque qui va permettre la mise en pratique, l'expérimentation et l'observation des enseignements théoriques. Le travail de matériaux contemporains et « inattendus » est mis en avant ainsi que les supports qui vont les recevoir. La technologie des collages est vraiment privilégiée. Elle donne lieu à la réalisation d'une base de données numériques communes mise à disposition de tout l'établissement.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Le but est de découvrir, d'approfondir et d'expérimenter des techniques de production et des technologies liées à un ou plusieurs domaines d'application.

L'objectif visé se veut précis dans un premier temps pour évoluer vers une exploration beaucoup plus vaste à mesure des compétences et connaissances acquises.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Se documenter, explorer, synthétiser et présenter des matériaux et des technologies.

Utiliser un vocabulaire adapté au métier d'art choisi.

Travailler en équipe autant qu'en autonomie.

Identifier, sélectionner et organiser diverses ressources, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.

Mettre en œuvre des matériaux et des techniques dans le cadre de la réalisation partielle d'une matériauthèque.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 2h/15j.

Langue d'enseignement  
Français

### Organisation

Les applications seront collectives.

L'enseignement par les pairs est favorisé (démonstrations) car certains étudiants sont issus des métiers du bois et peuvent également participer à la transmission du savoir.

### Évaluation

Les évaluations sont ponctuelles et collectives, elles sont basées sur la recherche de matériaux, la préparation de ceux-ci et la restitution précise des données de collage.



# TECHNOLOGIES ET MATERIAUX / SCIENCES APPLIQUEES

**S 1** UE 2  
EC 2.2  
18 H

## CONTENUS

Développer et approfondir les connaissances théoriques et expérimentales sur le matériau bois.

**S 2** UE 6  
EC 6.2  
16 H

## CONTENUS

Développer et approfondir les connaissances théoriques et expérimentales sur la chimie des polymères pour son application sur le collage.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'objectif de cet E.C est de comprendre les supports techniques et technologiques. Il s'appuie également sur une compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre.

## COMPÉTENCES GLOBALES

S'approprier une problématique associée à un projet créatif.  
Analyser : mettre au point une stratégie en lien avec une problématique scientifique.  
Réaliser : mener à bien une stratégie de résolution, utiliser les équipements de façon adaptée.  
Valider : Qualifier la réalisation suivant les effets et fonctionnalités attendues.  
Communiquer : décrire de façon organisée, à l'écrit ou à l'oral, les résultats obtenus.  
Utiliser un vocabulaire adapté.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 1h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Apprentissage des propriétés physiques ou chimiques des différents matériaux.  
Approche **expérimentale des matériaux** adaptés à la spécialité.

Évaluation  
Les évaluations **individuelles** sont ponctuelles tout au long de l'année.

# OUTILS ET LANGAGES NUMERIQUES / CAO ET DAO

**S 1** UE 2  
EC 2.3  
18 H

## CONTENUS

Le premier semestre est consacré à l'apprentissage des logiciels de CAO (Illustrator, Photoshop et Indesign) et de DAO (Autocad).

L'objectif en CAO est de maîtriser les outils fondamentaux pour parfaire les modes de médiations et de communications des travaux des étudiants.

La DAO s'attelle dans un premier temps à comprendre le dessin 2D (dessin technique) par des cas concrets.

**S 2** UE 6  
EC 6.3  
16 H

## CONTENUS

Le second semestre est entièrement consacré à la DAO et permet d'accéder à l'apprentissage et la pratique de la modélisation 3D.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir des compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation. Explorer le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives en métiers d'art et design.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Maîtriser les bases des outils informatiques professionnels.

Identifier et maîtriser a minima les outils numériques les plus pertinents suivant le champ de compétence spécifique et coeur de métier de leur projet.

Savoir réinvestir les compétences informatiques au service d'une démarche professionnelle.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 2h/15j.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Approche pratique et concrète des outils de modélisation et de communication.

Évaluation  
Les évaluations individuelles sont ponctuelles tout au long de l'année.

# OUTILS ET LANGAGES NUMERIQUES / CODAGE

**S 1** UE 2  
EC 2.3  
18 H

## CONTENUS

On traitera, en complément théorique, la notion d'image numérique ainsi que la représentation numérique d'un nombre.

**S 2** UE 6  
EC 6.3  
16 H

## CONTENUS

Développer et d'approfondir les connaissances théoriques vues lors du premier semestre. Y adjoindre les notions de la programmation.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Parvenir à l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation. Il explore le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives en métiers d'art et design.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Maîtriser les bases de l'algorithmique pour l'adapter aux différents langages numériques. Identifier et maîtriser a minima les outils et langages numériques les plus pertinents pour leurs projets suivant le champ de compétence spécifique et le cœur de métier.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 1h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Approche théorique de la numérisation d'un nombre ou d'une image numérique.  
Approche théorique et pratique de la programmation.

Évaluation  
Les évaluations individuelles sont ponctuelles tout au long de l'année.

# LANGUES VIVANTES / ANGLAIS

**S 1** UE 2  
EC 2.4  
36 H

## CONTENUS

Travail sur plusieurs thèmes spécifiques : patrimoine revélois et histoire de la ville, marqueterie et restauration de meubles anciens, artisans d'art anglophones ainsi que différents matériaux liés au monde du cuir (parchemin, galuchat).

**S 2** UE 6  
EC 6.4  
32 H

## CONTENUS

Travail sur plusieurs thèmes spécifiques : le monde du luxe à la française, héritage et patrimoine français, concept du « sur-mesure ».

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Maîtriser la langue anglaise dans un environnement spécifique lié à la formation ou non en reprenant les bases de l'enseignement de la langue.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Connaître et savoir réutiliser le vocabulaire professionnel de spécialité.

Savoir comprendre des écrits ou des vidéos liés à la spécialité, décrire et présenter tant à l'écrit qu'à l'oral un projet, un objet, un matériau, un artiste, un courant ...

Gagner en aisance orale et écrite dans le but de constituer des travaux de recherches, de synthétisation et de restitution, organisés et « académiques ».

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 1h/s.  
Travaux Pratiques 1h/s.

Langue d'enseignement  
Anglais

### Organisation

Construction des cours et du **vocabulaire en rapport aux projets** et micro-projets abordés en conception. Revoir et perfectionner l'**utilisation des outils grammaticaux** et du vocabulaire spécifique.

### Évaluation

*Basée sur les 5 capacités langagières:*

Compréhension Écrite,  
Compréhension Orale,  
Expression Écrite,  
Expression Orale  
Expression Orale en  
Interaction.

# CONTEXTES ECONOMIQUES ET JURIDIQUES /

**S 1** UE 2  
EC 2.5  
18 H

## CONTENUS

Approche des caractéristiques de l'entreprise, des organisations et classifications de celles-ci. Les structures juridiques de l'entreprise et le choix de celle qui convient le mieux à la problématique de l'entrepreneur (entreprendre seul ou à plusieurs).

### Les relations sociales.

Rapports de travail au sein de l'entreprise (contrat de travail, CDD, CDI, travail temporaire, représentation des salariés...).

Proposer ses compétences de manière indépendante (portage salarial notamment).

**S 2** UE 6  
EC 6.5  
16 H

## CONTENUS

### Le calcul des coûts

À partir de cas concrets, l'étudiant.e est amené.e à comprendre :

- Quelles sont les composantes du coût de revient d'un produit ou service fabriqué
- Quelle est la hiérarchie des coûts
- Quelles peuvent être les méthodes de calcul retenues par l'entreprise
- Comment est calculé un seuil de rentabilité et un point mort.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Cet enseignement apporte au futur titulaire du diplôme les connaissances et compétences d'économie-gestion qu'il sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles. Cet enseignement vise à permettre à l'étudiant de situer et de comprendre son activité au regard des problématiques et des défis des organisations relevant des domaines du design et des métiers d'art.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exerce son activité professionnelle.

Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail.

Adapter sa communication dans le cadre des relations avec les partenaires de l'organisation.

Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 1h/s.

Langue d'enseignement  
Français

### Organisation

Des cas pratiques sont proposés. Ils visent à rendre le lien avec les métiers des arts et du design le plus concret possible.

### Évaluation

Les évaluations portent sur les notions abordées et sur les compétences acquises par l'étudiant.e.

Des devoirs sont organisés tout au long du semestre.

# TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE /

**S 1** UE 3  
EC 3.1  
90 H

## CONTENUS

Travaux autour des fondamentaux du métier. Il s'agira d'exercices pratiques et de micro-sujets permettant d'accompagner une progression et d'acquérir ou vérifier l'acquisition des bases de la pratique professionnelle.

**S 2** UE 7  
EC 7.1  
80 H

## CONTENUS

Développer et approfondir les connaissances et compétences techniques autour de projets en lien avec les ateliers de conception et de création.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'objectif de cet EC est de découvrir et de pratiquer les différentes techniques traditionnelle et contemporaine.

Aussi, à terme l'objectif est de favoriser une démarche singulière par le biais d'exploration créative variées afin d'appliquer ces techniques à une méthodologie de conception.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Convoquer un vocabulaire et un savoir-être spécifiques au domaine professionnel.

Intérêt pour l'utilisation de matériaux traditionnels et innovants.

Réactivité et efficacité face à une problématique.

## PÔLE ATELIERS DE CRÉATION

### ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 5h/s.

*Atelier*

Langue d'enseignement  
Français

#### Organisation

Accompagnement individuel

Apprendre ou perfectionner l'utilisation des techniques et des gestes de spécialité.

Approche pratique à partir de sujets imposés puis de micro-projets conçus par l'étudiant.e.

#### Évaluation

L'évaluation portera sur la qualité d'exécution des productions.

# PRATIQUES ET MISES EN OEUVRES DU PROJET /

**S 1** UE 3  
EC 3.2  
72 H

## CONTENUS

Les étudiant.e.s abordent la démarche et la méthodologie de conception afin d'acquérir la «pensée design» au travers de problématiques créatives, de micro-projets et d'expérimentations.

Ce temps de production créative est une phase préparatoire au deuxième semestre et se veut pour l'instant indépendante de la partie atelier.

Les étudiant.e.s apprennent à intégrer tous les paramètres de conception pour réaliser un meuble qui fait sens, qui raconte une intention.

**S 2** UE 7  
EC 7.2  
64 H

## CONTENUS

Pratique et mobilisation des compétences globales acquises lors du premier semestre dans les deux ateliers (conception et fabrication).

Les ateliers conception et fabrication sont désormais connectés par les projets personnels des étudiant.e.s.

Cette première connexion création/fabrication permet de se confronter à des défis techniques pour répondre à des exigences et des problématiques nouvelles.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'objectif de l'EC 3.2 est de découvrir et pratiquer toutes les étapes de la démarche de création jusqu'à sa réalisation concrète. Cet EC repose sur la méthodologie de conception (la «pensée design»). L'enjeu est de comprendre le lien étroit entre les ateliers de conception et les ateliers de fabrication.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Identifier le rôle de la conception dans la pratique de sa spécialité en Métiers d'Art et se l'approprier. Apprendre à aller au delà des contraintes techniques pour tendre vers l'innovation technique. Comprendre la méthodologie de conception et les conditions nécessaires à l'élaboration d'un projet. Identifier des problématiques pour les solutionner de manière sensées et créatives. Savoir collecter des informations, exprimer et argumenter ses idées.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 1h/s.

*Arts Appliqués*

**Travaux Pratiques** 3h/s.

*Atelier*

Langue d'enseignement  
**Français** / le vocabulaire doit  
aussi être maîtrisé en **Anglais**

### Organisation

Apprentissage par la **pratique de projets** et micro-projets favorisant l'**exploration** de différentes postures de créations.

### Évaluation

**Qualité d'exécution** des productions.

**Pertinence** créative

Inscription du projet dans des **problématiques contemporaines et réelles**.

# COMMUNICATION ET MEDIATION DU PROJET /

**S 1** UE 3  
EC 3.3  
18 H

## CONTENUS

Cet EC sera abordé à travers chaque projet ou micro-projet des EC 3.2 et 2.1 afin d'exposer et faire comprendre une intention et une démarche de réflexion.

Les techniques de communication et médiation seront d'abord abordés par un travail à la main, en utilisant tous les outils graphiques nécessaires.

**S 2** UE 7  
EC 7.3  
16 H

## CONTENUS

Introduction des outils informatiques.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir la capacité à communiquer une démarche de projet et de réaliser les supports de communication et de médiation. Créer des visuels, schémas, échantillons, maquettes avec pour objectifs la lisibilité et la compréhension par le plus grand nombre.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Aborder et pratiquer les règles de composition et de mise en page.

S'ouvrir au monde du graphisme et comprendre la typographie.

Développer et atteindre une exigence de lisibilité.

Appliquer et mettre en lien les principes de communication et médiation à d'autres domaines de compétences.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement

**Cours Magistral** 1h/s.

*Arts Appliqués*

Langue d'enseignement

Français

Organisation

Fabrication de visuels, illustrations, schémas, croquis, maquettes, modélisation 3D et tout supports de communication et de médiation d'un projet et d'une démarche de projet.

Évaluation

L'évaluation de ces EC sera intégrée à celle des EC 2.1 et 3.2 (6.1 et 7.2).



# ACCOMPAGNEMENT VERS L'AUTONOMIE / RENFORCEMENT ET SOUTIEN

**S1** UE 3  
EC /  
18 H

## CONTENUS

Dès les premières semaines, les étudiant.e.s sont interrogé.e.s et orienté.e.s dans un des ateliers (Arts Appliqués ou atelier de spécialité selon le parcours choisi).

Des exercices pratiques sont organisés pour l'ensemble du groupe ou individualisés selon les besoins identifiés par l'équipe enseignante. Les étudiant.e.s peuvent changer d'atelier autant de fois qu'ils en ressentent le besoin et doivent avertir une semaine à l'avance les enseignants responsables des ateliers.

**S2** UE 7  
EC /  
16 H

## CONTENUS

Les exercices ainsi que l'accompagnement sont davantage orientés selon les besoins individuels des étudiant.es.

Les modalités de changement d'atelier sont identiques à celles du premier semestre.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Proposer des heures adaptées aux besoins de chaque étudiant.e afin de leur permettre de mieux comprendre les techniques d'ateliers et la méthodologie de conception. Ceci permet d'aborder l'année et les exigences du diplôme plus sereinement et de parvenir à se passer du soutien dès la fin de la première année.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Savoir prendre du recul sur son travail pour identifier ses besoins.  
Être volontaire et à l'écoute.  
Savoir observer ses progrès et s'auto-évaluer en fonction des attendus.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
**Travaux Pratiques 1h/s.**  
*Arts Appliqués / Atelier*

**Langue d'enseignement**  
Français

**Organisation**  
Échanges et interactions  
permanents.

**Évaluation**  
Motivation, application et  
implication à travers l'attitude  
et les exercices.

# PARCOURS PRO, POURSUITE D'ETUDES / STAGES EN ENTREPRISES

**S 1** UE 4  
EC 4  
20 H

## CONTENUS

L'UE4 propose la mise en place de méthodes de travail pour valoriser les compétences, les expériences et les qualités des étudiants par la rédaction de CV, de lettres de motivation pour la recherche de stages puis dans un avenir plus lointain pour la recherche d'un emploi ou une poursuite d'étude.

Un travail collaboratif avec une intervenante, formatrice professionnelle dans le domaine est privilégié.

**S 2** UE 8  
EC 8  
16 H

## CONTENUS

Les exercices ainsi que l'accompagnement sont davantage orientés selon les besoins individuels des étudiant.e.s.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Permettre l'insertion professionnelle et la poursuite d'étude par le biais de plusieurs dispositifs : visites et interventions de professionnels, stages, mobilité...

## COMPÉTENCES GLOBALES

Utiliser les différents registres d'expression écrites et orales de la langue française (+ une langue vivante étrangère, niveau B2).

Utiliser les outils numériques classiques pour traiter et diffuser de l'information.

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

**PÔLE  
PROFESSION-  
NALISATION**

## ENSEIGNEMENT DE PROFESSIONALISATION

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 4h/mois.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Atelier collaboratif  
(Workshop) sur le thème « CV  
et lettre de motivation dans  
le cadre de la recherche d'un  
stage » avec un intervenant  
comme animateur. Travail en  
petits groupes puis mise en  
commun.

Évaluation  
Une évaluation globale clôt  
le semestre, elle porte sur  
une présentation orale et des  
rendus écrits sur le thème : la  
recherche d'un stage.

A large, stylized orange number '2' is positioned on the left side of the page, partially overlapping the white circular background.

**DNMADE 2**

*Diplôme National des Métiers d'Art et du Design*

Lycée des Métiers d'Art, du Bois et  
de l'Ameublement de **REVEL**

Mention **PATRIMOINE**

Parcours **MARQUETERIE**

# HUMANITES / PHILOSOPHIE

**S3** UE 9  
EC 9.1  
14 H

## CONTENUS

Mise en tension de notions et problématiques contemporaines liées au domaine de l'Art, du Design et Métiers d'Art :

*Exemple :*

Progrès et patrimoine, cultures-identités-mondialisation, crise et catastrophe, le réel et le virtuel, la société et l'image, communiquer et transmettre, le travail et les loisirs, les échanges et le lien social, individualisme et communauté, humanisme et transhumanisme, vitesse-urgence-accélération.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Les semestres 3 et 4 constituent des séquences et des objectifs distincts. Le semestre 3 s'attelle à faire émerger des réflexions dans les domaines intrinsèques à la pratique professionnelle des étudiant.e.s. Le semestre 4 quant à lui incite les étudiant.e.s à prendre du recul sur leur pratique et les problématiques réflexives soulevées lors des semestres 1 à 3. Il permet ainsi de définir un positionnement et une posture sur sa pratique.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral.  
Argumenter à partir de concepts précis et maîtrisés.  
Se positionner.

**S4** UE 13  
EC 13.1  
10 H

## CONTENUS

Permet d'engager la détermination d'un projet personnel ou collaboratif et initie à la troisième année.

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 1h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Débats  
Réflexion sur textes et documents  
Cours dialogués

Évaluation  
Partiel en cours de semestre  
Examen final écrit et oral  
Qualité de la réflexion orale  
et écrite.

Les étudiant.e.s seront encouragé.e.s à écrire sur des sujets libres (travaux pris en compte dans l'évaluation finale)

# HUMANITES / LETTRES

**S3** UE 9  
EC 9.1  
14 H

## CONTENUS

Conceptualisation et de structuration efficace de la pensée via des supports d'étude menant l'étudiant à porter des regards divers sur le monde contemporain.

Langage, technique des médias, typologie de messages; Identités ; Faire & faire voir ; Mécanisme de la fiction ; Écriture journalistique, etc.

**S4** UE 13  
EC 13.1  
10 H

## CONTENUS

En lien avec l'EC Pratiques et mise en œuvre du projet et avec la philosophie, l'accent est mis sur des exercices de rédactions, de recherches documentaires et d'enrichissement culturel. Qui alimenteront la démarche de projet.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'enseignement des Lettres & Langue française s'inscrit, tout au long du cursus en six semestres, dans le cadre de l'acquisition d'un socle commun de connaissances pour des étudiant.e.s venant d'horizons différents, pour aviver leur curiosité grâce à une culture plurielle. Ces dispositions favorisent la consolidation d'une culture personnelle et critique et sauront affirmer de droit une personnalité artistique singulière.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Recherche documentaire pour trier, sélectionner, hiérarchiser l'information.  
Mise en forme de la synthèse finale pour une transmission orale et écrite de qualité.  
Méthodes de mémoire et de partage, afin d'exploiter les ressources culturelles acquises grâce à des supports diversifiés.

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 1h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Débats  
Réflexion sur textes et documents  
Cours dialogués

Évaluation  
**Partiel** en cours de semestre  
Examen final écrit et oral  
Qualité de la **réflexion orale et écrite**.

Les étudiant.e.s seront encouragé.e.s à écrire sur des sujets libres (travaux pris en compte dans l'évaluation finale)

# CULTURE DES ARTS/ DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

**S3** UE 9  
EC 9.2  
28 H

## CONTENUS

Théorisation des mouvements et intentions créatives.

Faire émerger un point de vue personnel et réflexif.

**S4** UE 13  
EC 13.2  
20 H

## CONTENUS

Apprendre à problématiser par la mise en tension de documents textuels (écrits de designers et de théoriciens du design) et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Ce cours porte essentiellement sur la culture de la conception au XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècle. Il fait émerger un ensemble de questionnements sur la création (la question du rapport entre culture et création, l'évolution des modes de vies sous l'influence des objets,...), la matière (relation entre matière/forme et artisanat,...) et sur des problématiques contemporaines ou émergentes (le transhumanisme, la révolution digitale, l'émergence de processus créatifs alternatifs et leur influence sur le design,...).

Ces questionnements font l'objet de travaux d'études et d'analyses, dirigés à travers différents dossiers. Ces EC forment aux méthodologies d'analyse, de recherche documentaire, de structuration d'un propos. Une bibliographie spécifique est également distribuée aux étudiant.e.s.

## COMPÉTENCES GLOBALES

S'approprier le cours par un travail de réflexion sollicitant la recherche documentaire et la construction d'une analyse méthodique et structurée à des fins créatives.

Comprendre l'histoire de la création comme un tissage entre des faits historiques, sociaux, techniques et artistiques.

Savoir faire état d'une réflexion par une production textuelle et visuelle.

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 2h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Cours Magistraux interactifs  
dans l'échange  
Appuyé par un diaporama et  
des documents textuels et  
visuels fournis.

Évaluation  
Qualité de la réflexion écrite.  
Réalisation de différents  
dossiers et travaux  
(Construction d'une pensée  
à partir de fait historique et  
des connaissances vues en  
cours)

# OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CREATIVE /

**S3** UE 10  
EC 10.1  
42 H

## CONTENUS

Définir une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques et volumiques.

**S4** UE 14  
EC 14.1  
30 H

## CONTENUS

Mise en dialogue de la production artistique et de création avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design dans une perspective d'approche pluridisciplinaire.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Apprentissage conduisant à la définition d'une écriture et posture personnelles : dessins, expression plastique, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matière, média, ... dans leur dimension physique comme analogique ou numérique.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Convoquer un vocabulaire spécifique au domaine créatif.

Éveiller un intérêt pour les matériaux, formes, couleurs à travers le développement d'une curiosité pour des démarches d'artisans, concepteurs et artistes.

Savoir-faire :

Découvrir ou approfondir un ensemble de techniques, procédés et manipulations (graphie/ plasticité/ volume).

Observer et représenter par divers moyens graphiques et plastiques des éléments issus du réel.

Manipuler une variété d'outils, techniques, matières et matériaux permettant de trouver ses modes de prédilections et aussi leurs possibles rencontres.

Identifier la variété des modes de représentation et leurs connotations.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
**Travaux Pratiques 3h/s.**  
*Arts Appliqués*

Langue d'enseignement  
**Français** / le vocabulaire plastique doit aussi être maîtrisé en **Anglais**

**Organisation**  
Découverte, utilisation et perfectionnement des **outils graphiques**  
Approche expérimentale et **pratique** à partir de sujets **thématiques ou micro-projets.**

**Évaluation**  
Productions d'**expérimentations** plastiques et réalisations de dossiers de **restitution.**  
Certaines évaluations seront distinctes, d'autres intégrées aux projets d'atelier de conception.

# TECHNOLOGIES ET MATERIAUX / SCIENCES APPLIQUEES

**S3** UE 10  
EC 10.2  
28 H

## CONTENUS

Développer et approfondir les connaissances théoriques et expérimentales sur le matériau bois. Le cours s'appuie également sur une compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre.

**S4** UE 14  
EC 14.2  
20 H

## CONTENUS

Développer et approfondir les connaissances théoriques et expérimentales sur la chimie des polymères pour son application sur le collage.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'objectif de cet EC est de comprendre les supports techniques et technologiques. Il s'appuie également sur une compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre.

## COMPÉTENCES GLOBALES

S'approprier une problématique associée à un projet créatif.  
Analyser : mettre au point une stratégie en lien avec une problématique scientifique.  
Réaliser : mener à bien une stratégie de résolution, utiliser les équipements de façon adaptée,  
Valider : Qualifier la réalisation relativement aux effets et fonctionnalités attendues.  
Communiquer : décrire, à l'écrit ou l'oral, de façon organisée les résultats obtenus.  
Utiliser un vocabulaire adapté.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 2h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Apprentissage des propriétés physiques ou chimiques des différents matériaux  
Approche **expérimentale des matériaux** adaptés à la spécialité.

Évaluation  
Les évaluations **individuelles** sont ponctuelles tout au long de l'année.



# OUTILS ET LANGAGES NUMERIQUES / DAO

**S3** UE 10  
EC 10.3  
28 H

## CONTENUS

Approfondissement des outils de DAO spécifiques aux projets transversaux et au projet de diplôme.

**S4** UE 14  
EC 14.3  
20 H

## CONTENUS

Approfondissement des outils et pratiques spécifiques aux projets transversaux et au projet de diplôme.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Parvenir à l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation.

Explorer le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives métiers d'art et du design.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Maîtriser les bases des outils informatiques professionnels.

Identifier et maîtriser à minima les outils numériques les plus pertinents suivant le champ de compétence spécifique et cœur de métier.

Savoir réinvestir les compétences informatiques au service d'une démarche professionnelle.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET  
LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 1h/s.  
Travaux Pratiques 1h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Approche pratique et  
concrète des outils de  
modélisation.

Évaluation  
Les évaluations individuelles  
sont ponctuelles tout au long  
de l'année.

# LANGUES VIVANTES / ANGLAIS

**S3** UE 10  
EC 10.4  
28 H

## CONTENUS

Étude de textes fondateurs ou d'œuvres emblématiques, ainsi que sur une approche de productions historiques et contemporaines dans le domaine de l'art, des métiers d'art et du design.

Par un travail d'analyse (immédiate ou différée) en langue étrangère, l'enseignement et les situations d'apprentissage donnent accès à la compréhension et à l'expression des concepts de la spécialité.

**S4** UE 14  
EC 14.4  
20 H

## CONTENUS

Le cours fonctionne en synergie avec les enseignements pratiques et professionnels afin de faciliter un ancrage de l'usage des langues vivantes étrangères.

Cette co-animation est mise en place de manière ponctuelle.

Une période de stage au sein d'une structure professionnelle internationale ou une mobilité au sein d'écoles partenaires est à encourager pour pratiquer la langue auprès de locuteurs étrangers.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Élément déterminant dans la formation générale en métiers d'art et design, cet enseignement doit permettre à tout étudiant.e une approche interculturelle du domaine professionnel ainsi qu'une ouverture à l'international propre à faciliter sa mobilité. Celle-ci doit être intellectuelle, fondée sur l'accès au patrimoine culturel et artistique des aires linguistiques étudiées, mais peut aussi se concrétiser sous forme de périodes d'études à l'étranger et/ou ultérieurement en intégrant un équipe de création composée de locuteurs de langue étrangère. Le niveau visé en anglais au terme de cet EC est le niveau B2.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Mobiliser les moyens d'expression spécifiques au domaine des arts, des sciences, du design, de la création.

Développer une capacité réflexive et argumentative, en particulier dans un contexte de conception et de présentation de projets ou de démarches de création.

Gagner en aisance orale et écrite dans le but de constituer des travaux de recherches, de synthétisation et restitution organisés et « académiques »

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 1h/s.  
**Travaux Pratiques** 1h/s.

**Langue d'enseignement**  
Anglais

### Organisation

Construction des cours et du **vocabulaire en rapport aux projets** et micro-projets abordés en conception. Revoir et perfectionner l'**utilisation des outils grammaticaux** et du vocabulaire spécifique.

### Évaluation

*Basée sur les 5 capacités langagières:*

**Compréhension Écrite,**  
**Compréhension Orale,**  
**Expression Écrite,**  
**Expression Orale**  
**Expression Orale en interaction.**

# CONTEXTES ECONOMIQUES ET JURIDIQUES /

**S3** UE 10  
EC 10.5  
14 H

## CONTENUS

Étude de problématiques juridiques spécifiques à chaque secteur d'activité à travers des études de cas.

Les étudiant.e.s sont mis.e.s en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise et proposent des solutions en justifiant les choix opérés.

**S4** UE 14  
EC 14.5  
10 H

## CONTENUS

Construction de l'offre commerciale de l'entreprise.

Les étudiant.e.s seront guidé.e.s afin de prendre en charge progressivement, de façon autonome, des micro-projets basés sur des compétences professionnelles, construits avec les enseignants des domaines techniques.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

La deuxième année vise à amener l'étudiant à mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en première année.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle exercer son activité professionnelle.

Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail.

Adapter sa communication dans le cadre des relations avec les partenaires de l'organisation.

Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 1h/s.

Langue d'enseignement  
Français

### Organisation

Des cas pratiques sont proposés. Ils visent à rendre le lien avec les métiers des arts et du design le plus concret possible.

### Évaluation

Les évaluations portent sur les notions abordées et sur les compétences acquises par l'étudiant.e.

**Des devoirs sont organisés** tout au long du semestre. L'assiduité est elle aussi prise en compte.

# TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE /

**S3** UE 11  
EC 11.1  
84 H

## CONTENUS

Développer et approfondir les connaissances et compétences techniques autour de projets en lien avec les ateliers de conception et de création.

Le savoir-faire doit engager l'étudiant.e vers une posture créative et une attitude de mise en jeu et d'interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes. Les possibilités créatives de l'étudiant.e augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise technique.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Favoriser une démarche singulière par le biais d'exploration créative et technique variées et savoir mettre en place un protocole d'action et de solutions techniques.

La créativité technique permet de faire projet tout comme le projet peut instaurer des explorations particulières. L'interrogation d'un contexte, d'une histoire, donne du sens aux recherches. Il s'agit pour l'étudiant.e d'aborder des savoir-faire incontournables et d'autres plus contemporains avec curiosité et respect, et de les réinvestir par la pratique et le rapprochement des connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Convoquer un vocabulaire, et un savoir-être spécifiques au domaine professionnel.

Intérêt pour l'utilisation de matériaux traditionnels et innovants.

Réactivité et efficacité face à une problématique d'atelier.

**S4** UE 15  
EC 15.1  
60 H

## CONTENUS

Développer et approfondir les connaissances et compétences techniques autour de projets en lien avec les ateliers de conception et de création.

Les techniques innovantes induisent de nouveaux gestes et matériaux et sont au même titre des savoir-faire à investir et à interroger dans les processus de conception et de création pour appliquer ces techniques dans l'atelier de spécialité.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
**Travaux Pratiques** 6h/s.

*Atelier*

Langue d'enseignement  
Français

Organisation

**Accompagnement individuel**

Apprendre ou perfectionner l'utilisation des techniques, des gestes de spécialité.

Approche pratique à partir de sujets imposés puis de micro-projets conçus par l'étudiant.e.

Évaluation

L'évaluation portera sur la **qualité d'exécution** des productions.

# PRATIQUES ET MISES EN OEUVRES DU PROJET /

**S3** UE 11  
EC 11.2  
56 H

## CONTENUS

Mise en place de micro-projets et de projets individuels ou collectifs.

Mise en œuvre de la démarche de création, de la programmation jusqu'à la réalisation d'un projet.

Les métiers d'art sont questionnés de manière contextualisée afin de répondre au mieux à un besoin. Ce contexte peut être imposé ou s'affirmer comme le fruit d'un questionnement personnel de l'étudiant.e.

**S4** UE 15  
EC 15.2  
40 H

## CONTENUS

Définition du territoire de création du projet MADE (S5 et S6).

Au travers de micro-projets, l'étudiant.e découvre un ensemble d'axes méthodologiques, d'investigation et de recherche.

Cette diversité des approches lui permettra de préciser une démarche personnelle de projet.

L'ensemble des outils de conception, de formalisation ainsi que les ateliers tissent progressivement des liens entre la pensée, le geste, le dessin et la concrétisation des idées.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Réunir chez l'étudiant.e les maîtrises et réflexes utiles à la définition de projets personnels et à leur réalisation lors des semestres 5 et 6 grâce à des savoir-faire et savoir-penser intégrés.

Pratique technique accompagnant l'évolution du projet.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Construire des méthodologies orientées vers l'échange et le mouvement des idées.

Identifier des problématiques pour les solutionner de manière sensées et créatives.

Matérialiser des idées avec clarté dans le but de les partager.

Maîtriser les différentes phases d'un projet de création, le sujet devenant le point de départ d'un processus de réflexion.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 4h/s.

Langue d'enseignement  
Français / le vocabulaire doit  
aussi être maîtrisé en Anglais

Organisation  
Verbalisation et auto-  
évaluation permettant de  
faire des choix de plus en  
plus précis et créatifs.  
Appuis technique et  
technologique spécifiques à  
chaque sujet d'étude.

Évaluation  
Qualité d'exécution des  
productions.  
Pertinence créative  
Inscription du projet  
dans des problématiques  
contemporaines et réelles.

# COMMUNICATION ET MEDIATION DU PROJET /

**S3** UE 11  
EC 11.3  
14 H

## CONTENUS

Cet EC sera abordé à travers chaque projet ou micro-projet des EC 11.2 et 10.1.

Création d'images, de schémas, de visuels, d'échantillons, de maquettes didactiques et de discours argumentés communiquant avec clarté une démarche dans son ensemble.

Assimilation et application des règles de lisibilité et des modalités d'expression spécifiques aux métiers d'art et au design.

Enfin, les qualités de facture du projet assureront la diffusion des idées, y compris auprès de publics non-avertis ou étrangers.

**S4** UE 15  
EC 15.3  
10 H

## CONTENUS

En complément, la prise de parole sera travaillée en vue de soutenir une démarche.

L'articulation entre tous ces éléments (communication écrite, visuelle et orale) permettra à l'étudiant.e de façonner sa posture argumentative et de développer sa faculté à transmettre aisément ses idées.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Communiquer efficacement une démarche de projet, réaliser des supports de communication et de médiation pertinents. La progression pédagogique de cet enseignement prépare à l'intégration dans la vie professionnelle pour exposer ses projets, mais également à une poursuite d'études en installant des méthodologies de recherche, montrant et démontrant des idées, des processus et des démarches de création personnelles.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Savoir faire état d'une réflexion, d'une démarche de projet.

Se faire comprendre par un public diversifié.

Appliquer et mettre en lien les principes de communication et de médiation à d'autres domaines de compétences.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 1h/s.  
*Arts Appliqués*

**Langue d'enseignement**  
Français

**Organisation**  
Entraînement à l'oral  
Fabrication de visuels,  
illustrations, schémas,  
croquis, maquettes,  
modélisation 3D et tout  
supports de communication  
et de médiation d'un projet et  
d'une démarche de projet.

**Évaluation**  
L'évaluation de ces EC sera  
intégrée à celle des EC 11.2  
et 10.1 (15.2 et 14.1).

# DEMARCHE DE RECHERCHE / EN LIEN AVEC LE PROJET «MADE»

**S3** UE 11  
EC /  
14 H

## CONTENUS

Méthodes de recherche créant un dialogue intime entre les savoir-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles, la projection d'idées en design, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines. Pratique et expérimentation aussi bien que théorisation et mise en perspective d'une culture riche et variée capable de nourrir le vocabulaire expérimental et plastique que développeront les étudiant.e.s.

**S4** UE 15  
EC /  
10 H

## CONTENUS

La mise en place d'une démarche de recherche demande une initiation à la recherche. Ceci mène à une maîtrise progressive des techniques et technologies disponibles et utiles au parcours de l'étudiant.e.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Engage l'étudiant.e à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design. C'est l'occasion de mettre en corrélation les outils techniques et théoriques de ces domaines.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Analyser et prendre un recul critique suffisant pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions.  
Propension à l'échange et à la collaboration avec les étudiants d'autres parcours. Affirmation de parti-pris créatifs.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 1h/s.  
*Arts Appliqués*

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Échanges et interactions  
permanents en groupe et de  
manière individuelle.

Évaluation  
Motivation, application et  
implication.  
Production de micro-  
dossiers de recherche tout  
au long de l'année.  
Récolte de références et  
mise en tension avec une  
démarche créative.

# PARCOURS PRO, POURSUITE D'ETUDES / STAGES EN ENTREPRISES

**S3** UE 12  
EC 12.1  
12 H

## CONTENUS

Cet UE accompagne la construction du parcours professionnel des étudiant.e.s : recherche de stage, construction du projet professionnel, création d'une marque ou d'une entreprise, ...

C'est aussi le lieu où peuvent s'élaborer une étude de marché, l'adaptation d'un produit à un marché et l'étude des modalités de mise en vente.

**S4** UE 16  
EC 16.1  
12 H

## CONTENUS

Mise en place d'exercices visant à familiariser les étudiant.e.s à la recherche de partenaires pour l'élaboration d'un projet. Visite d'entreprises, constitution d'un carnet d'adresse, appels téléphoniques.

Le stage en entreprise constitue l'EC 16.2. Il peut être réalisé en France ou à l'étranger (de manière autonome ou dans le cadre d'une mobilité Erasmus +).

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Il s'agit ici de permettre une insertion professionnelle qualitative. La construction du parcours de l'étudiant.e peut également l'amener à choisir une poursuite d'études vers un diplôme de niveau 7 (DSAA, DNSEP, MASTER, etc.) ou 8 (Doctorat).

## COMPÉTENCES GLOBALES

Utiliser les différents registres d'expression écrites et orales de la langue française (+ une langue vivante étrangère, niveau B2).

Utiliser les outils numériques classiques pour traiter et diffuser de l'information.

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

## PÔLE PROFESSIONNALISATION

### ENSEIGNEMENT DE PROFESSIONNALISATION

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 4h/mois.

**Langue d'enseignement**  
Français /Anglais

**Organisation**  
Travail individuel et en petits groupes puis mise en commun.

**Évaluation**  
Une évaluation globale clôt le semestre, elle porte sur une **présentation orale et des rendus écrits**.

**Mobilité ERASMUS+**  
Les étudiants déposent un dossier de candidature et sont soumis à une sélection par le **bureau international de l'établissement**.

Quelques critères (*liste non exhaustive*): implication dans la formation, assiduité, cohérence entre la mobilité/ le parcours professionnel et le projet de diplôme «MADE».



3

**DNMADE 3**

*Diplôme National des Métiers d'Art et du Design*

Lycée des Métiers d'Art, du Bois et  
de l'Ameublement de **REVEL**

Mention **PATRIMOINE**

Parcours **MARQUETERIE**

# HUMANITES / PHILOSOPHIE

**S5** UE 17  
EC 17.1  
9 H

## CONTENUS

Ce semestre est consacré à la rédaction du mémoire de projet (rendu du mémoire en fin de semestre 5).

Approfondissement de notions précédemment abordées et approche de nouvelles, plus spécifiques et en lien avec les projets et besoins des étudiant.e.s.

Association étroite avec l'EC «Mise en œuvre du projet» axé sur le développement et la conception du projet de diplôme.

**S6** UE 21  
EC 21.1  
9 H

## CONTENUS

Finalisation de la réflexion liée au projet et présentation (problématique, expression et communication orales).

Une organisation par TD et par suivis personnalisés en co-animation permet d'adapter le niveau d'encadrement des étudiant.e.s suivant leur choix post-diplôme : insertion professionnelle, poursuite d'études en master professionnel ou en master recherche.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

En troisième année, l'enseignement des Humanités accompagne l'étudiant.e par un éclairage conceptuel et problématique de ses recherches personnelles, de sa réflexion et de son travail d'écriture.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral.  
Argumenter à partir de concepts précis et maîtrisés.  
Se positionner.

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 0,5h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Suivi individuel  
Mise en commun  
Réflexion

Évaluation  
Partiel en cours de semestre  
Examen final écrit et oral  
Qualité de la réflexion orale  
et écrite.

# HUMANITES / LETTRES

**S5** UE 17  
EC 17.1  
9 H

## CONTENUS

Exploitation des outils abordés depuis la première année pour être maîtrisés.

L'étudiant.e rédige son projet et le finalise dans la forme la plus respectueuse possible de la langue française et de ses usages, tant à l'écrit qu'à l'oral.

Alimenter les réflexions individuelles par des bibliographies spécifiques à chaque étudiant.e.

**S6** UE 21  
EC 21.1  
9 H

## CONTENUS

Enrichissement des acquis et aide à la structuration du projet individuel de l'étudiant.e, avec la maîtrise finale de la méthodologie documentaire.

Mise en perspective des compétences acquises dans le(s) domaine(s) des métiers d'art et du design.

Réflexion argumentée sur la place de l'objet et sa visée.

Application efficiente des savoirs et savoir-faire, pour justifier ses choix et sa recherche personnelle.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

L'enseignement des Lettres & Langue française s'inscrit, tout au long du cursus en six semestres, dans le cadre de l'acquisition d'un socle commun de connaissances pour des étudiant.e.s venant d'horizons différents, pour aviver leur curiosité grâce à une culture plurielle. Ces dispositions favorisent la consolidation d'une culture personnelle et critique et sauront affirmer de droit une personnalité artistique singulière.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Savoir analyser, comprendre, synthétiser et posséder une solide culture littéraire.

Recherche documentaire pour trier, sélectionner, hiérarchiser l'information.

Mise en forme de la synthèse finale pour une transmission orale et écrite de qualité.

Méthodes de mémoire et de partage, afin d'exploiter les ressources culturelles acquises grâce à des supports diversifiés.

Maîtrise de nuances dans l'expression, de registres, de connotations.

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
**Travaux Pratiques 0,5h/s.**

*(En alternance avec la  
philosophie)*

**Langue d'enseignement  
Français**

**Organisation**

Débats

Réflexion sur textes et  
documents

Cours dialogués

**Évaluation**

**Partiel** en cours de semestre

Examen final écrit et oral

Qualité de la **réflexion orale  
et écrite.**

# CULTURE DES ARTS/ DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

**S5** UE 17  
EC 17.2  
9 H

## CONTENUS

Incitation à la réflexion personnelle à partir de ressources textuelles (écrits de créateurs, conférences, essais critiques...) articulées à des questions et enjeux créatifs contemporains. Conforter le travail de veille culturelle par le repérage d'œuvres, de produits, de tendances, d'événements, expositions, ou parutions ainsi que par une bibliographie individualisée.

**S6** UE 21  
EC 21.2  
9 H

## CONTENUS

Supports d'étude et d'approfondissement des connaissances acquises (liste indicative) :

- Art, artisanat, industrie,
- Art, métiers d'art, design,
- Statut de l'artiste et du créateur,
- Diffusion et réception des œuvres et des produits,
- Travail en autonomie.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Le domaine de spécialité choisi devra être traité sous ses aspects à la fois historique, technique et théorique. Le cours incite les étudiant.e.s à restituer leur connaissances et les principes de méthodologie liés à la recherche.

## COMPÉTENCES GLOBALES

S'approprier le cours par un travail de réflexion sollicitant la recherche documentaire et la construction d'une analyse méthodique et structurée.

Comprendre l'histoire de la création comme un tissage, entre des faits historiques, sociaux, techniques et artistiques.

Savoir faire état d'une réflexion par une production textuelle et visuelle

**PÔLE  
HUMANITÉS  
ET CULTURES**

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 0,5h/s.

Langue d'enseignement  
Français

### Organisation

Cours Magistraux interactifs dans l'échange.

Appuyé par un diaporama et des documents textuels et visuels fournis.

Travaux de rédaction

### Évaluation

Qualité de la réflexion écrite. Réalisation de différents dossiers et travaux.

(Construction d'une pensée à partir de fait historique et des connaissances vues en cours)

# OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CREATIVE /

**S5** UE 18  
EC 18.1  
27 H

## CONTENUS

Mise en place de projets de créations individualisés en lien avec les différents projets de diplômes.  
Développer et affiner les compétences et connaissances plastiques.

**S6** UE 22  
EC 22.1  
27 H

## CONTENUS

Envisager la mise en scène de son projet de diplôme à travers la conception de visuels, illustrations, photographies, maquettes, sculpture, etc.  
Donner du sens à sa démarche de projet.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Envisager la pratique expressive comme un outil de connaissance, de compétence et de méthodologie. La réinvestir dans d'autres domaines et d'autres pratiques.  
Établir des liens entre les savoirs.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Convoquer un vocabulaire spécifique au domaine créatif.  
Mise en pratique d'outils génériques et communs aux métiers d'art et au design.  
Opérer des transferts d'un cœur de métier à un autre : transfert de connaissances, de compétences. Hybridation des méthodes d'investigation et de production.  
Observer et représenter par divers moyens graphiques et plastiques des éléments issus du réel.  
Manipuler une variété d'outils, de techniques, de matières et de matériaux permettant de trouver ses modes de préférences et aussi leurs possibles rencontres.  
Identifier la variété des modes de représentation et leurs connotations.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
**Travaux Pratiques 1,5h/s.**  
*Arts Appliqués*

Langue d'enseignement  
**Français** / le vocabulaire plastique doit aussi être maîtrisé en **Anglais**.

**Organisation**  
Découverte, utilisation et perfectionnement des **outils graphiques**.  
Approche expérimentale et **pratique** à partir de sujets **thématiques ou micro-projets**.

**Évaluation**  
Productions d'**expérimentations** plastiques et réalisations de dossiers de **restitution**.  
Certaines évaluations seront distinctes, d'autres intégrées aux projets d'atelier de conception.

# OUTILS ET LANGAGES NUMERIQUES / DAO

**S5** UE 18  
EC 18.3  
36 H

## CONTENUS

Perfectionnement et pratiques concrètes des outils de DAO spécifiques au projet de diplôme.

**S6** UE 22  
EC 22.3  
36 H

## CONTENUS

Perfectionnement et pratiques concrètes des outils de DAO spécifiques au projet de diplôme.  
Dessin 2D, Modélisation 3D, impression 3D et tout autre application au service du projet.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Parvenir à l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation.  
Exploration du potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives en métiers d'art et design.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Maîtriser les bases des outils informatiques professionnels.  
Identifier et maîtriser a minima les outils numériques les plus pertinents pour leurs projets et relatifs au champ de compétence spécifique et cœur de métier.  
Savoir réinvestir les compétences informatiques au service d'une démarche professionnelle.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET  
LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 2h/s.

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Approche pratique et  
concrète des outils de  
modélisation.

Évaluation  
Les évaluations individuelles  
sont ponctuelles tout au long  
de l'année.

# LANGUES VIVANTES / ANGLAIS

**S5** UE 18  
EC 18.4  
27 H

## CONTENUS

Étude de textes fondateurs ou d'œuvres liés au projet de diplôme, à l'atelier de conception et les humanités.

Rédaction de synthèses argumentatives et réflexives.

**S6** UE 22  
EC 22.4  
27 H

## CONTENUS

Rédaction de la synthèse du mémoire de projet et préparations à la soutenance orale de projet de diplôme.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Maîtriser la langue anglaise dans un environnement spécifique lié à la formation ou non en reprenant les bases de l'enseignement de la langue.

Le niveau visé en anglais au terme de cet EC est le niveau B2.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Mobiliser les moyens d'expression spécifiques au domaine des arts, des sciences, du design, de la création.

Développement d'une capacité réflexive et argumentative, en particulier dans un contexte de conception et de présentation de projets ou de démarches de création.

Gagner en aisance orale et écrite dans le but de constituer des travaux de recherches, de synthétisation et restitution organisés et «académiques».

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 0,5h/s.  
Cours Magistral 1h/s.

Langue d'enseignement  
Anglais

### Organisation

Construction des cours et du **vocabulaire en rapport aux projets** et micro-projets abordés en conception. Revoir et perfectionner l'**utilisation des outils grammaticaux** et du vocabulaire spécifique.

### Évaluation

*Basée sur les 5 capacités langagières:*

Compréhension Écrite,  
Compréhension Orale,  
Expression Écrite,  
Expression Orale  
Expression Orale en  
Interaction.

# CONTEXTES ECONOMIQUES ET JURIDIQUES /

**S5** UE 18  
EC 18.5  
18 H

## CONTENUS

L'étudiant.e est invité.e à se projeter dans un des modes d'exercice de la profession : l'entrepreneuriat.

Aborder des contenus à caractère notionnel par l'observation et l'analyse de situations réelles des secteurs professionnels de la spécialité.

Les étudiant.e.s travaillent sur des supports multiformes : articles de presse généraliste ou professionnelle, ressources internet, documents juridiques, documents issus d'entreprise, entretiens avec des professionnels, ...

**S6** UE 22  
EC 22.5  
18 H

## CONTENUS

Exclusivement consacré au suivi du projet, conjointement avec les professeurs de spécialité.

L'étudiant.e doit ainsi appréhender le projet dans sa globalité comme dans un contexte professionnel.

Progression concertée avec les enseignants du domaine professionnel, notamment sur une programmation des thèmes abordés et leur intégration dans des cas économiques, juridiques ou managériaux.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

La troisième année vise à accompagner l'étudiant.e dans la définition de son projet professionnel. De nombreux professionnels des métiers d'arts et du design exercent leur activité en indépendant, parfois périodiquement. Cet enseignement vise donc à préparer les étudiant.e.s à la construction de leur propre structure.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Problématiser, analyser et exploiter une documentation pour développer et utiliser des outils de gestion et développer une argumentation sous forme écrite et orale.

Connaître le coût d'un projet dans sa spécialité.

Savoir établir un devis.

**PÔLE  
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Modalité d'enseignement  
**Travaux Pratiques 1h/s.**

Langue d'enseignement  
Français

### Organisation

Des cas pratiques sont proposés. Ils visent à rendre **le lien avec les métiers des arts et du design** le plus concret possible.

### Évaluation

Les évaluations portent sur les notions abordées et sur les compétences acquises par l'étudiant(e). **Des devoirs sont organisés** tout au long du semestre.



# TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE /

**S5** UE 19  
EC 19.1  
153 H

## CONTENUS

Préparation à la fabrication du projet de diplôme, sous forme d'expérimentations, de maquettes et de prototypes.

En semestre 5, l'atelier est envisagé comme le laboratoire de la conception afin de valider, invalider et apporter des modifications au projet.

**S6** UE 23  
EC 23.1  
153 H

## CONTENUS

Entièrement consacré à la fabrication du projet personnel de diplôme de chaque étudiant.e.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Favoriser une démarche singulière et savoir mettre en place un protocole d'action et de solutions techniques.

Il s'agit pour l'étudiant.e d'aborder des savoir-faire incontournables et d'autres plus contemporains avec curiosité et respect. Les réinvestir par la pratique et le rapprochement des connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Convoquer un vocabulaire, et un savoir-être spécifiques au domaine professionnel.

Créativité technique, réactivité et précision du travail.

Faire preuve de persévérance, et de concentration.

Intérêt pour l'utilisation de matériaux traditionnels et innovants.

Savoir travailler de manière autonome et pro-active.

Avoir des qualités d'organisation et de planification de travail.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement

**Cours Magistral** 0,5h/s.

*Arts Appliqués*

**Travaux Pratiques** 8h/s.

*Atelier*

Langue d'enseignement  
Français

Organisation

**Accompagnement et suivi individuel.**

Évaluation

**Soutenance** et présentation du projet en **Français** et en **Anglais** devant un **jury de professionnels et d'enseignants\***.

\*(Designers, architectes, artisans de spécialité, professeurs de Lettre, d'Anglais et d'Arts Appliqués).

# PRATIQUES ET MISES EN OEUVRES DU PROJET /

**S5** UE 19  
EC 19.2  
90 H

## CONTENUS

Rédaction du mémoire lié à la création dans les champs des métiers d'art et du design, et plus particulièrement du domaine de création conduisant le projet.

La définition et l'approfondissement d'une étude développée au cours du sixième semestre vise l'acquisition de réflexes d'organisation d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec les métiers ciblés

## OBJECTIF DE LA FORMATION

La troisième année est entièrement dédiée à l'élaboration et la conception du projet personnel de diplôme. Le projet concentre création, recherche et développement. Il est conçu et réalisé à un niveau d'exigence professionnelle, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant.e. Chaque projet fait l'objet d'une recherche de partenaire de types financiers, commanditaires, sous-traitant, etc.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Identifier un problème pour lequel les métiers d'art et le design peuvent apporter des solutions et définir les conditions d'existence d'un projet.

Définir les meilleures solutions concrètes incarnées par des systèmes innovants et concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés.

Affirmer une position engagée dans les champs de la création en métiers d'art.

Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre.

Présenter au sein d'une production textuelle aussi bien les ancrages théoriques et historiques que l'argumentation factuelle de tout un processus.

**S6** UE 23  
EC 23.2  
90 H

## CONTENUS

Suivi de projet individualisé en collaboration permanente avec l'atelier.

Les heures de co-animation atelier/arts appliqués sont renforcées.

Le projet final est présenté et soutenu à l'issue du 6e semestre.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 2h/s.

*Arts Appliqués*

**Travaux Pratiques** 3h/s.

*Atelier*

Langue d'enseignement  
**Français** / le vocabulaire doit  
aussi être maîtrisé en **Anglais**

## Organisation

Suivi individuel en co-  
intervention et co-animation.

## Évaluation

**Soutenance** et présentation  
du projet en **Français**  
et en **Anglais** devant un **jury**  
**de professionnels et**  
**d'enseignants\***.

\*(Designers, architectes, artisans  
de spécialité, professeurs de Lettre,  
d'Anglais et d'Arts Appliqués).

# COMMUNICATION ET MEDIATION DU PROJET /

**S5** UE 19  
EC 19.3  
36 H

## CONTENUS

Création d'images, de schémas, de visuels, d'échantillons et de maquettes didactiques, de discours argumentés, aidant un récepteur à comprendre une démarche dans son ensemble.

Fabrication de supports en lien avec le projet de diplôme.

**S6** UE 23  
EC 23.3  
36 H

## CONTENUS

Préparation de la soutenance de jury de diplôme. L'accent sera porté sur les entraînements de présentation à l'oral.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Construire la capacité à communiquer une démarche de projet et de réaliser les supports de communication et de médiation. La progression pédagogique de cet enseignement prépare à l'intégration dans la vie professionnelle pour exposer ses projets, mais également à une poursuite d'études en installant des méthodologies pour rechercher, montrer et démontrer des idées, des processus et des démarches de création.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Savoir faire état d'une réflexion, démarche de projet et se faire comprendre par un public diversifié. Appliquer et mettre en lien les principes de communication et médiation à d'autres domaines de compétences.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
Travaux Pratiques 1,5h/s.  
Cours Magistral 0,5h/s.  
*Arts Appliqués*

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Entraînement à l'oral  
Fabrication de visuels, illustrations, schémas, croquis, maquettes, modélisation 3D et tout supports de communication et de médiation d'un projet et d'une démarche de projet.

Évaluation  
L'évaluation de cet EC fera l'objet de critères d'évaluation intégrés.

# DEMARCHE DE RECHERCHE / EN LIEN AVEC LE PROJET «MADE»

**S5** UE 19  
EC 19.4  
18 H

## CONTENUS

Encadrement de chaque étudiant.e dans ses recherches personnelles en lui proposant des supports bibliographiques et webographiques. Aussi à travers des échanges, apports de références et analyse de ces références sous le biais de la démarche de projet.

**S6** UE 23  
EC 23.4  
18 H

## CONTENUS

Approfondissement de la méthodologie de recherche pour anticiper des poursuites d'études.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Engage l'étudiant.e à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design. Mise en corrélation des outils techniques et théoriques de ces domaines.

## COMPÉTENCES GLOBALES

Analyser et prendre un recul critique suffisant pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions. Propension à l'échange et à la collaboration avec les étudiants d'autres parcours. Affirmation de parti-pris créatifs.

**PÔLE  
ATELIERS DE  
CRÉATION**

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Modalité d'enseignement  
**Cours Magistral** 1h/s.  
*Arts Appliqués*

Langue d'enseignement  
Français

Organisation  
Échanges et interactions  
permanents en groupe et de  
manière individuelle.

Évaluation  
Motivation, application et  
implication.  
Production de micro-  
dossiers de recherche tout  
au long de l'année.  
Réculte de références et  
mise en tension avec une  
démarche créative.

# PARCOURS PRO, POURSUITE D'ETUDES / STAGES EN ENTREPRISES

**S5** UE 20  
EC 20.1  
20 H

## CONTENUS

Temps consacré à la recherche de partenaires pour le projet de diplôme.

Préparation à la suite professionnelle ou à la poursuite d'études de chaque étudiant.

**S6** UE 24  
EC 24.1  
20 H

## CONTENUS

Savoir se faire connaître, se rendre visible et faire état de ses compétences via la création d'un site internet, d'un portfolio en ligne, d'une carte de visite, etc.

Stage de 2 mois de pré-professionnalisation possible en lien avec le projet personnel.

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Il s'agit ici de permettre une insertion professionnelle qualitative. La construction du parcours de l'étudiant.e peut également l'amener à choisir une poursuite d'études vers un diplôme de niveau 7 (DSAA, DNSEP, MASTER, etc.) ou 8 (Doctorat).

## COMPÉTENCES GLOBALES

Utiliser les différents registres d'expression écrites et orales de la langue française (+ une langue vivante étrangère, niveau B2).

Utiliser les outils numériques classiques pour traiter et diffuser de l'information.

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

**PÔLE  
PROFESSION-  
NALISATION**

## ENSEIGNEMENT DE PROFESSIONNALISATION

Modalité d'enseignement  
Cours Magistral 4h/mois.

Langue d'enseignement  
Français /Anglais

Organisation  
Travail individuel et en  
petits groupes puis mise en  
commun.

Évaluation  
Une évaluation globale clôt  
le semestre, elle porte sur  
une **présentation orale et des  
rendus écrits.**

# Grade de LICENCE 3 ans de formation

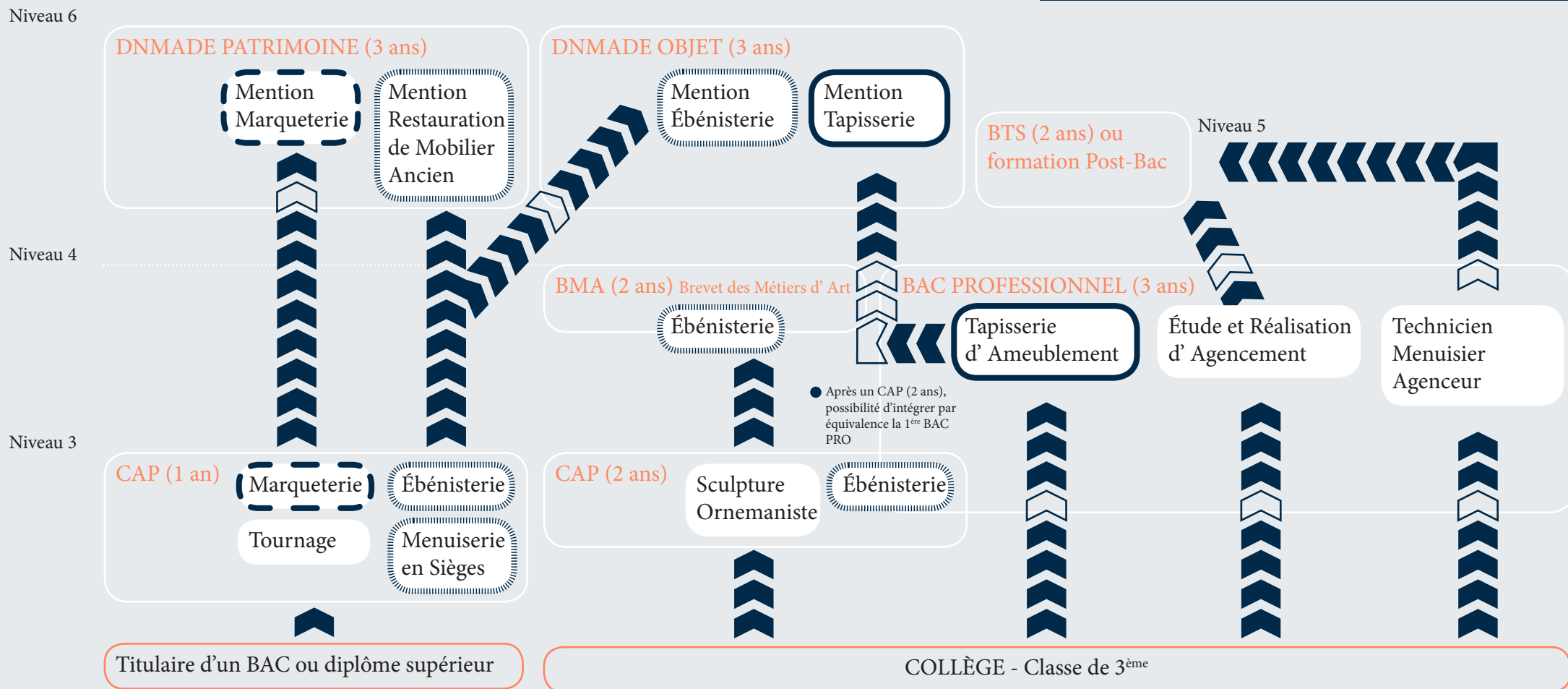
Accessible après l'obtention d'un diplôme de niveau IV (BAC, BMA).

La détention d'un diplôme en Métiers d'Art (niveau V ou/et IV) est valorisée.

## Modalités de recrutement :

En complément des dossiers de candidature, (CV et lettre de motivation), des entretiens en présentiel ou à distance sont mis en place.

# CONDITIONS D'ENTRÉE /



# INFORMATIONS PRATIQUES

## Licence des Métiers d'Art et du Design

### *MODALITÉS*

#### *D'INSCRIPTION /*

Les inscriptions se font exclusivement via **parcoursup**.

### *DOSSIER*

#### *PARCOURSUP /*

- > Bulletins scolaires
- > Curriculum Vitae
- > Lettre de motivation
- > Book (numérique ou papier, à nous faire parvenir par courrier)
- > Un entretien par skype ou de visu est mis en place en complément des dossiers de candidature.

### *CONTACT /*

**Lycée Professionnel des Métiers d'Art, du Bois et de l'Ameublement**

> **Adresse postale** : Rue André Charles Boulle,  
31250 Revel

> **Tel** : 05 61 83 57 49

> **Site** :

<https://ameublement-revel.mon-ent-occitanie.fr>

> **Instagram** :

@marquetry.revel

@lyceeameublementrevel