

Domaine d'études : Arts Projets design – OSP AD	Nb de périodes hebdomadaires		
	1re année	2e année	3e année
			2
	Total cursus		77 périodes

Objectifs généraux

L'enseignement dans ce domaine sert à approfondir et à développer les connaissances et les compétences dans le domaine artistique des arts et du design. Il comprend la discipline arts visuels, d'une part en tant que discipline de formation générale, et, d'autre part, en tant que discipline visant un approfondissement et un élargissement des compétences en relation avec le domaine professionnel ciblé.

L'enseignement peut être complété par des cours portant sur des thèmes spécifiques. Dans le cas de l'atelier projet design, une approche à la fois théorique et pratique du design, de son évolution, de ses fonctions et de ses applications, permet à l'élève d'affirmer ses goûts, de développer des idées personnelles et de les appliquer à des réalisations sous forme de projets en 2D, en 3D (maquettes, prototypes) ou sous forme numérique.

Le choix de ce domaine prépare les élèves à des formations en école supérieure et en haute école spécialisées dans le domaine des arts visuels et du design. L'accès aux hautes écoles spécialisées des arts et du design qui acceptent les étudiantes et étudiants en possession d'un certificat de maturité spécialisée reste toutefois soumis à la réussite du concours spécifique d'admission que la formation à l'ECG permet de préparer.

Remarque générale

Le domaine professionnel des arts et du design est approprié pour les élèves démontrant un intérêt marqué pour la création artistique ; ils doivent faire preuve d'une grande détermination, ainsi que développer un regard critique et sensible sur le monde.

COMPETENCES DISCIPLINAIRES

Les élèves sont capables de :

- Transposer aussi bien le monde extérieur que les images, pensées et sentiments de leur monde intérieur dans leurs créations artistiques;
- Pratiquer la création artistique en deux ou en trois dimensions et d'en faire l'analyse ;
- Analyser et d'évaluer les processus, les produits et les points de vue artistiques ;
- Distinguer les spécificités de différents matériaux, de techniques et de médias et d'utiliser ceux-ci de manière réfléchie et appropriée ;
- Analyser les difficultés inhérentes au processus de création, trouver des solutions et les mettre en œuvre de manière autonome, en faisant preuve d'imagination et d'inventivité ;
- Expliquer des notions, des théories et des modèles relevant des sciences humaines et sociales ;
- Décrire les différentes époques de l'histoire de l'art et d'établir des liens entre les disciplines artistiques et les disciplines scientifiques.

COMPETENCES TRANSVERSALES

- Compétences en lien avec d'autres disciplines : développement de l'autonomie, du sens de l'observation, prise de distance dans la réflexion, capacité à faire des choix et à les justifier, créativité, dextérité manuelle ;
- Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : utilisation de logiciels de traitements d'images, recherches ciblées de références sur internet ;
- Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité : gestion responsable du matériel, évocation des problèmes liés à l'environnement dans les thématiques abordées et dans les références artistiques transmises ;
- Compétences et aspects étudiés de la langue française : analyses de textes, rédaction de dossiers écrits, présentations orales devant le groupe classe.

Programme cadre 3^e année OSP

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
1. Design :éléments généraux communs à l'ensemble du cours	L'élève est capable de/d' :		
Valables pour les quatre domaines étudiés en lien avec les filières de la HEAD : <ul style="list-style-type: none"> ○ architecture d'intérieur ○ design d'objets ○ stylisme et accessoires ○ communication visuelle 	<ul style="list-style-type: none"> – comprendre quel est le processus créatif dans ces domaines, les étapes à gérer et les éléments à prendre en compte – concevoir des projets personnels et innovants – documenter ses projets – savoir présenter son travail 	<ul style="list-style-type: none"> – présentation de diverses notions sur le design en fonction de l'enseignante ou de l'enseignant ; historiques, philosophiques, pratiques, fonctionnelles, etc. – développement d'une dynamique de recherche et d'expérimentation, – observation de documents – lectures et analyses d'images – pratique de la présentation écrite et orale des projets réalisés, analyse critique – création de corpus de références culturelles, par des apports des enseignantes et des enseignants ou des recherches personnelles (bibliothèque, visites d'expositions, voyage d'étude, internet, etc.) 	tout au long de l'année, en parallèle avec l'étude de chaque domaine
2. Architecture d'intérieur	L'élève est capable de/d' :		25-35 %
	<ul style="list-style-type: none"> – réfléchir en groupe ou individuellement autour de thèmes liés au domaine de l'architecture d'intérieur – intégrer les contraintes liées aux domaines de l'architecture d'intérieur 	Projection en 2D : <ul style="list-style-type: none"> – dessin et croquis de recherches – dessin technique : plans/face/profil et perspective – traduction de la notion d'échelle – dessin et planches de présentation abouties Projections en 3D : <ul style="list-style-type: none"> – maquettes – prototypes simples d'objets, avec différents matériaux, par exemple : – carton, carton plume, papier découpé/plié, balsa, sagex, terre, liège, etc. 	(indicatif et à choix)

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
3. Design d'objets (par exemple meubles, lampes, arts de la table)	L'élève est capable de/d' :		25-35 %
	<ul style="list-style-type: none"> – réfléchir en groupe ou individuellement autour de thèmes liés au domaine du design d'objets – intégrer les contraintes liées aux domaines du design d'objets 	Projection en 2D : <ul style="list-style-type: none"> – dessin et croquis de recherches – dessin et planches de présentation abouties – descriptifs à travers des mots-clefs, ajouts de matières, cotes, et toutes explications permettant la compréhension du projet Projections en 3D : <ul style="list-style-type: none"> – maquettes – prototypes simples d'objets, avec différents matériaux, par exemple : – carton, carton plume, papier découpé/plié, balsa, sagex, terre, liège, etc. 	(indicatif et à choix)
4. Design mode et accessoires	L'élève est capable de/d' :		25-35 %
	<ul style="list-style-type: none"> – réfléchir en groupe ou individuellement autour d'un thème, d'un domaine lié au design de mode – comprendre quel est le processus créatif dans ce domaine, les étapes à gérer et les éléments à prendre en compte – intégrer les contraintes liées aux domaines du stylisme 	<ul style="list-style-type: none"> – dessin et croquis de recherches dans ce domaine – réalisation d'une <i>mood board</i> (planche d'inspiration) – création / rendu visuel abouti d'un ou plusieurs vêtements, en 2D, voire éventuellement réalisation en 3D (prototype simple) 	(indicatif et à choix)
5. Communication visuelle	L'élève est capable de/d' :		10-20 %
Suite et approfondissement du cours de « communication visuelle » 2° OSP AD	<ul style="list-style-type: none"> – utiliser les outils spécifiques liés au domaine de la communication visuelle – savoir présenter des travaux réalisés dans les 3 autres domaines du design grâce aux outils informatiques 	<ul style="list-style-type: none"> – réalisation de rendus visuels en 2D, dessin et/ou logiciel informatique, par exemple création de logotypes, de mood boards, d'affiches, de flyers, etc. – constitution de dossiers ; scans, prises de vues, mise en page, relation texte et image, utilisation de la 	en classe, ainsi qu'en grande partie de manière autonome.

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
		typographie, préparation des documents à l'impression	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Philosophie de travail ; comprendre ce qu'est une démarche de recherche ; ○ Développer sa créativité, sa capacité à inventer des solutions personnelles et originales ; ○ Capacité à s'exprimer et à présenter une idée, un projet. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser les outils informatiques pour faire des recherches de références dirigées sur des sites spécialisés ; ○ Intégrer au cours certains logiciels de captation, réalisation, transformation, traitement et impressions des images. 			
Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité : <ul style="list-style-type: none"> ○ Sensibilisation aux matériaux utilisés et à leur impact écologique ; ○ Information sur la tendance actuelle à créer un design écoresponsable ; ○ Présentation de designers de références ayant une préoccupation en lien avec le développement durable ; ○ Choix de thématiques en lien, par exemple l'intemporalité, la durabilité, le recyclage. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> ○ Maîtriser la compréhension d'un énoncé écrit ; ○ Réaliser des dossiers contenant du texte pour expliquer / documenter le projet ; ○ S'exprimer oralement pour défendre les projets devant le groupe et l'enseignante ou l'enseignant. 			
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> ○ Recherches théoriques personnelles à domicile sur des thématiques spécifiques au cours ; ○ Visites à faire, par exemple : expositions, portes-ouvertes, ateliers de designers, MUDAC, sites de designers ; ○ Réalisation de certains exercices pratiques à domiciles ; ○ Vidéos à visionner, présentations, lectures et corpus de références à consulter via une plateforme éducative ; ○ Tenue d'un carnet de bord / carnet de croquis. 			

Modalités de l'évaluation de la discipline

Les travaux réalisés pendant l'année font régulièrement l'objet d'évaluations formatives et sommatives.

- Domaines :** Disciplines du design abordées dans le cours, telles que : architecture d'intérieur, design d'objets, design mode et accessoires, communication visuelle.
- Contenus évalués :** Rendus en 2D et/ou en 3D de projets dans lesquels l'élève développera les éléments suivants :
- observation et analyse des documents, des images et des objets ;
 - élaboration d'une démarche de recherche personnelle et créative ;
 - réalisation des projections en 2D (*mood boards*, croquis de recherches, dessins aboutis, planches de présentations finales) ;
 - production de maquettes et prototypes 3D ;
 - présentation d'un projet de manière efficace, en montrant sa capacité d'expliquer, de transmettre, de faire comprendre son intention ;
 - usage du vocabulaire spécifique lié au domaine, dans les présentations orales, ainsi que dans les documents écrits ;
 - création d'un corpus de référence lié aux projets / domaines spécifiques
- Type de questions ou d'exercices :** Conceptions et réalisations de projets personnels ou en groupe, en liens avec les différents domaines du design
- Dossiers de recherches et de présentations pour accompagner les projets
- Documents autorisés :** Tous
- Barème :** A choix en fonction de l'enseignante ou de l'enseignant, selon chaque projet en tenant compte des axes suivants :
- Démarche : créativité, inventivité, recherches, originalité des propositions, capacité à ne pas s'arrêter à la 1ère proposition, à proposer au moins trois idées ou variantes, faire évoluer le projet.
- Réalisation : capacité à s'approprier le matériau, à trouver des solutions techniques de mise en œuvre adéquates, à prendre du recul et avoir un regard critique sur sa résultat final afin de l'améliorer. Capacité à réaliser un dossier de présentation efficace.
- Autonomie : capacité à suivre un énoncé, à prendre des initiatives, à organiser son travail (prise de notes, concentration, assiduité, implication).
- Présentation : capacité à parler de son travail, à expliquer sa démarche de recherche, à s'autocritiquer.

Modalités de l'évaluation de l'examen de certificat

3^e année

Type :	oral
Durée :	30 min
Domaines :	design d'architecture, d'objets, design mode et communication visuelle
Contenus évalués :	maquette 3D de la réalisation d'un projet (travaillé en classe), présentation et défense orale
Type de questions ou d'exercices :	présentation et défense orale avec 2 visuels à l'ordinateur de la réalisation du projet
Documents autorisés :	deux planches (supports visuels)
Barème :	total de 6.0 pts
	Présence à l'examen 1.0 pt
	Présentation de la démarche de recherche avec le vocabulaire spécifique au design 1.5 pt
	Présentation visuelle du projet (planches A3, qualité de la maquette) 2.0 pts
	Proposition finale novatrice et fonctionnelle 1.5 pts

Documents, livres et matériel

Livres :

Collections d'architecture et de design chez Taschen, Cologne (*1000 chaises, 1000 lampes, Logo Design, 100 créateurs de mode contemporains, illustration now fashion, the package design book, graphic design*).

BONY Anne, *Le Design*, Paris, Larousse, 2015.

FIELL CHARLOTTE ET PETER, *Le design du 21^e siècle*, Cologne, Taschen, coll. « Icons », 2003.

GLASER Milton, *Graphic Design*, New York, The Overlook Press, (nouv. éd.), 2020.

MUNARI Bruno, *L'art du design*, Paris, Éditions Pyramyd, 2012.

MUNARI Bruno, *De choses et d'autres*, Paris, Éditions Pyramyd, 2016.

Revue :

Beaux Arts magazine (pages design, mode et architecture)

IDPURE The Swiss Magazine Of Visual Creation – Graphic Design/ Typography

Musées :

MUDAC Lausanne

Vitra Design Museum Bâle

Musée des arts décoratifs MAD Paris

Centre Georges Pompidou Paris

Institutions :

Bibliothèque de la Cité

Bibliothèque de la HEAD

Fond d'art contemporain Genève

Événements :

Nuits des bains, galeries de design

Art Genève, section design

Biennale d'architecture de Venise

Design Miami / Basel

Sites :

Arte tv

HEAD / CFP Art / ECAL

Prix Design Suisse (<https://designpreis.ch/>)

Centre Pompidou (<https://www.centrepompidou.fr>)

La Revue du Design (<https://www.larevuedudesign.com/>)

La Boîte verte.fr (<https://www.laboiteverte.fr>)

IDPURE edition (<https://www.idpure-editions.ch>)

Graphis Annual (<https://www.graphis.com>)

Équipement :

Appareils photos numériques, ordinateurs, scanners et logiciels de traitement d'image et de mise en page.