Co-funded by the European Union
PALETA ERASMUS+ CBHE
Higher institute of Arts and Crafts of Sfax
University of Sfax
Ref. Ares(2026)258948 - 12/01/2026
ERASMUS-2024-CBHE-Stand 2-101179187

UNIVERSITÉ DE SFAX

INSTITUT SUPÉRIEUR DES ARTS ET MÉTIERS DE SFAX

MODULES D'ENSEIGNEMENT

LIVRABLE D2.3 (WORK PACKAGE 2)

PALETA ERASMUS+ CBHE

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE A INTELLIGENCE ECOLOGIQUE POUR UN ENSEIGNEMENT TRANSDISCIPLINAIRE DE L'ART, DU DESIGN ET DES MÉDIAS NUMÉRIQUES

DÉCEMBRE 2025

Ce document est formé par les syllabus des modules améliorés dans le cadre du projet PALETT-A. Ils sont présentés en 4 parties correspondantes aux 4 équipes de travail selon le tableau suivant :

Équipe	Spécialité	Unité fondamentale en français	Unité transversale en français et en anglais
Équipe 1	Audiovisuel	Méthodologie du projet	Spécifique institution
	Design graphique	Méthodologie du projet	
Équipe 2	Design Mode et textile	Méthodologie du projet	
	Photographie	Méthodologie du projet	
	Design graphique		Infographie
Équipe 3	Design espace	Méthodologie du projet	
	Design graphique		Spécifique institution
Équipe 4	Création artisanale	Méthodologie du projet	Application technique
	Céramique		Spécifique institution

Ces matières ont été enseignées durant le semestre 1 et vont être prolongées au semestre 2.

Liste des matières

Modules d'enseignement du master professionnel en design image Spécialité Publicité Audiovisuelle. Le parcours associé : Master Professionnel en Design image, Spécialité Design graphique

Fiche Module « Méthodologie de projet I » 3
Fiche Module « Méthodologie de projet II» 6
Fiche Module « Spécifique institution : Casting de personnage cinématographique » 9
Fiche Module « Spécifique institution : Casting de personnage pour un produit publicitaire » 14
Fiche Module « Méthodologie de projet appliqué I » 17
Fiche Module « Méthodologie de projet appliqué II » 22

Modules d'enseignement du master professionnel en Design produit, Spécialité Design Textile et Mode. Les parcours associés : Master Professionnel en Design image, Spécialité Design graphique et Master Professionnel en Arts Visuels Spécialité Photographie

Fiche Module « Méthodologie de recherche appliquée au projet I » 26
Fiche Module « Méthodologie de recherche appliquée au projet II » 32
Fiche Module « Méthodologie de projet Photographie I » 38
Fiche Module « Méthodologie de projet – Photographie II» 43
Fiche Module « Infographie spécifique I » 48
Fiche Module « Infographie spécifique II » 51

Modules d'enseignement du master professionnel en Design Espace, Spécialité Architecture d'intérieur. Le parcours associé : Master Professionnel en Design image, Spécialité Design graphique

Fiche Module « Studio de conception » 56
Fiche Module « Studio de conception avancée » 60
Fiche Module « Spécifique Institution I » 63
Fiche Module « Spécifique institution II » 66

Modules d'enseignement du master professionnel en Design Produit, Spécialité Création Artisanale. Le parcours associé : Master Professionnel en en Arts Visuels, Spécialité Céramique

Fiche Module « Méthodologie de projet I» 70
Fiche Module « Méthodologie de projet II» 77
Fiche Module « Application Technique I» 83
Fiche Module « Application Technique II» 89
Fiche Module « Spécifique institution I » 95
Fiche Module « Spécifique Institution II » 98

Cofinancé par l'Union européenne

PALET·A
ERASMUS+ CBHE

Les parcours concernés

- **Le parcours principal** :
  Master Professionnel en Design image, Spécialité Publicité Audiovisuelle
- **Le parcours associé** :
  Master Professionnel en Design image, Spécialité Design graphique



Les enseignants responsables

- Amir AYADI, Audiovisuel
- Wissem FKI, Audiovisuel
- Akram HBAIEB, Design Graphique

La cible : 23 étudiants

MODULES D'ENSEIGNEMENT

2025 -2026

CC BY NC SA

Les institutions tunisiennes impliquées

Université de Sfax
Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax
ISMM INSTITUT SUPÉRIEUR DE LA MODE DE MONASTIR

Fiche Module « Méthodologie de projet I »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale</td><td>Code UE</td><td>UEF110</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de projet</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF111</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Audiovisuel</td><td>Option</td><td colspan="2">Publicité audiovisuelle</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="2">Semestre</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4">Présentiel : 84h (6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 28h (2h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Wissem Fki</td><td colspan="2">Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Wissem Fki</td></tr>
<tr><td><u>Prérequis</u></td><td colspan="8">Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.
• Apprentissage par projet
• Culture générale audiovisuelle
• Notions de base en écriture audiovisuelle
• Initiation aux outils numériques (montage, graphisme, captation)
• Capacités de travail en équipe
• Maîtrise fonctionnelle du français (oral et écrit)</td></tr>
<tr><td><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td colspan="8">A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
• AA1 : Conception de projet professionnel ☒
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☒
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☒
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☐
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
• AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☒</td></tr>
<tr><td><u>Contenu</u></td><td colspan="8">Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :
Thématique : Le thème choisi pour ce module est : "La multimodalité et les transports écologiques : De l'information à la communication"
L'objectif du projet est de créer deux vidéos autour de la mobilité écologique : Court métrage informatif (2-4 min) : documenter un aspect de la mobilité multimodale. Capsule commerciale (1-2 min) : promouvoir un service, une solution ou une idée liée à la mobilité durable.
<u>Étape 1</u> - Court métrage informatif (6 séances)
Objectif général : produire une capsule informative (2-4 min) sur un aspect de la mobilité durable.
Séquence 1 : (2 semaines)
Introduction à la thématique, analyse des formats audiovisuels et écriture journalistique et documentaire
Objectif : Comprendre les enjeux de la mobilité écologique, identifier les codes narratifs et visuels et définir l'angle de vue et le storyboarding
Activités clés : Activité individuelle, remplissage des différentes fiches (de la mallette) et rédaction de la note d'intention
Livrables Attendus (L1) : Carte conceptuelle Fiche critique Note d'intention
Séquence 2 : (1 semaine)
Pré-production
Objectif : former les équipes pluridisciplinaires et organiser le tournage et les interviews</td></tr>
</table>

	Activités clés : Phase collaborative Rédiger un plan de tournage **Livrables Attendus (L2) :** Plan de tournage **Séquence 3 :** (3 semaines) Tournage sur terrain, montage et projection intermédiaire **Objectif :** Capter des images et des sons et finaliser la capsule informative **Activités clés :** Phase collaborative Tournage et montage image et son **Livrables Attendus (L3) :** Documentaire informatif (2-4 min) **Étape 2** - Capsule commerciale (8 séances) **Objectif général :** produire un film promotionnel (1-2 min) valorisant une solution ou une idée liée à la mobilité écologique. **Séquence 4 :** (2 semaines) Introduction à la communication et au storytelling. Analyse de campagnes écologiques. Écriture publicitaire (slogan, storyboard) **Objectif :** Distinguer le message de l'informatif du commercial, définir le positionnement et la cible et structurer un message court et impactant. **Activités clés :** Élaborer le concept majeur Se positionner et définir une cible pour prépare un stoyboard cohérent **Livrables Attendus (L4) :** Fiche concept, Benchmark, Storyboard **Séquence 5** : (1 semaine) Pré-production **Objectif :** former les équipes pluridisciplinaires et organiser le tournage. Phase collaborative. Rédiger un plan de tournage **Livrables Attendus (L5) :** Plan de tournage **Séquence 6 :** (3 semaines) Tournage, montage et habillage **Objectif :** Réaliser le tournage avec cohérence esthétique et technique et donner de la force visuelle au message de la capsule commerciale **Activités clés :** Phase collaborative**.** Tournage et montage image et son **Livrables Attendus (L6) :** Copie 0 de la capsule commerciale (1-2 min) **Séquence 7 :** (2 semaines) Feedback et corrections**.** Projection collective et bilan **Objectif :** Ajuster le rythme de la séquence vidéo et l'efficacité du message transmis **Activités clés :** Finalisation du montage et du Mixage **Livrables Attendus (L7) :** Version finale de la capsule vidéo commerciale (1-2 min)
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ • Apprentissage par projet (Project-Based Learning) • Études de cas audiovisuels • Ateliers créatifs guidés • Travail individuel et en binôme
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • Cours magistraux illustrés • Workshops pratiques • Brainstorming dirigé • Analyses collectives de projets existants
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* • Contrôle continu • Projet individuel ou en petit groupe
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* • Pertinence du concept • Structuration méthodologique • Cohérence entre intention et moyens • Qualité de l'expression écrite et visuelle

<table>
<tr><td><u>Mesure d'évaluation</u></td><td>La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.
Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum) La moyenne minimale de validation est 10.
Tests à mi-parcours (entre semaines 6 et 8) :
Test 1 : Présentation projet (AA1) : 50%
Test 2 : Test écrit (AA2) : 50%
Examen final : Epreuve écrite (AA3 : 50%, AA4 : 25%, AA5 : 25%)
Dossier de préproduction : 60 %
Présentation orale du projet : 20 %
Participation et travaux pratiques : 20 %</td></tr>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente
La moyenne finale de la note est calculée selon la formule suivante :
Mini projet L1, L2 et L3 (jury fermé) : 30 %
Projet final L4, L5, L6 et L7 (jury) : 70 %.</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).
<table><tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td></tr></table></td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.
Barnwell, J. (2010). Les fondamentaux de la réalisation de films. Pyramyd, Paris.
Briselance, M.-F., & Morin, J.-C. (2005). Grammaire du cinéma : De l'écriture au tournage. Nouveau Monde Éditions.
Deleuze, G. (1999). Cinéma. 1 : L'image-mouvement. Ed. de Minuit.
Deleuze, G. (2006). Cinéma. 2 : L'image-temps. Ed. de Minuit.
Hunt R.E. (2008). Réalisation de films, Pyramyd, Paris.
Kilborne, Y. (2017). L'analyse du film documentaire. Armand Colin.
Nichols, B. (2010) Introduction to Documentary. Second Edition.
Pricken, M. (2009). La publicité créative : idées et techniques tirées des plus grandes campagnes. Pyramyd.
Sites Web pour le storyboard et la scénarisation :
https://krock.io
https://www.studiobinder.com
https://milanote.com</td></tr>
</table>

Fiche Module « Méthodologie de projet II »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale</td><td>Code UE</td><td>UEF210</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de projet</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF211</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Audiovisuel</td><td>Option</td><td colspan="2">Publicité audiovisuelle</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4">Présentiel : 84h (6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 28h (2/semaine)</td><td colspan="2">Coefficient</td><td>3.5</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td><td colspan="2">Crédit ECTS</td><td>7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Wissem Fki</td><td colspan="2">Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Amir Ayadi</td></tr>
</table>

Prérequis

Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

- Apprentissage par projet
- Culture générale audiovisuelle
- Notions de base en écriture audiovisuelle
- Initiation aux outils numériques (montage, graphisme, captation)
- Capacités de travail en équipe
- Maîtrise fonctionnelle du français (oral et écrit)

Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE

A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- **AA1** : Conception de projet professionnel ☒
- **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒
- **AA3** : Maîtrise des outils numériques ☒
- **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒
- **AA5** : Intégration de la durabilité ☒
- **AA6** : Innovation et prospective ☐
- **AA7** : Communication de projet multimodale ☒
- AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
- **AA9** : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
- **AA10** : Gestion de contraintes complexes ☒

Contenu

Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :

Thématique : Le thème choisi pour ce module est : " Audiovisuel et développement graphique au service de l'économie circulaire "

Problématique générale :

Comment l'audiovisuel peut-il devenir un **outil de sensibilisation**, de **changement de comportement** et de **valorisation des pratiques durables** liées à l'environnement et à l'économie circulaire ?

Objectif du projet :

Les étudiants devront **concevoir, produire et livrer une œuvre audiovisuelle originale** (forme libre mais encadrée) traitant d'un aspect concret de l'économie circulaire, en adoptant **une démarche de production écoresponsable**.

	Livrables attendus : 1. Livrable audiovisuel • Durée : 6 à 10 minutes (ou format validé par l'enseignant) • Export final optimisé pour la diffusion numérique 2. Livrables graphiques (obligatoires) • Charte graphique synthétique (PDF) • Éléments graphiques animés intégrés à la vidéo • Captures ou exports des éléments graphiques clés 3. Dossier écrit • Note d'intention (audiovisuelle et graphique) • Démarche de conception graphique • Justification des choix esthétiques et environnementaux • Organisation de production et répartition des rôles
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ • Apprentissage collaboratif • Simulations de situations professionnelles • Travail en équipe interdisciplinaire
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • Coaching de projet • Revues de projet (project review) • Démonstrations d'outils professionnels • Feedback collectif et individuel
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* • Évaluation continue du projet collectif • Évaluation des compétences collaboratives
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* • Qualité du travail en équipe • Capacité d'adaptation • Maîtrise des outils • Respect des contraintes professionnelles
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* **Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)** **La moyenne minimale de validation est 10.** • Projet collectif (production) : 70 % • Journal de bord réflexif : 20 % • Implication individuelle : 10 %
Critère d'attribution de la note finale	*Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente* La moyenne finale de la note est calculée selon la formule suivante : • Mini projet L1, L2 et L3 (jury fermé) : 30 % • Projet final L4, L5, L6 et L7 (jury) : 70 %.

Acquis de Formation visés

Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Références bibliographiques

Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.

Quelques ouvrages utiles :

- Barnwell, J. (2010). Les fondamentaux de la réalisation de films. Pyramyd, Paris.
- Briselance, M.-F., & Morin, J.-C. (2005). Grammaire du cinéma : De l'écriture au tournage. Nouveau Monde Éditions.
- Deleuze, G. (1999). Cinéma. 1 : L'image-mouvement. Ed. de Minuit.
- Deleuze, G. (2006). Cinéma. 2 : L'image-temps. Ed. de Minuit.
- Hunt R.E. (2008). Réalisation de films, Pyramyd, Paris.
- Kilborne, Y. (2017). L'analyse du film documentaire. Armand Colin.
- Nichols, B. (2010) Introduction to Documentary. Second Edition.
- Pricken, M. (2009). La publicité créative : idées et techniques tirées des plus grandes campagnes. Pyramyd.

Sites Web pour le storyboard et la scénarisation :

- https://krock.io
- https://www.studiobinder.com
- https://milanote.com

Fiche Module « Spécifique institution : Casting de personnage cinématographique »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Optionnelle</td><td>Code UE</td><td>UEO150</td><td>ECUE</td><td>Spécifique institution</td><td>Code ECUE</td><td>151</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Publicité audiovisuelle</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>3h</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3" rowspan="2">Présentiel : 42h (3h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) :
14h (1h/semaine)</td><td colspan="2">Coefficient</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Crédit ECTS</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Amir Ayadi</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Amir Ayadi</td></tr>
</table>

<u>Prérequis</u>

Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

- Maîtrise des bases de la prise de vue (photo et vidéo)
- Connaissances fondamentales en cadrage, lumière
- Bases du montage vidéo et de la retouche photo
- Initiation aux outils numériques (montage, graphisme, captation)
- Capacité à travailler en équipe

<u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u>

A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- AA1 : Conception de projet professionnel ☐
- **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒
- **AA3** : Maîtrise des outils numériques ☒
- AA4 : Créativité et expression visuelle ☐
- AA5 : Intégration de la durabilité ☐
- **AA6** : Innovation et prospective ☒
- AA7 : Communication de projet multimodale ☐
- AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
- AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☐
- AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐

<u>Contenu</u>

Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :

PHASE 1 – Fondations & cadre artistique (Semaines 1 à 3)

<u>– Introduction & enjeux du casting cinématographique</u>

Objectifs

- Comprendre le casting comme acte artistique et technique
- Présenter le projet final et les livrables
- Poser les règles de collaboration entre étudiants

Contenus

- Qu'est-ce qu'un casting de personnage (cinéma vs théâtre vs publicité)
- Le rôle du cadre, de la lumière et du décor dans la perception d'un acteur
- Présentation des rendus attendus :
  - Fiche acteur/personnage
  - Planche contact photo
  - Séquence vidéo courte (30s – 1min)

Activités

- Analyse collective de castings célèbres (photos + extraits vidéo)

- Débat : « Le personnage précède-t-il l'acteur ou l'inverse ? »

Travail à faire

- Choisir son double rôle (acteur / cadreur-metteur en scène)
- Réflexion personnelle sur le type de personnage à incarner

– Le personnage : construction & références

Objectifs

- Savoir construire un personnage cohérent
- Comprendre l'importance des références visuelles

Contenus

- Personnage original vs archétype
- Analyse de références : cinéma, photographie, peinture, séries
- Différence entre inspiration et imitation

Activités

- Présentation de moodboards de personnages (exemples)
- Atelier d'analyse d'images (posture, regard, costume, lumière)

Travail à faire

- Recherche iconographique personnelle
- Début de la fiche personnage (version brouillon)

– Le casting comme mise en scène

Objectifs

- Comprendre que le casting est déjà une mise en scène
- Lier personnage, espace, lumière et cadre

Contenus

- Notions de :
    - Axe caméra / regard
    - Échelle de plans pour le casting
    - Rapport décor – personnage

Activités

- Démonstration technique (cadrage + lumière simple)
- Exercices filmés rapides entre étudiants

Travail à faire

- Validation du personnage (titre, intentions, références)
- Constitution des binômes ou trinômes de travail

PHASE 2 – Préparation artistique & technique (Semaines 4 à 6)

– Direction d'acteur & posture corporelle

Objectifs

- Aider l'acteur à habiter physiquement le personnage
- Comprendre le rôle du metteur en scène dans le casting

Contenus

- Corps, regard, rythme, respiration
- Direction non psychologisante (indications concrètes)

Activités

- Exercices de direction d'acteur
- Improvisations filmées courtes

Travail à faire

- Ajustement du personnage (gestuelle, posture, costume)

– Décor, accessoires, maquillage, costume

Objectifs

- Construire une cohérence visuelle
- Comprendre comment les éléments plastiques transforment l'acteur

Contenus

- Minimalisme vs surcharge
- Couleur, texture, matière
- Maquillage correctif vs maquillage de personnage

Activités

- Présentation de propositions scénographiques
- Tests caméra (costume / maquillage)

Travail à faire

- Validation définitive des choix esthétiques

- Préparation du plan de tournage

– Lumière & identité visuelle du personnage

Objectifs
- Créer une lumière au service du casting
- Comprendre l'impact émotionnel de la lumière

Contenus
- Lumière frontale / latérale / contre-jour
- Température de couleur
- Clairs-obscurs et ambiance

Activités
- Atelier lumière en petits groupes
- Tests filmés comparatifs

Travail à faire
- Choix final de la lumière
- Préparation du tournage photo et vidéo

PHASE 3 – Production (Semaines 7 à 9)

– Shooting photo : planche contact

Objectifs
- Produire une série cohérente d'images fixes
- Travailler la direction d'acteur en photographie

Activités
- Shooting photo encadré
- Alternance acteur / cadreur

Livrable intermédiaire
- Planche contact brute (sélection d'images)

– Tournage vidéo : séquence de casting

Objectifs
- Mettre en scène une courte séquence incarnée
- Travailler continuité, rythme et présence caméra

Contenus
- Texte ou situation simple
- Rapport au silence et au regard

Activités
- Tournage vidéo
- Retours immédiats enseignants

– Retours critiques & ajustements

Objectifs
- Développer un regard critique professionnel
- Identifier forces et faiblesses

Activités
- Visionnage collectif
- Analyse technique et artistique

PHASE 4 – Post-production & finalisation (Semaines 10 à 13)

– Montage vidéo

Objectifs
- Construire un montage simple et efficace
- Respecter le rythme du personnage

Activités
- Atelier montage encadré
- Choix des prises

– Étalonnage & retouche photo

Objectifs
- Unifier l'identité visuelle
- Comprendre la cohérence colorimétrique

Activités
- Retouche photo
- Étalonnage vidéo de base

	– Fiche acteur & narration du personnage *Objectifs* • Formaliser le projet artistiquement • Savoir présenter un personnage professionnellement *Contenus* • Contenu de la fiche acteur : ○ Personnage original ○ Intentions ○ Références visuelles ○ Transformation de l'étudiant en personnage *Activités* • Rédaction accompagnée • Corrections individuelles – Finalisation des rendus *Objectifs* • Vérifier la cohérence globale • Préparer la présentation finale *Activités* • Vérification technique • Ajustements finaux **Restitution & évaluation (Semaine 14)** – Présentation finale & évaluation *Rendus attendus* - Fiche acteur complète - Planche contact photo - Séquence vidéo courte Évaluation • Cohérence personnage / image • Direction d'acteur • Qualité technique • Originalité et pertinence artistique • Capacité à analyser son propre travail
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ Apprentissage par résolution de problèmes
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • Brainstorming, • Utilisation des outils de prise de vue et du tournage (AA2, AA3), • Recherche documentaire (AA2), • Travail en groupe collaboratif (AA2, AA3), • Présentation orale et visuel / photo vidéo, • Discussion dirigée ou débat, • Travail en binôme ou en petits groupes en classe,
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* • Évaluation diagnostique (avant l'apprentissage, pour connaître le niveau initial) • Évaluation formative (en cours d'apprentissage, pour s'améliorer) • Évaluation sommative (en fin de séquence, pour valider les acquis)

<table>
<tr><td><u>Critères d'évaluation</u></td><td>Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.
Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.

• Clarté des recherches
• Respect des consignes
• Pertinence des exemples
• Maîtrise, du vocabulaire spécifique, des techniques de prise de vue et de poste production
• Respect du format de prise de vue et du rendu
• Gestion du temps</td></tr>
<tr><td><u>Mesure d'évaluation</u></td><td>La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.
Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 maximum)
La moyenne minimale de validation est 10.

•Rendu mi-parcours (entre semaines 6 et 8) :
Présentation projet (AA2) (AA3) : 100%

•Examen final : rendu numérique des éléments suivants (semaines 6)
- 1 dossier de sélection photo (entre 15 et 20 photos)
- 1 planche selon le modèle ci-joint (rendu pdf ou png ou jpeg)
- 1 fiche technique (image de référence du personnage choisi ou source d'inspiration + image du modèle original)
- video et/ou affiche et/ou bande d'annonce etc.
(AA2 : 25%, AA3 : 25%, AA6 : 50%)</td></tr>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente

La moyenne finale de la note est calculée selon la formule suivante :
• Présentation à mi-parcours (rendu) : 30 % (présentation + rendu)
• Examen final (rendu) : 70 % (présentation + rendu numérique).</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.
1. Schell, Hester. Casting Revealed: A Guide for Film Directors. Routledge.
2. Catliff, Suzy & Granville, Jennifer. The Casting Handbook: For Film and Theatre Makers. Routledge.
3. Bishop, Nancy. Auditioning for Film and Television: Secrets from a Casting Director. Bloomsbury.
4. Hirshenson, Janet & Jane Jenkins. A Star Is Found: Our Adventures Casting Some of Hollywood's Biggest Movies. (extraits et recommandations).
5. Weston, Judith. Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television.
6. Stanislavski, Constantin. La formation de l'acteur & La construction du personnage.
7. Nacache, Jacqueline. Le personnage filmique (cours/texte PDF).
8. Cotte, Olivier. Créer des personnages de films et de séries. Dunod.</td></tr>
</table>

Fiche Module « Spécifique institution : Casting de personnage pour un produit publicitaire »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Optionnelle</td><td>Code UE</td><td>UEO250</td><td>ECUE</td><td>Spécifique institution</td><td>Code ECUE</td><td>251</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Publicité audiovisuelle</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="3">Semestre</td><td rowspan="3">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>3h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4" rowspan="2">Présentiel : 42h (3h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) :
14h (1h/semaine)</td><td colspan="2">Coefficient</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Crédit ECTS</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Amir Ayadi</td><td colspan="2">Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Amir Ayadi</td></tr>
</table>

Prérequis

Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

- Bases de production audiovisuelle.
- Initiation à la direction artistique.
- Analyse de brief publicitaire.
- Notions de mise en scène et cadrage.

Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE

A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- AA1 : Conception de projet professionnel ☐
- **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒
- **AA3** : Maîtrise des outils numériques ☒
- AA4 : Créativité et expression visuelle ☐
- AA5 : Intégration de la durabilité ☐
- **AA6** : Innovation et prospective ☒
- AA7 : Communication de projet multimodale ☐
- AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
- AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☐
- AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐

Contenu

Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :

– Introduction au casting publicitaire
Prise en main du rôle de chargé de casting.
Lecture d'un brief et identification des besoins.
Pratique **:** Répartition des rôles et liste initiale de profils recherchés.
– Analyse opérationnelle du brief
Extraction des critères techniques et artistiques.
Pratique **:** Création d'une grille de critères de casting.
– Fiche personnage et fiche casting
Rédaction de documents professionnels.
Pratique **:** Fiches casting complètes.
– Appel à casting et sélection des profils
Pratique **:** Rédaction d'un appel à casting et short-list.
– Préparation du plateau d'audition
Pratique **:** Installation caméra, son et lumière.

	– Captation des essais vidéo ***Pratique*** **:** Tournage des auditions et gestion des profils. – Direction technique des profils ***Pratique*** **:** Consignes face caméra et exercices de direction d'acteurs. – Évaluation intermédiaire ***Pratique*** **:** Visionnage collectif et sélection argumentée des profils. – Ajustements techniques ***Pratique*** **:** Recasting et adaptation aux contraintes de production. – Casting en conditions de tournage réelles ***Pratique*** **:** Simulation complète d'un jour de tournage. – Casting pour formats courts et digitaux ***Pratique*** **:** Casting express et impact immédiat. – Gestion administrative et juridique ***Pratique*** **:** Autorisations, contrats et conformité légale. – Projet final : organisation complète d'un casting ***Pratique*** **:** Réalisation complète d'un casting publicitaire. **– Évaluation finale** ***Pratique*** **:** Soutenance professionnelle et remise du dossier final.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ • Apprentissage pratique : chaque séance est basée sur des ateliers, simulations et exercices sur plateau. • Travail collaboratif : les étudiants travaillent en groupes pour simuler des situations professionnelles. • Études de cas : analyse de castings existants pour comprendre les stratégies et critères de choix. • Feedback continu : correction et retour sur les travaux réalisés afin d'améliorer les compétences. • Projet progressif : constitution d'un dossier technique complet tout au long du semestre.
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • Analyser un brief publicitaire et en extraire les critères de casting. • Rédiger des documents professionnels de casting. • Organiser et conduire un casting audiovisuel. • Diriger des profils face caméra en respectant les contraintes artistiques et techniques. • Justifier ses choix de casting sur le plan stratégique et professionnel.
Méthodes d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* **Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 maximum)** **La moyenne minimale de validation est 10.** **Évaluation diagnostique (avant l'apprentissage, pour connaître le niveau initial)** **Évaluation formative (en cours d'apprentissage, pour s'améliorer)** **Évaluation sommative (en fin de séquence, pour valider les acquis)** • **Travaux pratiques hebdomadaires (40 %) :** Participation aux ateliers et simulations. Qualité et pertinence des fiches casting, vidéos et documents produits. Capacité à suivre les consignes techniques et à travailler en groupe. • **Dossier technique intermédiaire (20 %) :** Analyse critique d'un casting existant ou réalisé. Rédaction claire et professionnelle des fiches et grilles. Justification technique et artistique des choix. • **Projet final (40 %) :** Organisation complète d'un casting publicitaire. Captation vidéo des essais et direction des profils.

<table>
<tr><td></td><td>Présentation orale du projet avec justification des choix.
Respect des contraintes techniques, artistiques et juridiques.</td></tr>
<tr><td><u>Critères d'évaluation</u></td><td>Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.
Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.

- Précision et pertinence : correspondance entre le brief et les profils choisis.
- Organisation et méthodologie : planification, gestion du plateau et des auditions.
- Qualité technique : maîtrise des outils de captation, clarté des fiches, qualité des vidéos.
- Direction et communication : capacité à diriger les acteurs et à donner des instructions claires.
- Esprit critique et justification : argumentation des choix artistiques et techniques.
- Respect des délais et livrables : rendu complet et dans les temps.</td></tr>
<tr><td><u>Mesure d'évaluation</u></td><td>La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.

Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)
La moyenne minimale de validation est 10.

•Rendu mi-parcours (entre semaines 6 et 8) :
Présentation projet (AA2) (AA3) : 100%
•Examen final : rendu numérique des éléments suivants (semaines 6)
- Fiches casting professionnelles.
- Vidéos d'audition.
- Grilles d'évaluation.
- Dossier technique final.
(AA2 : 25%, AA3 : 25%, AA6 : 50%)</td></tr>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente

La moyenne finale de la note est calculée selon la formule suivante :
• Présentation à mi-parcours (rendu) : 30 % (présentation + rendu)
• Examen final (rendu) : 70 % (présentation + rendu numérique).</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.
1. Aronson, L. (2013). Casting: The Art of Selecting the Right Actor for the Right Role. Routledge.
2. Roos, J. (2015). The Casting Handbook for Film, Television and Commercials. Focal Press.
3. Zettl, H. (2020). Television Production Handbook. Cengage Learning.
4. Katz, S. D. (2017). Film Directing: Shot by Shot. Michael Wiese Productions.
5. Weston, J. (2018). Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film & Television. Michael Wiese Productions.
6. Block, B. (2013). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. Focal Press.
7. Cogan, J., & Sharpe, C. (2019). Advertising Creative: Strategy, Copy, and Design. Routledge.
8. Online resources and articles on contemporary casting practices in advertising (adweek.com, shots.net, campaignlive.com).</td></tr>
</table>

Fiche Module « Méthodologie de projet appliqué I »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale 1</td><td>Code UE</td><td>UEF110</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de projet appliqué I</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF111</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Publicité graphique</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="2">Semestre</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3">Présentiel : 6 h/semaine
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 56 h</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Akram H'baieb</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Akram H'baieb</td></tr>
</table>

Prérequis	*Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.* • Connaissances de base en histoire de l'art, de l'image et du design • Sensibilité à l'image, à la composition, montage et cadrage, à la couleur, à la typographie… • Capacité à analyser des œuvres visuelles (affiches, films, photographies, etc.) • Familiarité avec des logiciels de création visuelle (Photoshop, Illustrator, etc.) • Notions de photographie • Maîtriser les principes des projets collaboratifs (brainstorming, cocréation)
Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE	**A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :** • **AA1** : Conception de projet professionnel ☒ • **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒ • AA3 : Maîtrise des outils numériques ☐ • **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒ • **AA5** : Intégration de la durabilité ☒ • AA6 : Innovation et prospective ☐ • **AA7** : Communication de projet multimodale ☒ • AA8 : Veille professionnelle structurée ☐ • **AA9** : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒ • **AA10** : Gestion de contraintes complexes ☒
Contenu	**Cet atelier comprend essentiellement les chapitres suivants :** **Chapitre 1 : Introduction et immersion créative** • Présentation de la thématique « VERT » et brainstorming collectif • Exploration de la symbolique du vert dans la communication (culture, pub, art) • Carte mentale autour des quatre axes (consommer, manger, rouler, parler) • Atelier visuel : recherche iconographique + inspirations et variations typographiques et chromatiques autour du vert • Travail collectif : choix d'un slogan / promesse verte… **Livrables :** Moodboards et planches graphiques exploratoires (couleurs, typo, motifs) **Chapitre 2 : Focus sur le « Consommer Vert »** • Décryptage d'exemples de packaging éco-conçus. • Atelier pratique : création d'un emballage fictif 100% green • Travail manuel (papier recyclé, pliage…) **Livrables :** Prototype packaging + document explicatif

	Chapitre e 3 : Focus sur le « Manger Vert » • Analyse de la communication alimentaire (bio, local, végan) • Atelier : identité visuelle d'un food truck/restaurant fictif « Manger Vert » • Déclinaisons : logo, menu imprimé, bannière digitale **Livrables :** Identité graphique + support print + maquette digitale **Chapitre 4 : Focus sur le « Rouler Vert »** • Étude des campagnes de mobilité durable (vélos, transports partagés) • Atelier : conception d'une campagne d'affichage urbain pour la mobilité verte • Déclinaison digitale : posts réseaux sociaux animés **Livrables :** Affiche urbaine et motion social media. **Chapitre 5 : Focus sur le « Parler Vert »** • Thématique : langage écologique, slogans, discours publicitaires • Atelier : création de typographies modulaires inspirées de la nature • Mise en page poétique (zine ou fanzine collectif imprimable) **Livrables :** Zine imprimé + version PDF interactive ou support animé **Chapitre 6 : Restitution et évaluation** • Mise en espace : installation des travaux • Présentation orale et visuelle de la campagne • Évaluation collective et feedback critique **Livrables :** Exposition « VERT » • Dossier pédagogique (affiches, packaging, zine, motion design)
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ **1. Pédagogie par projet et apprentissage expérientiel** L'enseignement est structuré autour de **projets concrets**, inspirés de situations professionnelles réelles ou simulées. Les étudiants apprennent par la **pratique**, en suivant les différentes étapes du processus de design graphique : analyse du brief, recherche conceptuelle, conception, prototypage, production et présentation finale. L'enseignant assure un rôle de **guide et de facilitateur**, accompagnant les étudiants dans la résolution de problèmes et la prise de décision graphique. **2. Encadrement pédagogique et autonomie progressive** L'apprentissage se développe à travers un **encadrement régulier**, alternant suivi collectif et accompagnement individualisé. Les étudiants sont progressivement amenés à travailler en **autonomie**, à organiser leur temps, à gérer leurs priorités et à justifier leurs choix créatifs. Cette méthode favorise la responsabilisation et la maturation de la démarche personnelle de chaque étudiant. **3. Apprentissage collaboratif et dynamique de groupe** Les projets sont réalisés en **équipes de travail**, encourageant l'échange, la coopération et la complémentarité des compétences. L'enseignement stimule le travail collaboratif tout en valorisant la contribution individuelle. Les étudiants développent ainsi des compétences transversales essentielles : communication, gestion de projet et travail en équipe. **4. Méthode critique et développement du regard analytique** Des séances de **critiques collectives** sont intégrées tout au long de l'atelier. Elles permettent aux étudiants d'analyser, de confronter et d'argumenter leurs productions graphiques. Cette interaction entre enseignement et apprentissage favorise l'esprit critique, l'autoévaluation et l'amélioration continue des projets. **5. Apports théoriques contextualisés et application pratique** Des contenus théoriques ciblés (sémiologie de l'image, typographie, culture visuelle, stratégie de communication) sont intégrés au moment opportun du projet. L'apprentissage s'effectue par une **application immédiate** de ces connaissances dans les

	productions graphiques, renforçant le lien entre théorie et pratique. **6. Prototypage, expérimentation et itération** L'enseignement encourage l'expérimentation et le prototypage à travers des essais successifs. Les étudiants apprennent à ajuster et à améliorer leurs propositions en fonction des retours pédagogiques et des contraintes du projet. Cette méthode développe la capacité d'adaptation et la maîtrise du processus créatif. **7. Présentation, évaluation et professionnalisation** L'apprentissage est consolidé par la **présentation orale et visuelle** des projets. Les étudiants sont formés à défendre leurs choix graphiques de manière argumentée, comme dans un contexte professionnel. L'évaluation est continue et porte à la fois sur la démarche, la qualité des productions, l'implication et l'évolution des compétences.
Méthodes d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* **1. Évaluation continue (processus)** Valorise la **démarche de travail**, pas uniquement le résultat final. **Critères possibles :** Recherche graphique et conceptuelle Pertinence du concept par rapport au brief Qualité du moodboard et des références Capacité d'analyse et de reformulation du problème Implication, assiduité et respect des échéances Capacité à intégrer les retours et critiques **Outils** : Carnet de recherche / sketchbook Suivi hebdomadaire Corrections collectives et individuelles **2. Évaluation du projet final** Porte sur la **qualité professionnelle du rendu**. **Critères possibles :** Originalité et créativité Cohérence visuelle et conceptuelle Qualité de la composition, typographie, couleur Maîtrise des outils (Adobe, techniques graphiques, etc.) Lisibilité et efficacité du message Adaptation aux supports demandés (print, digital, identité visuelle…) **Livrables** : Dossier graphique final Supports imprimés et/ou numériques Maquettes ou prototypes **3. Évaluation orale** Évalue la **capacité à expliquer et défendre un projet**. **Critères possibles :** Clarté du discours Argumentation du concept Justification des choix graphiques Utilisation du vocabulaire professionnel Gestion du temps et posture professionnelle **Format :** Présentation devant jury (enseignants / professionnels) **4. Évaluation collaborative (si projet en groupe)** Évalue les **compétences transversales**. **Critères possibles :** Travail en équipe Répartition des rôles Communication et organisation Respect du cadre professionnel **Outils :** Auto-évaluation

<table>
<tr><td></td><td>Évaluation entre pairs

5. Évaluation réflexive
Favorise la prise de recul critique.
Critères possibles :
Capacité d'auto-analyse
Identification des points forts/faibles
Cohérence entre intention et résultat
Évolution personnelle et artistique
Support :
Note réflexive écrite</td></tr>
<tr><td><u>Critères d'évaluation</u></td><td>Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.
Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.

Évaluation continue basée sur :
- La démarche de projet
- La créativité et la pertinence des solutions
- La maîtrise technique
- La capacité d'analyse et d'argumentation
Évaluation individuelle et collective.

Prise en compte de l'évolution et de l'implication</td></tr>
<tr><td><u>Mesure d'évaluation</u></td><td>• Note pour chaque module :
- Présentation projet (AA1, AA2, AA3) : Prémaquette : 20%
- Originalité et technique d'expression graphique : Maquette (AA4) : 30%
- Capacité d'analyser l'existant, la construction d'une synthèse et d'une réflexion autour du thème : Discours (AA7, AA8, AA9) : 50%
• Jury Final : Exposition des travaux (AA4 : 50%, AA5 : 25%, AA7, AA10 : 25%)</td></tr>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>La moyenne finale est attribuée suivant cette formule
• Évaluation des recherches présentées, des concepts, des travaux et de l'assiduité de l'étudiant (C.C) : 30 % (Recherches présentées, concepts, travaux : 80% + Assiduité de l'étudiant : 20%)
• Jury final : 70%</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>1. Environnement, développement durable et écologie
Latour, B. (2021). Où suis-je ? Leçons du confinement à l'usage des terrestres. La Découverte.
Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., & Behrens, W. W. (1972). The limits to growth. Universe Books.
Naess, A. (2008). Écologie, communauté et style de vie. Éditions MF.
2. Manger vert (écologie alimentaire, agriculture, éthique)
Fischler, C. (1990). L'Homnivore : Le goût, la cuisine et le corps. Odile Jacob.
Larrère, C., & Larrère, R. (2015). Penser et agir avec la nature : Une enquête philosophique. La Découverte.
Servigne, P., & Stevens, R. (2015). Comment tout peut s'effondrer : Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes. Seuil.
3. Consommer vert (marketing, greenwashing, consommation responsable)
Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing management (15e éd.). Pearson.
Lipovetsky, G. (2006). Le bonheur paradoxal : Essai sur la société d'hyperconsommation. Gallimard.</td></tr>
</table>

Peattie, K., & Crane, A. (2005). Green marketing: Legend, myth, farce or prophecy? *Qualitative Market Research: An International Journal*, *8*(4), 357–370. https://doi.org/10.1108/13522750510619733

4. Parler vert (discours écologique, communication, sémiotique)

Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Seuil.

Bonnafous, S. (2003). *Le discours politique*. Presses Universitaires de France.

Le Bart, C. (2013). *La politique en vert : Les écologistes français*. Presses Universitaires de Rennes.

5. Communication et publicité créative

Pricken, M. (2009). *La publicité créative : Idées et techniques tirées des plus grandes campagnes*. Pyramyd.

6. Communication digitale et supports visuels

Katz, H., & Sugiyama, S. (2006). *Internet, communication, and society*. Routledge.

Lester, P. M. (2013). *Visual communication: Images with messages* (5th ed.). Wadsworth.

WEBOGRAPHIE

1. Institutions & éducation

Agence de la transition écologique (ADEME). (n.d.). *Transition écologique*. https://www.ademe.fr

FAO. (n.d.). *Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture*. https://www.fao.org/home/fr

INRAE. (n.d.). *Institut national de recherche pour l'agriculture, l'alimentation et l'environnement*. https://www.inrae.fr

2. Consommation & environnement

Greenpeace France. (n.d.). *Campagnes et actions*. https://www.greenpeace.fr

Zero Waste France. (n.d.). *Initiatives pour réduire les déchets*. https://www.zerowastefrance.org

Yuka. (n.d.). *Blog et ressources*. https://yuka.io/fr/blog/

3. Communication & marketing vert

Observatoire de la communication responsable. (n.d.). *Communication responsable*. https://www.communicationresponsable.fr

ADEME. (n.d.). *Librairie ADEME : Communication responsable*. https://librairie.ademe.fr

The Shift Project. (n.d.). *Vers une économie post-carbone*. https://theshiftproject.org

4. Supports visuels pour campagnes

Canva. (n.d.). *Guide de création de supports visuels pour les réseaux sociaux*. https://www.canva.com/fr_fr/creer/images-reseaux-sociaux/

HubSpot. (2021). *Les tendances du marketing digital en 2021*. https://blog.hubspot.fr/marketing/tendances-marketing

Fiche Module « Méthodologie de projet appliqué II »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale 1</td><td>Code UE</td><td>UEF210</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de projet appliqué II</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF211</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Publicité graphique</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="3">Semestre</td><td rowspan="3">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3" rowspan="2">Présentiel : 6 h/semaine
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 56 h</td><td colspan="2">Coefficient</td><td>3.5</td></tr>
<tr><td colspan="2">Crédit ECTS</td><td>7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Wiem Chekh Rouhou</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Wiem Chekh Rouhou</td></tr>
</table>

<u>Prérequis</u>

Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

- Une culture générale correcte en arts, histoire, design.
- Une capacité à observer et analyser un espace (usage, ambiance, contraintes).
- Une sensibilité esthétique (formes, couleurs, matières).
- Une curiosité pour les tendances contemporaines.

<u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u>

A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- **AA1** : Conception de projet professionnel ☒
- **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒
- AA3 : Maîtrise des outils numériques ☐
- **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒
- **AA5** : Intégration de la durabilité ☒
- AA6 : Innovation et prospective ☐
- **AA7** : Communication de projet multimodale ☒
- AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
- **AA9** : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
- **AA10** : Gestion de contraintes complexes ☒

<u>Contenu</u>

Cet atelier comprend essentiellement les chapitres suivants :

Chapitre 1 : Posture professionnelle et enjeux du développement durable

- Les bases théoriques de l'interdisciplinarité (méthode de recherche, approche systémique, résolution de problème) ainsi que les compétences transversales nécessaires dans un contexte interdisciplinaire
- Rôle de l'architecte d'intérieur dans la transition écologique, responsabilité éthique, analyse critique.

Chapitre 2 : Diagnostic environnemental de l'existant

Analyse spatiale, matérielle et énergétique, potentiel de conservation et de réemploi.

Chapitre 3 : Usages, société et bien-être

Sociologie des usages, confort, santé, inclusion et évolutivité des espaces.

Chapitre 4 — Concept durable et intention de projet interdisciplinaire

	Sobriété, low-tech, narration et construction interdisciplinaire du concept écoresponsable. **Chapitre 5 — Confort passif et stratégies fonctionnelles** • Zoning durable, modularité, mutualisation et réversibilité des espaces. • Stratégies passives, confort environnemental, réduction des consommations **Chapitre 6 — Économie circulaire, conception réversible et matériaux durables** • Détails démontables, cycle de vie du projet, maintenance et longévité. • Matériaux biosourcés, ACV simplifiée, réemploi, impacts sanitaires. **Chapitre 7 — Gestion des ressources et chantier responsable** Gestion de l'eau, déchets, organisation de chantier à faible impact.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ • Pédagogie inversée • Approche interdisciplinaire • Apprentissage réflexif • Critiques de projet et feedback formatif
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • Brainstorming (AA2, AA9), • Travail en groupe collaboratif (AA2), Recherche documentaire (AA2, AA3, AA5), Présentation orale (AA7), • Capsule vidéo (AA5), • Discussion dirigée ou débat (AA2, AA9, AA5), • Travail en binôme ou en petits groupes en classe (AA2, AA9, AA5),
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* • Évaluation diagnostique (avant l'apprentissage, pour connaître le niveau initial) Évaluation formative (en cours d'apprentissage, pour s'améliorer) • Évaluation sommative (en fin de séquence, pour valider les acquis) • Autoévaluation (par l'étudiant lui-même) Co évaluation (entre pairs) • Observation directe, questionnaire, exposé oral, production écrite, etc.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* • Respect des consignes Pertinence des exemples Orthographe et grammaire • Maîtrise du vocabulaire spécifique • Gestion du temps
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* **Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)** **La moyenne minimale de validation est 10.** • **Tests à mi-parcours (entre semaines 6 et 8) :** - **Test 1 : 50%** - **Suivi de la participation : 50%** • **Examen final : Epreuve écrite**

Critère d'attribution de la note finale

Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente

La moyenne finale de la note est calculée selon la formule suivante :

- Tests écrits à mi-parcours (D.S) : 20 % (test 1 : 50% + test 2 : 50%)
- Examen écrit final (Examen) : 80 %.

Acquis de Formation visés

Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10
X	X		X	X		X		X	X

Références bibliographiques

1. Latour, B. (2021). *Où suis-je ? Leçons du confinement à l'usage des terrestres*. La Découverte.

Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., & Behrens, W. W. (1972). *The limits to growth*. Universe Books.

2. Naess, A. (2008). *Écologie, communauté et style de vie*. Éditions MF.
3. Fischler, C. (1990). *L'Homnivore : Le goût, la cuisine et le corps*. Odile Jacob.
4. Larrère, C., & Larrère, R. (2015). *Penser et agir avec la nature : Une enquête philosophique*. La Découverte.
5. Servigne, P., & Stevens, R. (2015). *Comment tout peut s'effondrer : Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*. Seuil.
6. Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15e éd.). Pearson.
7. Lipovetsky, G. (2006). *Le bonheur paradoxal : Essai sur la société d'hyperconsommation*. Gallimard.
8. Peattie, K., & Crane, A. (2005). Green marketing: Legend, myth, farce or prophecy? *Qualitative Market Research: An International Journal*, *8*(4), 357–370. https://doi.org/10.1108/13522750510619733
9. Barthes, R. (1957). Mythologies. Seuil.
10. Bonnafous, S. (2003). Le discours politique. Presses Universitaires de France.
11. Le Bart, C. (2013). *La politique en vert : Les écologistes français*. Presses Universitaires de Rennes.
12. Pricken, M. (2009). *La publicité créative : Idées et techniques tirées des plus grandes campagnes*. Pyramyd.
13. Katz, H., & Sugiyama, S. (2006). *Internet, communication, and society*. Routledge.

Lester, P. M. (2013). *Visual communication: Images with messages* (5th ed.). Wadsworth.

WEBOGRAPHIE

https://www.ademe.fr
https://www.fao.org/home/fr
https://www.inrae.fr
https://www.greenpeace.fr
https://www.zerowastefrance.org
https://yuka.io/fr/blog/
https://www.communicationresponsable.fr
https://librairie.ademe.fr
https://theshiftproject.org
https://www.canva.com/fr_fr/creer/images-reseaux-sociaux/
https://blog.hubspot.fr/marketing/tendances-marketing

Cofinancé par l'Union européenne

PALETT·A
ERASMUS+ CBHE

Les parcours concernés

- **Le parcours principal** :
  Master Professionnel en Design produit, Spécialité Design Textile et Mode

- **Le parcours associé** :
  Master Professionnel en Design image, Spécialité Design graphique
  Master Professionnel en Arts Visuels Spécialité Photographie



Les enseignants responsables

- Ahmed Anis KRAIEM, Design mode
- Bouthaina ACHOUR, Design mode
- Wiem CHEKH ROUHOU, Design Graphique
- Helmi JRIBI, Photographie

La cible : 34 étudiants

MODULES D'ENSEIGNEMENT

2025 -2026

CC BY NC SA

Les institutions tunisiennes impliquées

Université de Sfax
Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax
ISMM INSTITUT SUPÉRIEUR DE LA MODE DE MONASTIR

Fiche Module « Méthodologie de recherche appliquée au projet I »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Création et développement</td><td>Code UE</td><td>UEF110</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de recherche appliquée au projet</td><td>Code ECUE</td><td>ECUE111</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design textile et Mode</td><td colspan="2">Option</td><td>Mode</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="2">Semestre</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (6h par semaine)</td><td colspan="4" rowspan="2">Présentiel :
84h (6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant
36 (2,57/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">5</td></tr>
<tr><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Ahmed Anis Kraiem</td><td colspan="2">Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Ahmed Anis Kraiem/Bouthaina Achour</td></tr>
</table>

Prérequis	*Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.* • Connaissances de base en méthodologie de recherche-création • Maîtrise des techniques fondamentales dans sa discipline (textile/mode) • Connaître les bases du dessin technique de mode (croquis, aplats) • Aptitude à gérer un projet simple avec planification et respect des échéances
Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE	**A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :** • **AA1** : Conception de projet professionnel ☒ • **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒ • **AA3** : Maîtrise des outils numériques ☒ • **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒ • **AA5** : Intégration de la durabilité ☒ • **AA6** : Innovation et prospective ☒ • **AA7** : Communication de projet multimodale ☒ • AA8 : Veille professionnelle structurée ☐ • **AA9** : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒ • AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐
Contenu	**Cet atelier comprend essentiellement les phases suivantes :** Phase 1 : Recherche commune et construction conceptuelle (Séances 1-3) — 18h Objectifs opérationnels Comprendre les principes de la recherche-création interdisciplinaire Construire un vocabulaire conceptuel commun entre les trois disciplines Définir collectivement les axes de projet autour de la thématique Paletta Activités pédagogiques détaillées **Séance 1 : Introduction et immersion thématique (6h)** **9h-10h30** : Présentation du projet Paletta, des enjeux interdisciplinaires et des attendus du semestre **10h30-12h** : Conférence introductive sur la thématique (intervenant extérieur ou enseignant) **13h-15h** : Atelier d'exploration sensorielle (manipulation de matières, couleurs, textures) **Travail individuel** : Collecte de 10 références visuelles personnelles sur la thématique **Séance 2 : Construction du vocabulaire commun (6h)** **9h-11h** : Atelier de brainstorming interdisciplinaire en sous-groupes mixtes **11h-12h** : Mise en commun et identification des concepts-clés (surface/profondeur, texture, couleur, matière) **13h-15h** : Début de construction des moodboards collaboratifs (technique du mapping)

Travail collectif : Compléter le moodboard collectif (objectif : 30+ éléments)
Séance 3 : Analyse de références et définition des axes (6h)
9h-11h : Présentation et analyse critique de références artistiques et scientifiques (cas d'études)
11h-12h : Atelier de cartographie conceptuelle (mind mapping interdisciplinaire)
13h-15h : Définition des axes de projet par atelier + première formulation de la problématique
Livrable : Document méthodologique (draft) + moodboard finalisé

Phase 2 : Expérimentation croisée et dialogue interdisciplinaire (Séances 4-8) — 30h
Objectifs opérationnels

- Maîtriser des méthodologies d'expérimentation textile, graphique et photographique
- Développer des protocoles d'interaction entre disciplines
- Produire un corpus d'expérimentations hybrides documentées

Activités pédagogiques détaillées

Séances 4-5 : Expérimentations textiles et traductions graphiques (12h)
Atelier Textile : Expérimentation de techniques (pigments naturels, impression, tissage, plissage)
Atelier Graphique : Traduction des matières en motifs, palettes chromatiques, typographie
Protocole croisé : Les graphistes travaillent à partir des échantillons textiles
Documentation : Photographie systématique des expérimentations (fiche protocole)
Séances 6-7 : Approches photographiques et itérations (12h)
Atelier Photographie : Exploration macro, lumière, volume, documentation matérielle
Atelier Textile : Itération des échantillons en fonction des retours photographiques
Protocole croisé : Les photographes proposent des directions visuelles pour le textile
Workshop intensif : Séance de production collaborative intensive (4h en continu)
Séance 8 : Critique intermédiaire et ajustements (6h) — TEST 1
9h-12h : Présentation orale des expérimentations par chaque groupe (15 min + 10 min Q&R)
13h-15h : Évaluation sommative (Test 1) + feedback individualisé
Ajustements : Identification des expérimentations à approfondir pour la Phase 3

Phase 3 : Production intégrée et finalisation (Séances 9-12) — 24h
Objectifs opérationnels

- Finaliser des prototypes textiles et vestimentaires aboutis
- Intégrer les éléments graphiques dans les supports visuels
- Préparer la mise en scène photographique et scénographique

Activités pédagogiques détaillées

Séances 9-10 : Finalisation des prototypes (12h)
Atelier Textile : Production des pièces textiles et/ou vestimentaires finales
Atelier Graphique : Création des supports visuels (affiches, catalogues, signalétique)
Coordination : Séances de travail croisé pour harmoniser les productions
Séance 11 : Mise en scène photographique (6h)
Shooting collectif : Séance photo des prototypes (studio ou extérieur selon concept)
Direction artistique : Collaboration textile/graphisme/photo pour la cohérence visuelle
Post-production : Sélection et retouche des images pour le book final
Séance 12 : Préparation des supports de médiation (6h)
Production du book : Mise en page du portfolio final (30+ pages)
Préparation vidéo : Montage d'une documentation vidéo du processus (optionnel mais valorisé)
Répétition pitch : Entraînement à la présentation orale (chaque groupe passe 2 fois)

Phase 4 : Restitution et médiation professionnelle (Séances 13-14) — 12h
Objectifs opérationnels

- Participer activement à l'organisation de l'événement de restitution
- Défendre son projet devant un jury professionnel
- Recevoir et intégrer le feedback pour le S2

Activités pédagogiques détaillées

Séance 13 : Pré-jury à Sfax (6h) — TEST 2
Voyage et installation : Déplacement à Sfax, montage de l'exposition
Pré-jury : Présentation devant un jury intermédiaire (20 min/groupe + 10 min Q&R)

Feedback formalisé : Réception de grilles d'évaluation commentées
Ajustements finaux : Identification des améliorations pour le jury final

Séance 14 : Jury final et restitution (6h) — EXAMEN FINAL
Montage expo : Installation définitive de l'exposition (scénographie collective)
Défilé de mode : Présentation des pièces textiles/vestimentaires
Jury final : Défense orale (30 min/groupe) + évaluation des prototypes et du book
Clôture : Remise des évaluations et feedback pour le S2

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage

Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐

Cadre principal : Apprentissage par projet (Project-Based Learning)
Le projet Paletta sert de fil conducteur sur l'ensemble du semestre, permettant aux étudiant·e·s de développer progressivement les six compétences visées dans un contexte authentique de recherche-création.

Principes pédagogiques structurants

1. **Pédagogie expérientielle**
   - Expérimentation concrète → Observation réflexive → Conceptualisation abstraite → Expérimentation active
   - Cycle itératif d'apprentissage par la pratique artistique
2. **Apprentissage collaboratif interdisciplinaire**
   - Constitution de groupes mixtes (textile + graphisme + photographie)
   - Rôles tournants pour développer la polyvalence
   - Protocoles de co-création structurés
3. **Recherche-création**
   - Production de connaissances par la pratique artistique
   - Documentation systématique du processus créatif
   - Articulation entre intuition créative et rigueur méthodologique
4. **Accompagnement différencié**
   - Tutorat individualisé selon les besoins disciplinaires
   - Critiques formatives régulières (feedbacks pairs + enseignant)
   - Ajustement du niveau d'autonomie selon la progression

Modalité	Fréquence	Objectif
Ateliers supervisés	6h/semaine	Expérimentation guidée, déblocage technique
Évaluation collective	Toutes les 2 semaines	Feedback pairs, développement regard critique
Tutorat individuel	Sur demande	Accompagnement personnalisé, conseil stratégique
Workshops intensifs	2-3 dans le semestre	Production collaborative accélérée
Conférences thématiques	2-3 interventions	Apports théoriques, inspiration, contextualisation

Techniques d'enseignement

Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.

Brainstorming interdisciplinaire : Génération collective d'idées autour du thème avec outils de pensée visuelle (mind mapping, clustering)
Moodboarding collaborative : Construction visuelle partagée avec techniques de curation collective (Pinterest, Miro, ou supports physiques)
Analyse de cas d'études : Décryptage de projets interdisciplinaires existants (méthodologie, processus, résultats)
Expérimentation guidée en atelier: Exploration matérielle et technique avec protocoles structurés et documentation systématique
Protocoles d'interaction croisée : Dispositifs formels d'échange entre disciplines (ex: textile produit → graphisme traduit → photo documente)
Documentation continue: Photographie de processus, tenue de carnet de recherche, fiches techniques, avec grilles de documentation
Critiques intermédiaires : Présentation du travail en cours + feedback structuré (grilles critériées, feedbacks pairs + enseignant)

	Workshops intensifs : Séances de production collaborative de 4-6h en continu avec objectifs de production définis **Pitch training** : Entraînements réguliers à la présentation orale avec feedback immédiat (format 5/10/20 min) **Mise en situation professionnelle :** Simulation de conditions réelles (défilé, exposition, jury) avec respect des codes professionnels **Portfolio review :** Évaluation formative des livrables en cours avec grilles d'évaluation partagées **Auto-évaluation guidée :** Utilisation de grilles d'auto-évaluation par compétence avec justification des auto-notations
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* L'évaluation combine plusieurs approches pour mesurer l'acquisition progressive des compétences : *1. Évaluation formative (non notée, continue)* **Objectif** : Accompagner le développement progressif des compétences, identifier les difficultés, ajuster les apprentissages **Outils** : - Grilles d'auto-évaluation par AA (échelle 1-5 avec descripteurs) - Feedback oral structuré lors des critiques collectives (bienveillant et constructif) - Entretiens individuels de suivi (15 min toutes les 3-4 semaines) - Carnet de bord réflexif (questions guidées pour stimuler la métacognition) **Fréquence** : À chaque séance pour le feedback oral, toutes les 2 semaines pour l'auto-évaluation formalisée *2. Évaluation sommative (notée, certificative)* **Trois moments d'évaluation** répartis stratégiquement pour mesurer la progression : **Test 1 (Séance 8)** : 30% — Évaluation des expérimentations et de la méthodologie - **Portfolio d'expérimentations** : 50% de Test 1 - **Dossier de recherche visuel** : 30% de Test 1 - **Présentation orale** : 20% de Test 1 - Détails des grilles d'évaluation en section dédiée **Test 2 (Séance 13)** : 20% — Évaluation de la capacité à défendre le projet (pré-jury) **Examen final (Séance 14)** : 50% — Évaluation globale de la restitution et des réalisations Observation directe - Implication dans le travail collaboratif - Capacité d'adaptation et de dialogue interdisciplinaire - Qualité de la documentation du processus
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* *Les* critères sont définis en lien avec les acquis d'apprentissage : *TEST* 1 — PRÉSENTATION INTERMÉDIAIRE (Séance 8) : 30% de la note finale Composante 1 : Portfolio d'expérimentations (50% de Test 1 = 15% de la note finale) **AA évalués** : AA3 (Expérimenter en croisant les pratiques), AA4 (Co-créer des prototypes) • **Qualité technique et diversité** • **Hybridation interdisciplinaire** • **Originalité et prise de risque** • **Documentation photographique** Composante 2 : Dossier de recherche visuel (30% de Test 1 = 9% de la note finale) **AA évalués** : AA1 (Élaborer une méthodologie), AA2 (Analyser et synthétiser), AA5 (Documenter et communiquer) • **Clarté de la problématique** • **Richesse de la recherche** • **Cohérence du vocabulaire commun** • **Qualité formelle du dossier** • **Évolution de la démarche**

Composante 3 : Présentation orale et capacité d'analyse critique (20% de Test 1 = 6% de la note finale)
AA évalués : AA1 (Élaborer une méthodologie), AA3 (Expérimenter), AA6 (Concevoir une restitution)

- **Structure et clarté**
- **Argumentation**
- **Recul critique**
- **Réponses aux questions**
- **Posture professionnelle**

TEST 2 — PRÉ-JURY À SFAX (Séance 13) : 20% de la note finale
Composante 1 : Qualité des prototypes présentés (40% de Test 2 = 8% de la note finale)
AA évalués : AA4 (Co-créer des prototypes), AA5 (Documenter)

- **Aboutissement des prototypes**
- **Qualité de fabrication**
- **Cohérence de la collection**
- **Présentation**

Composante 2 : Cohérence de la démarche interdisciplinaire (30% de Test 2 = 6% de la note finale)
AA évalués : AA3 (Expérimenter en croisant les pratiques)

- **Intégration textile/graphisme/photo**
- **Protocoles de collaboration**
- **Innovation dans l'hybridation**

Composante 3 : Présentation orale (30% de Test 2 = 6% de la note finale)
AA évalués : AA6 (Concevoir et réaliser une restitution)

- **Défense des choix créatifs**
- **Articulation concept/réalisations**
- **Capacité de projection S2**
- **Qualité du support visuel**

EXAMEN FINAL — JURY AVEC EXPOSITION ET DÉFILÉ (Séance 14) : 50% de la note finale
Composante 1 : Qualité et aboutissement des réalisations finales (40% de la note Examen = 20% de la note finale)
AA évalués : AA4 (Co-créer des prototypes), AA5 (Documenter)

- **Complétude de la production**
- **Excellence technique**
- **Valeur ajoutée vs Test 2**
- **Potentiel de développement S2**

Composante 2 : Cohérence globale du projet et hybridation (25% de la note Examen = 12,5% de la note finale)
AA évalués : AA3 (Expérimenter en croisant), AA4 (Co-créer)

- **Aptitude à communiquer ses idées**
- **Dialogue interdisciplinaire**
- **Identité du projet**
- **Respect de la thématique**

Composante 3 : Qualité de la restitution (exposition/défilé) et scénographie (20% de l'Examen = 10% de la note finale)
AA évalués : AA6 (Concevoir et réaliser une restitution)

- **Scénographie de l'exposition**
- **Qualité du défilé**
- **Présentation orale finale**
- **Gestion collective de l'événement**

Composante 4 : Documentation finale et book professionnel (15% de l'Examen = 7,5% de la note finale)
AA évalués : AA5 (Documenter et communiquer)

- **Complétude du dossier**
- **Qualité éditoriale du book**
- **Qualité photographique**
- **Carnet de recherche**

Mesure d'évaluation

La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.

Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum) La moyenne minimale de validation est 10.

Tests à mi-parcours (entre semaines 8 et 13)

Test 1 - Présentation intermédiaire (Séance 8) : 30%

- Portfolio d'expérimentations (AA3, AA4) : 50%
- Dossier de recherche visuel (AA1, AA2, AA5) : 30%
- Présentation orale et capacité d'analyse critique (AA1, AA3) : 20%

Test 2 - Pré-jury à Sfax (Séance 13) : 20%

- Qualité des prototypes présentés (AA4) : 40%
- Cohérence de la démarche interdisciplinaire (AA3) : 30%
- Présentation orale (AA6) : 30%

Examen final - Jury avec exposition et défilé (Séance 14) : 50%

- Qualité et aboutissement des réalisations finales (AA4) : 40%
- Cohérence globale du projet et hybridation (AA3, AA4) : 25%
- Qualité de la restitution (exposition/défilé) et scénographie (AA6) : 20%
- Documentation finale et book professionnel (AA5) : 15%

Critère d'attribution de la note finale

Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente

La moyenne finale est calculée selon la formule suivante :

Note finale = (Test 1 × 0,30) + (Test 2 × 0,20) + (Examen final × 0,50)

Avec :

- Test 1 = Portfolio (50%) + Dossier recherche (30%) + Présentation (20%)
- Test 2 = Qualité des prototypes (40%) + cohérence démarche (30%) + Présentation (30%)
- Examen final = Réalisations (40%) + Cohérence (25%) + Restitution (20%) + Documentation et book (15%)

Validation : Note finale ≥ 10/20

- Bonus : Une participation exceptionnelle au travail collaboratif et une contribution significative à la dynamique interdisciplinaire peuvent donner lieu à un bonus de 0,5 à 1 point.

Acquis de Formation visés

Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP10
	X		X		X		X	X	X

Références bibliographiques

Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.

1. FINDELI, A. (2015). *La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle*, Sciences du Design, n°1, p. 45-57.
2. FINDELI, A., COSTE, A. (2007), *De la recherche-création à la recherche-projet : un cadre théorique et méthodologique pour la recherche architecturale*, *Lieux Communs*, n° 10, p. 139-61.
3. GOSSELIN, P. & LE COGUIEC, É. (dir.) (2006). *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique,* Presses de l'Université du Québec.
4. BOUTINET, J.-P. (2012). Anthropologie du projet, PUF.
5. MORIN, E. (2005). Introduction à la pensée complexe, Seuil.
6. DARBELLAY, F. (2011). Vers une théorie de l'interdisciplinarité ? Entre unité et diversité, Nouvelles perspectives en sciences sociales, 7(1), p. 65-87.
7. QUINN, B. (2010). Textile Futures: Fashion, Design and Technology, Berg Publishers.
8. COLCHESTER, C. (2007). Textiles Today: A Global Survey of Trends and Traditions, Thames & Hudson.
9. IGOE, E. (2020). The Textile Reader, Bloomsbury Visual Arts.
10. PASTOUREAU, M. (2019). Les couleurs de nos souvenirs, Seuil.
11. GAGE, J. (2009). La couleur dans l'art, Thames & Hudson.

Fiche Module « Méthodologie de recherche appliquée au projet II »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Création et développement</td><td>Code UE</td><td>UEF210</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de recherche appliquée au projet</td><td>Code ECUE</td><td>ECUE211</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design textile et Mode</td><td colspan="2">Option</td><td>Mode</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="3">Semestre</td><td rowspan="3">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (6h par semaine)</td><td colspan="3">Présentiel :
84h (6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant 36 (2,57/semaine)</td><td colspan="2">Coefficient</td><td>5</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2">Crédit ECTS</td><td>7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Ahmed Anis Kraiem</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Ahmed Anis Kraiem/Bouthaina Achour</td></tr>
</table>

Prérequis

Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

- Validation du module Méthodologie de projet S1
- Maîtrise de la méthodologie de recherche-création interdisciplinaire
- Capacité démontrée d'expérimentation textile manuelle
- Aptitude au travail collaboratif en équipe interdisciplinaire
- Production d'un portfolio d'expérimentations
- Compréhension des enjeux de durabilité dans le secteur textile-mode
- Sensibilité aux contraintes de production industrielle
- Culture générale en design de mode contemporain

Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE

A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- **AA1** : Conception de projet professionnel ☒
- **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒
- **AA3** : Maîtrise des outils numériques ☒
- **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒
- **AA5** : Intégration de la durabilité ☒
- **AA6** : Innovation et prospective ☒
- **AA7** : Communication de projet multimodale ☒
- **AA8** : Veille professionnelle structurée ☒
- **AA9** : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
- **AA10** : Gestion de contraintes complexes ☒

Contenu

Cet atelier comprend essentiellement les phases suivantes :

Phase 1 : Analyse critique des projets S1 et consolidation (Séances 1-3) 18h

Objectifs opérationnels

Diagnostiquer la viabilité industrielle des concepts S1

Pivoter vers une logique de production en série éco-responsable

Poser les bases d'une identité de marque cohérente

Activités pédagogiques

Séance 1 : évaluation des acquis d'apprentissage collectif

Présentation des réalisations S1 par chaque groupe

Grille d'analyse SWOT appliquée aux expérimentations

Identification des "pépites industrialisables"

Séance 2 : Atelier de reformulation conceptuelle

Transformation du concept artistique en brief industriel

Élaboration d'un cahier des charges technique (matières, volumes, contraintes)

Introduction aux normes de qualité du prêt-à-porter

Séance 3 : Construction de l'identité visuelle

Design Graphique : Création du concept de marque (naming, valeurs, storytelling éco-responsable)

Photographie : Définition de l'univers visuel et direction artistique pour le lookbook

Validation collective des axes de travail

Phase 2 : Développement de Maquettes Industrialisables (Séances 4-8) — 30h

Objectifs opérationnels

Adapter les techniques manuelles aux standards industriels

Sourcer des matériaux éco-responsables et quantifier les besoins

Créer une bibliothèque de motifs et textures reproductibles

Activités pédagogiques

Séances 4-5 : Prototypage textile industriel

Transposition des techniques (exemple : tissage → jacquard, teinture naturelle → pigments écologiques normés)

Expérimentation avec chutes textiles et matières recyclées

Tests de résistance et de reproductibilité (ateliers techniques)

Séance 6 : Optimisation graphique

Création de patterns industriels (répétition, raccords)

Chartes chromatiques adaptées à l'impression textile éco.

Design des éléments de communication

Séance 7 : Documentation photographique matérielle

Shooting macro des nouvelles maquettes textiles

Constitution d'une banque d'images "matières" pour le portfolio

Tests de mise en lumière pour valoriser les textures et simulation virtuelle (CLO3D)

Séance 8 : Critique intermédiaire (Test 1)

Présentation des maquettes et prototypes textiles

Évaluation de la faisabilité technique et de la cohérence esthétique

Feedback collectif et ajustements

Phase 3 : Conception de la Collection Vestimentaire (Séances 9-12) — 24h

Objectifs opérationnels

Structurer une collection cohérente (ligne, volumes, hiérarchie des pièces)

Appliquer les méthodes de modélisme zéro-déchet

Finaliser l'écosystème de communication visuelle

Activités pédagogiques

Séances 9-10 : Architecture de collection

Définition du plan de collection (pièces phares, basics, variations)

Modélisme appliqué : patronage optimisé, finitions industrielles

Prototypage des 2-3 pièces de la mini-capsule

Séance 11 : Écosystème de communication

Design Graphique : Finalisation du brand book (charte graphique, manifeste, packaging)

Textile/Mode : Préparation des pièces pour le shooting

Photographie : Planification du shooting lookbook (casting, lieux, scénario)

Séance 12 : Production du lookbook

Séance shooting professionnel (studio ou extérieur)

Réalisation de la campagne photographique de la collection

Editing et post-production des images

Phase 4 : Restitution et Défense Professionnelle (Séances 13-14) — 12h

Objectifs opérationnels

Défendre la cohérence globale du projet devant un jury professionnel

Valoriser la démarche éco-responsable et la viabilité économique

Maîtriser les codes de présentation du secteur mode

Activités pédagogiques

Séance 13 : Pré-jury à Sfax (Test 2)

Présentation orale de 20 min par groupe (pitch + Q&R)

Exposition des prototypes et supports visuels

Feedback du jury pour ajustements finaux

Séance 14 : Jury final et événement de restitution

Montage de l'exposition (scénographie des prototypes et supports)

Défilé de mode présentant la collection

Présentation orale finale (30 min par groupe)

Projection des campagnes photographiques et vidéos processus

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage

Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐

Pédagogie de projet intégrée : Le projet Paletta S2 sert de fil conducteur pour développer progressivement les six compétences visées, avec une montée en exigence professionnelle.

Principes directeurs

1. **Apprentissage situé** : Ancrage dans des situations professionnelles authentiques (contraintes industrielles réelles)
2. **Pédagogie différenciée** : Accompagnement adapté selon les profils disciplinaires (textile/graphisme/photo)
3. **Évaluation formative continue** : Feedback régulier pour ajuster les productions
4. **Approche réflexive** : Documentation du processus et analyse critique des choix

Modalités d'encadrement

- **Ateliers supervisés** : Présence enseignante pour guidance technique
- **Critiques collectives** : Co-évaluation entre pairs (grilles critériées)
- **Tutorat individualisé** : Rendez-vous projet pour déblocage et conseil
- **Interventions professionnelles** : 2-3 sessions avec experts du secteur (stylistes, bureaux de style, fabricants éco-textiles)

Techniques d'enseignement

Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.

Technique	AA visés	Description	Fréquence
Évaluation critique collaboratif	AA1	Analyse SWOT collective des projets S1, identification des axes industrialisables	Séance 1
Brief créatif inversé	AA1, AA2	L'étudiant rédige son propre cahier des charges à partir du concept	Séance 2
Design thinking sprint	AA2, AA4	Ateliers intensifs de prototypage rapide (textile + graphisme)	Séances 4-5, 9-10
Sourcing guidé	AA3	Recherche de technique écoresponsable	Séance 4
Modélisme zéro-déchet	AA3, AA5	Application de méthodes de patronage optimisé en se basant sur (CLO3D)	Séances 9-10
Shooting professionnel dirigé	AA4, AA6	Séance photo en conditions réelles avec direction artistique étudiante	Séance 12
Pitch training	AA6	Entraînements réguliers à la présentation orale (format 5/10/20 min)	Séances 3, 8, 13
Portfolio review	AA1-AA6	Évaluation formative des livrables en cours (feedbacks pairs + enseignant)	Toutes les 2 semaines
Pré-Jury	AA6	Simulation de jury professionnel pour préparer la présentation finale	Séance 13

Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* **Principes d'évaluation** **1. Évaluation formative (continue, non notée)** **Fréquence** : Feedback à chaque séance d'atelier **Objectif** : Accompagner la progression, identifier les difficultés, ajuster **Outils** : Grilles d'auto-évaluation, critiques collectives, entretiens individuels **2. Évaluation sommative (notée)** Trois moments d'évaluation répartis sur le semestre
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* **Pour AA1 et AA2 (Recherche et culture partagée)** - Pertinence et richesse de la recherche documentaire - Qualité de l'analyse et de la conceptualisation - Cohérence du vocabulaire visuel et matériel développé - Capacité à établir des connexions interdisciplinaires **Pour AA3 et AA4 (conception éco responsable et cocréation)** - Qualité et originalité des expérimentations matérielles - Maîtrise technique dans sa discipline - Capacité d'hybridation et de dialogue entre disciplines - Cohérence de la narration visuelle et matérielle - Innovation dans l'approche collaborative **Pour AA5 (Documentation)** - Qualité formelle et professionnelle des livrables - Clarté et complétude de la documentation du processus - Pertinence des choix de représentation visuelle - Respect des formats et échéances **Pour AA6 (Restitution)** - Qualité de la présentation orale (clarté, structure, argumentation) - Pertinence de la mise en scène et scénographie - Professionnalisme de l'ensemble de la restitution - Capacité à défendre ses choix créatifs et méthodologiques - Présence et posture professionnelle
Mesure d'évaluation	**Critères d'évaluation** *Test 1 — Présentation Intermédiaire (Séance 8) : 30% de la note finale* **Portfolio d'expérimentations** (AA2, AA3) • Qualité technique des maquettes textiles • Reproductibilité industrielle • Pertinence des choix éco-responsables • Diversité et originalité des propositions **Dossier de recherche visuel** (AA1, AA5) • Clarté de l'audit S1 • Pertinence de la reformulation conceptuelle • Qualité formelle du dossier • Cohérence entre recherche et production **Présentation orale** (AA1, AA6) • Structure et clarté du discours • Capacité d'argumentation • Recul critique sur le processus • Gestion du temps (10 min max) *Test 2 — Pré-jury à Sfax (Séance 13) : 20% de la note finale* **Prototypes présentés** (AA4, AA5) • Qualité de fabrication (finitions, coutures) • Respect des contraintes techniques • Cohérence de la collection • Potentiel de mise en production **Démarche interdisciplinaire (**AA3) • Intégration textile/graphisme/photo • Dialogue entre les disciplines • Application des principes éco-responsables

	• Innovation dans l'hybridation **Présentation orale** (AA6) • Défense argumentée des choix créatifs • Justification de la viabilité économique • Communication de l'engagement écologique • Professionnalisme de la posture *Examen Final — Jury avec Exposition et Défilé (Séance 14) : 50% de la note finale* **Réalisations finales** (AA4, AA5) • Aboutissement de la collection (2-3 pièces) • Niveau de finition professionnelle • Qualité du patronage et du montage • Wearability et qualité des matériaux **Cohérence globale** (AA3, AA4) • Unité narrative de la collection • Dialogue textile/graphisme/photo • Respect de l'identité de marque • Lisibilité de la démarche éco-responsable **Restitution et scénographie** (AA6) • Qualité de l'exposition (accrochage, éclairage) • Impact du défilé (casting, musique, rythme) • Professionnalisme de la présentation orale (30 min) • Qualité des supports visuels (lookbook, brand book) **Documentation finale** (AA5) • Complétude du dossier final • Qualité du lookbook photographique • Professionnalisme du brand book • Clarté des fiches techniques
Critère d'attribution de la note finale	*Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente* La moyenne finale est calculée selon la formule suivante : Note Finale = (Test 1 × 0,30) + (Test 2 × 0,20) + (Examen Final × 0,50) **Détail des pondérations** : **Test 1 (30%)** = Portfolio expérimentations (50%) × 0,30 = **15%** Dossier recherche visuel (30%) × 0,30 = **9%** Présentation orale (20%) × 0,30 = **6%** **Test 2 (20%)** = Prototypes (40%) × 0,20 = **8%** Démarche interdisciplinaire (30%) × 0,20 = **6%** Présentation orale (30%) × 0,20 = **6%** **Examen Final (50%)** = Réalisations finales (40%) × 0,50 = **20%** Cohérence globale (25%) × 0,50 = **12,5%** • Restitution/scénographie (20%) × 0,50 = **10%** • Documentation finale (15%) × 0,50 = **7,5%** **Seuil de validation** : Note Finale ≥ 10/20 **BONUS ET MENTIONS** **Bonus engagement collaboratif (+0,5 à 1 point)** **Critères :** • Contribution exceptionnelle à la dynamique d'équipe • Rôle de leadership positif dans le groupe interdisciplinaire • Soutien actif aux pairs (tutorat, partage de ressources) • Implication dans l'organisation de l'événement final
Acquis de Formation visés	*Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).* AAP 1 | AAP 2 | AAP 3 | AAP 4 | AAP 5 | AAP 6 | AAP 7 | AAP 8 | AAP 9 | AAP 10 X | X | X | X | X | X | X | X | X | X

Références bibliographiques	*Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.* 1. FLETCHER, K. (2014). Sustainable Fashion and Textiles. QUINN, B. (2010). Textile Futures. 2. FINDELI, A. (2015). "La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle", Sciences du Design, n°1, p. 45-57. 3. FINDELI, A., COSTE, A. (2007), « De la recherche-création à la recherche-projet : un cadre théorique et méthodologique pour la recherche architecturale », *Lieux Communs*, n° 10, p. 139-61. 4. GOSSELIN, P. & LE COGUIEC, É. (dir.) (2006). La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique, Presses de l'Université du Québec. 5. BOUTINET, J.-P. (2012). Anthropologie du projet, PUF. 6. MORIN, E. (2005). Introduction à la pensée complexe, Seuil. 7. DARBELLAY, F. (2011). Vers une théorie de l'interdisciplinarité ? Entre unité et diversité, Nouvelles perspectives en sciences sociales, 7(1), p. 65-87. 8. QUINN, B. (2010). Textile Futures: Fashion, Design and Technology, Berg Publishers. 9. COLCHESTER, C. (2007). Textiles Today: A Global Survey of Trends and Traditions, Thames & Hudson.

Fiche Module « Méthodologie de projet Photographie I »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale</td><td>Code UE</td><td>UEF110</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de projet appliqué I</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF111</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">ART PLASTIQUE</td><td>Département</td><td colspan="2">ART PLASTIQUE</td><td>Option</td><td colspan="2">Photographie professionnelle</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3">Présentiel : 84h/(6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 56h (4h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Helmi Jribi</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Helmi Jribi</td></tr>
<tr><td><u>Prérequis</u></td><td colspan="8">Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.
● Une sensibilité artistique et visuelle
● Des notions de base en culture de l'image (photographie, arts visuels, médias)
● Une capacité d'observation et d'analyse de l'image
● Une motivation pour le travail pratique et créatif</td></tr>
<tr><td><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td colspan="8">A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
• AA1 : Conception de projet professionnel ☒
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☒
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☒
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☒
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
• AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐</td></tr>
<tr><td><u>Contenu</u></td><td colspan="8">Cet atelier comprend essentiellement les phases suivantes :

Séquence 1 : Introduction à la méthodologie de projet en photographie
Séance 1 : Définition du projet photographique professionnel.
<u>Objectif</u> : Comprendre le concept de projet photographique professionnel et identifier les types de projets.
<u>Exercice</u> : Discussion en groupe : présenter un projet photographique existant et identifier son type (éditorial, commercial, artistique, documentaire).
Séance 2 : Analyse des besoins et définition du projet
<u>Objectif</u> : Savoir analyser les besoins d'un client ou d'un projet et définir clairement un objectif.
<u>Exercice</u> : Étude de cas : lire un brief fictif et rédiger une fiche projet avec objectifs SMART.
Séquence 2 :(Deux séances : Premières expérimentations pratiques)
Séance 3 : Recherche documentaire et inspiration
<u>Objectif</u> : Savoir collecter et organiser des informations pour enrichir un projet photographique.
<u>Exercice</u> : Créer un moodboard numérique ou papier sur un thème choisi, en utilisant images, textures et couleurs inspirantes.</td></tr>
</table>

	Séance 4 : Élaboration du concept et scénarisation Objectif : Développer une idée originale et la traduire en storyboard ou esquisse. Exercice : Réaliser un mini-storyboard de 5 à 10 images pour un projet choisi, en précisant angles, cadrages et ambiance. **Séquence 3 : (Deux séances)** **Séance 5** : Planification et organisation du projet Objectif : Apprendre à organiser les étapes d'un projet et gérer le temps et les ressources. Exercice : Créer un planning détaillé du projet (Gantt simplifié), avec répartition des tâches et budget prévisionnel. **Séance 6** : Techniques et supports photographiques Objectif : Identifier le matériel adapté à chaque type de projet et comprendre les contraintes techniques. Exercice : Comparer différents appareils et objectifs pour un projet donné et justifier le choix du matériel. **Séquence 4 : (Deux séances)** **Séance 7** : Préparation de la séance photo Objectif : Savoir préparer un shooting : lieu, matériel, sujets et autorisations. Exercice : Préparer un "plan de shooting" détaillé avec liste du matériel, décor et accessoires nécessaires. **Séance 8** : Prise de vue Objectif : Mettre en pratique la technique photographique en respectant le concept du projet. Exercice : Réaliser une mini-séance photo de 5 à 10 images en appliquant les principes de cadrage et de lumière étudiés **Séquence 5 : (Trois séances)** **Séance 9** : Gestion des fichiers et workflow numérique Objectif : Apprendre à organiser et sécuriser ses fichiers photographiques. Exercice : Organiser les fichiers RAW d'une séance sur ordinateur, en créant un système de dossiers et de backup. **Séance 10** : Post-production et retouche Objectif : Retoucher et finaliser les images en respectant le style du projet. Exercice : Retoucher une sélection de 3 photos pour ajuster lumière, couleur et contraste tout en gardant la cohérence du projet. **Séance 11** : Évaluation critique et ajustements Objectif : Développer l'esprit critique et savoir améliorer son projet. Exercice : Présentation des images à un petit groupe et réception de critiques constructives pour ajuster le projet. **Séquence 6 : (Trois séances : Communication et présentation)** **Séance 12** : Présentation du projet Objectif : Apprendre à présenter son projet de manière claire et professionnelle. Exercice : Préparer un diaporama ou portfolio de 10 images et présenter oralement le projet au groupe. **Séance 13** : Communication et diffusion Objectif : Comprendre les stratégies de diffusion et respecter le droit d'auteur. Exercice : Créer un mini-plan de diffusion : réseaux sociaux, site web ou exposition, avec justification du choix des supports. **Séance 14** : Bilan et retour d'expérience Objectif : Faire le point sur les compétences acquises et identifier les axes d'amélioration. Exercice : Rédiger une courte auto-évaluation et un retour critique sur son projet, puis partager en groupe les leçons apprises.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ ● **Cours interactifs :** Apports théoriques sur la méthodologie de projet, illustrés par des exemples concrets de projets photographiques professionnels.

	• **Études de cas** : Analyse de projets réels ou simulés (éditoriaux, commerciaux, artistiques) afin de comprendre les démarches méthodologiques. • **Démonstrations techniques :** Présentation et démonstration des outils, techniques de prise de vue, workflow numérique et post-production. • **Apprentissage par projet :** Réalisation progressive d'un projet photographique personnel ou en groupe tout au long du semestre. • Travaux dirigés (TD): Exercices encadrés en classe pour appliquer les notions vues (concept, planning, storyboard, moodboard). • **Encadrement et coaching pédagogique** : Suivi individualisé des projets avec feedback régulier de l'enseignant.
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisés dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • **Exposé interactif** : Présentation des notions théoriques accompagnée d'échanges, questions-réponses et analyses d'exemples concrets. • **Démonstration pratique :** Mise en œuvre en temps réel des techniques de prise de vue, d'éclairage et de workflow photographique. • **Étude** de cas : Analyse détaillée de projets photographiques professionnels afin d'identifier les étapes méthodologiques et les choix artistiques. • **Apprentissage par projet :** Encadrement de la conception et de la réalisation progressive d'un projet photographique tout au long du semestre. • **Travaux dirigés (TD):** Exercices pratiques encadrés : élaboration de moodboards, storyboards, fiches projet et plans de shooting. • **Travail en petits groupes :** Activités collaboratives favorisant l'échange d'idées, la créativité et la résolution collective de problèmes. • **Critique collective :** Analyse et discussion des productions des étudiants afin de développer l'esprit critique et le vocabulaire professionnel. • **Coaching pédagogique individualisé :** Suivi personnalisé des projets avec conseils méthodologiques et techniques adaptés à chaque étudiant. • **Simulation professionnelle :** Mise en situation proche du contexte réel : brief client, contraintes de temps, budget et diffusion. • **Auto-évaluation guidée :** Incitation à la réflexion personnelle sur le processus de création et les résultats obtenus.
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* - **Contrôle continu** Évaluation régulière des travaux pratiques, exercices méthodologiques (moodboard, storyboard, fiche projet, planning) et de l'implication de l'étudiant durant le semestre. - **Évaluation du projet photographique** Appréciation de la cohérence du concept, de la méthodologie adoptée, de la qualité technique et artistique des images produites. - **Présentation orale et critique** Évaluation de la capacité de l'étudiant à présenter, argumenter et défendre son projet de manière professionnelle. - **Auto-évaluation et évaluation par les pairs** Prise en compte de la réflexion critique de l'étudiant sur son propre travail et celui des autres. - **Jury de validation** Évaluation finale du projet par un jury pédagogique sur la base d'une grille de critères prédéfinis.

Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* **AA1 – Analyser et définir un projet photographique professionnel** **Critères d'évaluation** : Pertinence et clarté de l'analyse du brief ou de la problématique Capacité à identifier les objectifs du projet Cohérence entre le thème, le message et le public cible Justification argumentée des choix conceptuels **AA2 – Concevoir un concept et une démarche méthodologique** **Critères d'évaluation :** Originalité et pertinence du concept proposé Qualité de la recherche documentaire et des références Cohérence du moodboard et du storyboard Structuration logique de la démarche de projet **AA3 – *Planifier et organiser un projet photographique*** ***Critères d'évaluation*** *Réalisme et cohérence du planning* *Bonne gestion du temps et des ressources* *Prise en compte des contraintes techniques, humaines et budgétaires* *Capacité d'anticipation des difficultés* **AA4 – *Mettre en œuvre techniquement le projet photographique*** ***Critères d'évaluation :*** Maîtrise des techniques de prise de vue (lumière, cadrage, exposition) Adéquation du matériel et des réglages au projet Qualité technique des images produites Respect du concept initial lors de la réalisation **AA5 – Traiter, sélectionner et finaliser les images** **Critères d'évaluation** Organisation et gestion du workflow numérique Qualité de la sélection des images Cohérence du traitement et de la retouche Respect de l'esthétique et de l'identité visuelle du projet **AA6 – Présenter, argumenter et diffuser un projet photographique** **Critères d'évaluation :** Qualité de la présentation orale et/ou écrite Capacité à argumenter et défendre ses choix Pertinence du support de présentation (portfolio, diaporama) Connaissance des règles de diffusion et du droit d'auteur ***AA7 – Développer une posture professionnelle et réflexive*** **Critères *d'évaluation :*** *Implication et assiduité dans le travail* *Autonomie et esprit d'initiative* *Capacité d'auto-évaluation et de remise en question* *Prise en compte des retours et critiques*
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* **Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)** **La moyenne minimale de validation est 10**.

<table>
<tr><td></td><td>1. Régime de Contrôle Continu (30%)
Évaluation formative
Évaluation continue pendant le semestre, souvent non chiffrée mais avec commentaires détaillés. / Suivi de l'évolution de l'étudiant et amélioration progressive des compétences.

2. Examen Final / Jury (70%)
Évaluation du projet devant un jury
Mesure : Capacité à expliquer le concept et les choix artistiques.
Clarté et professionnalisme de la présentation
Qualité des réponses aux questions.</td></tr>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente
La moyenne finale de l'ECUE « Application Technique » est calculée selon la formule de pondération suivante :
1. Contrôle Continu (30%) :
Évaluation continue pendant le semestre, incluant ateliers, exercices pratiques, mini-projets et participation :
10%: Participation et assiduité(Présence aux ateliers, ponctualité, engagement et attitude professionnelle)
15% Exercices pratiques et mini-projets (Qualité technique, créativité, respect du thème et des consignes)
5% Travail collaboratif (en équipe (Capacité à collaborer et à respecter les délais)
2. Examen Final - Jury (70%) :
Évaluation finale devant un jury, incluant le projet principal, le portfolio et la soutenance orale
40% Projet principal (Maîtrise technique, créativité, cohérence conceptuelle et esthétique)
20% Portfolio final (Cohérence globale, diversité des travaux, présentation professionnelle)
10% Soutenance orale (Clarté de la présentation, justification des choix artistiques et techniques, capacité à répondre aux questions du jury)
Le jury peut inclure des enseignants et professionnels du secteur pour garantir une évaluation objective et professionnelle.</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>1. Verganti, R. (2017). Design-driven innovation : Innover en donnant du sens. Paris : De Boeck.
2. Philippe Schiesser. (2017). Éco-conception : Méthodes, outils et retours d'expériences. Paris : Dunod.
3. Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2021). Design pour la durabilité : Un cadre du produit aux systèmes sociotechniques. Paris : Routledge.
4. Bonnardel, N. (2009). Activités de conception et créativité : Approches cognitives et ergonomiques. Paris : Presses Universitaires de France.
5. Moles, A., & Rohmer, E. (1977). Théorie des objets. Paris : U.G.E.
6. Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press.
7. BAQUÉ, Dominique, Photographie plasticienne. L'extrême contemporain, Paris, Regard, 2004.</td></tr>
</table>

Fiche Module « Méthodologie de projet – Photographie II »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale</td><td>Code UE</td><td>UEF210</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de projet appliqué II</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF211</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">ART PLASTIQUE</td><td>Département</td><td colspan="2">ART PLASTIQUE</td><td>Option</td><td colspan="2">Photographie professionnelle</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="2">Semestre</td><td rowspan="2">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3" rowspan="2">Présentiel : 84h/(6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 56h (4h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Helmi Jribi</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Helmi Jribi</td></tr>
<tr><td><u>Prérequis</u></td><td colspan="8">Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

• Compétences techniques de base / Prise de vue/ Composition et cadrage/ Post-traitement/ Éclairage
• Connaissances théoriques / Histoire de la photographie/ Styles et genres photographiques/ Éthique et droits
• Compétences méthodologiques : Gestion de projet/ Analyse de besoins / Organisation/ Documentation
• Compétences transversales : Communication visuelle/ Travail en équipe/ Autonomie et créativité</td></tr>
<tr><td><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td colspan="8">A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

• AA1 : Conception de projet professionnel ☒
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☒
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☒
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☒
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☒
• AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☒</td></tr>
<tr><td><u>Contenu</u></td><td colspan="8">Cet atelier comprend essentiellement les phases suivantes :

Séquence 1 : (Introduction à la méthodologie de projet)
Séance 1 : Introduction à la matière et aux techniques artisanales
<u>Objectif</u> : Comprendre le rôle de la méthodologie dans un projet photographique.
<u>Exercice</u> : Présentation individuelle : chacun décrit son projet personnel ou un projet rêvé. Séance 2 : Analyse de brief
<u>Objectif</u> : Savoir lire et analyser un brief client ou un projet artistique.
<u>Exercice</u> : Rédaction d'une synthèse avec objectifs et contraintes identifiées.</td></tr>
</table>

Séquence 2 :(Deux séance : Conception du projet)

Objectif : Développer la capacité à s'inspirer et à rechercher des références visuelles.
Exercice : Création d'un moodboard numérique ou papier autour d'un thème donné.
Séance 3 : Élaborer un concept photographique clair et cohérent. Définir style, ambiance, couleurs et composition.
Objectif : Élaborer un concept photographique clair et cohérent. Définir style, ambiance, couleurs et composition.
Exercice : Réalisation d'un storyboard ou d'un plan de séance illustrant les idées de mise en scène et composition.
Séance 4 : Conception du projet
Objectif : Élaborer un concept photographique clair et cohérent. Définir style, ambiance, couleurs et composition.
Exercice : Réalisation d'un storyboard ou d'un plan de séance illustrant les idées de mise en scène et composition.

Séquence 3 : (Deux séances : Techniques avancées de prise de vue**)**

Séance 5 : Savoir organiser un projet : matériel, lieux, planning, ressources humaines.
Objectif : Identifier les sources de pigments simples (fleurs, fruits, argiles).
Exercice : Création d'un planning détaillé pour une séance photo fictive : choix du matériel, repérage, étapes de production.
Séance 6 : Techniques avancées de prise de vue
Objectif : Approfondir la maîtrise technique : cadrage, lumière, profondeur de champ, styles spécifiques
Exercice : Atelier pratique : prise de vue selon différents styles (portrait, mode, reportage), utilisation de lumière naturelle et artificielle.

Séquence 4 : (Post-traitement professionnel**)**

Séance 7 : Étude des procédés artisanaux simples
Objectif : Appliquer un workflow de retouche adapté au projet et au rendu final souhaité.
Exercice : Retouche d'images capturées lors de S6 : correction colorimétrique, retouches de base et ajustements artistiques.
Séance 8 : Gestion des contraintes
Objectif : Apprendre à anticiper et résoudre les problèmes de budget, temps, conditions de tourna
Exercice : Étude de cas : résoudre un problème fictif (ex : retard matériel, météo défavorable) et proposer des solutions.

Séquence 5 : (Trois séances : Travail collaboratif**)**

Séance 9 :
Objectif : Savoir raconter une histoire et transmettre une émotion via l'image
Exercice : écrire un synopsis court pour accompagner une série d'images et renforcer le storytelling visuel.
Séance 10 :
Objectif : Comprendre les rôles dans une équipe et développer la coordination.
Exercice : Simulation de shooting en équipe : rôles attribués (photographe, assistant, modèle), analyse du travail collectif.
Séance 11 :
Objectif : Connaître les règles liées au droit à l'image et à la propriété intellectuelle.
Exercice : Analyse de situations réelles ou fictives : identifier les problèmes légaux ou éthiques et proposer les bonnes pratiques.

Séquence 6 : (Trois séances : Présentation et argumentation**)**

Séance 12 :
Objectif : Savoir défendre un projet devant un public ou un client.
Exercice : Préparation et présentation d'un projet fictif : justification des choix artistiques et techniques, retour critique du groupe.
Séance 13 : Production finale
Objectif : Mettre en œuvre toutes les étapes pour réaliser un projet complet.
Exercice : Réalisation pratique d'une série photo ou d'un mini-projet complet : du concept à la

	livraison finale. **Séance 14** : Évaluation Objectif : Présentation finale des projets, critique constructive, rédaction d'un mini-bilan personnel et recommandations pour la professionnalisation.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ L'enseignement repose sur une pédagogie active et expérimentale pour transformer l'étudiant en un artiste-créateur – **Enseignement théorique :** Présentation des concepts fondamentaux de la méthodologie de projet, gestion de projet, storytelling, aspects légaux et éthiques. – **Supports pédagogiques** : Diaporamas, lectures guidées, études de cas de projets photographiques réels, articles professionnels. – **Ateliers pratiques / Travaux pratiques (TP) :** Exercices guidés sur l'analyse de briefs, réalisation de moodboards, storyboards, plannings de production./ Séances de prise de vue, mise en scène, éclairage, retouche et post-traitement. – **Simulation de projet :** Mise en situation réelle ou fictive pour appliquer les méthodes vues en cours. – **Travail en groupe** : Réalisation de mini-projets en équipe, rôle de chacun : photographe, assistant, modèle, maquilleur, graphiste. – **Méthodes d'auto-apprentissage** : Études personnelles et recherches documentaires/ Encourager la prise d'initiative, l'autonomie et l'esprit critique. – **Évaluation continue** : Évaluation des compétences techniques et méthodologiques au fur et à mesure des séances.
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisés dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* – **Apprentissage par projet (Project-Based Learning):** T – Les étudiants réalisent des projets concrets et complets, depuis l'idée jusqu'à la livraison finale. **Exemple** : Création d'une série photographique éditoriale ou publicitaire. **Objectif pédagogique** : Développer l'autonomie, la créativité et la gestion de projet. – **Ateliers pratiques et techniques** : Prise de vue en studio, lumière artificielle et mixte. **Objectif pédagogique** : Renforcer les compétences techniques et la maîtrise des outils professionnels. – **Analyse critique et feedback** : Débriefing sur les images réalisées./ Discussions sur la composition, le choix des couleurs, le storytelling visuel. **Objectif pédagogique** : Développer l'esprit critique et la capacité à défendre son travail. – **Études de cas et inspiration professionnelle** : Analyse des travaux de photographes professionnels et des projets éditoriaux ou commerciaux. **Exemples** : Décortiquer des campagnes publicitaires ou des expositions photographiques. Étudier les portfolios et démarches artistiques contemporaines. **Objectif pédagogique** : Comprendre les standards professionnels et s'inspirer pour sa propre pratique. – **Masterclass et conférences** : Interventions de photographes professionnels ou directeurs artistiques. **Objectif pédagogique** : Découvrir le marché, les tendances et les pratiques actuelles, tout en créant un réseau professionnel. – **Travail collaboratif et multidisciplinaire :** Réalisation de projets en groupe, parfois en lien avec d'autres disciplines (vidéo, graphisme, design). **Objectif pédagogique** : Apprendre à gérer des projets collectifs et des contraintes professionnelles réelles. – **Auto-évaluation et portfolio :** Suivi personnel des progrès, sélection et présentation des travaux dans un portfolio cohérent. **Objectif pédagogique** : Développer l'autonomie, la rigueur et la capacité à présenter son travail professionnellement.
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* **Les méthodes d'évaluation** sont généralement conçues pour évaluer à la fois les compétences

	techniques, artistiques et professionnelles des étudiants. **Évaluation pratique / atelier :** Réalisation de projets photographiques, séances en studio, prises de vue sur le terrain, exercices de retouche et montage. Vérifier la maîtrise technique (appareil, lumière, composition, retouche) et la créativité. Exemples : Série de photographies thématiques. Expérimentation artistique (photographie conceptuelle ou expérimentale). **Portfolio :** Évaluer l'évolution artistique, la cohérence du style et la capacité à présenter un travail professionnel. Exemples : Portfolio numérique ou imprimé. **Projet de fin de semestre / projet encadré :** Vérifier la capacité à gérer un projet de A à Z : conception, réalisation, post-production, présentation finale. **Présentation orale / soutenance :** Évaluer la capacité à expliquer un projet, justifier des choix artistiques et techniques, et argumenter devant un public professionnel.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* Les **critères d'évaluation** servent à mesurer la qualité et la pertinence des travaux des étudiants. Ils sont liés aux compétences techniques, artistiques et professionnelles attendues. Voici une liste détaillée des principaux critères : **1. Maîtrise technique** Vérifier la capacité à utiliser correctement le matériel et les logiciels. **2. Créativité et originalité** Évaluer l'innovation et l'expression artistique. **3. Cohérence et pertinence du projet** Vérifier la logique et la structure globale du travail. **4. Présentation et communication** Mesurer la capacité à présenter un travail de manière professionnelle **5. Autonomie et méthodologie** Vérifier la capacité à gérer un projet professionnel. **6. Pertinence professionnelle** Mesurer la capacité à produire un travail utilisable dans le milieu professionnel.
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* *Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)* *La moyenne minimale de validation est 10.* **1. Régime de Contrôle Continu (30%)** Évaluation formative Évaluation continue pendant le semestre, souvent non chiffrée mais avec commentaires détaillés. Suivi de l'évolution de l'étudiant et amélioration progressive des compétences. **2. Examen Final / Jury (70%)** Évaluation du projet devant un jury Mesure : Capacité à expliquer le concept et les choix artistiques. Clarté et professionnalisme de la présentation Qualité des réponses aux questions.
Critère d'attribution de la note finale	*Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente* La moyenne finale de l'ECUE « Application Technique » est calculée selon la formule de pondération suivante : **1. Contrôle Continu (30%) :** Évaluation continue pendant le semestre, incluant ateliers, exercices pratiques, mini-projets et

<table>
<tr><td></td><td>participation :
10% Participation et assiduité (Présence aux ateliers, ponctualité, engagement et attitude professionnelle)
15% Exercices pratiques et mini-projets (Qualité technique, créativité, respect du thème et des consignes)
5% Travail collaboratif (en équipe (Capacité à collaborer et à respecter les délais)
7. Examen Final - Jury (70%) :
Évaluation finale devant un jury, incluant le projet principal, le portfolio et la soutenance orale
40% Projet principal (Maîtrise technique, créativité, cohérence conceptuelle et esthétique)
20% Portfolio final (Cohérence globale, diversité des travaux, présentation professionnelle)
10% Soutenance orale (Clarté de la présentation, justification des choix artistiques et techniques, capacité à répondre aux questions du jury)
Le jury peut inclure des enseignants et professionnels du secteur pour garantir une évaluation objective et professionnelle.</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l’atteinte d’un ou de plusieurs Acquis d’Apprentissage visés par le programme (AAP).

<table><tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr></table></td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Freeman, M. (2018). L’œil du photographe : Composition et design pour de meilleures photographies numériques. Focal Press.
Hirsch, R. (2019). Possibilités photographiques : Utilisation expressive de l’équipement, des idées, des matériaux et des procédés. Focal Press.
London, B. & Upton, J. (2020). Photographie. Thames & Hudson.
Kelby, S. (2021). Lightroom Classic pour photographes numériques : Le guide complet. New Riders.
Berger, J. (2013). Façons de voir. Penguin Classics.
Sontag, S. (2003). Devant l’objectif : Essais sur la photographie. Picador.</td></tr>
</table>

Fiche Module « Infographie spécifique I »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Infographie spécifique</td><td>Code UE</td><td>UEP130</td><td>ECUE</td><td>Infographie</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEP132</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Master professionnel</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Design graphique</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="2">Semestre</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>56h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4" rowspan="2">Présentiel : 56h (4h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (28h) : 2 h</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Wiem CHEKH ROUHOU</td><td colspan="2">Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Wiem CHEKH ROUHOU</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td><u>Prérequis</u></td><td>Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.
• Maîtrise de base des logiciels Adobe Creative Suite
• Connaissances fondamentales en design graphique et communication visuelle
• Méthodologie de conception créative et documentation de projet
• Compétences collaboratives et transdisciplinaires
• Sensibilité aux enjeux environnementaux et design durable</td></tr>
<tr><td><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td>A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
• AA1 : Conception de projet professionnel ☐
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☐
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☒
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☒
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☐
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
• AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☐
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐</td></tr>
<tr><td><u>Contenu</u></td><td>Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :
Chapitre 1 : Introduction et cadrage : Immersion écosystémique et alignement stratégique
Chapitre 2 : Immersion et recherche visuelle : Ingénierie documentaire et Digital Asset Management (DAM)
Chapitre 3 : Expérimentation et techniques appliquées : Expérimentation liérative et hybridation transdisciplinaire
Chapitre 4 : Mise en page et éco-responsabilité : Éco-conception circulaire et certification "Cradle to Cradle"
Chapitre 5 : Production collaborative : Intelligence collective et protocoles de co-création
Chapitre 6 : Restitution et capitalisation : Capitalisation de l'archive et médiation du projet graphique</td></tr>
<tr><td><u>Méthodes d'enseignement et d'apprentissage</u></td><td>Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage
Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐

- Apprentissage par projet : Projet transdisciplinaire PALETT-A comme fil conducteur intégrant design graphique, photographie et design textile autour de la thématique "Terre, entre surface et profondeur"
- Design Thinking circulaire : Méthodologie en 7 étapes (Définir, Rechercher, Imaginer,</td></tr>
</table>

	Prototyper, Sélectionner, Implémenter, Apprendre) appliquée à la création graphique éco-responsable - **Pédagogie expérientielle et collaborative** : Ateliers pratiques en équipes pluridisciplinaires favorisant l'intelligence collective et la co-création - **Apprentissage itératif et régénératif** : Cycles de création, feedback et amélioration continue avec capitalisation des apprentissages pour projets futurs
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • Digital Asset Management (DAM) & Indexation : Mise en place d'une structure de dossiers rigoureuse et d'un fichier d'indexation (Google Sheets) pour gérer les métadonnées des ressources collectées. • Serious Game & cadrage éthique : Utilisation de la "Carte des ODD" pour l'alignement des projets avec les enjeux de durabilité. • Ateliers de cocréation silencieuse : Sessions de travail sur Miro où les étudiants interagissent graphiquement sans parler pour favoriser l'émergence visuelle. • Technique du "Splat Doodle" : Méthode d'expérimentation graphique itérative pour la recherche de formes et de textures. • Peer-Review & feedback multi-niveaux : Utilisation de formulaires Google pour organiser des évaluations croisées entre équipes (critique constructive)
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* • Évaluation formative (Continue) : Basée sur les "Splat Doodles", les moodboards et la qualité de l'indexation dans le DAM. • Évaluation par les pairs (Co-évaluation) : Participation active aux sessions de feedback via les formulaires d'évaluation de projet. • Auto-évaluation : Réflexion critique de l'étudiant sur sa propre contribution au sein de l'équipe transdisciplinaire. • Évaluation sommative : Validation du rendu final (Projet PALETT-A 2.0) et de la documentation du processus créatif.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* - Rigueur de la curation (AA2) : *Qualité du tri, de la sélection (passage de 100 à 10 images) et de l'indexation des ressources.* - Cohérence du Design Circulaire (AA1, AA5) : *Capacité à intégrer les principes de régénération et d'éco-conception dans le projet graphique.* - Efficacité collaborative (AA3) : *Qualité des interactions sur Miro et engagement dans la gouvernance de l'équipe.* - Qualité de la restitution (AA4) : *Clarté de l'argumentation orale et visuelle lors des présentations de projet*
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum) La moyenne minimale de validation est 10. • Test 1 : Dossier de recherche & DAM (10%) ; Acquis visés (AA) : AA2, AA3 • Test 2 : Expérimentation graphique (10%) ; Acquis visés (AA) : AA1, AA2 • Examen Final : Projet PALETT-A 2.0 (80%) ; Acquis visés (AA) : AA1, AA3, AA4, AA5
Critère d'attribution de la note finale	*Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente.* La moyenne finale de la note est calculée selon la formule suivante : • Tests à mi-parcours (Contrôle Continu - CC) : 20 % - Test 1 (50% de la note CC) : Évaluation de la phase d'immersion et de curation (Dossier de recherche, indexation DAM et moodboard collaboratif). - Test 2 (50% de la note CC) : Évaluation des expérimentations graphiques itératives (Splat Doodles et premières pistes visuelles sur Miro). • Examen final (Projet) : 80 %

<table>
<tr><td></td><td>Le projet final consiste en la réalisation d'un dispositif graphique complet s'inscrivant dans le cadre du Laboratoire PALETT-A 2.0.
La note prend en compte la qualité de la production finale, la documentation du processus créatif (Archive fertile) et l'intégration des principes de design circulaire.</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).
<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.

Emmanuel, M., & Zhu, B. (2020). Circular design for fashion. Ellen MacArthur Foundation Publishing.
Lewandowski, M. (2016). Designing the business models for the circular economy : Towards the conceptual framework. Sustainability. https://doi.org/10.3390/su8010043.
López-García, A., & Moreno, M. (2024). Circular design systems: Scaling regenerative practices in graphic and textile industries. Journal of Cleaner Production.
McDonough, W., & Braungart, M. (2011). Cradle to cradle : Créer et recycler à l'infini (3e éd., A. Maillard, Trad.). Éditions Alternatives.
Thompson, M. (2017). Rubbish theory : The creation and destruction of value. Pluto Press.
Wahl, D. C. (2025). Designing regenerative cultures : From theory to pedagogical practice. Gaia Education.
</td></tr>
</table>

Fiche Module « Infographie spécifique II »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Infographie spécifique</td><td>Code UE</td><td>UEP130</td><td>ECUE</td><td>Infographe</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEP132</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Matser professionnel</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Design graphique</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>56h</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4" rowspan="2">Présentiel : 56h (4h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (28h) : 2 h</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Wiem CHEKH ROUHOU</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Wiem CHEKH ROUHOU</td></tr>
</table>

Prérequis

Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

- Validation du module Infographie spécifique I (Semestre 1)
- Maîtrise opérationnelle des logiciels Adobe Creative Suite
- Compétences en design éditorial et mise en page
- Appropriation des principes du design circulaire
- Capacité de prototypage et d'itération rapide

Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE

A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- AA1 : Conception de projet professionnel ☐
- AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☐
- **AA3** : Maîtrise des outils numériques ☒
- **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒
- **AA5** : Intégration de la durabilité ☒
- AA6 : Innovation et prospective ☐
- **AA7** : Communication de projet multimodale ☒
- AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
- AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☐
- AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐

Contenu

Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :

Chapitre 1 : Introduction au Circular Design Toolkit (Circular Canvas, Partner Map, Value Chain Canvas).

Chapitre 2 : Prototypage graphique et design éditorial : structures, grilles, systèmes de navigation et hiérarchisation de l'information.

Chapitre 3 : Production éditoriale multipages : catalogues, books photographiques, portfolios et documents de communication du projet PALETT-A

Chapitre 4 : Cartographie des flux circulaires et analyse des parties prenantes : application des outils Circulab au projet transdisciplinaire

Chapitre 5 : Finalisation, optimisation et production des supports éditoriaux éco-responsables (print et digital)

Chapitre 6 : Restitution finale, soutenance professionnelle et capitalisation méthodologique pour transfert de compétences

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage

Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐

- **Apprentissage par projet** : Finalisation du projet entamé en S1 avec production de supports de communication complets (catalogue d'exposition, book photographique, portfolio collectif)

	- **Design Thinking circulaire** : Utilisation systématique des outils Circulab (Circular Canvas, Partner Map, Value Chain Canvas) pour analyser, concevoir et optimiser le projet graphique selon les principes de l'économie circulaire - **Prototypage rapide et itératif** : Cycles courts de conception-test-amélioration avec feedback réguliers, maquettage papier et numérique, validation progressive des productions - **Pédagogie par les pairs et co-évaluation :** Ateliers de critique constructive, feedbacks croisés entre équipes transdisciplinaires, sessions de co-développement professionnel
Techniques d'enseignement :	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* **Ateliers pratiques intensifs (AA1, AA2, AA5)** - Sessions de prototypage éditorial : conception de maquettes papier puis numériques - Workshops techniques InDesign : gabarits, styles, automatisation, exports optimisés - Laboratoires d'impression éco-responsable : tests plastiques/papiers recyclés, encres végétales **Utilisation des outils Circulab (AA1, AA3)** - Atelier Circular Canvas : cartographie du modèle de projet et de ses impacts - Atelier Partner Map : identification et mapping des parties prenantes du projet PALETT-A - Atelier Value Chain Canvas : analyse des flux et opportunités de circularité **Travail collaboratif transdisciplinaire (AA3, AA4, AA5)** - Co-création en équipes mixtes (graphisme/photographie/textile) - Sessions de Design Sprint pour résolution de problèmes complexes - Réunions de coordination hebdomadaires avec documentation collaborative (Google Workspace, Miro) **Présentations orales et pitchs professionnels (AA4)** - Simulations de présentations clients avec feedback structuré - Entraînements aux soutenances devant jury professionnel - Storytelling de projet : narration du processus créatif et des choix stratégiques **Documentation et capitalisation (AA2, AA5)** - Tenue de carnets de processus créatif (analog et digital) - Rédaction de fiches techniques et guides méthodologiques - Production de tutoriels pour transmission aux promotions futures **Serious Games et outils ludiques (AA3, AA5)** - Business Resilience Game pour anticiper les défis du projet - Jeux de rôles : simulation de négociations avec parties prenantes - Challenges créatifs chronométrés pour développer l'agilité **Veille et benchmark (AA1, AA2)** - Analyse critique de projets éditoriaux circulaires exemplaires - Visites virtuelles d'expositions et portfolios professionnels - Sessions de décodage de stratégies éditoriales innovantes
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* **Évaluation diagnostique** - En début de semestre 2 : test de positionnement sur les compétences techniques (InDesign, prototypage) - Auto-évaluation des soft skills (autonomie, gestion de projet, collaboration) **Évaluation formative (continue)** - Feedback hebdomadaires sur les prototypes et maquettes en cours - Évaluation par les pairs (peer-review) lors des ateliers critiques - Auto-évaluation réflexive via carnets de processus - Validation progressive des livrables intermédiaires **Évaluation sommative (certificative)** - Évaluation du projet éditorial final complet (catalogue, book, portfolio) - Soutenance orale professionnelle devant jury transdisciplinaire - Évaluation des outils Circulab appliqués (Circular Canvas, Partner Map, Value Chain Canvas)

Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* **Pour AA1 (Conception de supports éditoriaux circulaires)** - **Pertinence conceptuelle** : Cohérence entre concept créatif et principes du design circulaire - **Application des outils Circulab** : Maîtrise et exploitation du Circular Canvas, Partner Map, Value Chain Canvas - **Qualité de la production éditoriale : Structure, hiérarchie, lisibilité, navigation dans les documents** multipages - **Innovation circulaire** : Propositions créatives pour réduire l'impact environnemental **Pour AA2 (Maîtrise technique design éditorial)** - **Maîtrise d'InDesign** : Utilisation experte des gabarits, styles, automatisations - **Cohérence graphique** : Respect d'une charte graphique sur l'ensemble du document - **Qualité technique des fichiers** : Organisation, nommage, préparation BAT (Bon À Tirer) - **Optimisation éco-responsable** : Choix de formats, résolutions, modes colorimétriques adaptés **Pour AA3 (Cartographie et analyse systémique)** - **Complétude de l'analyse** : Identification exhaustive des parties prenantes et flux de valeur - **Rigueur méthodologique** : Application correcte des outils Circulab - **Pertinence stratégique** : Identification d'opportunités de circularité réalistes - **Qualité de la documentation** : Clarté des cartographies produites **Pour AA4 (Communication professionnelle)** - **Clarté du discours** : Structure, fluidité, argumentation logique - **Qualité des supports visuels** : Présentation professionnelle, lisibilité, impact visuel - **Gestion du temps de parole** : Respect des contraintes temporelles (pitch 5 min, soutenance 15 min) - **Réponses aux questions** : Pertinence, précision, capacité d'argumentation **Pour AA5 (Soft skills et posture professionnelle)** - **Autonomie** : Capacité à gérer son projet sans supervision constante - **Gestion de projet** : Respect des délais, planification, priorisation des tâches - **Collaboration** : Contribution active aux projets d'équipe, communication constructive - **Créativité sous contraintes** : Capacité à innover malgré les limites (temps, budget, matériaux) - **Posture critique/évaluation** : Capacité d'auto-analyse et d'amélioration continue
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* **Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)** **La moyenne minimale de validation est 10.** Composition de l'évaluation **CONTRÔLE CONTINU : A. Livrables intermédiaires** Prototypes maquettes (Semaines 2-4) : Pertinence du concept, faisabilité technique Cartographies Circulab (Semaines 5-7) : Circular Canvas + Partner Map + Value Chain Canvas Présentations d'étape (5 min) (Semaines 4, 8, 11) : Clarté, synthèse, supports visuels **CONTRÔLE CONTINU : B. Engagement et soft skills** Participation active aux ateliers (Continu) : Présence, contribution, esprit collaboratif Documentation processus créatif (Continu) : Rigueur, réflexivité, traçabilité des itérations Évaluations par les pairs (Continu) : Peer-review et feedback constructifs **ÉVALUATION FINALE : A. Projet éditorial final** (Semaine 14) Catalogue/Book PALETT-A complet : Cohérence éditoriale + Qualité technique + Innovation circulaire + Optimisation éco-responsable Dossier technique et outils Circulab : Documentation des outils + Fiches techniques + Bilan environnemental **ÉVALUATION FINALE : B. Soutenance orale finale** Présentation du projet (20 min) : Structure et clarté + Qualité supports visuels + Argumentation Réponses aux questions jury (10 min) : Pertinence et précision + Capacité de défense
Critère d'attribution de la note finale	Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente **Formule de calcul :** **Note finale** = (Contrôle continu × 0,20) + (Évaluation finale × 0,80)

Détail :
- **Contrôle continu (20%)** = Livrables intermédiaires (10%) + Engagement et soft skills (10%)
- **Évaluation finale (80%)** = Projet éditorial final (40%) + Soutenance orale (40%)

Conditions de validation :
- Moyenne générale ≥ 10/20
- Présence obligatoire à la soutenance finale (coefficient éliminatoire)
- Rendu de tous les livrables obligatoires (prototypes, cartographies, projet final)

Bonus possibles (+2 points maximum) :
- Innovation dans l'application du design circulaire : +1 pt
- Qualité remarquable de la documentation et transmission : +0,5 pt
- Engagement différencié dans la collaboration transdisciplinaire : +0,5 pt

Acquis de Formation visés

Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10
		X	X	X		X			

Références bibliographiques

Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.

1. Bakker, C., Den Hollander, M., Van Hinte, E., & Zijlstra, Y. (2014). *Products that last: Product design for circular business models*. TU Delft Library.
2. Benson, C., & Perullo, V. (2018). *Design for sustainability: A step-by-step approach*. Routledge.
3. Bocken, N., De Pauw, I., Bakker, C., & Van Der Grinten, B. (2016). Product design and business model strategies for a circular economy. *Journal of Industrial and Production Engineering*, *33*(5), 308-320. https://doi.org/10.1080/21681015.2016.1172124
4. Braungart, M., & McDonough, W. (2002). *Cradle to cradle: Remaking the way we make things*. North Point Press.
5. Bringhurst, R. (2012). *The elements of typographic style* (4e éd.). Hartley & Marks Publishers.
6. Circulab. (2024a). *Business resilience game*. https://www.businessresiliencegame.com/
7. Circulab. (2024b). *Circular design toolkit*. https://circulab.academy/outils-economie-circulaire/design-circulaire-toolkit/
8. Circulab. (2024c). *Guide d'utilisation du circular canvas*. Circulab Academy.
9. Circulab. (2024d). *Partner map : Cartographier vos parties prenantes*. Circulab Academy.
10. Circulab. (2024e). *Value chain canvas : Analyser votre chaîne de valeur circulaire*. Circulab Academy.
11. Commission Européenne. (2020). *Circular economy action plan*. Publications Office of the European Union. https://ec.europa.eu/environment/circular-economy/
12. Ellen MacArthur Foundation. (2013). *Towards the circular economy: Economic and business rationale for an accelerated transition*. Ellen MacArthur Foundation.
13. Eye on Design. (2024). *AIGA eye on design magazine*. https://eyeondesign.aiga.org/
14. Hochuli, J. (2008). *Le détail en typographie*. B42.
15. Lupton, E. (2014). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students* (2e éd.). Princeton Architectural Press.
16. Moreno, M., De los Rios, C., Rowe, Z., & Charnley, F. (2016). A conceptual framework for circular design. *Sustainability*, *8*(9), 937. https://doi.org/10.3390/su8090937
17. Sherin, A. (2013). *Sustainable thinking: Ethical approaches to design and design management*. Bloomsbury Visual Arts.

Cofinancé par l'Union européenne

PALETTA
ERASMUS+ CBHE

Les parcours concernés

- **Le parcours principal** :
  Master Professionnel en Design espace, Spécialité Architecture d'intérieur

- **Le parcours associé** :
  Master Professionnel en Design image, Spécialité Design graphique



Les enseignants responsables

- Chèma GARGOURI, Design espace
- Inès HACHICHA, Design espace
- Amel MAALOUL, Design graphique

La cible : 21 étudiants

MODULES D'ENSEIGNEMENT

2025 -2026

CC BY NC SA

Les institutions tunisiennes impliquées

Université de Sfax
Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax
ISMM INSTITUT SUPÉRIEUR DE LA MODE DE MONASTIR

Fiche Module « Studio de conception »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Conception</td><td>Code UE</td><td>UEF110</td><td>ECUE</td><td>Studio de conception</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF111</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Architecture d'intérieur</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Professionnel</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td rowspan="2">X</td><td rowspan="3">Semestre</td><td rowspan="3">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4" rowspan="2">Présentiel : 84 h (6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 84h (6h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2,5</td></tr>
<tr><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">5</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Chéma Gargouri</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Chéma Gargouri</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Prérequis</u></td><td colspan="7">Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

Maîtrise des bases en conception spatiale, techniques de représentation 2D/3D, connaissances fondamentales en développement durable, expérience préalable en studio de projet.</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td colspan="7">A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

• AA1 : Conception de projet professionnel ☒
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☒
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☒
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☒
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
• AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Contenu</u></td><td colspan="7">Cet atelier comprend essentiellement les phases suivantes :

<u>Séquence 1 - Cadrage & Diagnostic (Alignement sur les besoins)</u>
<u>Objectif global :</u> Évaluer les prérequis et s'approprier le cadre du projet pluridisciplinaire.
Semaines 1 : Diagnostic, présentation et mise en contexte
- Test de diagnostic des connaissances de base et évaluation des prérequis (conception d'une carte collective qui consiste à restituer les étapes d'élaboration d'un projet en architecture d'intérieur déjà apprises lors de la licence).
- Présentation de la thématique du projet.
- Présentation de l'approche « Design thinking », de ses principales étapes (il s'agit de présenter tout le processus mais en ce qui concerne l'atelier le travail sera arrêté à la phase 4 du prototypage).
- Présentation du planning de travail du projet avec ses différentes phases et les rendus relatifs à chacune d'entre elles.
<u>Séquence 2 - Immersion & Analyse (Comprendre, Analyser)</u>
<u>Objectif global :</u> S'approprier les concepts clés et investiguer le contexte pour identifier les enjeux</td></tr>
</table>

et opportunités.

Semaine 2 : idéation

- Brainstorming sur la thématique générale du projet. Il s'agit de préparer une carte heuristique collective pour présenter la thématique du projet.
- Préparer un questionnaire pour définir les besoins des usagers dont les résultats serviront à établir une fiche persona qui va se décliner en programme du projet (présentation du questionnaire et de ses objectifs).
- Benchmark : présentation des exemples d'espaces à étudier et à analyser par la suite (le fait de présenter aux apprenants les exemples va permettre de gagner du temps, d'éviter la redondance et d'être plus efficace dans l'évolution du travail).

Semaine 3 : analyse et génération de concepts

- Benchmark et SWOT des projets existants : Présentation des résultats et recommandations (correction en groupe pour avoir un meilleur un échange et faire profiter tous les apprenants des remarques).
- Présentation des fiches persona entant qu'outil de travail dans un projet d'architecture d'intérieur.
- Finalisation des fiches persona à partir des résultats du questionnaire.
- Définition du programme du projet et réflexion sur les scénarios d'usage.

Semaine 4 : scénarisation de l'espace

- Analyse du support existant et transposition des scénarios proposés et discutés.
- Restitution générale en groupe (carte heuristique, carte de synthèse, fiche persona…)

Séquence 3 - Conceptualisation (Créer, Évaluer)

Objectif global : Générer et sélectionner des concepts innovants répondant aux enjeux du projet.

Malette technique : Kit matériaux, kit d'échantillons.

Semaine 5 : conceptualisation et conception de l'espace

- Transposition des résultats obtenus en concepts à travers des brainstorming et des cartes heuristiques individuelles.
- Du concept à l'idée : présentation des « moodboard » pour traduire les concepts en idées et en inspirations.
- Discussion et finalisation des concepts/idées du projet.

Semaine 6,7,8 et 9 : développement des concepts et scénarisation détaillée de l'espace

- Recherche de conception de l'espace et développement 2D des plans aménagés, des coupes aménagées, développement 3D en « skething » et modélisation numérique.
- Discussions des recherches et des choix d'idées traduits et exprimés à travers les différents supports.
- Recherches et quête de matériaux appropriés pour les différentes idées du projet.
- Finalisation et validation de l'idée de conception retenue pour le projet.

Semaine 10 : évaluation de la phase de conception

- Présentation individuelle de la phase de recherche.
- Discussion de la démarche, des résultats en termes d'aménagement des espaces et traitement des ambiances à faire pour améliorer et avancer dans le projet.

Séquence 4 - Développement technique (Appliquer, Analyser)

Objectif global : Transformer le concept retenu en solution technique détaillée.

Malette technique : Kit matériaux, kit d'échantillons.

Semaine 11 et 12 : Finalisation et préparation du rendu finale.

- Avancement sur le rendu du projet.
- Développement technique de l'idée de projet retenue (plans et coupes aménagés et traités en 2 D, ambiances 3D développées avec les matériaux appropriés, le choix chromatiques, l'éclairage, l'ameublement et les détails techniques relatifs à la réalisation des idées…).

Séquence 5 - Finalisation & Préparation à la restitution

Objectif global : finaliser le rendu et préparer l'apprenant à l'évaluation finale, le jury.

	Semaine 13 : préparation de l'évaluation finale Préparation de la présentation orale : présentation des principales étapes pour bien préparer le « pitch » (travail en groupe à travers la synthèse de la phase d'analyse et le travail individuel à travers l'affichage des « templates » contenant le rendu demandé) **Semaine 14 : évaluation finale** - Pitch 10 mn par étudiant. - Q&R 10mn. - Restitution et recommandations.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ Présentiel intensif : ateliers en studio, séances de travail encadrées, visites de chantier, workshops thématiques. Il s'agit d'un studio collaboratif, design critique régulier, mentoring par des professionnels, charrettes de conception. - Pédagogie par projet en mode studio, - Accompagnement individualisé, - Critiques collectives, - Approche learning by doing. - Évaluation continue par livrables intermédiaires, - Critiques collectives, - Auto-évaluation, - Présentation finale.
Techniques d'enseignement :	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* - Atelier de Création Collective - Brainstorming et Mind Mapping : Pour aider à la synthèse d'idées complexes et à l'organisation de la pensée dès le début du projet. - Moodboard & Planche de tendances : pour définir l'idée conceptuelle. - suivi personnalisé en petits groupes (4-6 étudiants) - Carnet de Recherche (tenu par l'étudiant dès la première séance).
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* • Évaluation diagnostique (avant l'apprentissage, pour connaître le niveau initial) Évaluation formative (en cours d'apprentissage, pour s'améliorer) ; • Feedbacks réguliers lors des critiques de studio. Évaluation sommative : livrables techniques et soutenance finale. • Évaluation sommative (en fin de séquence, pour valider les acquis) • Autoévaluation (par l'étudiant lui-même) Carnet de bord du processus créatif. • Co évaluation (entre pairs) • Participation aux critiques des projets des pairs. • Observation directe, questionnaire, exposé oral, production écrite, etc.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* - Implication dans les ateliers en présentiel : qualité de votre collaboration, contribution aux brainstormings, esprit d'équipe. - Qualité des interactions lors des séances de critique et d'analyse. - Investissement dans la préparation en amont des séances. - Le respect du planning des rendus de chaque phase du projet.

<table>
<tr><td></td><td>
- Analyse critique de son propre travail et de sa contribution, lors des bilans intermédiaires.
- Pertinence, constructivité et bienveillance des retours formulés envers les projets des autres équipes.
- Pertinence de l'exploration des matériaux.
- Profondeur de la réflexion transdisciplinaire et analyse des besoins
- Valeur créative et originale de la solution.
- Intégration des principes de durabilité et d'économie circulaire.
- Maîtrise technique dans chaque spécialité.
- Cohérence esthétique et conceptuelle entre les disciplines.
- Qualité formelle des prototypes et supports finaux.
- Clarté et conviction de la présentation orale.
- Justification des choix créatifs et écoresponsables.
- Qualité rédactionnelle et de synthèse du dossier écrit.
</td></tr>
<tr><td><u>Mesure d'évaluation</u></td><td>
La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.

Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)
La moyenne minimale de validation est 10.

Moyenne = note contrôle continu x 0.3 + Note jury X 0.7
Note Contrôle continu
- Participation active et constructive (15%)
- Auto-évaluation et capacité réflexive (15%)
Note du jury
- Qualité de la recherche et de l'analyse (20%)
- Innovation et pertinence de la réponse éco-conçue (20%)
- Qualité visuelle, technique et cohérence (15%)
- Qualité de la soutenance et du dossier (15%)
</td></tr>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>
Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente

- Contrôle continu : 30%
- Jury final : 70%
</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>
Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>
Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.

1. Afsa, C. Arnould, N. Assouly, O. Baudoin, C. Belley, G. Borja de Mozota, B.
2. Brument, F. Caleyron, P. Caraës, M-H. Coeur, F. Colin, C. Comte, P. d'Auria-Goux, C. Dogniaux, R. Fischler, R. Goin, B. Heilbrunn, B. Kula, D. Million, P. Machuron, T. Mascaro, F. Sismo. Tortochot, E. Villard, S. (2010). Enseigner le design ? De l'idée à l'exercice.
3. Brown, T. (2014). L'esprit design : Comment le design thinking change l'entreprise et sa stratégie.
4. Martin, B. Hanington, B. (2013). 100 méthodes de design.
5. Mazeau, K. (2008). Planches tendances en décoration d'intérieure.
6. Coles, J. House,N. (2007). Les fondamentaux de l'architecture d'intérieur.

</td></tr>
</table>

Fiche Module « Studio de conception avancée »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Conception</td><td>Code UE</td><td>UEF210</td><td>ECUE</td><td>Studio de conception avancée</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF211</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Architecture d'intérieur</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Professionnel</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td rowspan="2">CC</td><td rowspan="2">X</td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4" colspan="2">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3">Présentiel : 84 h (6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 84h (6h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2,5</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">5</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Inès Hachicha Sahnoun</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Inès Hachicha Sahnoun</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Prérequis</u></td><td colspan="7">Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.
Maîtrise des bases en conception spatiale, techniques de représentation 2D/3D, connaissances fondamentales en développement durable, expérience préalable en studio de projet.</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td colspan="7">A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
• AA1 : Conception de projet professionnel ☒
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☒
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☒
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☒
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☒
• AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☒</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Contenu</u></td><td colspan="7">Cet atelier comprend essentiellement les phases suivantes :
Le projet, en fonction de son ampleur et de sa complexité, peut être développé sur un semestre unique ou s'étendre sur les deux semestres (S1 et S2) * :
Phase 1 : Programme et diagnostic (S1) – Analyse du site, des usages, des contraintes réglementaires et environnementales. Établissement du cahier des charges durable.
Phase 2 : Esquisse et conceptualisation (S1) – Développement du concept, schémas directeurs, premières intentions matérielles et techniques.
Phase 3 : Développement avancé (S2) – Détails d'exécution, sélection des matériaux biosourcés/low-impact, intégration des systèmes techniques (énergie, eau, air).
Phase 4 : Production des documents finaux (S2) – Plans d'exécution, maquette physique/numérique, dossier réglementaire, évaluation environnementale (ACV simplifiée).
Phase 5 : Présentation et soutenance (S2) – Préparation de la communication orale et visuelle, simulation de présentation client, soutenance finale.
* Le développement du semestre S2 se poursuit à partir de la phase 3 du projet.</td></tr>
</table>

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ *Présentiel intensif* : ateliers en studio, séances de travail encadrées, visites de chantier, workshops thématiques. Il s'agit d'un studio collaboratif, design critique régulier, mentoring par des professionnels, charrettes de conception. - Pédagogie par projet en mode studio, - Accompagnement individualisé, - Critiques collectives, - Approche learning by doing. - Évaluation continue par livrables intermédiaires, - Critiques collectives, - Auto-évaluation, - Présentation finale.
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* - Charrette de conception sur un site réel (AA1, AA2), - Atelier de prototypage de solutions low-tech (AA2), - Revue de projet avec intervenant professionnel (AA4), - Simulation d'étude d'impact (AA3).
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* • Évaluation diagnostique (avant l'apprentissage, pour connaître le niveau initial) Évaluation formative (en cours d'apprentissage, pour s'améliorer) ; • Feedbacks réguliers lors des critiques de studio. Évaluation sommative : livrables techniques et soutenance finale. • Évaluation sommative (en fin de séquence, pour valider les acquis) • Autoévaluation (par l'étudiant lui-même) Carnet de bord du processus créatif. • Co évaluation (entre pairs) • Participation aux critiques des projets des pairs. • Observation directe, questionnaire, exposé oral, production écrite, etc.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* • Cohérence globale du projet, intégration des enjeux durables, réponse au programme, innovation spatiale. • Pertinence des méthodologies appliquées, profondeur de la recherche conceptuelle, capacité à innover dans les solutions proposées. • Qualité et exhaustivité des documents techniques, respect des normes, rigueur des calculs et justifications environnementales. • Clarté de la présentation, qualité de l'argumentation, capacité à répondre aux questions, professionnalisme de la communication.

<table>
<tr><td><u>Mesure d'évaluation</u></td><td>La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.
Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)
La moyenne minimale de validation est 10.
Livrables intermédiaires (S1 & S2) :
Cahier des charges durable & esquisses (AA1, AA2) : 25%
Dossier technique complet (fin S2) :
Plans d'exécution, sélection matériaux, calculs (AA3) : 35%
Soutenance finale et présentation (fin S2) :
Oral, supports visuels, maquette (AA4) : 40%</td></tr>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente
Livrables intermédiaires : 25%
Dossier technique : 35%
Soutenance finale : 40%</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).
<table><tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr></table></td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Indiquer les principales références bibliographiques associées à cet ECUE.
McDonough, W., & Braungart, M. (2023). Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things – Updated Edition. North Point Press.
Brownell, B. (2024). Transmaterial Next: A Catalog of Materials and Technologies for the Future of Design. Princeton Architectural Press.
Deplazes, A. (Ed.). (2023). Constructing Architecture: Materials, Processes, Structures – A Handbook. Birkhäuser.
Yeang, K. (2023). The Green Design Handbook: Sustainable Design for Interior Spaces. Routledge.
Guides techniques : *RE2020, Labels BREEAM/LEED/WELL, Cahiers techniques du CSTB.
Revues professionnelles : Detail, L'Architecture d'Aujourd'hui, Intramuros, EcoBuilding Pulse.</td></tr>
</table>

Note pédagogique *:*

Le Studio de Conception Avancée constitue le cœur de la formation professionnelle en Master. Il vise à synthétiser et à approfondir l'ensemble des compétences acquises dans les autres ECUE, à travers un projet intégrateur ambitieux et réaliste. L'accent est mis sur la démarche de conception responsable, la maîtrise technique et la capacité à communiquer et défendre un projet auprès de différents interlocuteurs (clients, experts, collaborateurs). Le studio fonctionne comme un laboratoire de conception où l'étudiant est accompagné dans une démarche d'innovation environnementale et de réflexion critique sur sa pratique future. Il prépare directement à l'entrée dans la vie professionnelle ou à la poursuite en diplôme supérieur.

Fiche Module « Spécifique Institution I »

<table>
<tr><td>Unité D'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité optionnelle</td><td>Code UE</td><td>UEO150</td><td>ECUE</td><td>Spécifique institution</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEO151</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Graphique</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="2">Semestre</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>42h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3">Présentiel : 42h (3h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 28 h (2h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Amel Maaloul</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Amel Maaloul</td></tr>
<tr><td colspan="9">Objectif général du Semestre
Analyser le contexte d'un projet de design image et concevoir une identité visuelle cohérente et adaptée à un public jeunesse, en s'appuyant sur une méthodologie de projet structurée.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Prérequis</td><td colspan="7">Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.
Au début du Semestre 1, l'étudiant(e) doit disposer des connaissances et compétences suivantes :
• Connaissances générales en design image, design de signalétique et design durable
• Bases en normes compositionnelles : - dessin de signes, symboles et pictogrammes//- illustration et création graphique//- typographie, couleur et charte graphique.
• Capacité à : - identifier, comparer et styliser des éléments visuels (lignes, formes, pictogrammes, illustrations, maquettes) // - Analyser et lire un espace (notions de base).
• Connaissances initiales des méthodes de : - stylisation et recomposition graphique// - composition visuelle// - Sensibilisation aux liens entre image et espace.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</td><td colspan="7">A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
• AA1 : Conception de projet professionnel ☒
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☐
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☒
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☐
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
• AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐</td></tr>
<tr><td colspan="2">Contenu</td><td colspan="7">Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :
Chapitre 1 : Introduction, révision des prérequis et cadrage du projet (2 à 3 semaines)
- Réactivation des connaissances fondamentales
- Débats, échanges et exposés
- Apports théoriques : communication visuelle
- Image, graphisme, illustration
- Typographie et couleur
- Introduction à la signalétique (définitions, types, usages)</td></tr>
</table>

	- Présentation du sujet : - "Identité visuelle et signalétique pour une bibliothèque jeunesse" - Introduction aux démarches de recherche et à la méthodologie de projet **Chapitre 2 : Analyse et recherche (3 à 4 semaines)** - Etude du lieu et du contexte. - Analyse des publics cibles. - Contraintes techniques, réglementaires et normatives. - Recherche documentaire et références visuelles. - Élaboration de moodboard et pistes créatives. **Chapitre 3 : Conception de l'identité visuelle (6 à 8 semaines)** - Définition des valeurs et du style graphique. - Conception du logo. - Choix typographiques adaptés au public jeunesse. - Palette chromatique, motifs et illustrations. Élaboration de la charte graphique.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ •L'apprentissage par projet •L'apprentissage par résolution de problèmes •La pédagogie active et collaborative
Techniques D'enseignement :	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • Brainstorming et idéation collective (AA3, AA4, AA5) • Recherche documentaire et analyse de références (AA1, AA2) • Travail en groupe collaboratif (AA1) • Présentation orale et critique collective • Prototypage, maquettes et simulations spatiales
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un Étudiant, le "comment".* • Évaluation diagnostique : analyse des acquis initiaux • Évaluation formative : suivis intermédiaires, critiques de projet, rendus partiels • Évaluation sommative : jury final et présentation du projet • Autoévaluation et coévaluation : retours réflexifs sur la démarche de projet • Outils : observation directe, dossier de projet, présentation orale, productions graphiques.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* • Pertinence de l'analyse du contexte (AA2) • Cohérence et qualité de l'identité visuelle (AA10) • Originalité et pertinence des concepts créatifs (AA3) • Respect des consignes, des normes et des contraintes • Clarté de l'argumentation et qualité de la présentation oral

<table>
<tr><td><u>Mesure d'évaluation</u></td><td>La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.

Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum) La moyenne minimale de validation est 10.

Contrôles continus / rendus intermédiaires : 30 %
• Analyse et recherche (AA1, AA2, AA3, AA4)
• Pistes créatives et identité visuelle (AA5, AA6, AA8)
Jury final (projet complet) : 70 %
• Identité visuelle
• Présentation finale et argumentation</td></tr>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente

La note finale est calculée comme suit :
- Évaluation formative (rendus intermédiaires) : 30 %
- Évaluation sommative (jury final) : 70 %</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage Visés par le programme (AAP).

<table><tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>1. Griselin, Madelaine et al. « Les images », dans Guide de la communication écrite, Paris, Dunod, 1992.
2. Beltran, Alain, et Pascal Griset. Histoire des techniques aux XIXe et XXe siècles. Paris, France : Armand Colin, 1990.
3. Imagination et invention : 1965-1966. Édité par Nathalie Simondon et Jean-Yves Chateau. 1 vol. Paris : PUF, 2014.
4. Mainguy, F ; Conduite de projet : De l'idée à la réalisation (2e éd.). Eyrolles. 2020.
5. Baxter, M ; Produit design : méthodes et pratiques de conception. Dunod.2011.
6. Brown, T ; L'esprit design : Comment le design thinking change l'entreprise et sa stratégie. Pearson.2014.
7. Madeline Dembour ; Un logo ! Comment faire pour gérer l'identité visuelle. Edi.pro. Belgique. 2009
8. Jean-François D'Hein ; informatique commerciale. Editeur, Bréal.2004
9. Philippe Malaval, Jean-Marc Découdin avec la collaboration de Christophe Bénaroya ; PentaCom communication : théorie et pratiques. PEARSON édition. France. 2005
Webographie :
1. https://www.studio-helioscope.com/la-signaletique-interieure-cest-quoi/
2. https://books.openedition.org/pressesenssib/634?lang=fr
3. https://mediatheque.seine-et-marne.fr/fr/une-nouvelle-signaletique-inclusive-et-durable
4. https://signaletique.art/interieure/bibliotheque-design</td></tr>
</table>

Fiche Module « Spécifique institution II »

<table>
<tr><td>Unité D'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité optionnelle</td><td>Code UE</td><td>UEO250</td><td>ECUE</td><td>Spécifique institution</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEO251</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Graphique</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="3">Semestre</td><td rowspan="3">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>42h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3">Présentiel : 42h
(3h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 28 h (2h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">….</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Amel Maaloul</td></tr>
</table>

Objectif général du Semestre

Concevoir, intégrer et matérialiser un système de signalétique fonctionnel, lisible et inclusif, puis présenter un projet de design complet et argumenté.

Prérequis	*Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.* • Une identité visuelle structurée et cohérente. • La maîtrise des bases de : - logo / -charte graphique / -typographie et couleur. • Des notions consolidées de : -lecture de l'espace / - relation image - espace. • Une capacité à : - argumenter des choix graphiques / - travailler en équipe / -produire des supports visuels intermédiaires.
Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE	A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de : • **AA1** : Conception de projet professionnel ☒ • **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒ • AA3 : Maîtrise des outils numériques ☐ • **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒ • **AA5** : Intégration de la durabilité ☒ • AA6 : Innovation et prospective ☐ • **AA7** : Communication de projet multimodale ☒ • AA8 : Veille professionnelle structurée ☐ • **AA9** : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒ • **AA10** : Gestion de contraintes complexes ☒
Contenu	**Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :** **Chapitre 4 : Conception de la signalétique et intégration spatiale (8 semaines)** - Conception graphique des éléments signalétiques - Scénarisation des messages - Hiérarchisation de l'information - Choix des matériaux, finitions et supports - Analyse de l'espace, flux et usages - Plans d'implantation et simulations - Prototypage et tests de lisibilité

	Chapitre 5 : Prototypage, validation et ajustements (4 semaines) - Fabrication de prototypes et maquettes - Tests en situation - Ajustements graphiques et spatiaux **Chapitre 6 : Restitution et évaluation finale (2 semaines)** - Présentation orale et visuelle - Dossier final argumenté
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ • L'apprentissage par projet • L'apprentissage par résolution de problèmes • La pédagogie active et collaborative
Techniques D'enseignement :	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* • Recherche documentaire et analyse de références (AA1, AA2) • Travail en groupe collaboratif (AA1) • Présentation orale et critique collective • Prototypage, maquettes et simulations spatiales
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un Étudiant, le "comment".* • Évaluation diagnostique : analyse des acquis initiaux • Évaluation formative : suivis intermédiaires, critiques de projet, rendus partiels • Évaluation sommative : jury final et présentation du projet • Autoévaluation et coévaluation : retours réflexifs sur la démarche de projet Outils : observation directe, dossier de projet, présentation orale, productions graphiques.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* • Cohérence et qualité de l'identité visuelle • Lisibilité, fonctionnalité et intégration spatiale de la signalétique • Originalité et pertinence des concepts créatifs • Qualité des supports visuels et du prototypage • Respect des consignes, des normes et des contraintes • Clarté de l'argumentation et qualité de la présentation orale

Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.*
	Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)
	La moyenne minimale de validation est 10.
	• **Contrôles continus / rendus intermédiaires** : 30 %
	  ○ Analyse et recherche (AA)
	  ○ Pistes créatives et identité visuelle (AA, AA)
	• **Jury final (projet complet)** : 70 %
	  ○ Identité visuelle (AA)
	  ○ Signalétique et intégration spatiale (AA)
	  ○ Présentation finale et argumentation (AA)

<table>
<tr><td><u>Critère d'attribution de la note finale</u></td><td>Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente

La note finale est calculée comme suit :
• Évaluation formative (rendus intermédiaires) : 30 %
• Évaluation sommative (jury final) : 70 %</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage Visés par le programme (AAP).

<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Références bibliographiques :
1. Griselin, Madelaine et al. « Les images », dans Guide de la communication écrite, Paris, Dunod, 1992.
2. Beltran, Alain, et Pascal Griset. Histoire des techniques aux XXe siècles. Paris, France : Armand Colin, 1990.
3. Imagination et invention : 1966. Édité par Nathalie Simondon et Jean-Yves Chateau. 1 vol. Paris : PUF, 2014.
4. Mainguy, F ; Conduite de projet : De l'idée à la réalisation (2e éd.). Eyrolles. 2020.
5. Baxter, M ; Produit design : méthodes et pratiques de conception. Dunod.2011.
6. Brown, T ; L'esprit design : Comment le design thinking change l'entreprise et sa stratégie. Pearson.2014.
7. Madeline Dembour ; Un logo ! Comment faire pour gérer l'identité visuelle. Edi.pro. Belgique. 2009
8. Jean-François D'Hein ; informatique commerciale. Editeur, Bréal.2004
9. Philippe Malaval, Jean-Marc Découdin avec la collaboration de Christophe Bénaroya ; PentaCom communication : théorie et pratiques. PEARSON édition. France. 2005
Webographie :
1. https://www.studio-helioscope.com/la-signaletique-interieure-cest-quoi/
2. https://books.openedition.org/pressesenssib/634?lang=fr
3. https://mediatheque.seine-et-marne.fr/fr/ -nouvelle-signalétique-inclusive-et-durable
4. https://signaletique.art/interieure/bibliotheque-design</td></tr>
</table>

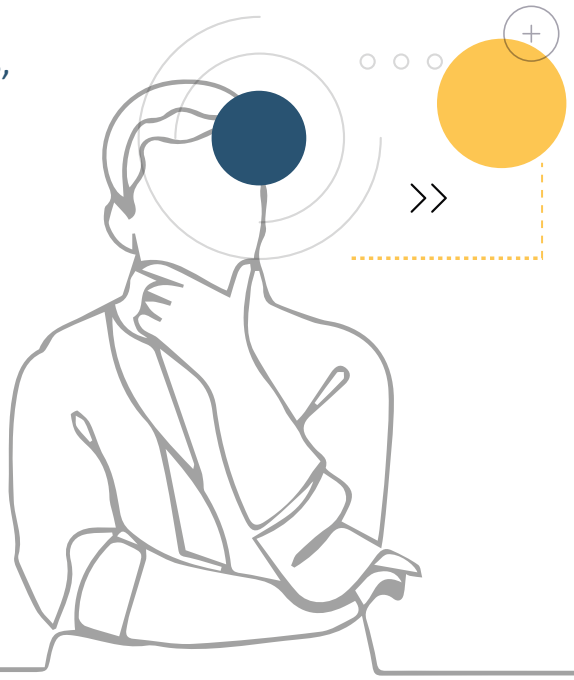
Cofinancé par l'Union européenne

PALETT·A
ERASMUS+ CBHE

Les parcours concernés

- **Le parcours principal** :
  Master Professionnel en Design Produit, Spécialité Création Artisanale

- **Le parcours associé** :
  Master Professionnel en Arts Visuels, Spécialité Céramique



Les enseignants responsables

- Azza STAMBOULI, Design Produit
- Mohamed DHAHBI, Design Produit
- Imen AMOURI, Céramique

La cible : 21 étudiants

MODULES D'ENSEIGNEMENT

2025 -2026

CC BY NC SA

Les institutions tunisiennes impliquées

Université de Sfax
Institut Supérieur des Arts et Métiers de Sfax
ISMM INSTITUT SUPERIEUR DE LA MODE DE MONASTIR

Fiche Module « Méthodologie de projet I »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale 1</td><td>Code UE</td><td>UEF110</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de projet appliqué I</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF111</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Design produit</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="2">Semestre</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td colspan="2" rowspan="3">Mixte</td><td rowspan="3">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="3" rowspan="2">Présentiel : 84h/(6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 84 h (6h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Azza Stambouli</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Azza Stambouli
Mohamed Dhahbi</td></tr>
</table>

<u>Prérequis</u>

Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

- Connaissances théoriques en design : culture générale en design, histoire du design, analyse de l'objet, design écologique…
- Connaissance pratique en design : notion de base en dessin et en représentation visuelle et tridimensionnelle (phase de conceptualisation : croquis et esquisses, phase d'expérimentation : volumes, maquettes et prototypes, outils de stylisation et de modélisation …)
- Compétences transversales : linguistiques, communicationnelles, entrepreneuriales et capacité à travailler en équipe.

<u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u>

A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- **AA1** : Conception de projet professionnel ☒
- **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒
- **AA3** : Maîtrise des outils numériques ☒
- **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒
- **AA5** : Intégration de la durabilité ☒
- **AA6** : Innovation et prospective ☒
- **AA7** : Communication de projet multimodale ☒
- AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
- **AA9** : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
- AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐

<u>Contenu</u>

Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :

Séquence 1 : (Deux séances : entrée en matière : aperçu général et spécifique)

Séance 1 : Diagnostic initial et réactivation des connaissances

Qcm évolutif sur les connaissances de base par rapport à la discipline et récapitulatif

Séance 2 : Exploration du thème du projet – L'écologie

Définition du champ d'exploration du projet semestriel : l'écologie

- <u>Brainstorming</u> à propos de la notion de l'écologie, du recyclage et différents matériaux écologiques et recyclables et leurs caractéristiques : nuage de mots ;

- Sensibilisation des étudiaient et travail en groupe : 2h pour se documenter sur le sujet et préparer une petite présentation
- Exposé de synthèse sur les différentes dimensions de l'écologie

Jeux de carte interactif : matériaux- objets- verbes pour stimuler l'imagination de l'étudiant

Evaluation pour connaitre le degré d'assimilation des étudiants par rapport au début de la séance

- Exercices à la maison : enquête sur terrain et documentations : questionnaire, interview sur la thématique du recyclage des papiers avec des artisans locaux

Séquence 2 : (une séance : Exploration thématique – Phase analytique descriptive)

Séance 3 : Découverte et sensibilisation au recyclage du papier

- Exposé des étudiants par groupe sur le recyclage du papier

Invitation d'un expert industriel -ANGED - capsa papier en présentiel

Présentation synthétique : ppt - vidéo de témoignage cuillère code

Podcast / en présentiel : avis d'un artiste - designer local Med Amine Hamouda

- Définir le cadre de l'exercice

Exemple : Créations autour de l'objet-lumière ou de l'objet décoratif…, lieu /objet / cible

Lieu : Une maison d'hôtes écologique « Dar Loungo » - « Hubdesign »

Cible : Un public sensibilisé aux valeurs écologiques et au développement durable.

Objet : luminaire ; objet décoratif ; présentoir d'expo, tissage

- Exercice : recherche sur différents objets écologique et éco responsable et leurs designers

Documentation sur les différents types de luminaire et objets décoratifs

Séquence 3 : (trois séances : phase analytique réflexive)

Séance 4 : Observation et enquête sur terrain ; visite et enquête sur terrain du lieu : Dar Loungo – Hub design

Exercice : Documentation ; photos, vidéo et reportage et analyse

Séance 5 : Analyse des données et formulation de la problématique

- analyse de l'enquête sur terrain et brainstorming afin de formuler la problématique.

Exercice : Réaliser une planche descriptive de la problématique

Séance 6 : Étude de référence et analyse critique de l'existant

Étude benchmark - analyse de l'existant : analyse des produits similaire existant à partir d'une étude connotative et dénotative afin de dégager les points forts et les points faibles des différents produits. Développer les différentes contraintes de son projet ainsi que les solutions adéquates.

Réalisation du DS1 : dossier de recherche + planche de problématique + analyse des objets des existants

Exercice : réaliser une planche d'étude de l'existence

Séquence 4 : (trois séances : inspiration et idéation)

Séance 7 : présentation sur la valorisation du patrimoine local : exemple : foire de l'artisanat – les concours d'innovation – exemple d'artisans et designers tunisiens participants à l'échelle nationales et internationales : Milan Design Week

Définir la source d'inspiration : poterie Rwached en lien avec le patrimoine territorial

Exposé du catalogue et histoire de l'association + cuillère code : catalogue image

Les inviter à visiter le Hub design pour voire les exemples de poteries réels

Exercice à la maison : réaliser la planche de la source d'inspiration

Séance 8 : Visite association Rwached en binôme avec l'atelier céramique de Sfax

Contact avec les artisans et interview sur les différentes techniques de réalisation et manipulations de la matière argile

Workshop interdisciplinaire : design, céramique et créativité

Collecte de matériaux locaux, de déchets inspirants et projection des ébauches d'idées sur les

	poteries de l'enseigne Rwached. Exercice : collecte photos, échantillons de texture, palette couleurs, matériaux…. Pour la réalisation de la moodboard / planche d'ambiance en rapport avec la source d'inspiration : poterie Rweched **Séance 9** : Structuration et concrétisation graphique des idées Mindmapping : visualisation des idées de manière structurée pour faciliter la compréhension et l'exploration de nouvelles pistes d'idéation rédiger un cahier de charge. - Sketching : établir un lien logique entre le cahier de charge et la concrétisation graphique du projet, réaliser des croquis pour donner forme aux idées et les communiquer visuellement. - Utilisation de la mallette pédagogique : carnet de croquis, outils, échantillons des matériaux requis, pigments naturels, - Exercices : finalisation des planches d'idéation **Séquence 5 : (trois séances : expérimentation et finalisation de la proposition finale)** **Séance 10** : Validation de la piste créative et planification du produit final Avancer dans les croquis pour la validation du produit final ou de la piste finale Exercice : réaliser la planche du produit final avec les annotations Ramener différents types de papiers, colle, eau, récipient, tamis, bâton, mixeur, tissus, barbotine, feuille et fleurs séchés, journaux, pigments naturels, ficelles, moule, … **Séance 11** : Expérimentation des matériaux et techniques de fabrication Commencer les essaie pour la réalisation des nouveaux types de papiers avec la technique du Paper Clay, la technique du papier mâché, la technique de fabrication du papier traditionnel, moulage, … Leur montrer des échantillons de papiers, des vidéos tutoriels, des photos d'objets Exercice : finaliser les essaies à la maison Ramener des plantes et des fleurs naturelles, rouleau à pâtisserie pour réaliser l'impression, des tampons, des fils colorées, des aiguilles, … **Séance 12** : Gravure, impression et réalisation de la pré-maquette Réaliser la gravure de certains motifs naturels à travers la technique d'impression, Dessiner les motifs en lien avec le produit final et les coudre sur le papier Réaliser les Pré maquette d'aspect Exercice : finaliser le travail de la prémaquette **Séquence 6 : (deux séances : prototypage et Fabrication, (lab))** **Séance 13** : Prototypage et choix des procédés de fabrication Début de la phase du prototypage : Choix du mode de fabrication, les modifications adaptées (modelage, moulage, impression 3D, découpe laser, gravure, façonnage, ajourage, … pour assurer la qualité du prototype ou du produit final Exercice : mettre au propre le travail pour le jury **Séance 14** : Présentation et évaluation finale, Jury final, invitation d'un expert professionnel.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ **Approche pédagogique** : La matière repose sur une pédagogie de projet intégrée favorisant l'autonomie. L'étudiant passe du statut d'apprenant à celui de chercheur-créateur. L'articulation entre théorie (méthodologie) et pratique (expérimentation matière) est assurée par des ateliers de cocréation. **Dispositif d'accompagnement** : Mise en place d'un tutorat hebdomadaire et de ressources en ligne (vidéos de démonstration technique) accessibles 24h/24 sur l'application de

	l'établissement ou le groupe sur les ressources sociales. L'enseignement repose sur une pédagogie active combinant cours interactifs, ateliers pratiques et travail par projet. Les étudiants développent des projets concrets, encadrés par des séances de suivi et de revues collectives. Les outils numériques (Google Workspace, Miro, kahoot, google forms) facilitent la collaboration et la documentation. L'apprentissage est complété par des activités de recherche-création, d'expérimentation et par des rencontres professionnelles liant théorie et pratique. **Utilisations des outils pédagogiques :** • Mallette pédagogique : (kit méthodologiques, fiches, gabarits de dossier, jeu de carte, carte avec cuillère code, outils, échantillons : matériaux, pigments, textures, carnet de croquis,) • Plateforme numérique moodle (mise en ligne d'exercice et corrections, documentations, échanges et commentaires) • Outils créatifs : carnet de bord, fiche de moodboard, logiciel de sketching, application de traitement d'image • Méthodes de réalisation : enquête sur terrain : visites, photos, vidéos, … sketching, maquettage et prototypage, expérimentation, …
Techniques d'enseignement :	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisées dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* **1. Techniques de Créativité et d'Idéation :** • Mind Mapping / Schématisation heuristique (AA3) : Pour aider à la synthèse d'idées complexes et à l'organisation de la pensée dès le début du projet. • Moodboard & Planche de tendances (AA1, AA5) : Technique visuelle pour définir l'univers esthétique et conceptuel à partir de sources d'inspiration. **2. Techniques d'Analyse et de Terrain:** -Immersion In Situ (AA3) : Observation directe et prise de notes sur le terrain (ateliers d'artisans, points de vente, hub Design, Foires…) pour collecter des données réelles. -Analyse de cycle de vie simplifiée (AA2) : Technique spécifique pour évaluer l'impact environnemental du projet (éco-conception). **3. Techniques de Prototypage et d'Expérimentation** -Maquettage rapide (AA4, AA5) : Utilisation de matériaux pauvres (carton, papier, Fibre, …) pour tester les volumes et les formes avant la réalisation finale. -Ateliers d'expérimentation matières (AA4) : Manipulation directe des pigments, fibres et argiles pour comprendre les propriétés physiques et esthétiques. **4. Techniques de Communication et de Feedback** -Pitch (AA6) : Présentation ultra-rapide et convaincante du concept pour apprendre à synthétiser l'argumentaire. -Galerie de marche (AA2, AA6) : Les travaux sont affichés au mur ; les étudiants circulent et laissent des commentaires (post-it) sur les projets de leurs pairs pour favoriser la co-évaluation. **5. Techniques Numériques (Hybridation)** -Veille collaborative sur Miro ou Pinterest (AA1, AA3) : Pour mutualiser les recherches documentaires et iconographiques entre les étudiants.

	-Portfolio numérique évolutif (AA5) : Compilation structurée des étapes du projet sur la plateforme Moodle.
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* **Évaluation Diagnostique (Au début) :** -Modalité : Questionnaire d'auto-positionnement ou échange dirigé. -Objectif : Identifier les prérequis des étudiants en matière de recherche documentaire et de sensibilisation au développement durable. -**Évaluation Formative (En cours d'apprentissage : Le Suivi) :** -Modalité : Corrections hebdomadaires (critiques à la table) et revues de projet collectives. -Outil : Suivi du Carnet de bord pour évaluer la progression, la curiosité et l'expérimentation plastique (échantillons, tests matières). -Feedback : Retour immédiat pour permettre à l'étudiant d'ajuster sa démarche avant l'examen final. -**Auto-évaluation et Co-évaluation (Engagement) :** -Modalité : Présentations. -Objectif : Développer l'esprit critique de l'étudiant qui doit juger son propre travail et celui de ses pairs selon une grille de critères transversaux. **-Évaluation Sommative (En fin de semestre - Le Jury) :** -Modalité : Soutenance orale devant un jury composé d'enseignants et d'experts du secteur. Livrables : Un dossier méthodologique (théorique) et un prototype ou une maquette d'intention (pratique). Objectif : Valider l'acquisition définitive des compétences de conception et de communication professionnelle.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* L'évaluation s'appuie sur des critères précis permettant de mesurer le degré de maîtrise de chaque acquis d'apprentissage : **1. Pour les AA liés à l'Analyse et la Recherche (AA2, AA3) :** -Pertinence de la problématique : Capacité à identifier un besoin réel en lien avec l'artisanat et le développement durable. -Rigueur de l'enquête : Qualité et diversité des sources documentaires et des données de terrain (photos, interviews, échantillons). -Esprit de synthèse : Capacité à extraire les enjeux clés d'une recherche. **2. Pour les AA liés à la Conception et l'Expérimentation (AA1, AA4, AA5) :** -Innovation et créativité : Originalité de la réponse plastique et respect de la démarche d'éco-conception (choix des matériaux, pigments naturels, etc.). -Faisabilité technique : Maîtrise des processus de transformation de la matière et qualité du prototype/maquette. -Respect du processus : Conformité aux étapes de la méthodologie de projet (de l'idée à la réalisation). **3. Pour les AA liés à la Communication et Posture (AA6) :** -Clarté de l'argumentation : Capacité à justifier ses choix créatifs de manière logique et convaincante. -Qualité des supports visuels : Soin apporté au carnet de bord, aux planches de tendances

	(moodboards) et aux documents graphiques. -Maîtrise du lexique professionnel : Utilisation correcte des termes spécifiques au design et aux métiers d'art. **4. Critères transversaux :** -Autonomie et engagement : Assiduité aux séances et progression entre chaque correction. -Gestion du temps : Respect du calendrier de rendu et des jalons du projet.
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum) La moyenne minimale de validation est 10. La note finale de l'ECUE est attribuée sur une échelle de 0 à 20 (moyenne de validation : 10/20). La répartition des coefficients respecte la règle du 30% (Contrôle Continu) et 70% (Examen Final) comme suit : **1. Régime de Contrôle Continu (30%)** Ce volet mesure l'implication constante de l'étudiant et sa progression méthodologique. -Participation et engagement (10%) : Évaluation de la présence active et de l'apport critique lors des revues de projet (AA1, AA6). -Auto-évaluation et réflexivité (10%) : Évaluation du carnet de bord documentant le processus de recherche (AA3). -Évaluation collaborative (10%) : Capacité à évaluer le travail de ses pairs de manière constructive (AA6). **2. Examen Final / Jury (70%)** Conformément au manuel, le jury final évalue l'aboutissement du projet selon quatre critères précis : -Recherche et analyse (20%) - [AA2, AA3] : Rigueur de l'enquête de terrain et pertinence de la problématique transdisciplinaire. -Innovation éco-conçue (15%) - [AA2, AA5] : Capacité à intégrer des solutions durables et originales dans la conception. -Qualité technique et esthétique (15%) - [AA4, AA5] : Maîtrise de la réalisation des prototypes et qualité des finitions (matières, pigments, textures). -Soutenance et dossier (20%) - [AA6] : Clarté de l'argumentation orale, force de conviction et qualité de synthèse du document écrit.
Critère d'attribution de la note finale	*Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente* La moyenne finale de l'ECUE « Méthodologie de projet » est calculée selon la formule suivante : **1. Contrôle Continu (30%) :** DS 1 : Carnet de bord et Auto-évaluation (AA3) : 50% de la note du contrôle continu (soit 15% de la note globale). DS 2 : Participation et Évaluation collaborative (AA6) : 50% de la note du contrôle continu (soit 15% de la note globale). **2. Examen Final - Jury (70%) :** Recherche et Analyse (AA2, AA3) : 28,5% de la note du jury (soit 20% de la note globale). Innovation éco-conçue (AA2, AA5) : 21,5% de la note du jury (soit 15% de la note globale). Qualité technique et esthétique (AA4, AA5) : 21,5% de la note du jury (soit 15% de la note globale). Soutenance et Dossier (AA6) : 28,5% de la note du jury (soit 20% de la note globale).

<table>
<tr>
<td><u>Acquis de Formation visés</u></td>
<td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).
<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td><u>Références bibliographiques</u></td>
<td>

1. Verganti, R. (2017). Design-driven innovation : Innover en donnant du sens. Paris : De Boeck
2. Philippe Schiesser. (2017). Éco-conception : Méthodes, outils et retours d'expériences. Paris : Dunod.
3. Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2021). Design pour la durabilité : Un cadre du produit aux systèmes sociotechniques. Paris : Routledge.
4. Bonnardel, N. (2009). Activités de conception et créativité : Approches cognitives et ergonomiques. Paris : Presses Universitaires de France.
5. Moles, A. & Rohmer, E. (1977). Théorie des objets. Paris : U.G.E.

</td>
</tr>
</table>

Fiche Module « Méthodologie de projet II »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale 1</td><td>Code UE</td><td>UEF210</td><td>ECUE</td><td>Méthodologie de projet appliqué II</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF211</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Design produit</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td></td><td colspan="2" rowspan="3">Mixte</td><td rowspan="3">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td></tr>
<tr><td>Projet</td><td>84h</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4" rowspan="2">Présentiel : 84h/(6h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 84 h (6h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">7</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Azza Stambouli</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Azza Stambouli
Mohamed Dhahbi</td></tr>
</table>

Prérequis	*Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.* • Connaissances théoriques en design : culture générale en design, histoire du design, analyse de l'objet, design écologique… • Connaissance pratique en design : notion de base en dessin et en représentation visuelle et tridimensionnelle (phase de conceptualisation : croquis et esquisses, phase d'expérimentation : volumes, maquettes et prototypes, outils de stylisation et de modélisation …) • Compétences transversales : linguistiques, communicationnelles, entrepreneuriales et capacité à travailler en équipe
Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE	**A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :** • **AA1** : Conception de projet professionnel ☒ • **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒ • **AA3** : Maîtrise des outils numériques ☒ • **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒ • **AA5** : Intégration de la durabilité ☒ • **AA6** : Innovation et prospective ☒ • **AA7** : Communication de projet multimodale ☒ • **AA8** : Veille professionnelle structurée ☒ • **AA9** : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒ • **AA10** : Gestion de contraintes complexes ☒
Contenu	**Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :** - **Séquence 1 : (Trois séances : Introduction et exploration)** Objectif : Introduire la démarche du Design Thinking et analyser un contexte artisanal réel en lien avec le recyclage du papier. **Séance 1** : Découverte du module et principes du Design Thinking Présentation du module, des objectifs et de la démarche du Design Thinking. Étude de cas : design et durabilité dans l'artisanat. Exercice : Réaliser une carte d'empathie pour un utilisateur ou artisan cible.

	Séance 2 : Observation et création du persona utilisateur Collecte de données sur le terrain : observation, interviews avec artisans. Synthèse et création d'un persona utilisateur représentatif (profil, besoins, motivations, contraintes). Exercices à la maison : Réaliser une fiche persona illustrée (photo, bio, attentes, frustrations) **Séance3** : Définition du problème et cadrage du projet Reformulation du défi : Comment pourrions-nous... ? Traduction des besoins du persona en objectifs de conception. - Exercices à la maison : Rédiger la problématique de projet à partir du persona - **Séquence 2 : (Trois séances : Idéation et conception)** Objectif : Générer, structurer et représenter des idées innovantes adaptées à l'éco-conception **Séance 4** : Techniques d'idéation créative (3h théorie + 3h pratique) Méthodes : brainstorming, mind mapping, SCAMPER - Exercice : Produire trois pistes créatives illustrées **Séance 5** : Structuration du concept et moodboard Construction d'un concept cohérent (valeurs, usages, forme). Exercice : Créer un moodboard et une fiche concept **Séance 6** : Présentation du laboratoire de recyclage du papier Présentation et démonstration des machines. Atelier collectif : expérimentation du recyclage du papier artisanal. Exercice : Documenter le processus à travers une fiche technique illustrée. - **Séquence 3 : (Quatre séances : Expérimentation et prototypag)** Objectif : Expérimenter les matériaux, tester les idées et développer un prototype fonctionnel **Séance 7** : Co-création et exploration des matériaux Découvrir et tester différents matériaux recyclés pour inspirer la conception EXCERCICE : Réaliser une série de tests de matières recyclées **Séance 8** : Prototypage rapide Transformer les idées en premiers prototypes tangibles à petite échelle. Excercice : Construire un premier prototype à petite échelle **Séance 9** : Feedback, analyse et amélioration Évaluer les prototypes et identifier les points forts et axes d'amélioration. - Exercice : Établir un tableau d'évaluation (forces/faiblesses) **Semaine 10** : Développement et planification du projet final Organiser et planifier le projet final avec ressources, matériaux et calendrier Exercice : Créer un diagramme de Gantt et une fiche matériaux - **Séquence 4 : (Quatre séances : Communication et restitution)** Objectif : Valoriser le projet à travers une communication claire et Présenter le projet de manière favorable. **Séance 11** : Stratégie de communication du projet Concevoir la présentation visuelle et le message du projet. Exercice : Créer une planche de communication (visuel + message + logo) **Séance 12** : Validation du prototype et documentation finale Finaliser le prototype et rédiger le rapport de mini projet. Exercice : Présenter un dossier de synthèse **Séance 13** : Préparation à la Jury et répétition S'entraîner à présenter le projet de manière claire et convaincante. Exercice : Préparer et présenter un pitch de 10 minutes

	Séance 14 : Présentation publique et exposition Présenter le projet complet devant le jury et exposer le prototype final. Exercice : Présenter le projet complet devant jury et exposer le prototype.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ **Approche pédagogique :** La matière repose sur une pédagogie de projet (PBL) structurée autour de la démarche du Design Thinking (Empathie, Définition, Idéation, Prototypage, Test). Cette approche transforme l'étudiant en chercheur-créateur capable de résoudre des défis complexes en liant la théorie méthodologique à l'expérimentation concrète des matériaux. L'enseignement favorise une approche interdisciplinaire entre design, artisanat et durabilité. **Dispositif d'accompagnement :** -Tutorat Mixte : Mise en place d'un accompagnement hebdomadaire par l'enseignant complété par un tutorat avec un artisan extérieur (expert métier) pour confronter les projets aux réalités techniques et aux savoir-faire traditionnels. -Ressources Hybrides : Accès à des ressources en ligne (vidéos de démonstration technique sur le recyclage du papier) et utilisation d'outils collaboratifs (Google Workspace, Miro, Canva) pour le suivi à distance et la documentation du projet. -Immersion Terrain : Enquêtes et interviews directes avec des artisans pour la collecte de données et la création de personas utilisateurs réels. -**Utilisations des outils pédagogiques :** -Mallette pédagogique : Kits méthodologiques, échantillons de matériaux (fibres, pigments naturels, papier recyclé), carnet de croquis et outils de mesure. -Plateforme numérique (Moodle/Google Classroom) : Mise en ligne des exercices de Design Thinking, corrections interactives et archivage des dossiers de synthèse. -Outils créatifs et techniques : Carnet de bord (Logbook) pour la réflexivité, planches de tendance (Moodboards), et matériel du laboratoire de recyclage (machines, cuves, cadres) pour le prototypage. -Méthodes de réalisation : Design Thinking (cartes d'empathie, personas), techniques d'idéation (SCAMPER, Mind Mapping), expérimentation matière et prototypage rapide à petite échelle.
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisés dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage*. L'enseignement combine des approches théoriques, pratiques et immersives pour accompagner l'étudiant dans sa démarche de chercheur-créateur : -**Cours magistraux interactifs** : Présentation des concepts de Design Thinking, de l'éco-conception et de la méthodologie de recherche. **-Ateliers de Co-création** : Travaux dirigés en groupe pour favoriser l'idéation, le brainstorming et l'utilisation de méthodes créatives comme le SCAMPER. -**Enquêtes de terrain et Immersion** : Visites d'ateliers et entretiens avec des artisans partenaires pour l'analyse des besoins et des techniques traditionnelles. -**Démonstrations techniques et Expérimentation** : Séances pratiques au laboratoire de recyclage du papier pour tester les matériaux (fibres, pigments, textures). **-Tutorat et Suivi individualisé** : Accompagnement hebdomadaire personnalisé par l'enseignant et conseils d'experts/artisans extérieurs pour le développement du projet.

	-Apprentissage par les pairs (Peer-learning) : Séances de critiques collectives et d'évaluations collaboratives pour développer l'esprit critique. **-Simulations de Pitch** : Entraînements à la soutenance orale pour apprendre à convaincre un jury professionnel.
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* **Évaluation Diagnostique (Au début) :** -Modalité : Questionnaire d'auto-positionnement ou échange dirigé. -Objectif : Identifier les prérequis des étudiants en matière de recherche documentaire et de sensibilisation au développement durable. **-Évaluation Formative (En cours d'apprentissage : Le Suivi) :** -Modalité : Corrections hebdomadaires (critiques à la table) et revues de projet collectives. -Outil : Suivi du Carnet de bord pour évaluer la progression, la curiosité et l'expérimentation plastique (échantillons, tests matières). -Feedback : Retour immédiat pour permettre à l'étudiant d'ajuster sa démarche avant l'examen final. -**Auto-évaluation et Co-évaluation (Engagement) :** -Modalité : Présentations. -Objectif : Développer l'esprit critique de l'étudiant qui doit juger son propre travail et celui de ses pairs selon une grille de critères transversaux. **-Évaluation Sommative (En fin de semestre - Le Jury) :** -Modalité : Soutenance orale devant un jury composé d'enseignants et d'experts du secteur. Livrables : Un dossier méthodologique (théorique) et un prototype ou une maquette d'intention (pratique). Objectif : Valider l'acquisition définitive des compétences de conception et de communication professionnelle.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage. Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* Critères d'évaluation par groupe d'Acquis d'Apprentissage (AA) L'évaluation s'appuie sur des critères précis permettant de mesurer le degré de maîtrise de chaque acquis d'apprentissage : **1. Pour les AA liés à l'Analyse et la Recherche (AA2, AA3) :** -Pertinence de la problématique : Capacité à formuler un défi de conception ("Comment pourrions-nous... ?") qui répond aux besoins réels du persona et aux enjeux du développement durable. -Rigueur de l'enquête : Qualité de la collecte de données sur le terrain, incluant la pertinence des interviews réalisées avec les artisans et la précision de la fiche persona. -Esprit de synthèse : Capacité à traduire les observations de terrain en objectifs de conception clairs et structurés. **2. Pour les AA liés à la Conception et l'Expérimentation (AA1, AA4, AA5) :** Innovation et créativité : Originalité des pistes générées par les techniques d'idéation (SCAMPER, brainstorming) et intégration de solutions éco-conçues. Faisabilité technique : Maîtrise des processus de transformation au laboratoire, notamment la qualité des tests de matières recyclées et la viabilité du prototype final. Respect du processus : Conformité aux étapes du Design Thinking, de l'empathie initiale jusqu'à la validation du prototype.

	3. Pour les AA liés à la Communication et Posture (AA6, AA7) : Clarté de l'argumentation : Capacité à justifier ses choix créatifs et techniques lors du pitch de 10 minutes devant le jury. Qualité des supports visuels : Soin apporté à la planche de communication, au logo, au moodboard et à la documentation technique illustrée. Esprit critique et collaboratif : Capacité à documenter son propre processus dans le carnet de bord et à participer activement à la co-création et aux revues collectives. **4. Critères transversaux :** Autonomie et engagement : Implication dans les exercices pratiques à la maison et assiduité lors des séances de suivi hebdomadaires. Gestion du temps et planification : Capacité à organiser son travail en respectant le calendrier établi dans le diagramme de Gantt.
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* **Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)** **La moyenne minimale de validation est 10.** La note finale de l'ECUE est attribuée sur une échelle de 0 à 20 (moyenne de validation : 10/20). La répartition des coefficients respecte la règle du 30% (Contrôle Continu) et 70% (Examen Final) comme suit: **1. Régime de Contrôle Continu (30%)** -Ce volet mesure l'implication constante de l'étudiant dans sa démarche de "Chercheur-Créateur" et sa progression méthodologique tout au long du semestre : -Participation et engagement (10%) : Évaluation de la présence active lors des ateliers de co-création et de l'implication dans l'enquête de terrain auprès de l'artisan (AA1, AA7). -Auto-évaluation et réflexivité (10%) : Évaluation du carnet de bord (Logbook) documentant le processus de Design Thinking et les expérimentations matières (AA3, AA7). -Évaluation collaborative (10%) : Capacité à analyser et à évaluer le travail des pairs de manière constructive lors des revues de projet (AA7). **2. Examen Final / Jury (70%)** -Le jury final évalue l'aboutissement du mini-projet éco-responsable selon quatre critères précis: -Recherche et analyse (20%) — [AA2, AA3] : Rigueur de l'enquête de terrain (interviews avec l'artisan) et pertinence de la problématique en lien avec le développement durable. -Innovation éco-conçue (15%) — [AA2, AA4, AA5] : Originalité de la réponse créative (pistes issues du SCAMPER) et respect de la démarche d'éco-conception. -Qualité technique et esthétique (15%) — [AA5] : Maîtrise de la réalisation des prototypes au laboratoire (recyclage du papier, textures, pigments naturels) et qualité des finitions. -Soutenance et dossier (20%) — [AA6] : Clarté de l'argumentation lors du pitch, force de conviction et qualité de synthèse des supports visuels (planches de communication, dossier final).
Critère d'attribution de la note finale	*Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente* La moyenne finale de l'ECUEد Méthodologie de projet est calculée selon la formule de pondération suivante : **1. Contrôle Continu (30%) :** -DS1 : Carnet de bord et Auto-évaluation (AA3, AA7) : 50% de la note du contrôle continu (soit

<table>
<tr><td></td><td>15% de la note globale).
-DS 2 : Participation et Évaluation collaborative (AA1, AA7) : 50% de la note du contrôle continu (soit 15% de la note globale).
2. Examen Final - Jury (70%) :
(Répartition basée sur les critères d'évaluation du mini-projet éco-responsable)
Recherche et Analyse (AA2, AA3) : 28,5% de la note du jury (soit 20% de la note globale).
Innovation éco-conçue (AA2, AA4, AA5) : 21,5% de la note du jury (soit 15% de la note globale).
Qualité technique et esthétique (AA5) : 21,5% de la note du jury (soit 15% de la note globale).
Soutenance et Dossier de synthèse (AA6) : 28,5% de la note du jury (soit 20% de la note globale).</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l’atteinte d’un ou de plusieurs Acquis d’Apprentissage visés par le programme (AAP).
<table><tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr></table></td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>1. Verganti, R. (2017). Design-driven innovation : Innover en donnant du sens. Paris : De Boeck
2. Philippe Schiesser. (2017). Éco-conception : Méthodes, outils et retours d’expériences. Paris : Dunod.
3. Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2021). Design pour la durabilité : Un cadre du produit aux systèmes sociotechniques. Paris : Routledge.
4. Bonnardel, N. (2009). Activités de conception et créativité : Approches cognitives et ergonomiques. Paris : Presses Universitaires de France.
5. Moles, A. & Rohmer, E. (1977). Théorie des objets. Paris : U.G.E.</td></tr>
</table>

Fiche Module « Application Technique I »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale 2</td><td>Code UE</td><td>UEF120</td><td>ECUE</td><td>Application Technique I</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF121</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Design produit</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>42h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4">Présentiel : 42h/(3h/semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 28 h (2h/semaine)</td><td colspan="2">Coefficient</td><td>3.5</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2">Crédit ECTS</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Mohamed Dhahbi</td><td colspan="2">Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="3">Mohamed Dhahbi</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Prérequis</u></td><td colspan="7">Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.
● Connaissances théoriques : culture générale en design, histoire du design, écodesign et analyse des objets.
● Compétences pratiques : bases du dessin et de la représentation 2D/3D, croquis, maquettes, prototypes et outils numériques simples.
● Compétences transversales : travail en équipe, communication, curiosité, esprit d'observation, méthodologie de projet et capacité d'autoapprentissage.</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td colspan="7">A l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
• AA1 : Conception de projet professionnel ☐
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☒
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☐
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☒
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
• AA9 : Posture réflexive et auto-apprentissage ☒
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Contenu</u></td><td colspan="7">Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :

Séquence 1 : (Deux séances : Introduction et exploration des matériaux)
Séance 1 : Introduction à la matière et aux techniques artisanales
<u>Objectif</u> : Comprendre le module et les objectifs d'expérimentation.
<u>Exercice</u> : Brainstorming sur le recyclage du papier et matériaux accessibles.
Séance 2 : Découverte des papiers recyclés
<u>Objectif</u> : Identifier les propriétés des papiers disponibles.
<u>Exercice</u> : Réaliser des tests simples de texture et résistance avec différents papiers.
Séquence 2 :(Deux séance : Premières expérimentations pratiques)</td></tr>
</table>

	Objectif : Générer, structurer et représenter des idées innovantes adaptées à l'éco-conception **Séance 3** : Préparation et mélange des papiers Objectif : Comprendre les étapes pour obtenir un papier recyclé. Exercice : Expérimenter la découpe, le trempage, le malaxage et le séchage. **Séance 4** : Observation et documentation Objectif : Noter les résultats et apprendre à remplir la fiche d'atelier. Exercice : Compléter la fiche avec observations sur texture, épaisseur et résistance. **Séquence 3 : (Deux séances : Introduction aux pigments et couleurs)** **Séance 5** : Découverte des pigments naturels et végétaux Objectif : Identifier les sources de pigments simples (fleurs, fruits, argiles). Exercice : Préparer un petit bain colorant et tester sur papier recyclé. **Séance 6** : Techniques d'application des pigments Objectif : Expérimenter brossage, trempage ou inclusion. Exercice : Compléter la fiche chromatique avec résultats visuels. **Séquence 4 : (Deux séances : Exploration des techniques artisanales)** **Séance 7** : Étude des procédés artisanaux simples Objectif : Découvrir moulage, modelage, Paper Clay à petite échelle. Exercice : Choisir une technique pour un petit projet personnel. **Séance 8** : Expérimentation pratique Objectif : Réaliser un petit prototype en papier ou argile. Exercice : Compléter la fiche de procédé et documenter chaque étape. **Séquence 5 : (Trois séances : Prototypage et amélioration)** **Séance 9** : Premiers prototypes Objectif : Construire un prototype initial avec les matériaux testés. Exercice : Dessiner croquis et planche de matériaux utilisés. **Séance 10** : Test et ajustement Objectif : Vérifier texture, forme et solidité. Exercice : Noter les observations et proposer des améliorations. **Séance 11** : Développement final Objectif : Affiner le prototype selon retours et contraintes. Exercice : Produire le prototype final et compléter toutes les fiches techniques. **Séquence 6 : (Trois séances : Communication et présentation)** **Séance 12** : Structuration du projet et dossier final Objectif : Organiser les documents et préparer la présentation. Exercice : Rédiger un dossier synthétique et visuel du projet. **Séance 13** : Préparation du pitch et mise en valeur Objectif : S'exercer à présenter le projet de manière claire. Exercice : Préparer un pitch oral de 5 à 10 minutes avec visuels. **Séance 14** : Présentation finale Objectif : Exposer le prototype et expliquer la démarche expérimentale. Exercice : Présenter le projet devant la classe, discussion et feedback.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ L'enseignement repose sur une pédagogie active et expérimentale pour transformer l'étudiant en un artisan-concepteur capable de maîtriser la matière : ● **Démonstrations techniques et procédurales** : L'enseignant présente les gestes métiers (découpe, trempage, malaxage du papier, préparation des bains colorants) avant que l'étudiant ne les reproduise.

	• **Ateliers de pratique expérimentale** : Séances de manipulation directe où l'étudiant teste les propriétés des matériaux (texture, résistance, épaisseur) et les techniques de coloration (brossage, trempage, inclusion). • **Apprentissage par l'action (Learning by Doing) :** Mise en œuvre concrète des procédés de moulage et de modelage pour passer de l'idée au prototype physique. • **Documentation technique dirigée :** Exercices de rédaction systématique de fiches d'atelier et de fiches chromatiques pour consigner les résultats des expériences. • **Tutorat technique et Suivi en atelier** : Accompagnement hebdomadaire et feedback régulier de l'enseignant pour ajuster les techniques de fabrication et valider la solidité des prototypes. • **Séances de Co-création et Critique par les pairs** : Activités collaboratives de recherche-création où les étudiants échangent sur leurs découvertes techniques et intègrent les retours des autres pour améliorer leurs objets. • **Exploration et Enquête de terrain** : Visites d'ateliers pour observer des procédés artisanaux réels et s'en inspirer pour le projet personnel.
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisés dans le cadre de l'enseignement / l'apprentissage.* L'enseignement de cette unité repose sur une pédagogie active et expérimentale, visant à transformer l'étudiant en un chercheur-créateur capable de maîtriser la matière par le geste et l'analyse. Les stratégies pédagogiques suivantes sont mises en œuvre : • **Démonstrations techniques et procédurales :** Transmission directe des savoir-faire artisanaux par l'enseignant, notamment pour les processus de fabrication du papier recyclé (découpe, trempage, malaxage) et la préparation des bains colorants. • **Ateliers d'expérimentation matière** : Séances de manipulation intensive en laboratoire pour tester et comparer les propriétés physiques (texture, résistance, épaisseur) des matériaux tels que le papier, l'argile et les fibres naturelles. • **Protocoles de documentation technique** : Application rigoureuse de la méthode de relevé par la rédaction systématique de fiches techniques d'atelier et de fiches chromatiques, permettant de consigner et d'analyser les résultats des tests de pigments et de matériaux. • **Apprentissage par le prototypage (Learning by Doing)** : Mise en œuvre de techniques de moulage, de modelage et de Paper Clay pour traduire des concepts abstraits en objets tangibles, fonctionnels et esthétiques. • **Immersion et Observation terrain** : Enquêtes exploratoires pour identifier les sources de pigments naturels et étude des procédés artisanaux simples afin d'alimenter la banque de données créative de l'étudiant. • **Tutorat de projet et Feedback correctif** : Suivi hebdomadaire individualisé permettant d'ajuster les gestes techniques, d'affiner les prototypes et de valider la conformité aux principes de durabilité et d'innovation. • **Échanges de co-création et Peer-learning** : Séances de revues collectives où les étudiants partagent leurs découvertes expérimentales et intègrent les critiques constructives de leurs pairs pour améliorer leur démarche de recherche-création.
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le "comment".* **Évaluation Diagnostique (Début) :** Identification des aptitudes initiales en dessin et de la sensibilité à la manipulation des matériaux. **Évaluation Formative (Continue) :** Suivi hebdomadaire en atelier et évaluation des fiches techniques et chromatiques documentant les expérimentations (papier recyclé, pigments). **Auto-évaluation et Co-évaluation :** Séances de critique collective pour développer l'esprit critique et optimiser les prototypes par l'échange entre pairs.

	Évaluation Sommative (Jury final) : Présentation d'un prototype finalisé accompagné d'un dossier technique complet, justifiant la maîtrise des procédés de transformation et de réalisation.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le "sur quoi" on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* L'évaluation s'appuie sur des critères précis permettant de mesurer le degré de maîtrise de chaque acquis d'apprentissage technique et expérimental : 1. **Pour les AA liés à l'Analyse et l'Expérimentation Matière (AA1, AA3) :** -Rigueur de l'expérimentation : Précision dans l'identification des propriétés des matériaux et diversité des tests effectués (résistance, texture, absorption). -Justesse chromatique : Capacité à maîtriser les dosages des pigments naturels et à obtenir des rendus stables et cohérents avec les objectifs esthétiques. -Qualité de l'analyse sensorielle : Aptitude à décrire et comparer finement les échantillons produits lors des phases de tests. **2. Pour les AA liés à la Maîtrise Technique et Mise en œuvre (AA2, AA4) :** -Maîtrise du geste technique : Respect scrupuleux des étapes de transformation (découpe, trempage, malaxage) et dextérité dans l'usage des outils de moulage et de modelage. -Qualité du fini technique : Soin apporté aux finitions, à la régularité des surfaces et à la solidité structurelle des réalisations en Paper Clay ou papier recyclé. -Conformité aux procédés : Respect des protocoles de fabrication établis en laboratoire. **3. Pour les AA liés à la Conception du Prototype et Documentation (AA5, AA6) :** -Viabilité du prototype : Capacité à transformer une intention créative en un objet tangible, fonctionnel et répondant aux critères d'éco-conception. -Précision de la documentation technique : Clarté, complétude et professionnalisme des fiches d'atelier et des fiches chromatiques (échantillons fixés, dosages notés). -Qualité des supports visuels : Pertinence des croquis techniques et des planches de tendances pour expliquer l'évolution du projet. **4. Pour les AA liés à la Posture et à l'Engagement (AA7) :** -Autonomie et Esprit critique : Capacité à ajuster sa technique après un échec expérimental et à proposer des solutions innovantes. -Engagement collaboratif : Qualité de l'implication dans les ateliers de co-création et partage constructif des découvertes techniques avec les pairs. **5. Critères transversaux :** -Respect des règles d'atelier : Entretien du matériel, gestion des déchets de papier et respect des consignes de sécurité en laboratoire. -Gestion du temps : Capacité à finaliser les échantillons et le prototype dans les délais impartis.
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au "quoi" on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* *Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum)* *La moyenne minimale de validation est 10.* La note finale de l'ECUE est attribuée sur une échelle de 0 à 20 (moyenne de validation : 10/20). La répartition des coefficients respecte la règle du 30% (Contrôle Continu) et 70% (Examen Final) comme suit : **1. Régime de Contrôle Continu (30%)**

	Ce volet mesure l'assiduité technique et la rigueur de l'étudiant dans sa phase d'expérimentation en atelier : Expérimentation et Documentation (15%) — [AA1, AA3, AA6] : Évaluation de la tenue des fiches techniques et chromatiques. On mesure ici la capacité de l'étudiant à consigner ses tests de matières (papier, pigments, liants… de manière scientifique. Engagement technique et Discipline d'atelier (15%) — [AA7] : Évaluation de la participation active aux séances de laboratoire, du respect des protocoles de fabrication et de l'entretien du matériel de recyclage. **2. Examen Final / Jury (70%)** Le jury final évalue la capacité de l'étudiant à transformer ses recherches en un objet concret et maîtrisé : Maîtrise des Procédés de Transformation (20%) — [AA2, AA4] : Qualité technique de la mise en œuvre (découpe, malaxage, moulage, modelage). Le jury juge ici la solidité et la justesse de fabrication du prototype. Qualité Chromatique et Sensorielle (15%) — [AA1, AA3, AA5] : Pertinence et esthétique des finitions (utilisation des pigments naturels, textures obtenues, régularité des surfaces). Innovation et Éco-conception (15%) — [AA5] : Capacité à intégrer les principes de durabilité dans l'objet final (récupération, usage de matériaux écologiques, recyclabilité). Dossier Technique et Présentation (20%) — [AA6] : Qualité de la présentation orale (argumentation technique) et soin apporté au dossier de synthèse (croquis, planches d'ambiance et échantillons finaux).
Critère d'attribution de la note finale	*Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente* La moyenne finale de l'ECUE « Application Technique » est calculée selon la formule de pondération suivante : **1. Contrôle Continu (30%) :** **DS 1** : Documentation Technique (AA1, AA6) : 50% de la note du contrôle continu (soit 15% de la note globale). Évaluation des fiches d'atelier et des fiches chromatiques documentant la recherche sur les matériaux et les pigments. **DS 2** : Expérimentation et Engagement en Atelier (AA3, AA7) : 50% de la note du contrôle continu (soit 15% de la note globale). Évaluation de la participation active, de la manipulation des fibres/pigments et de la persévérance lors des tests en laboratoire. **2. Examen Final - Jury (70%)** : (Répartition basée sur les critères d'évaluation du prototype technique) -Maîtrise des procédés de transformation (AA2, AA4) : 28,5% de la note du jury (soit 20% de la note globale). -Qualité technique de la mise en œuvre : découpe, malaxage, moulage et solidité du prototype. -Qualité esthétique et chromatique (AA1, AA5) : 21,5% de la note du jury (soit 15% de la note globale). Maîtrise du rendu visuel, des textures et de l'harmonie des pigments naturels. -Innovation et Éco-conception (AA5) : 21,5% de la note du jury (soit 15% de la note globale). Capacité à proposer une solution technique durable et originale répondant au cahier des charges. -Soutenance et Dossier de synthèse technique (AA6) : 28,5% de la note du jury (soit 20% de la note globale). Clarté de l'argumentation technique et qualité des supports visuels (croquis, échantillons finaux).

<table>
<tr>
<td><u>Acquis de Formation visés</u></td>
<td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).
<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td></tr>
<tr><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td><u>Références bibliographiques</u></td>
<td>

1. Verganti, R. (2017). Design-driven innovation : Innover en donnant du sens. Paris : De Boeck.
2. Philippe Schiesser. (2017). Éco-conception : Méthodes, outils et retours d'expériences. Paris : Dunod.
3. Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2021). Design pour la durabilité : Un cadre du produit aux systèmes sociotechniques. Paris : Routledge.
4. Bonnardel, N. (2009). Activités de conception et créativité : Approches cognitives et ergonomiques. Paris : Presses Universitaires de France.
5. Moles, A., & Rohmer, E. (1977). Théorie des objets. Paris : U.G.E.
6. Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press.

</td>
</tr>
</table>

Fiche Module « Application technique II »

<table>
<tr><td>Unité d'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité fondamentale 2</td><td>Code UE</td><td>UEF220</td><td>ECUE</td><td>Application technique II</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEF221</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Design produit</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>42 h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4">Présentiel : 42 h/(3 h/semaine)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td colspan="4">Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant (h) : 28 h (2 h/semaine)</td><td>Crédit ECTS</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Mohamed Dhahbi</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Mohamed Dhahbi</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td><u>Prérequis</u></td><td>Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.
● Connaissances théoriques : L'étudiant doit posséder une culture générale solide en design, connaître l'histoire du design, ainsi que les principes fondamentaux de l'écodesign et de l'analyse d'objets.
● Compétences pratiques : Il est indispensable de maîtriser les bases du dessin et de la représentation en 2D et 3D. Cela inclut la capacité à réaliser des croquis, des maquettes, des prototypes et à utiliser des outils numériques simples.
● Compétences transversales : Le candidat doit démontrer une aptitude au travail en équipe, de bonnes capacités de communication, de la curiosité et un esprit d'observation aiguisé. La maîtrise de la méthodologie de projet et une capacité d'autoapprentissage sont également requises.</td></tr>
<tr><td><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td>À l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
• AA1 : Conception de projet professionnel ☐
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☒
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☐
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☒
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
• AA9 : Posture réflexive et autoapprentissage ☒
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐</td></tr>
<tr><td><u>Contenu</u></td><td>Ce cours comprend essentiellement les chapitres/thèmes/unités suivants :
Séquence 1 : (une séance : Immersion et inspiration)
• Séance 1 : Démonstration et observation
<u>Objectif</u> : Prendre des notes sur des démonstrations d'artistes (ex. Med Amine Hamouda) et documenter via internet et YouTube ou visite sur terrain
<u>Exercice</u> : Réaliser un mindmap illustrant le cycle de transformation du papier et des matériaux.</td></tr>
</table>

	Séquence 2 : (une séance : Expérimentation avancée des matériaux recyclés) • **Séance 2** : Papier hybride et fibres naturelles Objectif : Créer des papiers recyclés combinés avec fibres végétales ou textiles. Exercice : Produire 2-3 échantillons avec textures et épaisseurs variées. • **Séance 3** : Effets innovants sur papier Objectif : Tester marbrage, gaufrage et inclusion de matières organiques. Exercice : Compléter la fiche de procédé et documenter les effets visuels. **Séquence 3 : (deux séances : Couleurs et pigments avancés)** • **Séance 4** : Création de pigments maison Objectif : Préparer pigments végétaux et minéraux, explorer interactions papier-argile. Exercice : Réaliser une palette chromatique originale, noter nuances et textures. • **Séance 5** : Techniques combinées et effets spéciaux Objectif : Expérimenter trempage, brossage, pulvérisation et inclusions. Exercice : Tester sur prototypes miniatures et documenter dans la fiche chromatique. **Séquence 4** : **(trois séances : Techniques artisanales hybrides)** • **Séance 6** : Paper Clay et modelage innovant Objectif : Créer un objet décoratif ou fonctionnel combinant papier et argile. Exercice : Réaliser un prototype hybride et compléter la fiche technique. • **Séance 7** : Fusion textile et papier Objectif : Intégrer tissus recyclés, papiers et pigments dans un mini-projet créatif. Exercice : Produire un prototype textile papier et documenter chaque étape. • **Séance 8** : (trois séances : Techniques de finition avancées) Objectif : Tester embossage, gravure, marouflage et vernissage naturel. Exercice : Appliquer une finition créative et photographier le prototype. **Séquence 5 : (trois séances : Prototypage collaboratif)** • **Séance 9** : Co-conception d'un objet collectif Objectif : Créer un objet ou installation collective intégrant tous les matériaux expérimentés. Exercice : Réaliser un plan de conception collaborative (croquis, moodboard, liste de matériaux). • **Séance 10** : Tests et itérations Objectif : Vérifier fonctionnalité, solidité et esthétique. Exercice : Ajuster le prototype et documenter les améliorations. • **Séance 11 :** Prototype final Objectif : Finaliser le projet collectif et individuel. Exercice : Compléter toutes les fiches techniques, chromatiques et de procédés. **Séquence 6 : (trois séances : Communication et valorisation)** • **Séance 12** : Storytelling et scénographie Objectif : Préparer une présentation qui raconte la démarche expérimentale et créative. Exercice : Créer une planche de communication visuelle et narrative. • **Séance 13** : Pitch et mise en valeur Objectif : S'exercer à présenter l'objet et le processus créatif à un public. Exercice : Préparer un pitch oral de 7 à 10 minutes avec supports visuels et prototypes. • **Séance 14 :** Exposition finale et jury Objectif : Présenter le projet complet devant jury, experts et étudiants. Exercice : Présentation orale et discussion critique, collecte de feedbacks et évaluation.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ L'approche pédagogique du second semestre vise à consolider la posture de « chercheur-

	créateur » à travers des stratégies d'apprentissage axées sur l'innovation technique et la cocréation : **-Démonstrations d'experts et Immersion (Phase d'inspiration)** : Observation directe de gestes métiers et de démonstrations d'artistes pour analyser des processus complexes de transformation de la matière. **-Ateliers d'Expérimentation avancée et d'Hybridation** : Séances de laboratoire dédiées à la création de matériaux nouveaux (papiers hybrides, fusion textile papier, Paper Clay) et à l'expérimentation d'effets de surface innovants comme le marbrage ou le gaufrage. **-Laboratoire de Colorimétrie artisanale** : Apprentissage de la fabrication de pigments « maison » (végétaux et minéraux) et expérimentation des interactions chimiques entre les supports et les bains colorants. **-Prototypage collaboratif (co-conception**) : Travail en équipe pour la réalisation d'un objet ou d'une installation collective, favorisant le partage de savoir-faire techniques et la gestion commune d'un projet de recherche-création. **-Documentation et Narration technique (Storytelling) :** Utilisation d'outils numériques et rédaction de fiches de procédés pour consigner rigoureusement les étapes de fabrication et construire une identité narrative autour de l'objet créé. **-Tutorat et Feedback itératif** : Accompagnement individualisé et collectif permettant d'ajuster les prototypes après des phases de tests de solidité, de fonctionnalité et d'esthétique. **-Communication et Valorisation professionnelle** : Entraînement au pitch oral et mise en scène scénographique des travaux pour l'exposition finale devant un jury d'experts.
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisés dans le cadre de l'enseignement/l'apprentissage.* L'enseignement du second semestre adopte une pédagogie active et par projet, visant à consolider la posture de « chercheur-créateur » par une maîtrise avancée de la matière et des processus collaboratifs. Les stratégies pédagogiques suivantes sont mises en œuvre : -**Démonstrations d'experts et Observation critique** : Analyse des gestes métiers à travers des démonstrations d'artistes (ex. Med Amine Hamouda) et des recherches documentaires (Web, terrain) pour comprendre les cycles de transformation complexes. **-Ateliers d'Expérimentation avancée et d'Hybridation** : Séances de laboratoire dédiées à la création de papiers hybrides (fibres naturelles, textiles) et à l'application d'effets innovants tels que le marbrage, le gaufrage et les inclusions organiques. -**Laboratoire de Colorimétrie artisanale :** Apprentissage de la fabrication de pigments « maison » (végétaux et minéraux) et expérimentation des interactions chimiques entre les supports et les bains colorants. -Apprentissage par la co-conception (Prototypage collaboratif) : Mise en œuvre de projets collectifs ou d'installations intégrant des techniques hybrides (paper clay, fusion textile paper), favorisant le partage de savoir-faire techniques. -**Documentation numérique et Narration technique** : Utilisation systématique de fiches de procédés, de fiches chromatiques et d'outils numériques pour organiser la recherche et construire une identité narrative (storytelling) autour de l'objet créé. -**Tutorat itératif et Feedback correctif** : Accompagnement hebdomadaire personnalisé pour ajuster les prototypes après des phases de tests de solidité, de fonctionnalité et d'esthétique. **-Entraînement au Pitch et mis en Scène professionnelle** : Séances dédiées à la communication orale et à la scénographie pour apprendre à valoriser et argumenter son projet devant un jury d'experts et de partenaires.
Méthodes d'évaluation	*La méthode d'évaluation désigne la manière dont on évalue les apprentissages d'un étudiant, le « comment ».* La méthode d'évaluation pour ce second semestre vise à mesurer la transition de l'étudiant vers une posture de concepteur-réalisateur capable de gérer des projets complexes et collaboratifs.

	-Évaluation diagnostique (Phase d'Immersion) : Modalité : Analyse du carnet d'observation et réalisation d'un mindmap illustrant le cycle de transformation des matériaux. Objectif : Identifier la capacité de l'étudiant à synthétiser des processus complexes dès le début du semestre. -**Évaluation formative (Suivi continu en Atelier) :** Modalité : Correction hebdomadaire basée sur l'évolution des travaux pratiques. Outils : Évaluation de la qualité des échantillons de papier hybride (fibres naturelles et textiles), de la palette chromatique originale (pigments « maison ») et de la rigueur des fiches de procédés. Feedback : Accompagnement itératif pour ajuster les techniques de fusion textile papier et de Paper Clay. -**Auto-évaluation et co-évaluation (Processus collaboratif) :** Modalité : Échanges et critiques au sein du groupe lors de la phase de co-conception de l'objet collectif. Objectif : Développer l'aptitude à intégrer les retours des pairs et à s'autoévaluer pour optimiser les itérations du prototype final. **-Évaluation sommative (Jury final de fin de semestre)** : Modalité : Soutenance devant un jury composé d'enseignants partenaires et d'experts du secteur. Livrables exigés : **-Le Prototype final :** Un objet (individuel ou collectif) finalisé démontrant une maîtrise des techniques hybrides et des finitions avancées. **-Le Dossier de Valorisation** : Comprenant les fiches techniques complètes, les fiches chromatiques et une planche de communication narrative (storytelling). **-Le Pitch** : Une présentation orale de 7 à 10 minutes justifiant la démarche de recherche-création.
Critères d'évaluation	*Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le « sur quoi » on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage.* *Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA.* L'évaluation s'appuie sur des critères précis permettant de mesurer le degré de maîtrise de chaque acquis d'apprentissage (AA) : **1. Pour l'Analyse et l'Expérimentation de Matériaux hybrides (AA1, AA3) :** **-Rigueur de l'expérimentation hybride :** Précision dans l'identification des propriétés des mélanges (papier recyclé, fibres naturelles, textiles) et pertinence des tests de texture et de résistance produits. -**Expertise en colorimétrie artisanale** : Capacité à fabriquer des pigments « maison » (végétaux et minéraux) stables et à créer une palette chromatique originale et documentée. -**Qualité de l'analyse comparative** : Aptitude à décrire finement les interactions entre les différents supports et les pigments lors des phases de tests. **2. Pour la Maîtrise des Techniques complexes et de l'Hybridation (AA2, AA4) :** **-Maîtrise du geste technique avancé** : Dextérité dans la mise en œuvre de procédés complexes tels que le marbrage, le gaufrage, l'embossage ou la fusion textile papier. **-Qualité du rendu hybride :** Soin apporté aux finitions (vernissage naturel, gravure) et à la solidité structurelle des objets réalisés en Paper Clay innovant. -**Conformité aux protocoles innovants** : Respect des étapes de transformation et des dosages expérimentaux définis lors des séances de laboratoire. **3. Pour la Conception du Prototype et le Storytelling (AA5, AA6) :** **-Innovation et Viabilité du projet** : Capacité à concevoir un objet (individuel ou collectif) répondant aux critères d'écoconception, d'ergonomie et d'originalité esthétique. **-Qualité de la narration technique (Storytelling)** : Force de conviction lors du pitch oral (7 à 10 minutes) et clarté de la planche de communication racontant la démarche créative.

	Professionnalisme de la documentation : Complétude des fiches de procédés, des fiches chromatiques et des croquis techniques illustrant l'évolution du projet. **4. Pour la Posture collaborative et la Recherche-Création (AA7) :** -**Engagement en co-conception :** Qualité de l'implication dans la réalisation de l'objet ou de l'installation collective et aptitude à partager ses savoir-faire avec les pairs. **-Esprit critique et Adaptabilité** : Capacité à intégrer les retours des enseignants et des experts lors des jurys et à ajuster ses techniques suite aux tests de fonctionnalité. **5. Critères transversaux :** -**Gestion de projet et Travail d'équipe** : Respect du calendrier de production collectif et efficacité dans l'organisation des tâches partagées. **-Éthique d'atelier et Durabilité** : Gestion responsable des déchets de matériaux hybrides et respect strict des consignes de sécurité en laboratoire.
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au « quoi » on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum). La moyenne minimale de validation est 10. La note finale de l'ECUE est attribuée sur une échelle de 0 à 20 (moyenne de validation : 10/20). La répartition respecte la règle du 30 % (Contrôle continu) et 70 % (Examen final/Jury) : **1. Régime de Contrôle continu (30 %)** Ce volet mesure la rigueur de la recherche expérimentale et l'implication dans la démarche de « Chercheur-Créateur » (Séquences 1 à 4) : -Documentation de l'Hybridation et Colorimétrie (15 %) — [AA1, AA3, AA6] : Évaluation des fiches techniques portant sur les papiers hybrides (fibres, textiles) et des recettes de pigments « maison » (végétaux et minéraux). On juge ici la précision scientifique des relevés. -Engagement dans la Recherche-Création (15 %) — [AA5, AA7] : Évaluation de la participation active aux ateliers de co-création. On mesure la capacité de l'étudiant à expérimenter, à échouer puis à rebondir pour proposer des solutions techniques innovantes. **2. Examen final/Jury (70 %)** Le jury final évalue l'aboutissement du projet (objet ou installation collective) selon quatre critères adaptés au niveau avancé du S2 : -Maîtrise de l'Hybridation et Procédés complexes (20 %) — [AA2, AA4] : Qualité technique de la fusion des matières (textile paper, Paper Clay) et maîtrise des finitions avancées (marbrage, gaufrage, embossage). -Expertise chromatique et sensorielle (15 %) — [AA1, AA3] : Pertinence de l'utilisation des pigments artisanaux créés en laboratoire et qualité esthétique des textures et rendus de surface. -Innovation durable et Valeur collective (15 %) — [AA5] : Capacité à intégrer l'écoconception dans un projet complexe (souvent collectif au S2) et originalité de la réponse créative face aux contraintes techniques. -Soutenance, Storytelling et Dossier (20 %) — [AA6] : Clarté de l'argumentation lors du pitch oral (capacité à raconter l'histoire de l'objet) et qualité graphique du dossier de synthèse (planches de communication, photos des étapes).
Critère d'attribution de la note finale	*Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente* *La moyenne finale de l'ECUE « Application technique » au S2 est calculée selon la formule de pondération suivante :* ***1. Contrôle continu (30 %) :***

-DS 1 : Documentation de l'Hybridation et Colorimétrie (AA1, AA3, AA6) : 50 % de la note du CC (soit 15 % de la note globale). Évaluation des fiches de procédés portant sur les papiers hybrides (fibres, textiles) et des recettes de pigments « maison » (végétaux et minéraux).
-DS 2 : Engagement dans la Recherche-Création collaborative (AA5, AA7) : 50 % de la note du CC (soit 15 % de la note globale).
Évaluation de l'implication dans les ateliers de co-création, de la capacité à tester des fusions de matières complexes et de la persévérance technique.

2. Examen final - Jury (70 %) :
(Répartition basée sur les critères d'évaluation du projet ou de l'installation collective)
Maîtrise de l'Hybridation et des Procédés complexes (AA2, AA4) : 28,5 % de la note du jury (soit 20 % de la note globale).
Qualité technique de la fusion des matières (textile paper, paper clay) et maîtrise des finitions avancées (marbrage, gaufrage).
Expertise chromatique et sensorielle (AA1, AA3) : 21,5 % de la note du jury (soit 15 % de la note globale).
Pertinence de l'utilisation des pigments artisanaux créés en laboratoire et qualité esthétique des textures et rendus de surface.
Innovation durable et Valeur collective (AA5) : 21,5 % de la note du jury (soit 15 % de la note globale).
Originalité de la réponse créative face aux contraintes techniques et intégration de l'écoconception dans un projet complexe.
Soutenance, Storytelling et Dossier (AA6) : 28,5 % de la note du jury (soit 20 % de la note globale).
Force de conviction lors du pitch oral (capacité à raconter l'histoire de l'objet) et qualité graphique de la planche de communication narrative.

Acquis de Formation visés

Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10
	X	X		X	X	X		X	

Références bibliographiques

1. Verganti, R. (2017). Design-driven innovation : innover en donnant du sens. Paris : De Boeck.
2. Philippe Schiesser. (2017). Écoconception : Méthodes, outils et retours d'expériences. Paris : Dunod.
3. Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2021). Design pour la durabilité : Un cadre du produit aux systèmes sociotechniques. Paris : Routledge.
4. Bonnardel, N. (2009). Activités de conception et créativité : Approches cognitives et ergonomiques. Paris : Presses universitaires de France.
5. Moles, A., & Rohmer, E. (1977). Théorie des objets. Paris : U.G.E.
6. Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press.

Fiche Module « Spécifique institution I »

<table>
<tr><td>Unité D'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité optionnelle</td><td>Code UE</td><td>UEO150</td><td>ECUE</td><td>Spécifique institution</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEO151</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Master</td><td>Département</td><td colspan="2">Arts plastiques</td><td>Option</td><td colspan="2">Céramique</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2" rowspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="2">Semestre</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>56 h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixte</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Volume horaire total (Vol par semaine)</td><td colspan="4" rowspan="2">Présentiel : 56h(4 h\semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant
Exemple : 14 h (1 h/semaine)</td><td colspan="2">Coefficient</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Crédit ECTS</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Imen AMOURI</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Imen AMOURI</td></tr>
</table>

<u>Prérequis</u>

Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.

<u>Prérequis techniques et pratiques :</u>
- Maitrise de diverses techniques de la céramique
- Connaissance approfondie des argiles et de leurs comportements
- Capacité à gérer un projet
- Maîtrise des émaux
- Connaissance de l'histoire de la céramique contemporaine

<u>Prérequis théoriques :</u>
- Capacité à mener une recherche documentaire et à analyser des références artistiques

<u>Prérequis méthodologiques :</u>
- Expérience en conduite de projet personnel
- Capacité à rédiger un dossier de recherche ou un mémoire.
- Maîtrise des outils de présentation (portfolio, dossier, oral)

<u>Prérequis conceptuels</u> :
- Capacité à développer un propos esthétique et conceptuel personnel
- Expérience en scénographie d'exposition ou mise en espace de projet

<u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u>

À l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- **AA1** : Conception de projet professionnel ☒
- **AA2** : Collaboration interdisciplinaire ☒
- AA3 : Maîtrise des outils numériques ☐
- **AA4** : Créativité et expression visuelle ☒
- **AA5** : Intégration de la durabilité ☒
- **AA6** : Innovation et prospective ☒
- **AA7** : Communication de projet multimodale ☒
- AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
- AA9 : Posture réflexive et autoapprentissage ☐
- AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐

Contenu	**Ce cours comprend essentiellement les chapitres suivants :** **Chapitre 1** : Introduction à l'objet design céramique : utilitaire, fonctionnel (histoire, domaines et enjeux contemporains) **Chapitre 2** : introduction au recyclage entre art et design **Chapitre 3** : recherche et expérimentation du papier recyclé et céramique **Chapitre 4** : conception et création d'un objet céramique utilitaire avec la contrainte du papier recyclé (du croquis au prototype)
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ Méthode pédagogique : mallette pédagogique répartie par chapitre et objectifs pédagogiques. - Pédagogie par projet (jeu de cartes, carnet de bord, code QR pour documentation…) - Apprentissage en atelier (échantillons de papiers et terres) - Démonstrations et expérimentation techniques en atelier et hors atelier (carnet de recherche expérimentale) - Analyse critique en groupe
Techniques d'enseignement	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisés dans le cadre de l'enseignement/l'apprentissage.* - Brainstorming - Travail en atelier et hors atelier pour la recherche des différents types de papiers et leurs modes de recyclages en rapport avec la céramique - Recherches documentaires sur le recyclage en art et design - Analyse d'images et d'objets pour l'idéation de l'objet céramique - Présentation des résultats d'expérimentation et recherches
Méthodes d'évaluation	*Évaluation formative continue (suivi de projet, carnets de recherche) et évaluation sommative (projet final, présentation) :* - Évaluation diagnostique (vue la diversité des apprenants) - Évaluation formative par critique et évaluation des résultats de la recherche d'expérimentation - Évaluation sommative pour valider les résultats en rapport avec l'argile et le recyclage et en rapport avec la conception de l'objet céramique - Autoévaluation - Observation directe, exposé oral, analyse du produit
Critères d'évaluation	Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le « sur quoi » on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage. Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA. **Les critères d'évaluation de l'AA1 :** - Adéquation fonctionnelle, qualité esthétique (cohérence formelle, originalité, pertinence esthétique, finition, conception adaptée aux spécificités de la pâte papier mâché (séchage, retrait, cuisson). - Choix des formes en fonction des limites et potentialités du matériau. - Résistance aux contraintes mécaniques, réalisation technique **Les critères d'évaluation de l'AA2 :** - Préparation de la pâte, maîtrise des procédés - Richesse et diversité des types de pâtes - Maitrise des propriétés techniques (comportement au séchage et à la cuisson…) - Optimisation du matériau **Les critères d'évaluation de l'AA3 :** - Pertinence des références : Liens clairs avec le projet personnel, diversité des sources (art, design, artisanat). - Profondeur de l'analyse : Description précise des références, interprétation (contexte, technique…). - Intégration créative : Transposition personnelle des références, justification des emprunts et des écarts. - Documentation : Qualité des supports iconographiques et bibliographiques.

<table>
<tr><td></td><td>Les critères d’évaluation de l’AA4 :
- Clarté et structure : Plan logique et progression cohérente, support visuel adapté
- Argumentation : Justification des choix conceptuels, techniques et esthétiques, capacité à évaluer et défendre sa démarche.
- Expression orale : Aisance, diction…
- Posture professionnelle et engagement.
- Expression écrite : Qualité rédactionnelle, structuration du dossier
- Gestion du temps
Les critères d’évaluation de l’AA5 :
- Exhaustivité du processus : Toutes les étapes documentées (recherche, esquisses, prototypes, fabrication, finition)
- Chronologie claire et commentée.
- Cohérence projet/réalisation
- Qualité de la documentation : Supports visuels de qualité, carnet de processus détaillé, analyse réflexive sur les réussites et les difficultés.
- Communication du processus : Mise en valeur des étapes clés et des décisions importantes, présentation attractive et pédagogique.</td></tr>
<tr><td><u>Mesure d’évaluation</u></td><td>La mesure d’évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au « quoi » on utilise pour mesurer l’acquisition des compétences.
Attribution d’une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum) La moyenne minimale de validation est 10.
La note finale est constituée de :
- Projet intermédiaire (recherche expérimentale) (AA1, AA2) : 30 %
- Dossier de recherche et carnet de processus (AA3, AA5) : 20 %
- Projet final et prototype (AA1, AA2, AA3, AA4) : 40 %
- Présentation orale (AA5) : 10 %</td></tr>
<tr><td><u>Critère d’attribution de la note finale</u></td><td>Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente
- Projet intermédiaire : 30 %
- Dossier : 20 %
- Projet final : 40 %
- Oral : 10 %</td></tr>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l’atteinte d’un ou de plusieurs Acquis d’Apprentissage visés par le programme (AAP).
<table><tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP10</td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Céramique, design et création : Anthony Quinn
Le Grand Livre de la Céramique : Louisa Taylor
Les secrets de l’Artisan Potier : Jacqui Atkin
Le Jeu de la barbotine : Daniel de Montmollin
La poterie sans tour : Jacqui Atkin
Modeler le papier mâché : Élise Bautista Maillet
Art du recyclage : Éric Vandecasteele
Le recyclage du déchet par l’art : une valeur culturelle : Hermann Guy Roméo ABE, Institut National Supérieur des Arts et de l’Action culturelle (INSAAC)</td></tr>
</table>

Fiche Module « Spécifique Institution II »

<table>
<tr><td>Unité D'Enseignement (UE)</td><td colspan="2">Unité optionnelle</td><td>Code UE</td><td>UEO250</td><td>ECUE</td><td>Spécifique institution</td><td>Code ECUE</td><td>ECUEO251</td></tr>
<tr><td>Filière</td><td colspan="2">Master</td><td>Département</td><td colspan="2">Arts plastiques</td><td>Option</td><td colspan="2">Céramique</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type d'enseignement</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Régime</td><td colspan="2">CC</td><td></td><td rowspan="4">Semestre</td><td rowspan="4">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>56 h</td><td colspan="2" rowspan="3">Mixte</td><td rowspan="3">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td></tr>
<tr><td>Projet</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Volume horaire total
(Vol par semaine)</td><td colspan="4">Présentiel : 56h(4 h\semaine)
Charge de travail personnelle non présentielle estimée par étudiant
Exemple : 14 h (1 h/semaine)</td><td colspan="2">Coefficient</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2">Crédit ECTS</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Responsable du Module</td><td colspan="2">Imen AMOURI</td><td>Enseignant(e)s Intervenant(e)s</td><td colspan="4">Imen AMOURI</td></tr>
<tr><td><u>Prérequis</u></td><td colspan="8">Indiquer les prérequis nécessaires à cet ECUE.
Avoir validé l'ECUE du S1 ou justifier des compétences équivalentes :
- Maîtrise avancée des techniques céramiques.
- Maîtrise des techniques de la création de la pâte de papier maché (recyclage) en céramique et des composites papier-argile
- Capacité à conduire un projet personnel de la conception à la réalisation.
- Connaissances en histoire du design céramique et en esthétique contemporaine.
- Sensibilité aux enjeux environnementaux et à l'écoconception.
- Capacité à analyser et intégrer des références historiques et contemporaines dans une démarche de création
- Aptitude à présenter un projet dès sa conception à sa réalisation à l'oral et à l'écrit</td></tr>
<tr><td><u>Acquis d'apprentissage visés par l'ECUE</u></td><td colspan="8">À l'issue de ce module d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
• AA1 : Conception de projet professionnel ☒
• AA2 : Collaboration interdisciplinaire ☒
• AA3 : Maîtrise des outils numériques ☐
• AA4 : Créativité et expression visuelle ☒
• AA5 : Intégration de la durabilité ☒
• AA6 : Innovation et prospective ☒
• AA7 : Communication de projet multimodale ☒
• AA8 : Veille professionnelle structurée ☐
• AA9 : Posture réflexive et autoapprentissage ☐
• AA10 : Gestion de contraintes complexes ☐</td></tr>
<tr><td><u>Contenu</u></td><td colspan="8">Ce cours comprend essentiellement les chapitres suivants :

Chapitre 1 : recherche sur l'écoconception appliquée à la céramique au papier maché : analyse du cycle de vie.
Chapitre 2 : Recherche avancée sur l'hybridation papier/argile/autres déchets organiques ou minéraux.
Chapitre 3 : Recherche et expérimentation des couleurs et des techniques de coloriage (émail, engobe, sous émail…) en rapport avec le papier maché
Chapitre 4 : Prototypage avancé : techniques de modelage, moulage, impression 3D céramique avec intégration de</td></tr>
</table>

	fibres recyclées. **Chapitre 5** : recherche sur d'autres modes d'hybridation esthétique entre céramique et papier (complément esthétique d'ornementation, rôle thermique…) **Chapitre 6** : Démarche de collection : cohérence formelle, conceptuelle et technique.
Méthodes d'enseignement et d'apprentissage	*Le cadre global ou l'approche pédagogique structurée qui guide l'enseignement et l'apprentissage* Présentiel ☒ A distance☐ Mixte☐ - Pédagogie par projet (jeu de cartes, carnet de bord, code QR pour documentation…) - Apprentissage en atelier (échantillons de papiers et terres), recherche des émaux et effets de couleur - Démonstrations et expérimentation techniques en atelier et hors atelier (carnet de recherche expérimentale) - Laboratoire de recherche matériau (suivi scientifique et technique). - Analyse critique en groupe
Techniques d'enseignement :	*Les outils ou stratégies spécifiques utilisés dans le cadre de l'enseignement/l'apprentissage.* - Brainstorming - Travail en atelier et hors atelier pour la recherche des différents types de papiers et leurs modes de recyclages en rapport avec la céramique, la couleur en céramique et ses effets sur le papier maché - Outils numériques de modélisation 3D et de documentation de projet - Workshops avec industriels professionnels en recyclages du papier - Recherches documentaires sur le recyclage en art et design et hybridation - Analyse d'images et d'objets pour l'idéation de l'objet céramique - Présentation des résultats d'expérimentation et recherches
Méthodes d'évaluation	*Évaluation formative continue (suivi de projet, carnets de recherche) et évaluation sommative (projet final, présentation) :* - Évaluation formative par critique et évaluation des résultats de la recherche d'expérimentation - Évaluation sommative pour valider les résultats en rapport avec l'argile et la couleur, l'hybridation et en rapport avec la conception de l'objet céramique - Autoévaluation - Observation directe, exposé oral, analyse du produit
Critères d'évaluation	Un critère d'évaluation est un élément précis que l'on observe pour juger de la qualité d'un travail. C'est le « sur quoi » on se base pour mesurer l'atteinte de l'acquis d'apprentissage. Indiquer les critères d'évaluation pour chaque AA ou groupe d'AA. ***Les critères d'évaluation de l'AA1 :*** - Innovation conceptuelle (Originalité et pertinence de la proposition) - Intégration de l'écodesign (Prise en compte des principes d'écoconception) - Réflexion sur le cycle de vie (Analyse écrite ou schématique des étapes du cycle de vie du produit - Résolution complète d'un problème objet/usage. - Faisabilité et réalisation (adéquation entre le concept et sa matérialisation) - Qualité de *fabrication, finition, et respect des contraintes techniques du matériau composite.* ***Les critères d'évaluation de l'AA2 :*** - Maîtrise des formulations (Capacité à formuler des mélanges argile papier adaptés à des contraintes spécifiques (légèreté, résistance, texture). - Documentation précise des recettes et des protocoles. - Qualité des finitions et maîtrise des techniques spécifiques - Documentation *technique (capacité à produire une fiche technique du matériau développé (caractéristiques, comportement, préconisations d'usage).*

	Les critères d'évaluation de l'AA3 : - Connaissance des émaux adaptés (choix d'émaux compatibles avec les composites papier-argile - Expérimentation des couleurs (réalisation d'une gamme colorée cohérente et maîtrisée, intégrant des colorants naturels ou minéraux). - Argumentation technique et esthétique (justification des choix d'émaillage en lien avec l'intention du projet (artistique, fonctionnelle, symbolique). - Documentation *des essais (présentation claire et organisée des échantillons, avec annotations sur les procédés et résultat).* ***Les critères d'évaluation de l'AA4 :*** - Capacité à modéliser un objet optimisé pour l'impression 3D. - Expérimentation d'hybridation (intégration réussie de fibres, de matières organiques ou minérales dans la matrice argile papier et compréhension des interactions matérielles) - Innovation technique (proposition d'une technique hybride personnelle ou d'un protocole expérimental abouti. - Capacité d'analyse critique (évaluation des potentialités et limites des techniques employées et proposition *d'améliorations)* *Documentation procédurale (rédaction d'un protocole reproductible, illustré et argumenté)* ***Les critères d'évaluation de l'AA5 :*** - -Dossier de projet structuré clair (qualité rédactionnelle, intégration des visuels, respect des normes professionnelles) - -Portfolio (sélection et mise en page pertinentes des travaux, narration visuelle, identité graphique personnelle) - -Présentation orale (aisance, clarté du discours, qualité du support visuel, capacité à convaincre et à répondre aux questions) - -Scénographie *d'exposition (mise en espace réfléchie du projet (accrochage, médiation)* ***Les critères d'évaluation de l'AA6 :*** - Analyse technique (identification des contraintes de fabrication, proposition de solutions techniques réalistes) - Étude économique (estimation des coûts, évaluation de la rentabilité) - Évaluation environnementale - Synthèse et prise de décision (capacité à croiser les trois dimensions (technique, économique, environnementale*) pour valider ou ajuster le projet.*
Mesure d'évaluation	*La mesure d'évaluation désigne ce qui permet de quantifier, décrire ou juger les apprentissages à partir des critères définis. Elle correspond au « quoi » on utilise pour mesurer l'acquisition des compétences.* **Attribution d'une moyenne finale : La moyenne finale va de 0 (minimum) à 20 (maximum).** **La moyenne minimale de validation est 10**. *La note finale est constituée de :* - Projet intermédiaire (recherche expérimentale) (AA1, AA2, AA4) : 30 % - Dossier de recherche et carnet de processus (AA1, AA2, AA3, AA4) : 20 % - Projet final et prototype (AA1, AA2, AA3, AA4, AA5) : 40 % - Présentation *orale (AA5, AA6) : 10 %*
Critère d'attribution de la note finale	Indiquer le mode de calcul de la note tenant compte des épreuves présentées dans la section précédente - Projet intermédiaire : 30 % - Dossier : 20 % - Projet final : 40 % - Oral : 10 %

<table>
<tr><td><u>Acquis de Formation visés</u></td><td>Cet ECUE contribue principalement à l'atteinte d'un ou de plusieurs Acquis d'Apprentissage visés par le programme (AAP).
<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP10</td></tr>
<tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td><u>Références bibliographiques</u></td><td>Céramique, design et création : Anthony Quinn
Le Grand Livre de la Céramique : Louisa Taylor
Les secrets de l'Artisan Potier : Jacqui Atkin
Le Jeu de la barbotine : Daniel de Montmollin
La poterie sans tour : Jacqui Atkin
Modeler le papier mâché : Élise Bautista Maillet
Art du recyclage : Éric Vandecasteele
Le recyclage du déchet par l'art : une valeur culturelle : Hermann Guy Roméo ABE, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action culturelle (INSAAC)
Le recyclage des résidus organiques, Regards sur une pratique agroécologique : Hélène Jarousseau, Sabine Houot, Jean-Marie Paillat, Hervé Saint-Macary
Le compost : gestion de la matière organique : Michel Mustin</td></tr>
</table>

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

PALETA ERASMUS+ CBHE

Higher institute of Arts and Crafts of Sfax

University of Sfax

ERASMUS-2024-CBHE-Stand 2-101179187

UNIVERSITY OF SFAX

HIGHER INSTITUTE OF ARTS AND CRAFTS OF SFAX

TEACHING MODULES

DELIVRABLE D2.3 (WORKPACKAGE 2)

PALETA ERASMUS+ CBHE

PEDAGOGICAL DEVICE WITH ECOLOGICAL INTELLIGENCE FOR A TRANSDISCIPLINARY TEACHING OF ART, DESIGN AND DIGITAL MEDIA

DECEMBER 2025

List of Modules

Module Syllabus: “Institution-Specific: Casting for Cinematic Characters” S1..... 2
Module Syllabus: “Institution-Specific: Casting for Cinematic Characters” S2..... 7
Module Syllabus: “Specialized Infographics” S1..... 10
Module Syllabus: “Specialized Infographics” S2..... 13
Module Syllabus: “Spécific Institution” S1..... 17
Module Syllabus: “Spécific Institution” S2..... 20
Module Syllabus: “Technical Application” S1..... 23
Module Syllabus: “Technical Application” S2..... 28
Module Syllabus: “Spécific Institution” S1..... 34
Module Syllabus: “Spécific Institution” S2..... 37

Module Syllabus: "Institution-Specific: Casting for Cinematic Characters" S1

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Optional</td><td>UE Code</td><td>UEO150</td><td>ECUE</td><td>Institution-specific</td><td>ECUE Code</td><td>151</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Design</td><td>Department</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Audiovisual advertising</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2" rowspan="2">Continuous assessment</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="4">Semester</td><td rowspan="4">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>3h</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 42h (3h/Week)
Personal workload Estimated per student (h): 14h (1h/week)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">1</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Amir Ayadi</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Amir Ayadi</td></tr>
</table>

<u>Prerequisites</u>

The student should have the following knowledge and skills:

- Mastery of the basics of shooting (photo and video)
- Fundamental knowledge of framing, light
- Video Editing and Photo Editing Basics
- Introduction to digital tools (editing, graphic design, recording)
- Ability to work in a team

<u>Learning outcomes covered by the ECUE</u>

At the end of this teaching module, the student will be able to:

- **AA2**: master professional filming techniques: identify and choose the staging elements (lighting, set, props, costume, make-up).
- **AA3**: Carry out narrative editing and a complete production station: apply photo and video post-production techniques (retouching, color grading, VFX special effects, editing, etc.).
- **AA6**: Design digital interfaces and experiences.

<u>Contents</u>

This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:

PHASE 1 – Foundations & Artistic Framework (Weeks 1 to 3)

<u>– Introduction & Challenges of Film Casting</u>

Objectives

- Understanding casting as an artistic and technical act
- Present the final project and deliverables
- Setting the rules for collaboration between students

Contents

- What is a character casting (cinema vs theatre vs advertising)
- The Role of Frame, Light and Set in an Actor's Perception
- Presentation of the expected renderings:
  - Actor/character sheet
  - Photo contact sheet
  - Short video sequence (30s – 1min)

Activities

- Collective analysis of famous castings (photos + video extracts)
- Debate: "Does the character precede the actor or the other way around?"

Task to complete

- Choosing your dual role (actor / cameraman-director)
- Personal reflection on the type of character to play

– The character: construction and references

Objectives

- Knowing how to build a coherent character
- Understand the importance of visual references

Contents

- Original Character vs Archetype
- Reference analysis: cinema, photography, painting, series
- Difference Between Inspiration and Imitation

Activities

- Introducing Character Moodboards (Examples)
- Image analysis workshop (posture, gaze, costume, light)

Task to complete

- Personal iconographic research
- Start of the character sheet (draft version)

– Le casting comme mise en scène

Objectives

- Understand that casting is already a staging
- Linking character, space, light and frame

Contents

- Notions of:
  - Camera/gaze axis
  - Scale of shots for casting
  - Relationship between scenery and character

Activities

- Technical demonstration (framing + simple light)
- Quick filmed exercises between students

Task to complete

- Character validation (title, intentions, references)
- Creation of work pairs or trinomials

PHASE 2 – Artistic & Technical Preparation (Weeks 4 to 6)

– Acting direction & body posture

Objectives

- Helping the actor physically inhabit the character
- Understanding the role of the director in casting

Contents

- Body, gaze, rhythm, breathing
- Non-psychologizing management (concrete indications)

Activities

- Acting Conducting Exercises
- Short filmed improvisations

Task to complete

- Character adjustment (gestures, posture, costume)

– Set, accessories, makeup, costume

Objectives

- Building visual coherence
- Understanding how plastic elements transform the actor

Contents

- Minimalism vs. overload
- Colour, texture, material
- Corrective Makeup vs. Character Makeup

Activities

- Presentation of scenographic proposals
- Camera tests (costume / makeup)

Task to complete

- Final validation of aesthetic choices
- Preparation of the shooting plan

– Light & visual identity of the character

Objectives

- Creating a light for casting
- Understanding the emotional impact of light

Contents

- Front/side/backlight
- Color Temperature
- Chiaroscuro and atmosphere

Activities

- Light workshop in small groups
- Comparative filmed tests

Task to complete

- Final choice of light
- Preparation of the photo and video shoot

PHASE 3 – Production (Weeks 7 to 9)

– Photo Shoot: Contact sheet

Objectives

- Produce a consistent series of still images
- Working on directing actors in photography

Activities

- Phot Shoot
- Alternating actor / cameraman

Intermediate deliverable

- Raw contact sheet (selected images)

– Video shooting: casting sequence

Objectives

- Staging a short-embodied sequence
- Working on continuity, rhythm and camera presence

Contents

- Simple text or situation
- Relationship to silence and gaze

Activities

- Video shooting
- Immediate feedback from teachers

– Critical feedback and adjustments

Objectives

- Develop a professional critical eye
- Identify strengths and weaknesses

Activities

- Group viewing
- Technical and artistic analysis

PHASE 4 – Post-production & finalization (Weeks 10 to 13)

– Video editing

Objectives

- Build a simple and efficient assembly
- Respect the character's rhythm

Activities

- Supervised assembly workshop
- Choice of sockets

– Color grading and photo editing

Objectives

- Unify the visual identity
- Understanding Color Consistency

Activities

- Photo Editing
- Basic Video Grading

	– Actor sheet and character narration *Objectives* • Formalize the project artistically • Know how to present a character professionally *Contents* • Content of the actor sheet: - Original character - Intentions - Visual references - Transformation of the student into a character *Activities* • Accompanied writing • Individual corrections – Finalization of renderings *Objectives* • Check for overall consistency • Prepare the final presentation *Activities* • Technical verification • Final adjustments **Feedback & Evaluation (Week 14)** – Final presentation & evaluation *Expected returns* • Complete actor profile • Photo contact sheet • Short video sequence Assessment • Character/image coherence • Acting direction • Technical quality • Originality and artistic relevance • Ability to analyze one's own work
Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ Problem-based learning
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* • Brainstorming, • Use of shooting tools and filming (AA2, AA3), • Literature search (AA2), • Collaborative group work (AA2, A3), • Oral and visual presentation / photo video, • Facilitated discussion or debate, • Work in pairs or small groups in class,
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* • Diagnostic assessment (before learning, to know the initial level) Formative assessment (during learning, to improve) • Summative assessment (at the end of the sequence, to validate what has been learned)

Evaluation criteria

An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.
Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.

- Clarity of research
- Compliance with the instructions
- Relevance of the examples
- Mastery of specific vocabulary, shooting and post-production techniques
- Respect for the shooting format and rendering
- Time management

Assessment indicators

The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.
Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum)
The minimum validation average is 10.

- **Mid-term report (between weeks 6 and 8):**

  Project presentation (AA2) (AA3): 100%

- **Final exam: digital rendering of the following (6 weeks)**

  - 1 photo selection file (between 15 and 20 photos)
  - 1 plate according to the attached template (PDF or PNG or JPEG rendering)
  - 1 technical sheet (reference image of the chosen character or source of inspiration + image of the original model)
  - video and/or poster and/or trailer, etc.

  (AA2: 25%, AA3: 25%, AA6: 50%)

Criteria for the award of the final grade

Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.
The final average of the grade is calculated according to the following formula:

- Mid-term presentation (submission): 30% (presentation + submission)
- Final exam (submission): 70% (presentation + digital submission).

Targeted learning outcomes

This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10	AAP 11	AAP 12
	X	**X**			**X**						

Bibliographical references

Indicate the main bibliographic references associated with this ECUE.

1. Schell, Hester. *Casting Revealed: A Guide for Film Directors*. Routledge.
2. Catliff, Suzy & Granville, Jennifer. *The Casting Handbook: For Film and Theatre Makers*. Routledge.
3. Bishop, Nancy. *Auditioning for Film and Television: Secrets from a Casting Director*. Bloomsbury.
4. Hirshenson, Janet & Jane Jenkins. *A Star Is Found: Our Adventures Casting Some of Hollywood's Biggest Movies*. (extraits et recommandations).
5. Weston, Judith. *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*.
   Stanislavski, Constantin. *La formation de l'acteur* & *La construction du personnage*.
6. Nacache, Jacqueline. *Le personnage filmique* (cours/texte PDF).
7. Cotte, Olivier. *Créer des personnages de films et de séries*. Dunod.

Module Syllabus: "Institution-Specific: Casting for Cinematic Characters" S2

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Optional</td><td>UE Code</td><td>UEO250</td><td>ECUE</td><td>Institution-specific</td><td>ECUE Code</td><td>251</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Design</td><td>Department</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Audiovisual advertising</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2" rowspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="4">Semester</td><td rowspan="4">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>3h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 42h (3h/Week)
Personal workload Estimated per student (h): 14h (1h/week)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">1</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Amir Ayadi</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Amir Ayadi</td></tr>
</table>

<u>Prerequisites</u>

The student should have the following knowledge and skills:

- Audiovisual production bases.
- Introduction to art direction.
- Advertising brief analysis.
- Notions of staging and framing.

<u>Learning outcomes covered by the ECUE</u>

At the end of this teaching module, the student will be able to:

- **AA2**: master professional filming techniques: identify and choose the staging elements (lighting, set, props, costume, make-up).
- **AA3**: Carry out narrative editing and a complete production station: apply photo and video post-production techniques (retouching, color grading, VFX special effects, editing, etc.).
- **AA6**: Design digital interfaces and experiences.

<u>Contents</u>

This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:

- **Introduction to Advertising Casting**

Getting to grips with the role of casting manager.
Reading a brief and identifying needs.
Practical: Distribution of roles and initial list of profiles sought.

- **Operational analysis of the brief**

Extraction of technical and artistic criteria.
Practical: Creation of a grid of casting criteria.

- **Character sheet and casting sheet**

Writing professional documents.
Practical: Complete casting sheets.

- **Call for casting and selection of profiles**

Practical: Writing a call for casting and short-list.

- **Preparation of the audition set**

Practical: Camera, sound and light installation.

- **Video test recording**

Practical: Filming auditions and managing profiles.

- **Technical direction of profiles**

Practice: Instructions in front of the camera and exercises in directing actors.

- **Mid-term assessment**

Practical: Collective viewing and reasoned selection of profiles.

- **Technical adjustments**

Practice: Recasting and adaptation to production constraints.

- **Casting in real shooting conditions**

	Practical: Complete simulation of a day of filming. • **Casting for short and digital formats** *Practical*: Express casting and immediate impact. • **Administrative and legal management** *Practice*: Authorizations, Contracts and Legal Compliance. • **Final project: complete organization of a casting** *Practical***:** Complete realization of an advertising casting. • **Final assessment** *Practice*: Professional defense and submission of the final file.
Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ • Hands-on learning: each session is based on workshops, simulations and on-set exercises. • Collaborative work: students work in groups to simulate professional situations. • Case studies: analysis of existing castings to understand the strategies and criteria for choice. • Continuous feedback: correction and feedback on the work done in order to improve skills. • Progressive project: constitution of a complete technical file throughout the semester.
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* • Analyze an advertising brief and extract the casting criteria. • Write professional casting documents. • Organize and conduct an audiovisual casting. • Direct profiles in front of the camera while respecting artistic and technical constraints. • Justify his casting choices on a strategic and professional level.
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* • Diagnostic assessment (before learning, to know the initial level) Formative assessment (during learning, to improve) • Summative assessment (at the end of the sequence, to validate what has been learned) • **Weekly practical work (40%):** - Participation in workshops and simulations. - Quality and relevance of the casting sheets, videos and product documents. - Ability to follow technical instructions and work in a group. • **Intermediate technical file (20%) :** - Critical analysis of an existing or completed casting. - Clear and professional writing of sheets and grids. - Technical and artistic justification of the choices. • **Final project (40%):** - Complete organization of an advertising casting. - Video recording of tests and direction of profiles. - Oral presentation of the project with justification of the choices. - Respect for technical, artistic and legal constraints.
Evaluation criteria	*An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.* *Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.* - Precision and relevance: correspondence between the brief and the chosen profiles. - Organization and methodology: planning, management of the set and auditions. - Technical quality: mastery of recording tools, clarity of the sheets, quality of the videos. - Leadership and communication: ability to direct actors and give clear instructions. - Critical thinking and justification: argumentation of artistic and technical choices. - Respect for deadlines and deliverables: complete and on-time delivery.

<table>
<tr><td><u>Assessment indicators</u></td><td>The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.
Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum)
The minimum validation average is 10.

•Mid-term report (between weeks 6 and 8):
Project presentation (AA2) (AA3): 100%
•Final exam: digital rendering of the following (6 weeks)
- Professional casting sheets.
- Audition videos.
- Evaluation grids.
- Final technical file.
(AA2 : 25%, AA3 : 25%, AA6 : 50%)</td></tr>
<tr><td><u>Criteria for the award of the final grade</u></td><td>Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.
The final average of the grade is calculated according to the following formula:
• Mid-term presentation (submission): 30% (presentation + submission)
• Final exam (submission): 70% (presentation + digital submission).</td></tr>
<tr><td><u>Targeted learning outcomes</u></td><td>This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).
<table><tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td><td>AAP 10</td><td>AAP 11</td><td>AAP 12</td></tr><tr><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td><u>Bibliographical references</u></td><td>Indicate the main bibliographic references associated with this ECUE.
1. Aronson, L. (2013). Casting: The Art of Selecting the Right Actor for the Right Role. Routledge.
2. Roos, J. (2015). The Casting Handbook for Film, Television and Commercials. Focal Press.
3. Zettl, H. (2020). Television Production Handbook. Cengage Learning.
4. Katz, S. D. (2017). Film Directing: Shot by Shot. Michael Wiese Productions.
5. Weston, J. (2018). Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film & Television. Michael Wiese Productions.
6. Block, B. (2013). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. Focal Press.
7. Cogan, J., & Sharpe, C. (2019). Advertising Creative: Strategy, Copy, and Design. Routledge.
8. Online resources and articles on contemporary casting practices in advertising (adweek.com, shots.net, campaignlive.com).</td></tr>
</table>

Module Syllabus: "Specialized Infographics" S1

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Fundamental 2</td><td>UE Code</td><td>UEP130</td><td>ECUE</td><td>Specialized Infographics</td><td>ECUE Code</td><td>ECUEP132</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Design</td><td>Department</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Graphic Design</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2" rowspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="3">Semester</td><td rowspan="3">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>56h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 56h (4h/week)
Personal workload Estimated per student (28h): 2h/week</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Wiem CHEKH ROUHOU</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Wiem CHEKH ROUHOU</td></tr>
</table>

Prerequisites	**The student should have the following knowledge and skills:** - Basic proficiency in Adobe Creative Suite software - Fundamental knowledge of graphic design and visual communication - Creative design methodology and project documentation - Collaborative and transdisciplinary skills - Sensitivity to environmental issues and sustainable design
Learning outcomes covered by the ECUE	**At the end of this teaching module, the student will be able to:** • **AA1**: Design and develop a complete transdisciplinary graphic project integrating the principles of the circular economy and eco-design. • **AA2**: Master professional digital tools (Adobe Creative Suite, Miro, collaborative tools) to produce optimized graphic creations and document a creative process. • **AA3**: Collaborate effectively within transdisciplinary teams (graphic design/photography/textile) using co-creation and collective intelligence methodologies. • **AA4**: Analyze, criticize and defend creative and technical choices through structured professional presentations (oral, written, visual aids). • **AA5**: Evaluate and reduce the environmental footprint of a graphic project by applying sustainable optimization strategies (materials, formats, distribution).
Contents	**This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:** **Chapter 1**: Introduction and Framing: Ecosystem Immersion and Strategic Alignment. **Chapter 2**: Immersion and Visual Research: Document Engineering and Digital Asset Management (DAM). **Chapter 3**: Experimentation and Applied Techniques: Iterative Experimentation and Transdisciplinary Hybridization. **Chapter 4**: Layout and Eco-Responsibility: Circular Eco-Design and "Cradle to Cradle" Certification. **Chapter 5**: Collaborative Production: Collective Intelligence and Co-Creation Protocols. **Chapter 6**: Restitution and Capitalization: Capitalization of the Archive and Mediation of the Graphic Project.

Teaching and Learning Methods

The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning

Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐

- **Project-based learning**: Transdisciplinary project PALETT-A as a common thread integrating graphic design, photography and textile design around the theme "Earth, between surface and depth"
- **Circular Design Thinking**: 7-step methodology (Define, Research, Imagine, Prototype, Select, Implement, Learn) applied to eco-responsible graphic design
- **Experiential and collaborative pedagogy**: Practical workshops in multidisciplinary teams promoting collective intelligence and co-creation
- **Iterative and regenerative learning**: Cycles of creation, feedback and continuous improvement with capitalization of learnings for future projects

Techniques Teaching

Specific tools or strategies used in teaching/learning.

- Digital Asset Management (DAM) & Indexing: Setting up a rigorous folder structure and indexing file (Google Sheets) to manage the metadata of the collected assets.
- Serious Game & Ethical Framing: Use of the "SDG Map" for the alignment of projects with sustainability issues.
- Silent co-creation workshops: Work sessions on Miro where students interact graphically without speaking to promote visual emergence.
- "Splat Doodle" Technique: Iterative graphic experimentation method for the search for shapes and textures.
- Peer-Review & Multi-Level Feedback: Using Google Forms to Organize Cross-Evaluations Between Teams (Constructive Criticism)

Assessment methods

The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".

- Formative Assessment (Continuous): Based on Splat Doodles, mood boards and the quality of indexing in the DAM.
- Peer Review (Co-Evaluation): Active participation in feedback sessions via project evaluation forms.
- Self-assessment: The student's critical reflection on his or her own contribution to the transdisciplinary team.
- Summative evaluation: Validation of the final rendering (PALETT-A 2.0 project) and documentation of the creative process.

Evaluation criteria

An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.
Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.

- Rigor of curation (AA2): Quality of sorting, selection (from 100 to 10 images) and indexing of resources.
- Coherence of Circular Design (AA1, AA5): Ability to integrate the principles of regeneration and eco-design into the graphic project.
- Collaborative Effectiveness (AA3): Quality of interactions on Miro and commitment to team governance.
- Quality of the restitution (AA4): Clarity of oral and visual argumentation during project presentations

Assessment indicators

The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.
Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum)
The minimum validation average is 10.

Test 1: Research Brief & DAM	10%	Targeted LOs AA2, AA3
Test 2: Graphic experimentation	10%	AA1, AA2
Final Exam: PALETT-A Project 2.0	80%	AA1, AA3, AA4, AA5

Criteria for the award of the final grade

Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.

The final grade is calculated according to the following formula:

Mid-term tests (Continuous Assessment - CC): 20%

- Test 1 (50% of the CC grade): Evaluation of the immersion and curation phase (Research file, DAM indexing and collaborative mood board).

- Test 2 (50% of the CC grade): Evaluation of iterative graphic experiments (Splat Doodles and first visual tracks on Miro).

Final Exam (Project): 80%

- The final project consists of the realization of a complete graphic device as part of the PALETT-A 2.0 Laboratory.

The grade takes into account the quality of the final production, the documentation of the creative process (Fertile Archive) and the integration of circular design principles.

Targeted learning outcomes

This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10	AAP 11	AAP 12
x		**x**		**x**			**x**		**x**	**x**	

Bibliographical references

Indicate the main bibliographic references associated with this ECUE.

1. Emmanuel, M., & Zhu, B. (*2020). Circular design for fashion*. Ellen MacArthur Foundation Publishing.
2. Lewandowski, M. (2016). *Designing the business models for the circular economy* : Towards the conceptual framework. Sustainability. https://doi.org/10.3390/su8010043.
3. López-García, A., & Moreno, M. (2024). *Circular design systems: Scaling regenerative practices in graphic and textile industries*. Journal of Cleaner Production.
4. McDonough, W., & Braungart, M. (2011). *Cradle to cradle : Créer et recycler à l'infini* (3e éd., A. Maillard, Trad.). Éditions Alternatives.
5. Thompson, M. (2017). *Rubbish theory : The creation and destruction of value*. Pluto Press.
6. Wahl, D. C. (2025). *Designing regenerative cultures : From theory to pedagogical practice*. Gaia Education.

Module Syllabus: "Specialized Infographics" S2

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Fundamental 2</td><td>UE Code</td><td>UEP230</td><td>ECUE</td><td>Specialized Infographics</td><td>ECUE Code</td><td>ECUEP232</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Graphic Design</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="2">Semester</td><td rowspan="2">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>56h</td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 56h (4h/week)
Personal workload Estimated per student (28h): 2h/week</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Wiem CHEKH ROUHOU</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Wiem CHEKH ROUHOU</td></tr>
</table>

Prerequisites	**The student should have the following knowledge and skills:** - Validation of the Specific Computer Graphics I module (Semester 1) - Operational proficiency with Adobe Creative Suite software - Editorial design and layout skills - Appropriation of circular design principles - Rapid prototyping and iteration capability
Learning outcomes covered by the ECUE	**At the end of this teaching module, the student will be able to:** • **AA1**: Design and develop a complete transdisciplinary graphic project integrating the principles of the circular economy and eco-design. • **AA2**: Master professional digital tools (Adobe Creative Suite, Miro, collaborative tools) to produce optimized graphic creations and document a creative process. • **AA3**: Collaborate effectively within transdisciplinary teams (graphic design/photography/textile) using co-creation and collective intelligence methodologies. • **AA4**: Analyze, criticize and defend creative and technical choices through structured professional presentations (oral, written, visual aids). • **AA5**: Evaluate and reduce the environmental footprint of a graphic project by applying sustainable optimization strategies (materials, formats, distribution).
Contents	**This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:** **Chapter 1**: Introduction to the Circular Design Toolkit (Circular Canvas, Partner Map, Value Chain Canvas) **Chapter 2**: Graphic prototyping and editorial design: structures, grids, navigation systems and information prioritization **Chapter 3**: Multi-page editorial production: catalogues, photographic books, portfolios and communication documents of the PALETT-A project **Chapter 4**: Mapping of circular flows and stakeholder analysis: application of Circulab tools to the transdisciplinary project **Chapter 5**: Finalization, optimization and production of eco-responsible editorial materials (print and digital) **Chapter 6**: Final restitution, professional defense and methodological capitalization for skills transfer

Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ • **Project-based learning**: Finalization of the project started in S1 with the production of complete communication materials (exhibition catalogue, photographic book, collective portfolio) • **Circular Design Thinking**: Systematic use of Circulab tools (Circular Canvas, Partner Map, Value Chain Canvas) to analyse, design and optimise the graphic project according to the principles of the circular economy • **Rapid and iterative prototyping**: Short design-test-improvement cycles with regular feedback, paper and digital mock-up, progressive validation of productions • **Peer pedagogy and co-evaluation:** Constructive criticism workshops, cross-feedback between transdisciplinary teams, professional co-development sessions
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* **Intensive practical workshops (AA1, AA2, AA5)** - Editorial prototyping sessions: design of paper and digital mock-ups - Workshops techniques InDesign : gabarits, styles, automatisation, exports optimisés - Eco-responsible printing laboratories: plastic/recycled paper tests, vegetable inks **Using Circulab Tools (AA1, AA3)** - Circular Canvas Workshop: Mapping the Project Model and its Impacts - Partner Map Workshop: Identification and Mapping of PALETT-A Project Stakeholders - Value Chain Canvas Workshop: Flow Analysis and Circularity Opportunities **Transdisciplinary collaborative work (AA3, AA4, AA5)** - Co-creation in mixed teams (graphic design/photography/textile) - Design Sprint sessions for complex problem solving - Weekly coordination meetings with collaborative documentation (Google Workspace, Miro) **Oral presentations and professional pitches (AA4)** - Mock customer presentations with structured feedback - Training for defenses in front of a professional jury - Project storytelling: storytelling of the creative process and strategic choices **Documentation and Capitalization (AA2, AA5)** - Keeping creative process notebooks (analog and digital) - Drafting of technical sheets and methodological guides - Production of tutorials for transmission to future promotions **Serious Games and Fun Tools (AA3, AA5)** - Business Resilience Game to anticipate project challenges - Role plays: simulation of negotiations with stakeholders - Timed creative challenges to develop agility **Monitoring and benchmarking (AA1, AA2)** - Critical analysis of exemplary circular editorial projects - Virtual tours of exhibitions and professional portfolios - Sessions to decode innovative editorial strategies
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* **Diagnostic Evaluation** - At the beginning of semester 2: placement test on technical skills (InDesign, prototyping) - Self-assessment of soft skills (autonomy, project management, collaboration) **Formative Assessment (Ongoing)** - Weekly feedback on prototypes and models in progress - Peer review during critical workshops - Reflective self-assessment via process diaries - Progressive validation of intermediate deliverables **Summative (Certificate) Assessment** - Evaluation of the complete final editorial project (catalogue, book, portfolio) - Professional oral defense before a transdisciplinary jury - Evaluation of the Circulab tools applied (Circular Canvas, Partner Map, Value Chain Canvas)

Evaluation criteria

An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.
Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.

For AA1 (Design of circular editorial materials)
- **Design relevance**: Consistency between creative concept and circular design principles
- **Application of Circulab tools**: Mastery and exploitation of the Circular Canvas, Partner Map, Value Chain Canvas
- **Quality of editorial output: Structure, hierarchy, readability, navigation in** multi-page documents
- **Circular innovation**: Creative proposals to reduce environmental impact

For AA2 (Technical Master's Degree in Editorial Design)
- **Mastery of InDesign**: Expert use of templates, styles, automations
- **Graphic consistency**: Compliance with a graphic charter throughout the document
- **Technical quality of the files**: Organization, naming, preparation of proof (good to print)
- **Eco-responsible optimization**: Choice of formats, resolutions, color modes adapted

For AA3 (Mapping and Systems Analysis)
- **Completeness of the analysis**: Comprehensive identification of stakeholders and value streams
- **Methodological rigor**: Correct application of Circulab tools
- **Strategic Relevance**: Identification of Realistic Circularity Opportunities
- **Quality of documentation**: Clarity of the maps produced

For AA4 (Professional Communication)
- **Clarity of speech**: Structure, fluidity, logical argumentation
- **Quality of visual aids**: Professional presentation, readability, visual impact
- **Speaking time management**: Respect of time constraints (pitch 5 min, defense 15 min)
- **Answers to questions**: Relevance, accuracy, argumentation skills

For AA5 (Soft skills and professional posture)
- **Autonomy**: Ability to manage your project without constant supervision
- **Project management**: Respect of deadlines, planning, prioritization of tasks
- **Collaboration**: Active contribution to team projects, constructive communication
- **Creativity under constraints**: Ability to innovate despite limitations (time, budget, materials)
- **Critical posture/evaluation**: Ability for self-analysis and continuous improvement

Assessment indicators

The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.

Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum)
The minimum validation average is 10.

COMPONENT	PERIOD	DETAILS
CONTINUOUS ASSESSMENT		
A. Intermediate deliverables		
Prototypes, mock-ups	Weeks 2-4	Pertinence du concept, faisabilité technique
Cartographies Circulab	Weeks 5-7	Circular Canvas + Partner Map + Value Chain Canvas
Progress pitch (5 min)	Weeks 4, 8, 11	Clarity, synthesis, visual aids
B. Commitment and soft skills		
Active participation	Ongoing	Presence, contribution, collaborative spirit
Creative Process Documentation	Ongoing	Rigour, reflexivity, traceability of iterations
Peer reviews	Ongoing	Constructive peer review and feedback
FINAL ASSESSMENT		
A. Final editorial project		
Full PALETT-A Catalog/Book	Week 14	Editorial consistency + Technical quality + innovation + Eco-responsible optimization

Circulab technical file and tools	Week 14	Tool documentation + Fiches techniques + Environmental assessment
B. Final oral pitch		
Pitch of the project (20 min)	Week 14	Structure and clarity + Quality visual aids + Argumentation
Answers to questions (10 min)	Week 14	Relevance and Accuracy + Defense Capability

Criteria for the award of the final grade

Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.

Calculation formula:

Final grade = (Continuous assessment × 0.20) + (Final assessment × 0.80)

Detail:

- **Continuous assessment (20%)** = Intermediate deliverables + Commitment and soft skills
- **Final evaluation (80%)** = Final editorial project (40%) + Oral defense (40%)

Validation conditions:

- Overall average≥ 10/20
- Mandatory attendance at the final defense (elimination coefficient)
- Submission of all mandatory deliverables (prototypes, maps, final project)

Possible bonuses (+2 points maximum):

- Innovation in the application of circular design: +1 pt
- Outstanding quality of documentation and transmission: +0.5 pt
- Differentiated commitment to transdisciplinary collaboration: +0.5 pt

Targeted learning outcomes

This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10	AAP 11	AAP 12
		x			**x**	**x**	**x**			**x**	

Bibliographical references

Indicate the main bibliographic references associated with this ECUE.

1. Bakker, C., Den Hollander, M., Van Hinte, E., & Zijlstra, Y. (2014). *Products that last: Product design for circular business models*. TU Delft Library.
2. Benson, C., & Perullo, V. (2018). *Design for sustainability: A step-by-step approach*. Routledge.
3. Bocken, N., De Pauw, I., Bakker, C., & Van Der Grinten, B. (2016). Product design and business model strategies for a circular economy. *Journal of Industrial and Production Engineering*, *33*(5), 308-320. https://doi.org/10.1080/21681015.2016.1172124
4. Braungart, M., & McDonough, W. (2002). *Cradle to cradle: Remaking the way we make things*. North Point Press.
5. Bringhurst, R. (2012). *The elements of typographic style* (4e éd.). Hartley & Marks Publishers.
6. Circulab. (2024a). *Business resilience game*. https://www.businessresiliencegame.com/
7. Circulab. (2024b). *Circular design toolkit*. https://circulab.academy/outils-economie-circulaire/design-circulaire-toolkit/
8. Circulab. (2024c). *Guide d'utilisation du circular canvas*. Circulab Academy.
9. Circulab. (2024d). *Partner map : Cartographier vos parties prenantes*. Circulab Academy.
10. Circulab. (2024e). *Value chain canvas : Analyser votre chaîne de valeur circulaire*. Circulab Academy.
11. Commission Européenne. (2020). *Circular economy action plan*. Publications Office of the European Union. https://ec.europa.eu/environment/circular-economy/
12. Ellen MacArthur Foundation. (2013). *Towards the circular economy: Economic and business rationale for an accelerated transition*. Ellen MacArthur Foundation.
13. Eye on Design. (2024). *AIGA eye on design magazine*. https://eyeondesign.aiga.org/
14. Hochuli, J. (2008). *Le détail en typographie*. B42.
15. Lupton, E. (2014). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students* (2e éd.). Princeton Architectural Press.
16. Moreno, M., De los Rios, C., Rowe, Z., & Charnley, F. (2016). A conceptual framework for circular design. *Sustainability*, *8*(9), 937. https://doi.org/10.3390/su8090937
17. Sherin, A. (2013). *Sustainable thinking: Ethical approaches to design and design management*. Bloomsbury Visual Arts.

Module Syllabus: "Spécific Institution" S1

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Optional Unit</td><td>UE Code</td><td>UEO150</td><td>ECUE</td><td>Specific institution</td><td>ECUE Code</td><td>ECUEO151</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Design</td><td>Department</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Graphic Design</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="4">Semester</td><td rowspan="4">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>42h</td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 42h (3h/Week)
Personal workload Estimated per student (h): 28h (2h/week)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Amel Maaloul</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Amel Maaloul</td></tr>
</table>

General objective of the Semester

Analyze the context of an image design project and design a coherent visual identity adapted to a youth audience, based on a structured project methodology.

Prerequisites

The student should have the following knowledge and skills:

- General knowledge of image design, signage design and sustainable design
- Basics in compositional standards: - drawing of signs, symbols and pictograms//- illustration and graphic design//- typography, colour and graphic charter.
- Ability to: - identify, compare and style visual elements (lines, shapes, pictograms, illustrations, models) // - Analyze and read a space (basic notions).
- Initial knowledge of the methods of: - stylization and graphic recomposition// - visual composition// - awareness of the links between **image and space**.

Learning outcomes covered by the ECUE

At the end of this teaching module, the student will be able to:

- **AA1**: Analyze an image design project context by identifying the issues, constraints and target audiences.
- **AA2**: Critically analyze existing projects and propose ways to improve
- **AA3**: Describe and mobilize different methods of creativity
- **AA4**: Generate original graphic ideas and concepts in response to a given problem
- **AA5**: Implement a structured ideation approach
- **AA6**: Use visual communication techniques to structure and present research
- **AA8**: Produce consistent graphics using professional tools
- **AA10**: Designing a coherent visual identity adapted to a youth audience

Contents

This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:

Chapter 1: Introduction, review of prerequisites and scoping of the project (2 to 3 weeks)

- Reactivation of fundamental knowledge
- Debates, exchanges and presentations
- Theoretical contributions: visual communication
- Image, graphics, illustration
- Typography and colour
- Introduction to signage (definitions, types, uses)
- Presentation of the subject:
- "Visual identity and signage for a children's library"
- Introduction to research approaches and project methodology

Chapter 2 : Analysis and Research (3 to 4 weeks)

- Study of the place and the context.

	- Analysis of target audiences. - Technical, regulatory and normative constraints. - Documentary research and visual references. - Development of moodboards and creative avenues. **Chapter 3 : Visual Identity Design (6 to 8 weeks)** - Definition of values and graphic style. - Logo design. - Typographic choices adapted to the youth audience. - Color palette, patterns and illustrations. - Development of the graphic charter.
Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ • Project-based learning • Problem-based learning • Active and collaborative pedagogy
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* • Brainstorming and collective ideation (AA3, AA4, AA5) • Literature Search and Reference Analysis (AA1, AA2) • Collaborative group work (AA1) • Oral presentation and collective criticism • Prototyping, Mock-ups and Space Simulations
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* • Diagnostic assessment: analysis of initial learning • Formative evaluation: intermediate follow-ups, project reviews, partial reviews • Summative evaluation: final jury and presentation of the project • Self-evaluation and co-evaluation: reflective feedback on the project approach • Tools: direct observation, project file, oral presentation, graphic productions.
Evaluation criteria	*An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.* *Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.* • Relevance of the Environmental Scan (AA2) • Consistency and quality of the visual identity (AA10) • Originality and relevance of creative concepts (AA3) • Compliance with instructions, standards and constraints • Clarity of Argument and Quality of Oral Presentation
Assessment indicators	*The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.* Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum) The minimum validation average is 10. **Continuous assessments/intermediate rendering** : 30% • Analysis and research (AA1, AA2, AA3, AA4) • Creative Tracks and Visual Identity (AA5, AA6, AA8) **Final jury (full project):** 70% • Visual identity • Final presentation and arguments **Final mark** out of 20 – average validation: **10/20**.

Criteria for the award of the final grade

Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.

The final grade is calculated as follows:

- Continious assessment (intermediate results): 30%
- Final assessment (final jury): 70%

Targeted learning outcomes

This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10	AAP 11	AAP 12
X	X	X	X	X	*X*		*X*		X		

Bibliographical references

1. Griselin, Madelaine et al. « Les images », dans Guide de la communication écrite, Paris, Dunod, 1992.
2. Beltran, Alain, et Pascal Griset. Histoire des techniques aux XIXe et XXe siècles. Paris, France : Armand Colin, 1990.
3. Imagination et invention : 1965-1966. Édité par Nathalie Simondon et Jean-Yves Chateau. 1 vol. Paris : PUF, 2014.
4. Mainguy, F ; Conduite de projet : De l'idée à la réalisation (2e éd.). Eyrolles. 2020.
5. Baxter, M ; Produit design : méthodes et pratiques de conception. Dunod.2011.
6. Brown, T ; L'esprit design : Comment le design thinking change l'entreprise et sa stratégie. Pearson.2014.
7. Madeline Dembour ; Un logo ! Comment faire pour gérer l'identité visuelle. Edi.pro. Belgique. 2009
8. Jean-François D'Hein ; informatique commerciale. Editeur, Bréal.2004
9. Philippe Malaval, Jean-Marc Découdin avec la collaboration de Christophe Bénaroya ; PentaCom communication : théorie et pratiques. PEARSON édition. France. 2005

Webographie :

10. https://www.studio-helioscope.com/la-signaletique-interieure-cest-quoi/
11. Couleurs en bibliothèque : architecture, signalétique, esthétique. Valotteau Hélène. Mémoire du diplôme de conservateur des bibliothèques, Enssib, 2011
12. Court traité de signalétique à l'usage des bibliothèques publiques. Piquet Michel. Éd. Du Cercle de la Librairie, 2003
13. « La signalétique en bibliothèque ». De Miribel Marielle. In Accueillir les publics. Comprendre et agir. Avec la participation de Evano Brigitte, Lizée Benoît, Faragasso Tony. Éditions du Cercle de la Librairie, 2013, pp. 185-211
14. « La signalétique en bibliothèque ». De Miribel Marielle. Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 1998, n° 4, p. 84-95
15. « La signalétique patrimoniale principes et mise en œuvre. Dijon : Université de Bourgogne ». Jacobi Daniel. Errance, 2013
16. « La pertinence de la signalétique dans les bibliothèques ». Marguin, Georgette. Mémoire de DESS, Enssib, 1993
17. « Signes d'attention : la signalétique et sa relation avec le public. » Laurence Madrelle. En ligne- https://books.openedition.org/pressesenssib/634?lang=fr
18. « UNE NOUVELLE SIGNALÉTIQUE, INCLUSIVE ET DURABLE. Coup de projecteur sur la médiathèque de Brie-Comte-Robert » En ligne- https://mediatheque.seine-et-marne.fr/fr/une-nouvelle-signaletique-inclusive-et-durable
19. « Signalétique de bibliothèque design, originale et contemporaine » En ligne- https://signaletique.art/interieure/bibliotheque-design

Module Syllabus: "Spécific Institution" S2

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Optional Unit</td><td>UE Code</td><td>UEO250</td><td>ECUE</td><td>Specific institution</td><td>ECUE Code</td><td>ECUEO251</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Design</td><td>Département</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Graphic Design</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2" rowspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="3">Semester</td><td rowspan="3">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>42h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 42h (3h/Week)
Personal workload Estimated per student (h): 28h (2h/week)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">2</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Amel Maaloul</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Amel Maaloul</td></tr>
</table>

General objective of the Semester

Design, integrate and materialize a functional, legible and inclusive signage system, then present a complete and reasoned design project.

Prerequisites	**The student should have the following knowledge and skills:** - A structured and coherent visual identity. - Mastery of the basics of: - logo / -graphic charter / -typography and color. - Consolidated notions of: -reading space / - image-space relationship. - An ability to: - argue graphic choices / - work in a team / - produce intermediate visual aids.
Learning outcomes covered by the ECUE	**At the end of this teaching module, the student will be able to:** • **AA1: Analyze an image design project context by identifying the issues, constraints and target audiences**. • **AA2**: Critically analyze existing projects and propose ways to improve • **AA3**: Describe and mobilize different methods of creativity • **AA4**: Generate original graphic ideas and concepts in response to a given problem • **AA5**: Implement a structured ideation approach • **AA6**: Use visual communication techniques to structure and present research • **AA8**: Produce consistent graphics using professional tools • **AA10**: Designing a coherent visual identity adapted to a youth audience
Contents	**This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:** **Chapter 4: Signage Design and Spatial Integration (8 weeks)** - Graphic design of signage elements - Scripting of messages - Prioritization of information - Choice of materials, finishes and substrates - Analysis of space, flows and uses - Site plans and simulations - Prototyping and readability testing **Chapter 5 : Prototyping, Validation and Adjustments (4 weeks)** - Manufacture of prototypes and models - Situational tests - Graphical and spatial adjustments

	Chapter 6: Restitution and final evaluation (2 weeks) - Oral and visual presentation - Final file
Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ • Project-based learning • Problem-based learning • Active and collaborative pedagogy
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* • Literature search and reference analysis (AA1, AA2) • Collaborative group work (AA1) • Oral presentation and collective criticism • Prototyping, models and space simulations
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* • Diagnostic assessment: analysis of initial learning • Formative evaluation: intermediate follow-ups, project reviews, partial reviews • Summative evaluation: final jury and presentation of the project • Self-evaluation and co-evaluation: reflective feedback on the project approach Tools : direct observation, project file, oral presentation, graphic productions.
Evaluation criteria	*An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.* *Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.* • Consistency and quality of the visual identity • Legibility, functionality and spatial integration of signage • Originality and relevance of creative concepts • Quality of visual materials and prototyping • Compliance with instructions, standards and constraints • Clarity of the argumentation and quality of the oral presentation
Assessment indicators	*The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.* Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum) The minimum validation average is 10. • **Continuous assessments/intermediate rendering**: 30% Analysis and Research (AA) Creative Leads and Visual Identity (AA, AA) • **Final jury (full project):** 70% Visual identity (AA) Signage and spatial integration (AA) Final presentation and argumentation (AA) *Final mark* out of 20 – average validation: **10/20**.
Criteria for the award of the final grade	*Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.* **The final grade is calculated as follows:** • Continious assessment (intermediate results): 30% • Final assessment (final jury): 70%

Z l outcomes

This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10	AAP 11	AAP 12
X	X	X	X	X	X		X		X		

Bibliographical references

1. Griselin, Madelaine et al. « Les images », dans Guide de la communication écrite, Paris, Dunod, 1992.
2. Beltran, Alain, et Pascal Griset. Histoire des techniques aux XXe siècles. Paris, France : Armand Colin, 1990.
3. Imagination et invention : 1966. Édité par Nathalie Simondon et Jean-Yves Chateau. 1 vol. Paris : PUF, 2014.
4. Mainguy, F ; Conduite de projet : De l'idée à la réalisation (2e éd.). Eyrolles. 2020.
5. Baxter, M ; Produit design : méthodes et pratiques de conception. Dunod.2011.
6. Brown, T ; L'esprit design : Comment le design thinking change l'entreprise et sa stratégie. Pearson.2014.
7. Madeline Dembour ; Un logo ! Comment faire pour gérer l'identité visuelle. Edi.pro. Belgique. 2009
8. Jean-François D'Hein ; informatique commerciale. Editeur, Bréal.2004
9. Philippe Malaval, Jean-Marc Découdin avec la collaboration de Christophe Bénaroya ; PentaCom communication : théorie et pratiques. PEARSON édition. France. 2005

Webographie :

10. https://www.studio-helioscope.com/la-signaletique-interieure-cest-quoi/
11. Couleurs en bibliothèque : architecture, signalétique, esthétique. Valotteau Hélène. Mémoire du diplôme de conservateur des bibliothèques, Enssib, 2011
12. Court traité de signalétique à l'usage des bibliothèques publiques. Piquet Michel. Éd. Du Cercle de la Librairie, 2003
13. « La signalétique en bibliothèque ». De Miribel Marielle. In Accueillir les publics. Comprendre et agir. Avec la participation de Evano Brigitte, Lizée Benoît, Faragasso Tony. Éditions du Cercle de la Librairie, 2013, pp. 185-211
14. « La signalétique en bibliothèque ». De Miribel Marielle. Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 1998, n° 4, p. 84-95
15. « La signalétique patrimoniale principes et mise en œuvre. Dijon : Université de Bourgogne ». Jacobi Daniel. Errance, 2013
16. « La pertinence de la signalétique dans les bibliothèques ». Marguin, Georgette. Mémoire de DESS, , 1993
17. « Signes d'attention : la signalétique et sa relation avec le public. » Laurence Madrelle. En ligne- https://books.openedition.org/pressesenssib/634?lang=fr
18. « UNE NOUVELLE SIGNALÉTIQUE, INCLUSIVE ET DURABLE. Coup de projecteur sur la médiathèque de Brie-Comte-Robert » En ligne- https://mediatheque.seine-et-marne.fr/fr/ -nouvelle-signalétique-inclusive-et-durable
19. « Signalétique de bibliothèque design, originale et contemporaine » En ligne- https://signaletique.art/interieure/bibliotheque-design

Module Syllabus: "Technical Application" S1

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Fundamental Unit 2</td><td>UE Code</td><td>UEF120</td><td>ECUE</td><td>Application Technique I</td><td>ECUE Code</td><td>ECUEF121</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Design</td><td>Department</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Product Design</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="2">Semester</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>42h</td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 42h (3h/Week)
Personal workload Estimated per student (h): 28h (2h/week)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Mohamed Dhahbi</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Mohamed Dhahbi</td></tr>
</table>

Prerequisites

The student should have the following knowledge and skills:

- Theoretical knowledge: general design culture, design history, ecodesign and object analysis.
- Practical skills: basics of 2D/3D drawing and representation, sketches, models, prototypes and simple digital tools.
- Transversal skills: teamwork, communication, curiosity, observation, project methodology and self-learning ability.

Learning outcomes covered by the ECUE

At the end of this teaching module, the student will be able to:

- **AA1**: Identify and test the physical and chemical properties of handcrafted materials (recycled papers, pigments, clay) and methodically document their characteristics
- **AA2**: Master the processes of transformation of the material, in particular the cutting, dipping, mixing and drying stages for the manufacture of recycled paper.
- **AA3**: Experiment with natural and plant pigments (flowers, fruits, clays) in order to master coloring techniques (coloring baths, inclusion, brushing).
- **AA4**: Implement specific craft techniques such as molding, modeling and Paper Clay for the creation of shapes and objects.
- **AA5**: Design and produce an initial prototype by integrating the principles of sustainability, ergonomics and innovation, while respecting the constraints of a specification.
- **AA6**: Document and communicate the technical process by writing workshop sheets, colour sheets and creating visual aids (sketches, mood boards).
- **AA7**: Develop a researcher-creator posture through critical thinking, autonomy and active participation in co-creation and research-creation activities.

Contents

This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:

Sequence 1: (Two sessions: Introduction and exploration of materials)

Session 1: Introduction to the material and craft techniques

Objective: To understand the module and the objectives of experimentation.

Exercise: Brainstorming on paper recycling and accessible materials.

Session 2: Discovery of recycled paper

Objective: To identify the properties of the available papers.

Exercise: Perform simple texture and resistance tests with different papers.

Sequence 2 :(Two sessions: First practical experiments)

Objective: To generate, structure and represent innovative ideas adapted to eco-design

Session 3: Paper preparation and shuffling

	Objective: To understand the steps to obtain recycled paper. Exercise: Experiment with cutting, soaking, kneading, and drying. **Session 4:** Observation and documentation Objective: To note the results and learn how to fill in the workshop sheet. Exercise: Complete the worksheet with observations on texture, thickness and resistance. **Sequence 3: (Two sessions: Introduction to pigments and colours)** **Session 5:** Discovery of natural and plant pigments Objective: To identify the sources of simple pigments (flowers, fruits, clays). Exercise: Prepare a small dye bath and test on recycled paper. **Session 6**: Pigment application techniques Objective: Experiment with brushing, soaking or inclusion. Exercise: Complete the color sheet with visual results. **Sequence 4: (Two sessions: Exploration of craft techniques)** **Session 7**: Study of simple artisanal processes Objective: To discover molding, modeling, Paper Clay on a small scale. Exercise: Choose a technique for a small personal project. **Session 8**: Practical experimentation Objective: To make a small prototype in paper or clay. Exercise: Complete the process sheet and document each step. **Sequence 5: (Three sessions: Prototyping and improvement)** **Session 9:** First prototypes Objective: To build an initial prototype with the materials tested. Exercise: Draw sketches and boards of materials used. **Session 10:** Test and adjustment Objective: To check texture, shape and solidity. Exercise: Record observations and suggest improvements. **Session 11:** Final Development Objective: To refine the prototype according to feedback and constraints. Exercise: Produce the final prototype and complete all the technical sheets. **Sequence 6: (Three sessions: Communication and presentation)** **Session 12**: Structuring the project and final file Objective: Organize the documents and prepare the presentation. Exercise: Write a summary and visual file of the project. **Session 13**: Preparation of the pitch and promotion Objective: Practice presenting the project in a clear way. Exercise: Prepare a 5 to 10-minute oral pitch with visuals. **Session 14**: Final presentation Objective: To exhibit the prototype and explain the experimental approach. Exercise: Present the project in front of the class, discussion and feedback.
Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ The teaching is based on an active and experimental pedagogy to transform the student into a craftsman-designer capable of mastering the subject: ● **Technical and procedural demonstrations:** The teacher presents the professional gestures (cutting, soaking, kneading the paper, preparation of the dye baths) before the student reproduces them. ● **Experimental practice workshops:** Direct manipulation sessions where the student tests the properties of materials (texture, strength, thickness) and coloring techniques (brushing, dipping, inclusion). ● **Learning by Doing:** The practical implementation of moulding and modelling processes to move from idea to physical prototype. ● **Directed Technical Documentation:** Exercises in the systematic writing of workshop sheets and

	colour sheets to record the results of experiments. ● **Technical tutoring and workshop follow-up:** Weekly support and regular feedback from the teacher to adjust the manufacturing techniques and validate the solidity of the prototypes. ● **Co-creation and Peer Criticism sessions:** Collaborative research-creation activities where students discuss their technical discoveries and integrate each other's feedback to improve their objects. ● **Field Exploration and Investigation:** Visits to workshops to observe real artisanal processes and be inspired by them for the personal project.
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* The teaching of this unit is based on an active and experimental pedagogy, aimed at transforming the student into a researcher-creator capable of mastering the material through gesture and analysis. The following pedagogical strategies are implemented: ● **Technical and procedural demonstrations:** Direct transmission of artisanal know-how by the teacher, in particular for the processes of making recycled paper (cutting, dipping, kneading) and the preparation of dye baths. ● **Material experimentation workshops**: Intensive handling sessions in the laboratory to test and compare the physical properties (texture, resistance, thickness) of materials such as paper, clay and natural fibers. ● **Technical documentation protocols:** Rigorous application of the survey method through the systematic drafting of workshop data sheets and colour sheets, allowing the recording and analysis of pigment and material test results. ● **Learning by Doing**: The implementation of molding, modeling, and Paper Clay techniques to translate abstract concepts into tangible, functional, and aesthetic objects. ● **Immersion and Field Observation:** Exploratory surveys to identify sources of natural pigments and study of simple artisanal processes to feed the student's creative database. ● **Project Tutoring and Corrective Feedback**: Individualized weekly follow-up to adjust technical gestures, refine prototypes and validate compliance with sustainability and innovation principles. ● **Co-creation and Peer-learning exchanges**: Collective review sessions where students share their experimental discoveries and integrate constructive criticism from their peers to improve their research-creation approach.
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* **Diagnostic Assessment (Top):** Identification of initial drawing skills and sensitivity to material handling. **Formative Evaluation (Continuous):** Weekly follow-up in the workshop and evaluation of the technical and chromatic sheets documenting the experiments (recycled paper, pigments). **Self-evaluation and co-evaluation:** Collective critique sessions to develop critical thinking and optimize prototypes through peer-to-peer exchange. **Summative evaluation (Final jury):** Presentation of a finalized prototype accompanied by a complete technical file, justifying the mastery of the transformation and production processes.

Evaluation criteria	*An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.* *Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.* The assessment is based on precise criteria to measure the degree of mastery of each technical and experiential learning outcome: 1. **For AA related to Matter Analysis and Experimentation (AA1, AA3):** -Rigor of the experiment: Precision in the identification of the properties of the materials and diversity of the tests carried out (resistance, texture, absorption). -Chromatic accuracy: Ability to control the dosages of natural pigments and to obtain stable results consistent with aesthetic objectives. -Quality of sensory analysis: Ability to describe and compare in detail the samples produced during the test phases. **2. For AAs related to Technical Mastery and Implementation (AA2, AA4):** - Mastery of the technical gesture: Scrupulous respect of the processing stages (cutting, dipping, kneading) and dexterity in the use of molding and modeling tools. - Quality of the technical finish: Care taken with the finishes, the regularity of the surfaces and the structural solidity of the Paper Clay or recycled paper creations. -Process compliance: Compliance with manufacturing protocols established in the laboratory. **3. For AAs related to Prototype Design and Documentation (AA5, AA6):** -Viability of the prototype: Ability to transform a creative intention into a tangible, functional object that meets eco-design criteria. - Accuracy of the technical documentation: Clarity, completeness and professionalism of the workshop sheets and chromatic sheets (samples fixed, dosages noted). -Quality of visual aids: Relevance of technical sketches and mood boards to explain the evolution of the project. **4. For AA related to Posture and Commitment (AA7):** -Autonomy and Critical Thinking: Ability to adjust one's technique after an experimental failure and to propose innovative solutions. -Collaborative engagement: Quality of involvement in co-creation workshops and constructive sharing of technical discoveries with peers. **5. Cross-cutting criteria:** - Compliance with workshop rules: Maintenance of equipment, management of paper waste and compliance with safety instructions in the laboratory. -Time management: Ability to finalize samples and prototype within the given time.
Assessment indicators	*The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.* Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum) The minimum validation average is 10. The final mark of the ECUE is awarded on a scale of 0 to 20 (validation average: 10/20). The distribution of the coefficients respects the rule of 30% (Continuous Assessment) and 70% (Final Exam) as follows: **1. Continuous Assessment Regime (30%)** This component measures the technical diligence and rigor of the student in his or her experimentation phase in the workshop: Experimentation and Documentation (15%) — [AA1, AA3, AA6]: Evaluation of the maintenance of the technical and chromatic sheets. Here we measure the student's ability to record his or her material tests (paper, pigments, binders, etc.). in a scientific way. Technical Commitment and Shop Discipline (15%) — [AA7]: Evaluation of active participation in laboratory sessions, adherence to manufacturing protocols and maintenance of recycling equipment.

2. Final Exam / Jury (70%)

The final jury evaluates the student's ability to transform his or her research into a concrete and mastered object:

Mastery of Processing (20%) — [AA2, AA4]: Technical quality of the implementation (cutting, kneading, moulding, modelling). The jury judges the solidity and accuracy of the prototype in its manufacture.

Chromatic and Sensory Quality (15%) — [AA1, AA3, AA5]: Relevance and aesthetics of the finishes (use of natural pigments, textures obtained, regularity of surfaces).

Innovation and Eco-design (15%) — [AA5]: Ability to integrate the principles of sustainability into the final object (recovery, use of ecological materials, recyclability).

Technical file and presentation (20%) — [AA6]: Quality of the oral presentation (technical argumentation) and care taken in the summary file (sketches, mood boards and final samples).

Criteria for the award of the final grade

Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.

The final average of the ECUE "Technical Application" is calculated according to the following weighting formula:

1. Continuous assessment (30%):

DS 1 : Technical Documentation (AA1, AA6): 50% of the continuous assessment mark (i.e. 15% of the overall mark).

Evaluation of workshop sheets and color sheets documenting research on materials and pigments.

DS 2 : Experimentation and Engagement in the Workshop (AA3, AA7): 50% of the continuous assessment mark (i.e. 15% of the overall mark).

Evaluation of active participation, fiber/pigment handling, and persistence in laboratory testing.

2. Final Exam - Jury (70%): (Distribution based on the evaluation criteria of the technical prototype)

- Mastery of transformation processes (AA2, AA4): 28.5% of the jury's score (i.e. 20% of the overall score).

- Technical quality of the implementation: cutting, mixing, moulding and solidity of the prototype.

- Aesthetic and chromatic quality (AA1, AA5): 21.5% of the jury's score (i.e. 15% of the overall score).

Mastery of visual rendering, textures and harmony of natural pigments.

-Innovation and Eco-design (AA5): 21.5% of the jury's score (i.e. 15% of the overall score).

Ability to offer a sustainable and original technical solution that meets the specifications.

- Defense and Technical Summary File (AA6): 28.5% of the jury's mark (i.e. 20% of the overall score).

Clarity of technical argumentation and quality of visual supports (sketches, final samples).

Targeted learning outcomes

This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).

AAP 1	AAP 2	AAP 3	AAP 4	AAP 5	AAP 6	AAP 7	AAP 8	AAP 9	AAP 10	AAP 11	AAP 12
	X			X	X	X	X		X	X	X

Bibliographical references

1. Verganti, R. (2017). *Design-driven innovation : Innover en donnant du sens*. Paris : De Boeck.
2. Philippe Schiesser. (2017). *Éco-conception : Méthodes, outils et retours d'expériences*. Paris : Dunod.
3. Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2021). *Design pour la durabilité : Un cadre du produit aux systèmes sociotechniques*. Paris : Routledge.
4. Bonnardel, N. (2009). *Activités de conception et créativité : Approches cognitives et ergonomiques*. Paris : Presses Universitaires de France.
5. Moles, A., & Rohmer, E. (1977*). Théorie des objets*. Paris : U.G.E.
6. Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.

Module Syllabus: "Technical Application" S2

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Fundamental Unit 2</td><td>UE Code</td><td>UEF220</td><td>ECUE</td><td colspan="2">Technical Application II</td><td>ECUE Code</td><td>ECUEF221</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="3">Design</td><td>Department</td><td colspan="2">Design</td><td>Option</td><td colspan="2">Product Design</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="2">Semester</td><td rowspan="2">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>42h</td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 42h (3h/Week)
Personal workload Estimated per student (h): 28h (2h/week)</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">3.5</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Mohamed Dhahbi</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Mohamed Dhahbi</td></tr>
</table>

Prerequisites

The student should have the following knowledge and skills:

- Theoretical knowledge: The student must have a solid general culture in design, knowledge of the history of design, as well as the fundamentals of ecodesign and object analysis.
- Practical skills: Mastering the basics of drawing and representing in 2D and 3D is a must. This includes the ability to make sketches, mock-ups, prototypes, and use simple digital tools.
- Transversal Skills: The candidate must demonstrate teamwork, good communication skills, curiosity and a keen sense of observation. Mastery of project methodology and self-learning skills are also required.

Learning outcomes covered by the ECUE

At the end of this teaching module, the student will be able to:

- **AA1**: Identify and test the physical and chemical properties of handcrafted materials (recycled papers, pigments, clay) and methodically document their characteristics
- **AA2**: Master the processes of transformation of the material, in particular the cutting, dipping, mixing and drying stages for the manufacture of recycled paper.
- **AA3**: Experiment with natural and plant pigments (flowers, fruits, clays) in order to master coloring techniques (coloring baths, inclusion, brushing).
- **AA4**: Implement specific craft techniques such as molding, modeling and Paper Clay for the creation of shapes and objects.
- **AA5**: Design and produce an initial prototype by integrating the principles of sustainability, ergonomics and innovation, while respecting the constraints of a specification.
- **AA6**: Document and communicate the technical process by writing workshop sheets, colour sheets and creating visual aids (sketches, mood boards).
- **AA7**: Develop a researcher-creator posture through critical thinking, autonomy and active participation in co-creation and research-creation activities.

Contents

This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:

Sequence 1: (One session: Immersion and inspiration)

- **Session 1:** Demonstration and observation

Objective: Take notes on artists' demonstrations (e.g. Med Amine Hamouda) and document via internet and youtube or field visit

Exercise: Make a mindmap illustrating the transformation cycle of paper and materials.

	Sequence 2: (One session: Advanced experimentation with recycled materials) • **Session 2:** Hybrid paper and natural fibres Objective: To create recycled paper combined with plant or textile fibres. Exercise: Produce 2-3 samples with various textures and thicknesses. • **Session 3**: Innovative effects on paper Objective: To test marbling, embossing and inclusion of organic materials. Exercise: Complete the process sheet and document the visual effects. **Sequence 3: (Two sessions: Advanced Colors and Pigments)** • **Session 4**: Creating homemade pigments Objective: To prepare plant and mineral pigments, to explore paper-clay interactions. Exercise: Create an original colour palette, note nuances and textures. • **Session 5**: Combined techniques and special effects Objective: To experiment with soaking, brushing, spraying and inclusions. Exercise: Test on miniature prototypes and document in the color sheet. **Sequence 4: (Three sessions: Hybrid craft techniques)** • **Session 6**: Paper clay and innovative modelling Objective: Create a decorative or functional object combining paper and clay. Exercise: Make a hybrid prototype and complete the technical sheet. • **Session 7**: Textile and paper fusion Objective: To integrate recycled fabrics, papers and pigments into a creative mini-project. Exercise: Produce a textile-paper prototype and document each step. • **Session 8**: (Three sessions: Advanced finishing techniques) Objective: To test embossing, engraving, marouflage and natural varnishing. Exercise: Apply a creative finish and photograph the prototype. **Sequence 5: (Three sessions: Collaborative prototyping)** • **Session 9**: Co-design of a collective object Objective: To create a collective object or installation integrating all the materials experimented. Exercise: Produce a collaborative design plan (sketch, moodboard, list of materials). • **Session 10**: Testing and iterations Objective: To check functionality, solidity and aesthetics. Exercise: Adjust the prototype and document improvements. • **Session 11:** Final prototype Objective: To finalize the collective and individual project. Exercise: Complete all the technical, chromatic and process sheets. **Sequence 6: (Three sessions: Communication and valorization)** • **Session 12**: Storytelling and scenography Objective: To prepare a presentation that tells the story of the experimental and creative process. Exercise: Create a visual and narrative communication board. • **Session 13**: Pitch and enhancement Objective: To practice presenting the object and the creative process to an audience. Exercise: Prepare a 7 to 10-minute oral pitch with visual aids and prototypes. • **Session 14:** Final exhibition and jury Objective: To present the complete project in front of a jury, experts and students. Exercise: Oral presentation and critical discussion, collection of feedback and evaluation.
Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ The pedagogical approach of the second semester aims to consolidate the position of "researcher-creator" through learning strategies focused on technical innovation and co-creation:

	-Expert demonstrations and Immersion (Inspiration phase): Direct observation of business gestures and artists' demonstrations to analyze complex processes of material transformation. **-Advanced Experimentation and Hybridization Workshops:** Laboratory sessions dedicated to the creation of new materials (hybrid papers, textile-paper fusion, Paper Clay) and to the experimentation of innovative surface effects such as marbling or embossing. **-Artisanal Colorimetry Laboratory**: Learning how to make "homemade" pigments (plants and minerals) and experimenting with chemical interactions between supports and dye baths. **-Collaborative Prototyping (Co-design**): Teamwork for the realization of a collective object or installation, promoting the sharing of technical know-how and the common management of a research-creation project. **-Documentation and Technical Storytelling:** Use of digital tools and writing of process sheets to rigorously record the manufacturing steps and build a narrative identity around the created object. **-Tutoring and Iterative Feedback:** Individualized and collective support to adjust prototypes after phases of solidity, functionality and aesthetic tests. **-Communication and Professional Promotion:** Training in oral pitching and scenographic staging of the works for the final exhibition in front of a jury of experts.
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* The teaching of the second semester adopts an active and project-based pedagogy, aiming to consolidate the position of "researcher-creator" through an advanced mastery of the subject and collaborative processes. The following pedagogical strategies are implemented: -**Expert demonstrations and Critical observation:** Analysis of professional gestures through demonstrations by artists (e.g. Med Amine Hamouda) and documentary research (Web, fieldwork) to understand complex transformation cycles. **-Advanced Experimentation and Hybridization Workshops**: Laboratory sessions dedicated to the creation of hybrid papers (natural fibers, textiles) and the application of innovative effects such as marbling, embossing and organic inclusions. -**Artisanal Colorimetry Laboratory:** Learning how to make "homemade" pigments (plants and minerals) and experimenting with chemical interactions between supports and dye baths. -Learning through Co-design (Collaborative Prototyping): Implementation of collective projects or installations integrating hybrid techniques (paper clay, textile-paper fusion), promoting the sharing of technical know-how. -**Digital Documentation and Technical Narration**: Systematic use of process sheets, chromatic sheets and digital tools to organize research and build a narrative identity (storytelling) around the created object. -**Iterative Tutoring and Corrective Feedback**: Weekly personalized support to adjust the prototypes after phases of solidity, functionality and aesthetic tests. **-Pitch Training and Professional Staging:** Sessions dedicated to oral communication and scenography to learn how to promote and argue your project in front of a jury of experts and partners.
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* The evaluation method for this second semester aims to measure the student's transition to a designer-director position capable of managing complex and collaborative projects. **- Diagnostic evaluation (immersion phase):** Modality: Analysis of the observation notebook and creation of a mindmap illustrating the material transformation cycle. Objective: To identify the student's ability to synthesize complex processes from the beginning of the semester. -**Formative evaluation (continuous monitoring in the workshop):** Modality: Weekly correction based on the evolution of the practical work. Tools: Evaluation of the quality of hybrid paper samples (natural fibers and textiles), the original

	color palette ("in-house" pigments) and the rigor of the process sheets. Feedback: Iterative support to adjust the textile-paper fusion and Paper Clay techniques. -**Self-evaluation and Co-evaluation (Collaborative Process):** Modality: Exchanges and criticisms within the group during the co-design phase of the collective object. Objective: To develop the ability to integrate peer feedback and self-evaluation to optimize iterations of the final prototype. **- Summative evaluation (Final jury at the end of the semester):** Modality: Defense in front of a jury composed of partner teachers and experts in the sector. Required deliverables: **-The Final Prototype:** A finalized object (individual or collective) demonstrating a mastery of hybrid techniques and advanced finishes. **- The Valorisation File**: Including the complete technical sheets, the color sheets and a storytelling board. **-The Pitch**: A 7 to 10-minute oral presentation justifying the research-creation process.
Evaluation criteria	*An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.* *Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.* The assessment is based on precise criteria to measure the degree of mastery of each learning outcome (LA): **1. For the Analysis and Experimentation of Hybrid Materials (AA1, AA3):** **-Rigor of hybrid experimentation:** Precision in the identification of the properties of mixtures (recycled paper, natural fibers, textiles) and relevance of the texture and resistance tests produced. -**Expertise in artisanal colorimetry**: Ability to make stable "in-house" pigments (plant and mineral) and to create an original and documented color palette. - **Quality of comparative analysis**: Ability to describe in detail the interactions between the different supports and the pigments during the test phases. **2. For the Mastery of Complex Techniques and Hybridization (AA2, AA4):** **-Mastery of advanced technical gestures**: Dexterity in the implementation of complex processes such as marbling, embossing, embossing or textile-paper fusion. **-Quality of the hybrid rendering:** Care taken with the finishes (natural varnishing, engraving) and the structural solidity of the objects made of innovative paper clay. -**Compliance with innovative protocols:** Compliance with the processing steps and experimental dosages defined during the laboratory sessions. **3. For Prototype Design and Storytelling (AA5, AA6):** **-Innovation and Sustainability of the project**: Ability to design an object (individual or collective) that meets the criteria of eco-design, ergonomics and aesthetic originality. **-Quality of the technical narration (Storytelling):** Strength of conviction during the oral pitch (7 to 10 minutes) and clarity of the communication board telling the creative process. Professionalism of documentation: Completeness of process sheets, color sheets and technical sketches illustrating the progress of the project. **4. For the Collaborative Posture and Research-Creation (AA7):** -**Commitment to co-design:** Quality of involvement in the realization of the object or collective installation and ability to share know-how with peers. **-Critical thinking and Adaptability**: Ability to integrate the feedback of teachers and experts during juries and to adjust techniques following functionality tests. **5. Cross-cutting criteria:** -**Project Management and Teamwork:** Respect for the collective production schedule and efficiency in the organization of shared tasks. **-Workshop ethics and Sustainability**: Responsible management of hybrid material waste and strict compliance with laboratory safety instructions.

Assessment indicators	*The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.* Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum) The minimum validation average is 10. The distribution respects the rule of 30% (Continuous Assessment) and 70% (Final Exam / Jury): **1. Continuous Assessment Regime (30%)** This component measures the rigor of experimental research and involvement in the "Researcher-Creator" approach (Sequences 1 to 4): -Documentation of Hybridization and Colorimetry (15%) — [AA1, AA3, AA6]: Evaluation of technical sheets on hybrid papers (fibers, textiles) and recipes for "homemade" pigments (plants and minerals). The scientific precision of the readings is judged here. -Engagement in Research-Creation (15%) — [AA5, AA7]: Evaluation of active participation in co-creation workshops. We measure the student's ability to experiment, to fail and then to bounce back to propose innovative technical solutions. **2. Final Exam / Jury (70%)** The final jury evaluates the outcome of the project (object or collective installation) according to four criteria adapted to the advanced level of S2: -Mastery of Hybridization and Complex Processes (20%) — [AA2, AA4]: Technical quality of the fusion of materials (textile-paper, Paper Clay) and mastery of advanced finishes (marbling, embossing, embossing). -Chromatic and Sensory Expertise (15%) — [AA1, AA3]: Relevance of the use of handcrafted pigments created in the laboratory and aesthetic quality of textures and surface renderings. -Sustainable Innovation and Collective Value (15%) — [AA5]: Ability to integrate eco-design into a complex project (often collective in S2) and originality of the creative response to technical constraints. -Defense, Storytelling and Dossier (20%) — [AA6]: Clarity of the argumentation during the oral pitch (ability to tell the story of the object) and graphic quality of the summary file (communication boards, photos of the stages).
Criteria for the award of the final grade	*Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.* *The final average of the ECUE "Technical Application" in S2 is calculated according to the following weighting formula:* ***1. Continuous assessment (30%):*** *-DS 1: Documentation of Hybridization and Colorimetry (AA1, AA3, AA6): 50% of the CC score (i.e. 15% of the overall score). Evaluation of process sheets for hybrid papers (fibres, textiles) and recipes for "in-house" pigments (plants and minerals).* *-DS 2: Commitment to Collaborative Research-Creation (AA5, AA7): 50% of the CC grade (i.e. 15% of the overall grade).* *Evaluation of involvement in co-creation workshops, ability to test fusions of complex materials and technical perseverance.* ***2. Final exam - Jury (70%):*** *(Distribution based on the evaluation criteria of the project or collective installation)* *Mastery of Hybridization and Complex Processes (AA2, AA4): 28.5% of the jury's score (i.e. 20% of the overall score).* *Technical quality of the fusion of materials (textile-paper, paper clay) and mastery of advanced finishes (marbling, embossing).* *Chromatic and Sensory Expertise (AA1, AA3): 21.5% of the jury's score (i.e. 15% of the overall score).*

<table>
<tr><td></td><td>Relevance of the use of handcrafted pigments created in the laboratory and aesthetic quality of textures and surface renderings.
Sustainable Innovation and Collective Value (AA5): 21.5% of the jury's score (i.e. 15% of the overall score).
Originality of the creative response to technical constraints and integration of eco-design into a complex project.
Defense, Storytelling and Dossier (AA6): 28.5% of the jury's score (i.e. 20% of the overall score).
Strength of conviction during the oral pitch (ability to tell the story of the object) and graphic quality of the narrative communication board.</td></tr>
<tr><td><u>Targeted learning outcomes</u></td><td>This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).
<table>
<tr><th>AAP 1</th><th>AAP 2</th><th>AAP 3</th><th>AAP 4</th><th>AAP 5</th><th>AAP 6</th><th>AAP 7</th><th>AAP 8</th><th>AAP 9</th><th>AAP 10</th><th>AAP 11</th><th>AAP 12</th></tr>
<tr><td></td><td>X</td><td></td><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td><u>Bibliographical references</u></td><td>

1. Verganti, R. (2017). Design-driven innovation : Innover en donnant du sens. Paris : De Boeck.
2. Philippe Schiesser. (2017). Éco-conception : Méthodes, outils et retours d’expériences. Paris : Dunod.
3. Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2021). Design pour la durabilité : Un cadre du produit aux systèmes sociotechniques. Paris : Routledge.
4. Bonnardel, N. (2009). Activités de conception et créativité : Approches cognitives et ergonomiques. Paris : Presses Universitaires de France.
5. Moles, A., & Rohmer, E. (1977). Théorie des objets. Paris : U.G.E.
6. Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press.

</td></tr>
</table>

Module Syllabus: "Spécific Institution" S1

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Optional Unit</td><td>UE Code</td><td>UEO250</td><td>ECUE</td><td>Specific institution</td><td>ECUE Code</td><td>ECUEO251</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Visual Arts</td><td>Department</td><td colspan="2">Visual Arts</td><td>Option</td><td colspan="2">Ceramic</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="2">Semester</td><td rowspan="2">S1</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>56h</td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 56h (4h/week)
Personal workload Estimated per student (14h): 1h/week</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">1</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Imen AMOURI</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Imen AMOURI</td></tr>
</table>

Prerequisites	**The student should have the following knowledge and skills:** - Mastery of the various techniques of ceramics - In-depth knowledge of clays and their behavior - Mastery of enamels - Knowledge of the history of contemporary ceramics - Ability to conduct documentary research and analyze artistic references - Experience in personal project management - Mastery of presentation tools (portfolio, file, oral) - Experience in exhibition scenography or project layout
Learning outcomes covered by the ECUE	**At the end of this teaching module, the student will be able to:** • **AA1:** Design and create a utilitarian ceramic object that meets functional, aesthetic and technical constraints specific to papier-mâché • **AA2**: Master the techniques for creating ceramic papier-mâché (recycling) pulp • **AA3**: Analyze and integrate historical and contemporary references into a creative process. • **AA4**: Present and defend a ceramic design project orally and in writing. • **AA5:** Presenting a ceramic product from its conception to its realization
Contents	**This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:** **Chapter 1:** Introduction to the ceramic design object: utilitarian, functional (history, fields and contemporary issues) **Chapter 2:** Introduction to recycling between art and design **Chapter 3:** Research and experimentation with recycled paper and ceramics **Chapter 4**: Design and creation of a utilitarian ceramic object with the constraint of recycled paper (from sketch to prototype)
Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ Pedagogical method: pedagogical kit divided by chapter and pedagogical objectives.

	• Project-based pedagogy (card game, logbook, QR code for documentation, etc.) • Workshop learning (paper and soil samples) • Technical demonstrations and experimentation in the workshop and outside the workshop (experimental research notebook) • Group Critical Analysis
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* • Brainstorming • Work in the workshop and outside the workshop for the research of the different types of paper and their recycling methods in relation to ceramics • Literature Research on Recycling in Art and Design • Image and object analysis for ceramic object ideation • Presentation of experimental and research results
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* • Diagnostic assessment (given the diversity of learners) • Formative evaluation by critic and evaluation of the results of experimental research • Summative evaluation to validate the results in relation to clay and recycling and in relation to the design of the ceramic object • Self-assessment • Direct observation, oral presentation, product analysis
Evaluation criteria	*An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.* *Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.* **The AA1 evaluation criteria:** - Functional suitability, aesthetic quality (formal coherence, originality, aesthetic relevance, finish, design adapted to the specificities of papier-mâché pulp (drying, shrinkage, firing). - Choice of shapes according to the limits and potentialities of the material. - Resistance to mechanical stresses, technical implementation **The AA2 evaluation criteria:** - Dough preparation, process control - Richness and diversity of pasta types - Control of technical properties (drying and firing behaviour, etc.) - Material optimization **The AA3 evaluation criteria:** - Relevance of references: Clear links with the personal project, diversity of sources (art, design, crafts). - Depth of the analysis: Precise description of the references, interpretation (context, techniques, ...). - Creative integration: Personal transposition of references, justification of borrowings and deviations. - Documentation: Quality of iconographic and bibliographic supports. **The AA4 evaluation criteria:** - Clarity and structure: Logical plan and coherent progression, adapted visual support - Argumentation: Justification of conceptual, technical and aesthetic choices, ability to evaluate and defend one's approach. - Oral expression: Fluency, diction, ... - Professional posture and commitment. - Written expression: Writing quality, structuring of the file - Time management

	The AA5 evaluation criteria: - Completeness of the process: All documented steps (research, sketches, prototypes, manufacturing, finishing) - Clear and commented chronology. - Project/implementation coherence - Quality of documentation: Quality visual aids, detailed process log, reflective analysis of successes and difficulties. - Communication of the process: Highlighting key steps and important decisions, attractive and educational presentation.
Assessment indicators	*The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.* Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum) The minimum validation average is 10. *The final grade is made up of:* - Intermediate project (experimental research) (AA1, AA2): 30% - Research Record and Process Log (AA3, AA5): 20% - Final project and prototype (AA1, AA2, AA3, AA4): 40% - Pitch (AA5): 10%
Criteria for the award of the final grade	*Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.* - Intermediate project: 30% - File: 20% - Final project: 40% - Pitch: 10%
Targeted learning outcomes	*This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).* AAP 1: **X** AAP 2: **X** AAP 3: AAP 4: **X** AAP 5: **X** AAP 6: AAP 7: **X** AAP 8: **X** AAP 9:
Bibliographical references	1. **Céramique, design et création** : Anthony Quinn 2. **Le Grand Livre de la Céramique** : Louisa Taylor 3. **Les secrets de l'Artisan Potier** : Jacqui Atkin 4. **Le Jeu de la barbotine** : Daniel de Montmollin 5. **La poterie sans tour** : Jacqui Atkin 6. **Modeler le papier mâché** : Elise Bautista Maillet 7. **Art du recyclage** : Eric Vandecasteele 8. **Le recyclage du déchet par l'art : une valeur culturelle :** Hermann Guy Roméo ABE, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action Culturelle (INSAAC)

Module Syllabus: "Spécific Institution" S2

<table>
<tr><td>Unit Teaching (UE)</td><td colspan="2">Optional Unit</td><td>UE Code</td><td>UEO250</td><td>ECUE</td><td>Specific institution</td><td>ECUE Code</td><td>ECUEO251</td></tr>
<tr><td>Field</td><td colspan="2">Visual Arts</td><td>Department</td><td colspan="2">Visual Arts</td><td>Option</td><td colspan="2">Ceramic</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Type of teaching</td><td>C</td><td></td><td rowspan="4">Assessment system</td><td colspan="2" rowspan="2">Continuous assessment</td><td></td><td rowspan="3">Semester</td><td rowspan="3">S2</td></tr>
<tr><td>TD</td><td>56h</td><td></td></tr>
<tr><td>TP</td><td></td><td colspan="2" rowspan="2">Mixed assessment</td><td rowspan="2">X</td></tr>
<tr><td>Project</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Total Hours (Volume per week)</td><td colspan="4" rowspan="2">Face-to-face: 56h (4h/week)
Personal workload Estimated per student (14h): 1h/week</td><td>Coefficient</td><td colspan="2">1</td></tr>
<tr><td>ECTS credit</td><td colspan="2">4</td></tr>
<tr><td colspan="2">Module Manager</td><td colspan="2">Imen AMOURI</td><td>Teacher Speaker</td><td colspan="4">Imen AMOURI</td></tr>
</table>

Prerequisites	**The student should have the following knowledge and skills:** - Advanced mastery of ceramic techniques. - Mastery of the techniques of creating ceramic papier-mâché pulp (recycling) and paper-clay composites - Ability to lead a personal project from conception to completion. - Knowledge of the history of ceramic design and contemporary aesthetics. - Sensitivity to environmental issues and eco-design. - Ability to analyze and integrate historical and contemporary references into a creative process - Ability to present a project from conception to oral and written completion
Learning outcomes covered by the ECUE	**At the end of this teaching module, the student will be able to:** • **AA1:** Design and create a utilitarian ceramic object that meets functional, aesthetic and technical constraints specific to papier-mâché • **AA2**: Master the techniques for creating ceramic papier-mâché (recycling) pulp • **AA3**: Analyze and integrate historical and contemporary references into a creative process. • **AA4**: Present and defend a ceramic design project orally and in writing. • **AA5:** Presenting a ceramic product from its conception to its realization • **AA6**: To assess the technical, economic and environmental feasibility of a recycled ceramic design project.
Contents	**This course is essentially divided into the following chapters/themes/units:** **Chapter 1**: Research on eco-design applied to papier-mâché ceramics: life cycle analysis. **Chapter 2**: Advanced research on paper/clay/other organic or mineral waste hybridization. **Chapter 3:** Research and experimentation of colors and coloring techniques (enamel, slip, under-enamel, etc.) related to papier-mâché **Chapter 4**: Advanced prototyping: modeling techniques, molding, ceramic 3D printing with integration of recycled fibers. **Chapter 5**: research on other modes of aesthetic hybridization between ceramics and paper (aesthetic complement of ornamentation, thermal role, etc.)

	Chapter 6: Collecting approach: formal, conceptual and technical coherence.
Teaching and Learning Methods	*The overall framework or structured pedagogical approach that guides teaching and learning* Face-to-face ☒ Online ☐ Mixed ☐ - Project-based pedagogy (card game, logbook, QR code for documentation, etc.) - Apprenticeship in the workshop (paper and clay samples), search for glazes and colour effects - Technical demonstrations and experimentation in the workshop and outside the workshop (experimental research notebook) - Materials research laboratory (scientific and technical monitoring). - Group Critical Analysis
Techniques Teaching	*Specific tools or strategies used in teaching/learning.* - Brainstorming - Work in the workshop and outside the workshop for the research of the different types of paper and their recycling methods in relation to ceramics, ceramic color and its effects on papier-mâché - Digital tools for 3D modeling and project documentation - Workshops with professional paper recycling manufacturers - Documentary research on recycling in art and design and hybridization - Image and object analysis for ceramic object ideation - Presentation of experimental and research results
Assessment methods	*The assessment method refers to the way in which a student's learning is evaluated, the "how".* - Formative evaluation by critic and evaluation of the results of experimental research - Summative evaluation to validate the results related to clay and color, hybridization and related to the design of the ceramic object - Self-assessment - Direct observation, oral presentation, product analysis
Evaluation criteria	*An evaluation criterion is a specific element that is observed to judge the quality of a work. This is the "on which" we base ourselves to measure the achievement of the learning outcome.* *Identify the evaluation criteria for each AA or group of AAs.* ***The AA1 evaluation criteria:*** - Conceptual innovation (Originality and relevance of the proposal) - Integration of eco-design (Taking into account eco-design principles) - Life Cycle Reflection (Written or schematic analysis of product life cycle stages - Complete resolution of an object/use problem. - Feasibility and implementation (adequacy between the concept and its materialization) - Quality of manufacture, finish, and compliance with the technical constraints of the composite material. ***The AA2 evaluation criteria:*** - Mastery of formulations (Ability to formulate clay-paper mixtures adapted to specific constraints (lightness, resistance, texture). - Accurate documentation of recipes and protocols. - Quality of finishes and mastery of specific techniques - Technical documentation *(ability to produce a technical sheet of the material developed (characteristics, behavior, recommendations for use).* ***The AA3 evaluation criteria:*** - Knowledge of suitable glazes (choice of glazes compatible with paper-clay composites - Colour experimentation (creation of a coherent and controlled colour range, integrating natural or mineral dyes). - Technical and aesthetic argumentation (justification of enamelling choices in connection with the intention of the project (artistic, functional, symbolic). - Documentation *of the tests (clear and organized presentation of the samples, with annotations on the processes and result).* ***The AA4 evaluation criteria:*** - Ability to model an object optimized for 3D printing.

<table>
<tr><td></td><td>
- Hybridization experimentation (successful integration of fibers, organic or mineral materials into the clay-paper matrix and understanding of material interactions)
- Technical innovation (proposal of a personal hybrid technique or a successful experimental protocol.
- Critical analysis capacity (assessment of the potential and limitations of the techniques used and proposal *for improvements)*
- Procedural *documentation (drafting of a reproducible, illustrated and argued protocol)*

The AA5 evaluation criteria:
- Clear structured project file (writing quality, integration of visuals, compliance with professional standards)
- Portfolio (relevant selection and layout of works, visual narration, personal graphic identity)
- Pitch (fluency, quality of visual support, ability to convince and answer questions)
- Exhibition scenography *(thoughtful spatial arrangement of the project (hanging, mediation)*

The AA6 evaluation criteria:
- Technical analysis (identification of manufacturing constraints, proposal of realistic technical solutions,)
- Economic study (cost estimate, cost-effectiveness assessment)
- Environmental Assessment
- Synthesis and decision-making (ability to cross-reference the three dimensions (technical, economic, environmental*) to validate or adjust the project.*
</td></tr>
<tr><td><u>Assessment indicators</u></td><td>
The evaluation measure refers to what makes it possible to quantify, describe or judge learning based on defined criteria. It corresponds to the "what" used to measure the acquisition of skills.
Attribution of a final average: The final average ranges from 0 (minimum) to 20 (maximum)
The minimum validation average is 10.
The final grade is made up of:
- Intermediate project (experimental research) (AA1, AA2, AA4): 30%
- Research Record and Process Log (AA1, AA2, AA3, AA4): 20%
- Final project and prototype (AA1, AA2, AA3, AA4, AA5): 40%
- Pitch *(AA5, AA6): 10%*
</td></tr>
<tr><td><u>Criteria for the award of the final grade</u></td><td>
Indicate how the mark is calculated, taking into account the tests presented in the previous section.
- Intermediate project: 30%
- File: 20%
- Final project: 40%
- Pitch: 10%
</td></tr>
<tr><td><u>Targeted learning outcomes</u></td><td>
This ECUE mainly contributes to the achievement of one or more Learning Outcomes targeted by the program (AAP).
<table>
<tr><td>AAP 1</td><td>AAP 2</td><td>AAP 3</td><td>AAP 4</td><td>AAP 5</td><td>AAP 6</td><td>AAP 7</td><td>AAP 8</td><td>AAP 9</td></tr>
<tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td><u>Bibliographical references</u></td><td>

1. **Céramique, design et création** : Anthony Quinn
2. **Le Grand Livre de la Céramique** : Louisa Taylor
3. **Les secrets de l'Artisan Potier** : Jacqui Atkin
4. **Le Jeu de la barbotine** : Daniel de Montmollin
5. **La poterie sans tour** : Jacqui Atkin
6. **Modeler le papier mâché** : Elise Bautista Maillet
7. **Art du recyclage** : Eric Vandecasteele
8. **Le recyclage du déchet par l'art : une valeur culturelle :** Hermann Guy Roméo ABE, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action Culturelle (INSAAC)
9. **Le recyclage des résidus organiques, Regards sur une pratique agro-écologique :** Hélène Jarousseau, Sabine Houot, Jean-Marie Paillat, Hervé Saint-Macary
10. **Le compost : gestion de la matière organique :** Michel Mustin

</td></tr>
</table>