



DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS CRÉATEUR - CONCEPTEUR

axe Communication Visuelle et Audiovisuelle

QUALIFICATION DÉCERNÉE

Diplôme Supérieur d'Art Appliqués, Diplôme de Qualification Professionnelle de niveau II.
(Designer, chef de projet en Communication Visuelle et Audiovisuelle.

MODALITÉS D'ADMISSION

OBJECTIFS ACADÉMIQUES ET PROFESSIONNELS

Le large champ d'application de cet axe couvre les métiers du graphisme, de l'édition, de la publicité, de l'événement, sur toutes sortes de supports et média. Les projets développés ces dernières années se sont inscrits dans des domaines très variés : la communication institutionnelle, associative, culturelle, l'engagement citoyen, la santé publique, la défense de l'environnement et bien d'autres.

L'objectif pédagogique central est de préparer le futur communicant à répondre avec efficacité et créativité à des demandes de natures diverses. Il sera conduit selon ses choix professionnels à travailler en équipe ou en indépendant et devra en toute occasion opérer une série de synthèses d'informations aboutissant à une prise de décision.

Pour cela, il devra apprendre à :

- interpréter un cahier des charges dans toute sa dimension stratégique,
- comprendre les enjeux et les implications de la demande et se situer par rapport à eux,
- engager une connaissance complète et précise du contexte d'intervention,
- savoir réunir toutes les informations complémentaires nécessaires à l'élaboration du projet,
- disposer d'une culture générale et spécifique approfondies et enrichies avec régularité,
- imaginer des hypothèses variées et adaptées à la demande formulée,
- mettre au service du projet sa pratique des fondamentaux plastiques et graphiques, tant dans la phase de recherche (mise en forme de ses idées avec clarté, expressivité et esprit d'ouverture) que dans celle de finalisation (mise au point de façon optimale et définitive du concept retenu),
- maîtriser les outils et technologies les plus contemporains afin de les mettre au service des idées choisies,
- analyser avec lucidité et sans complaisance sa propre production,
- dialoguer avec son ou ses clients et le(s) convaincre de la pertinence et de l'efficacité des solutions qu'il lui propose.

ENSEIGNEMENT

Les deux années de formation se structurent autour d'une volonté rigoureuse de vraisemblance professionnelle et d'ambition prospective.

Les méthodes d'investigation et dispositions intellectuelles requises pour engager une action de communication sont globalement comparables à celles mises en œuvre dans le domaine du design de produit ou celui de l'architecture intérieure. Par ailleurs, la communication visuelle est destinée à entretenir des relations étroites avec ces deux autres disciplines, qu'elle peut être appelée à promouvoir, compléter ou valoriser. À ce titre, la transversalité entre les trois axes est encouragée par les équipes pédagogiques dès lors que les projets développés le permettent ou l'exigent.

INSERTION PROFESSIONNELLE

Ces dernières années, les lauréats de l'axe communication visuelle du DSAA ont trouvé leur place dans les meilleurs studios de graphisme, dans de grandes maisons d'édition ou dans les plus prestigieuses agences de publicité. D'autres ont poursuivi leurs études à l'étranger, notamment au Royaume-Uni.

ÉPREUVES FINALES

Les étudiants présentent un projet (UE4) devant un jury de professeurs et de professionnels.

MODALITÉS DE CONTRÔLE ET D'ÉVALUATION

Les étudiants sont régulièrement évalués au sein des différentes unités d'enseignement.



DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS CRÉATEUR - CONCEPTEUR

axe Création Industrielle

QUALIFICATION DÉCERNÉE

Diplôme Supérieur d'Art Appliqués, Diplôme de Qualification Professionnelle de niveau II.
Designer de Produits Industriels (Designer, chef de projet).

MODALITÉS D'ADMISSION

OBJECTIFS ACADÉMIQUES ET PROFESSIONNELS

ENSEIGNEMENT

« Création industrielle » ou « design industriel » ou « design de produits », cet axe concerne plus particulièrement l'étude des objets, systèmes ou équipements destinés à être fabriqués en série industrielle.

Exceptionnellement, des projets peuvent consister à concevoir un aménagement ou un objet unique, par exemple : un lieu de vie éphémère ou expérimental, un espace événementiel, du matériel pour handicapé.

L'objectif pédagogique principal est donc de préparer le futur designer à répondre efficacement à des demandes par nature très différentes. Il doit collaborer avec les divers professionnels qui participent à l'élaboration du projet. Il doit opérer une série de synthèses d'informations aboutissant à une prise de décision.

Ceci implique d'apprendre à :

- Comprendre et se situer par rapport à tous les enjeux et implications de la demande.
- Recevoir, comprendre et hiérarchiser les critères techniques et économiques du projet généralement énoncés par un Cahier de Charges.
- Reconnaître les diverses stratégies de l'entreprise ou de l'institution, qu'elles soient ou non clairement énoncées.
- Savoir collecter toutes les informations complémentaires nécessaires à l'élaboration du projet.
- Aller à la rencontre et dialoguer avec tous les partenaires du projet ainsi qu'avec les futurs usagers du produit à modifier ou à créer.
- Qualifier et valoriser les facteurs humains tels que les données culturelles et affectives, toutes les caractéristiques d'usage directes ou indirectes impliquant notamment toutes les conséquences écologiques.
- Mettre en œuvre les moyens et méthodes de créativité spécifiques au design.
- Maîtriser les dimensions plastiques du projet.
- Utiliser les modes de recherche et de réflexion spécifiques que sont le dessin et la maquette d'étude.
- Formaliser rapidement les idées et concepts sous forme d'images, de croquis et de maquettes, appréciables par diverses compétences, pour communiquer le projet.

Les méthodes de recherche et attitudes intellectuelles nécessaires pour modifier ou créer un produit industriel sont globalement similaires à celles mises en œuvre par la communication visuelle, le travail sur l'espace en architecture intérieure et environnement.

Le design de produits entretient de fait de nombreuses relations avec la conception de l'espace (espaces intérieurs de véhicules, d'ascenseurs) et la communication (image et compréhension du produit, des commandes, signalétique).

Les opportunités de partenariats extérieurs sont recherchées par l'équipe pédagogique.

Elle doit s'adapter à la grande diversité des sujets de diplômes choisis par les étudiants. Ces études recherches en accord avec les entreprises sont toujours très prospectives, quelquefois provocatrices. Elles ne doivent pas remplacer la prestation d'un professionnel.

La collaboration entre les axes est systématiquement encouragée.

INSERTION PROFESSIONNELLE

La plupart de nos anciens étudiants se retrouve aujourd'hui à diriger des études design pour de grands groupes nationaux et internationaux implantés en France ou à l'étranger (PSA, Renault, Thomson, Delsey, Mitsubishi, Decathlon, etc).

ÉPREUVES FINALES

Les étudiants présentent un projet (UE4) devant un jury de professeurs et de professionnels.

MODALITÉS DE CONTRÔLE ET D'ÉVALUATION

Les étudiants sont régulièrement évalués au sein des différentes unités d'enseignement.



DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS CRÉATEUR - CONCEPTEUR

Créateur-Concepteur

QUALIFICATION DÉCERNÉE

Axes :

- Création industrielle
- Architecture intérieure et environnement
- Communication visuelle et audiovisuelle

Ce diplôme national de deuxième cycle a été créé en octobre 1983. (BOEN du 22/12/1983).

MODALITÉS D'ADMISSION

OBJECTIFS ACADÉMIQUES ET PROFESSIONNELS

L'objectif des études du deuxième cycle supérieur est de former des professionnels de haute compétence. Les futurs créateurs sont amenés à assumer des responsabilités de maître d'œuvre au titre de responsable de projet dans une entreprise ou dans un service spécialisé dans la création.

Leur fonction les conduit à :

- participer à l'analyse et contribuer à définir des besoins et aspirations des utilisateurs,
- conduire et coordonner la conception d'un projet ou d'une recherche en relation avec divers partenaires,
- définir et promouvoir les qualités plastiques de celui-ci,
- suivre et superviser la réalisation technique,
- collaborer avec les responsables en amont et en aval du travail de conception et de réalisation.

ENSEIGNEMENT

À ce niveau de formation, les objectifs de l'enseignement sont l'acquisition de méthodes et de systèmes critiques garantissant l'ancrage du travail de projet dans l'actualité du contexte social, culturel, économique.

L'existence de trois options et la mise en évidence de leurs complémentarités, de leurs similitudes mais également de leurs spécificités participent à la construction de l'identité particulière de ce diplôme. L'organisation pédagogique alterne des séquences et des cours communs aux trois options et un travail propre aux spécialités.

L'étudiant approfondit les connaissances acquises antérieurement, mais il étend également ses préoccupations à tous autres domaines et disciplines nécessaires à l'élaboration du projet. Ceci doit lui permettre d'évoluer en permanence dans son devenir professionnel par sa capacité à investir les nouveautés qui concernent son activité et à prendre en compte l'évolution des idées, des aspirations, des technologies.

DSAA-1

L'entraînement aux méthodes de recherche, d'analyse et d'élaboration de projet constitue l'objectif de la formation.

Un enseignement en sciences humaines, la recherche plastique, l'approche technologique et technique constituent les trois principaux domaines de référence qui orientent l'évolution de la démarche de l'étudiant.

La transversalité entre les trois options est encouragée et organisée par l'apprentissage du travail en équipe sur des projets communs.

À l'issue de cette première année, un stage professionnel d'au moins quatre semaines est accompli par l'étudiant

DSAA-2

L'objectif de la formation est de préparer l'insertion professionnelle du futur maître d'œuvre.

Elle se fonde sur une pédagogie du projet à partir du thème de recherche choisi par l'étudiant.

Celui-ci, au cours de l'année, doit faire la preuve de sa prise d'autonomie dans la gestion de son travail. Il effectue des synthèses, émet des hypothèses, prend en considération les enjeux sociologiques, psychologiques, et politiques de son projet. IL effectue des choix justifiés et articule en permanence les approches techniques et plastiques dans une recherche de cohérence entre la globalité et le détail

Le travail de bureau d'étude est constitué d'un mémoire et d'un projet mettant en évidence les phases de recherche, les choix, le développement et la finalisation.

Il est présenté et soutenu oralement devant un jury constitué paritairement de professionnels et d'enseignants.

INSERTION PROFESSIONNELLE

En tant que formation supérieure de qualification professionnelle, le DSAA conduit les diplômés à intégrer la vie active, le plus souvent comme salariés dans des agences de design ou dans des bureaux intégrés dans de grandes entreprises

ÉPREUVES FINALES

Les étudiants présentent un projet (UE4) devant un jury de professeurs et de professionnels.



DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS CRÉATEUR - CONCEPTEUR

axe Architecture Intérieure et Environnement

QUALIFICATION DÉCERNÉE

Diplôme Supérieur d'Art Appliqués, Diplôme de Qualification Professionnelle de niveau II.
Designer, chef de projet dans les domaines de l'Espace (Architecture intérieure et environnement).

MODALITÉS D'ADMISSION

OBJECTIFS ACADÉMIQUES ET PROFESSIONNELS

ENSEIGNEMENT

Les créateurs-concepteurs en architecture intérieure et environnement seront amenés, dans leur vie professionnelle, à intervenir dans différents domaines de l'espace qui vont de l'urbanisme au design de mobilier, suivant une approche qui leur est propre, partant de l'homme et de ses usages pour aller vers des logiques plus vastes.

Leurs méthodes de travail sont complémentaires à celles des autres acteurs de la mise en forme de notre environnement ; ainsi l'urbanisme et le paysage sont abordés ici à partir du détail, des matériaux, des ambiances et de l'éclairage plutôt qu'à partir du grand paysage et des logiques de densification et de flux ; l'architecture est abordée à partir des aménagements intérieurs et des modes de vie qu'ils génèrent, plutôt qu'à partir des infrastructures ; le design et le mobilier sont abordés à partir de sites concrets, plutôt que suivant des logiques de production industrielle.

La formation

En deux ans après le BTS, elle repose sur la familiarisation et l'apprentissage à toutes les phases et toutes les échelles du projet suivant des stratégies élaborées à partir de simulations de la réalité professionnelle.

Elle associe fréquemment des partenariats extérieurs (professionnels, municipalités, clients potentiels...)

Les exercices sont l'occasion systématique d'un élargissement de la réflexion aux domaines de la sociologie, de l'éthique, de la culture, de l'économie... Ils sont décomposés suivant les phases de programmation et élaboration de cahiers des charges, d'esquisse, d'avants projets, de développement technologique, de communication.

Ils sont également l'occasion de l'apprentissage des différents outils d'investigation et de communication tels que le dessin, l'informatique, la vidéo, l'écriture...

- La première année décompose ces phases au travers de plusieurs exercices courts et ciblés.
- La deuxième année est consacrée à la gestion et la conception d'un projet long, abordé dans la totalité de ses aspects et complété par la rédaction d'un mémoire. Cette étude (projet + mémoire) fait l'objet d'une présentation, en fin de deuxième année, devant un jury professionnel qui délivre le diplôme.

INSERTION PROFESSIONNELLE

Les métiers auxquels mène la formation sont issus de la pluralité des approches proposées. Les étudiants peuvent aussi bien intégrer des agences de design d'environnement ou d'architecture intérieure que des structures plus complexes, faisant appel à différents spécialistes, comme les agences d'urbanisme, de paysage ou d'architecture ; ou encore des administrations, des collectivités territoriales ou des établissements publics oeuvrant sur des problématiques d'aménagement.

ÉPREUVES FINALES

Les étudiants présentent un projet (UE4) devant un jury de professeurs et de professionnels.

MODALITÉS DE CONTRÔLE ET D'ÉVALUATION

Les étudiants sont régulièrement évalués au sein des différentes unités d'enseignement.

Axe ARCHITECTURE INTÉRIEURE et ENVIRONNEMENT



École Nationale Supérieure
des Arts Appliqués
et des Métiers d'Art

School of Art and Design

63 rue Olivier de Serres
75015 Paris
tél. 00 33 (0)1 53 68 16 90
fax 00 33 (0)1 53 68 16 99
www.ensaama.net



Les créateurs-concepteurs en architecture intérieure et environnement sont amenés, dans leur vie professionnelle, à intervenir dans différents domaines de l'espace qui vont de l'urbanisme au design de mobilier, suivant une approche qui leur est propre. Leurs méthodes de travail sont complémentaires à celles des autres acteurs de la mise en forme de notre environnement ; ainsi l'urbanisme et le paysage sont abordés ici à partir du détail, des matériaux, des ambiances et de l'éclairage plutôt qu'à partir du grand paysage et des logiques de densification et de flux ; l'architecture est abordée à partir des aménagements intérieurs et des modes de vie qu'ils génèrent, plutôt qu'à partir des infrastructures ; le design et le mobilier sont abordés à partir de sites concrets, plutôt que suivant des logiques de production industrielle.

Formation

Cette formation associe fréquemment des partenariats extérieurs (professionnels, municipalités, entreprises...).

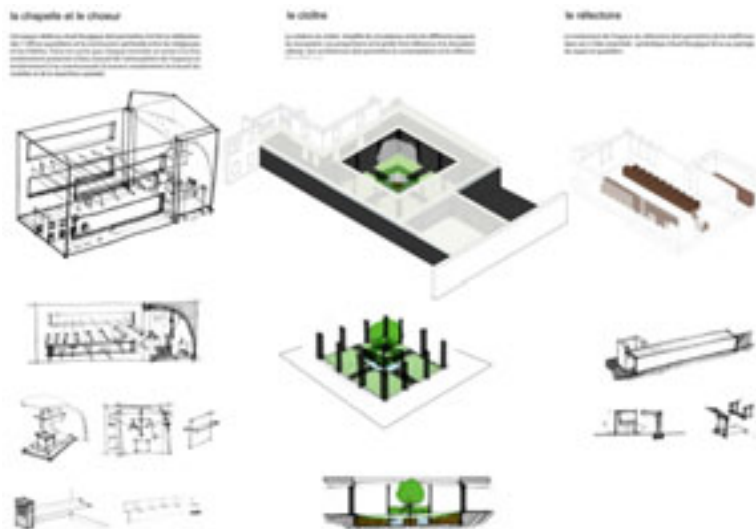
Les exercices sont l'occasion systématique d'un élargissement de la réflexion aux domaines de la sociologie, de l'éthique, de la culture, de l'économie... Ils sont décomposés suivant les phases de programmation et élaboration de cahiers des charges, d'esquisse, d'avants projets, de développement technologique, de communication.

Ils sont également l'occasion de l'apprentissage des différents outils d'investigation et de communication tels que le dessin, l'informatique, la vidéo, l'écriture...

- La première année décompose ces phases au travers de plusieurs exercices courts et ciblés.
- La deuxième année est consacrée à la gestion et la conception d'un projet long, abordé dans la totalité de ses aspects et complété par la rédaction d'un mémoire. Cette étude (projet + mémoire) fait l'objet d'une présentation, en fin de deuxième année, devant un jury professionnel qui délivre le diplôme.

Insertion professionnelle

Les métiers auxquels mène la formation sont issus de la pluralité des approches proposées. Les étudiants peuvent aussi bien intégrer des agences de design d'environnement ou d'architecture intérieure que des structures plus complexes, faisant appel à différents spécialistes, comme les agences d'urbanisme, de paysage ou d'architecture ; ou encore des administrations, des collectivités territoriales ou des établissements publics oeuvrant sur des problèmes d'aménagement.



DSAA CRÉATEUR-CONCEPTEUR
DIPLOME SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS

Axe COMMUNICATION VISUELLE et AUDIOVISUELLE



École Nationale Supérieure
des Arts Appliqués
et des Métiers d'Art

School of Art and Design

63 rue Olivier de Serres
75015 Paris
tél. 00 33 (0)1 53 68 16 90
fax 00 33 (0)1 53 68 16 99
www.ensaama.net



Le large champ d'application de cet axe couvre les métiers du graphisme, de l'édition, de la publicité, de l'événement, sur toutes sortes de supports et média. Les projets développés ces dernières années se sont inscrits dans des domaines très variés : la communication institutionnelle, associative, culturelle, l'engagement citoyen, la santé publique, la défense de l'environnement et bien d'autres.

Formation

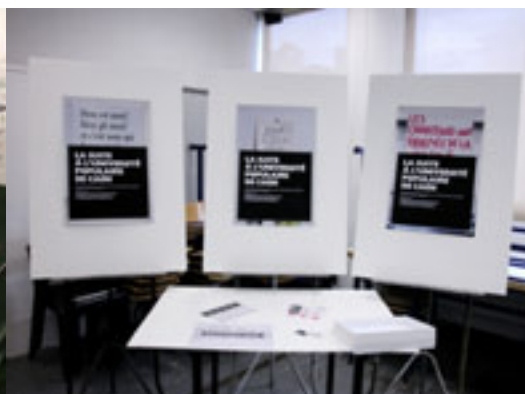
L'objectif pédagogique central est de préparer le futur professionnel à répondre avec efficacité et créativité à des demandes de natures diverses. Il sera conduit selon ses choix à travailler en équipe ou en indépendant et devra en toute occasion opérer une série de synthèses d'informations aboutissant à une prise de décision. Pour cela, il devra apprendre à :

- interpréter un cahier des charges dans toute sa dimension stratégique, comprendre les enjeux et les implications de la demande et se situer par rapport à eux,
- engager une connaissance complète et précise du contexte d'intervention, savoir réunir toutes les informations complémentaires nécessaires à l'élaboration du projet,
- imaginer des hypothèses variées et adaptées à la demande formulée,
- mettre au service du projet sa pratique des fondamentaux plastiques et graphiques, tant dans la phase de recherche que dans celle de finalisation,
- maîtriser les outils et technologies les plus contemporains afin de les mettre au service des idées choisies tout en analysant avec lucidité et sans complaisance sa propre production,
- dialoguer avec la clientèle et la convaincre de la pertinence et de l'efficacité des solutions qu'il lui propose.

Les deux années de formation se structurent autour d'une volonté rigoureuse de vraisemblance professionnelle et d'ambition prospective.

Insertion professionnelle

Ces dernières années, les lauréats de l'axe communication visuelle du DSAA ont trouvé leur place dans les meilleurs studios de graphisme, dans de grandes maisons d'édition ou dans les plus prestigieuses agences de publicité. D'autres ont poursuivi leurs études à l'étranger, notamment au Royaume-Uni.





« Création industrielle » ou « design industriel » ou « design de produits », cet axe concerne plus particulièrement l'étude des objets, systèmes ou équipements destinés à être fabriqués en série industrielle. Exceptionnellement, des projets peuvent consister à concevoir un aménagement ou un objet unique, par exemple : un lieu de vie éphémère ou expérimental, un espace événementiel...

Formation

L'objectif pédagogique principal est donc de préparer le futur designer à répondre efficacement à des demandes par nature très différentes. Il doit collaborer avec les divers professionnels qui participent à l'élaboration du projet. Il doit opérer une série de synthèses d'informations aboutissant à une prise de décision. Ceci implique de :

- Comprendre et se situer par rapport à tous les enjeux et implications de la demande, recevoir, comprendre et hiérarchiser les critères techniques et économiques du projet généralement énoncés par un cahier de charges ; reconnaître les diverses stratégies de l'entreprise ou de l'institution, qu'elles soient ou non clairement énoncées.
- Savoir collecter toutes les informations complémentaires nécessaires à l'élaboration du projet, aller à la rencontre et dialoguer avec tous les partenaires du projet ainsi qu'avec les futurs usagers du produit à modifier ou à créer.
- Qualifier et valoriser les facteurs humains tels que les données culturelles et affectives, toutes les caractéristiques d'usage directes ou indirectes.
- Mettre en œuvre les moyens et méthodes de créativité spécifiques au design. Maîtriser les dimensions plastiques du projet.
- Utiliser les modes de recherche et de réflexion spécifiques que sont le dessin et la maquette d'étude. Formaliser rapidement les idées et concepts sous forme d'images, de croquis et de maquettes, appréciables par diverses compétences, pour communiquer le projet.

Insertion professionnelle

La plupart des diplômés sont amenés, à terme, à diriger des études design pour de grands groupes nationaux et internationaux implantés en France ou à l'étranger (PSA, Renault, Thomson, Delsey, Mitsubishi, Decathlon, etc). Les étudiants peuvent choisir de compléter leur formation en marketing (Master Management Stratégique International) ou en ingénierie (ENSAM Paris).

