

## LICENCE DESIGN, ARTS, MEDIAS

Le parcours de Licence 3 « Design, Arts, Médias » propose aux étudiants ayant déjà validé deux années de formation en particulier dans le champ des arts, des arts appliqués, du design et des médias, une formation opérant la convergence d'enseignements génériques à dominante théorique, d'enseignements spécifiques mettant l'accent sur les pratiques de projet dans différents champs artistiques et du design, et d'enseignements complémentaires.

La formation consiste à initier les étudiants aux enjeux de création, d'innovation et de prospective dans le champ des arts, du design et des médias. Elle propose de mettre en place différentes méthodologies créatives, de sensibiliser les étudiants aux mutations technologiques en lien avec les domaines de la création, d'encourager une réflexion critique sur les productions actuelles et plus anciennes, de favoriser une conscience des problématiques contemporaines tant sociales, environnementales que technologiques.

Ce parcours conclue le cycle de formation de licence durant lequel les étudiants devront avoir effectué un minimum de 105h de stage.

### *SEMESTRE 5*

#### **D3031115 Histoire et théorie du design**

L'EP « Histoire du design » consiste à sensibiliser les étudiants à une approche historique du design, non seulement en tant que discipline, mais également en tant que production d'objets et de formes utiles. Il s'agit de poser des jalons, repères précis quant aux phénomènes marquants et plus discrets de l'histoire du design. Une approche générale et/ou spécifique d'une période donnée peuvent être proposées aux étudiants.

#### **D3031315 Esthétique et théorie du design**

L'EP « Esthétique et théorie du design » conduit à mettre en évidence des problématiques spécifiques au design dans le champ de l'esthétique et de la théorie du design. Il s'agit à partir de lectures théoriques spécifiques d'établir et d'identifier les grands enjeux que rencontre la production de formes utiles, le design et l'industrie et de les interroger de façon critique aujourd'hui. Il s'agit de mettre en exergue les grandes questions soulevées par le design tant sur le plan esthétique, théorique, pratique que techniques. Les questions de l'expérience sensible, de la beauté, du nouveau, de l'industrie, de la reproduction en série, du standard et du non standard serviront de fil conducteur à la réflexion.

#### **D3031515 Analyse d'espaces**

L'EP « Analyse d'espaces » consiste à développer une approche anthropologique des environnements. À partir d'études de cas concrets, il s'agit d'interroger les relations techniques et sensibles que les architectes, urbanistes, architectes d'intérieurs, artistes, designers d'espaces, paysagistes, scénographes, plasticiens, entretiennent à l'espace qu'il soit urbain, paysager, intérieur, théâtral, muséographique, etc. Il convient aussi d'étudier les moyens de représentation permettant de comprendre et de lire un espace.

### **D3031715 Pratiques graphiques**

L'EP « Pratiques graphiques » permet de déployer des expérimentations graphiques, de produire des documents visuels, des images, des formes plastiques, selon divers médiums graphiques, picturaux, infographiques. Ces expérimentations répondent à une demande spécifique conduisant chaque étudiant à développer une pratique et expression graphique personnelle.

### **D3031915 Pratiques d'espaces**

L'EP « Pratiques d'espaces » a pour but de sensibiliser les étudiants à la création d'espaces à travers l'aménagement d'espaces (intérieurs ou extérieurs), la scénographie de spectacle, la muséographie, l'aménagement d'espaces publics, etc. Le champ d'application du projet pourra être différent chaque année et s'adapter en fonction de la sensibilité des enseignants. Les étudiants développent des propositions spatiales. Ils en communiquent l'idée, l'organisation et l'aspect à travers des documents visuels et tridimensionnels.

### **D3032115 Relations hommes-machines-systèmes**

L'EP « Relations hommes-machines-systèmes » sensibilise les étudiants aux mutations technologiques et à leurs implications dans le champ de la création et du design. Il est question d'interroger les relations entre l'être humain et son environnement technologique afin de comprendre ce que les designers font aux technologies et ce que les technologies modifient dans la relation à l'environnement, à l'expérience sensorielle, sensitive, physique et perceptive. Les étudiants produisent des objets, des formes, des dispositifs techniques, des programmes, des scripts, etc.

### **D3032315 Pratiques du projet**

L'EP « Pratiques du projet » consiste à mettre en place les méthodes de conception et de création spécifiques au design sur le plan de la démarche de projet. Les étudiants sont amenés à développer une démarche de projet de design les conduisant à produire un ensemble de documents permettant de saisir leur démarche de conception et leur proposition de design (planches de communication, maquettes, plans, géométral, dessins, photomontages, modélisation 3D, etc.)

### **D3032515 Observatoire des professions**

Cette EP a été créée afin de sensibiliser les étudiants à leur avenir professionnel, aux mutations des métiers du design. L'objectif est de proposer un suivi individualisé et d'accompagner les étudiants dans leur recherche de stage en entreprises, au sein d'institutions culturelles, de centres d'arts, d'écoles, etc. Il s'agit pour eux de préciser leur projet professionnel, de mettre en place les moyens de développer leur poursuite d'étude ou leur insertion dans le milieu professionnel, de les initier à la rédaction de lettres de motivation spécialisées, de leur CV et de leur porte-folio.

### **D303LA15 Pratique d'une langue**

## ***SEMESTRE 6***

### **D3031215 Histoire du design**

Au second semestre, l'EP « Histoire du design » consiste à approfondir les questionnements amorcés au 1er semestre. Il peut s'agir de préciser un enjeu singulier, d'approfondir une période de l'histoire du design, de découvrir une école, un mouvement, un groupe, une personnalité ou une problématique spécifique à l'histoire et à la théorie du design.

### **D3031415 Théories des images**

L'EP « Théorie des images » qui n'était pas présente au 1er semestre consiste à mettre l'accent sur la lecture d'images, à développer un sens critique et une capacité à analyser des productions visuelles diverses, contemporaines ou plus anciennes dans leur diversité, impliquant des techniques et technologies différentes (photographie, film, peinture, dessin, estampes, interface web, etc.).

### **D3031615 Etude de dispositifs**

L'EP « Études de dispositifs » a pour but d'étudier des dispositifs techniques, actuels comme plus anciens, d'initier les étudiants aux mutations technologiques contemporaines et de les sensibiliser aux enjeux problématiques qu'ils soulèvent tant sur le plan technique, sociologique, environnemental, humain, qu'esthétique et artistique.

### **D3031815 Design graphique**

L'EP « Design graphique » conduit les étudiants à développer une pratique du design graphique en ayant recours aux outils graphiques et numériques adaptés afin de produire des documents graphiques de qualité, de communiquer sur un sujet donné ou personnel, de déployer des compétences en terme de composition, de typographie, de relation texte-image, de visualisation de données.

### **D3032015 Design d'espace**

L'EP « Pratiques d'espaces » consiste à concevoir des propositions spatiales à partir d'un contexte donné ou choisi. Elle implique une pratique du projet dans le champ de l'aménagement de l'espace en prenant en considération les caractéristiques sensibles, techniques, environnementale, humaines, relationnelles, sociales, esthétiques, d'un contexte.

### **D3032215 Médias et technologies**

L'EP « Médias technologies » prolonge l'EP « « Relations hommes-machines-systèmes » présente au 1er semestre et approfondit la question de l'expérience médiatisée via des technologies. Elle prépare également les étudiants à l'orientation du Master « Design » en vue du parcours « Design, Arts, Médias ».

### **D3032415 Pratiques du projet**

L'EP « Pratiques du projet » consiste à mettre en place les méthodes de conception et de création spécifiques au design sur le plan de la démarche de projet. Les domaines d'application sont ouverts et embrassent les différents champs du design ; design graphique, design d'espace, design de mode, webdesign, design de produits, et sont laissés à l'appréciation des étudiants afin qu'ils puissent affirmer leur propre profil de création.

### **D303LN15 Pratique d'une langue**

**Responsable de la Licence Design, Arts, Médias** : Sophie Fetro

Contact : [sophie.fetro@univ-paris1.fr](mailto:sophie.fetro@univ-paris1.fr)

**Pour tout renseignement complémentaire, contactez la gestionnaire de scolarité en charge du diplôme :**

Marine Riou

Tél : 01 44 07 84 85