# SOMMAIRE
# GENERAL

**Annexe 1** ..... **6**
Référentiel des activités professionnelles ..... 7
Fonctions ..... 11
Mise en relation du référentiel des activités professionnelles et du référentiel de certification ..... 18
Organisation du domaine professionnel ..... 19
Référentiel de certification ..... 25
Capacités & compétences ..... 25
Savoirs associés ..... 35
**Annexe 2** ..... **104**
Stage, relations avec l'entreprise ..... 103
**Annexe 3** ..... **108**
Horaires ..... 107
**Annexe 4** ..... **110**
Règlement d'examen ..... 109
**Annexe 5** ..... **112**
Définitions des épreuves ponctuelles et des situations d'évaluation en cours de formation ..... 111
**Annexe 6** ..... **122**
Tableaux de correspondance épreuves / unités ..... 121

**MINISTERE DE LA JEUNESSE, DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA RECHERCHE**

**Arrêté portant définition et fixant les conditions de délivrance du brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement »**
**Option A mode**
**Option B textile-matériaux-surface**

**LE MINISTRE DE LA JEUNESSE, DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA RECHERCHE**

VU le décret n ° 95-665 du 9 mai 1995 modifié portant règlement général du brevet de technicien supérieur ;

VU l'arrêté du 9 mai 1995 fixant les conditions d'habilitation à mettre en œuvre le contrôle en cours de formation en vue de la délivrance du baccalauréat professionnel, du brevet professionnel, et du brevet de technicien supérieur ;

VU l'arrêté du 9 mai 1995 relatif au positionnement en vue de la préparation du baccalauréat professionnel, du brevet professionnel et du brevet de technicien supérieur ;

VU l'avis de la 13 ème commission professionnelle consultative « arts appliqués » du 13 mars 2003 ;

Vu l'avis du Conseil supérieur de l'éducation en date du 5 juin 2003 ;

Vu l'avis du Conseil national de l'enseignement supérieur et de la recherche en date du 23 juin 2003.

**ARRETE**

**ARTICLE PREMIER**

La définition et les conditions de délivrance du brevet de technicien supérieur «design de mode, textile et environnement » sont fixées conformément aux dispositions du présent arrêté.

Le brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement» comporte deux options, option A : mode, et option B : textile-matériaux-surface.

**ARTICLE 2**

Les unités constitutives du référentiel de certification du brevet de technicien supérieur «design de mode, textile et environnement» sont définies en annexe I au présent arrêté.

Cette annexe précise les unités communes au brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement» et à d'autres spécialités de brevet de technicien supérieur.

**ARTICLE 3**

La formation sanctionnée par le brevet de technicien supérieur «design de mode, textile et environnement**»** comporte des stages en milieu professionnel dont les finalités et la durée exigée pour se présenter à l'examen sont précisées à l'annexe II au présent arrêté.

**ARTICLE 4.**

En formation initiale sous statut scolaire, les enseignements permettant d'atteindre les compétences requises du technicien supérieur sont dispensés conformément à l'horaire hebdomadaire figurant en annexe III au présent arrêté.

**ARTICLE 5**

Le règlement d'examen est fixé en annexe IV au présent arrêté. La définition des épreuves ponctuelles et des situations d'évaluation en cours de formation est fixée en annexe V au présent arrêté.

**ARTICLE 6**

Pour chaque session d'examen, la date de clôture des registres d'inscription et la date de début des épreuves pratiques ou écrites sont arrêtées par le ministre chargé de l'éducation nationale.

La liste des pièces à fournir lors de l'inscription à l'examen est fixée par chaque recteur.

**ARTICLE 7**

Chaque candidat s'inscrit à l'examen dans sa forme globale ou dans sa forme progressive conformément aux dispositions des articles 16, 23, 24 et 25 du décret susvisé.

Il précise également s'il souhaite subir l'épreuve facultative.

Dans le cas de la forme progressive, le candidat précise les épreuves ou unités qu'il souhaite subir à la session pour laquelle il s'inscrit.

Le brevet de technicien supérieur «design de mode, textile et environnement» est délivré aux candidats ayant passé avec succès l'examen défini par le présent arrêté conformément aux dispositions du titre III du décret susvisé.

**ARTICLE 8**

Les correspondances entre les épreuves de l'examen organisées conformément aux arrêtés du 3 septembre 1997 fixant les conditions de délivrance du brevet de technicien supérieur « stylisme de mode » et du brevet de technicien supérieur « art textile et impression » et les épreuves de l'examen organisées conformément au présent arrêté sont précisées en annexe VI au présent arrêté.

La durée de validité des notes égales ou supérieures à 10 sur 20 obtenues aux épreuves de l'examen subi selon les dispositions des arrêtés du 3 septembre 1997 précités et dont le candidat demande le bénéfice dans les conditions prévues à l'alinéa précédent, est reportée dans le cadre de l'examen organisé selon les dispositions du présent arrêté conformément à l'article 17 du décret susvisé et à compter de la date d'obtention de ce résultat.

**ARTICLE 9**

La première session du brevet de technicien supérieur «design de mode, textile et environnement» organisée conformément aux dispositions du présent arrêté aura lieu en 2005.

La dernière session du brevet de technicien supérieur « stylisme de mode » et du brevet de technicien supérieur « art textile et impression » organisée conformément aux dispositions des arrêtés du 3 septembre 1997 précités, aura lieu en 2004. A l'issue de cette session les arrêtés du 3 septembre 1997 précités sont abrogés.

**ARTICLE 10**

Le directeur de l'enseignement supérieur et les recteurs sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté qui sera publié au Journal officiel de la République française.

N.B. Le présent arrêté et ses annexes III, IV et VI seront publiés au bulletin officiel de l'éducation nationale du au prix de……, disponible au centre national de documentation pédagogique 13, rue du Four 75006 Paris, ainsi que dans les centres régionaux et départementaux de documentation pédagogique.
L'arrêté et l'ensemble de ses annexes seront diffusés par les centres précités.

# Annexe 1

# Référentiel des activités professionnelles

## 1. CHAMP D'ACTIVITÉS

### 1.1. Définition

Le BTS DESIGN DE MODE, TEXTILE ET ENVIRONNEMENT, OPTION MODE, OPTION TEXTILE – MATERIAUX – SURFACE, met en interaction la richesse des contenus relatifs à différents domaines de pratique, tels que l'habillement, l'accessoire, l'environnement maison, la production textile, l'automobile, la cosmétique, les tendances, etc. La synergie des contenus issus de pratiques évolutives définit les bases de connaissances nécessaires à la formation de créateurs en mode, textile et environnement. Le domaine de la mode impose des temporalités et des activités spécifiques, dont le domaine du textile peut dépendre tout en conservant une singularité d'approche et des caractéristiques spécifiques.

### 1.2. Les objectifs liés au contexte professionnel et au positionnement personnel

La préparation au diplôme poursuit un double objectif :

- répondre aux attentes des professions dans leurs besoins immédiats, mais, plus fondamentalement, intégrer les mutations permanentes que sont les nouveaux champs d'action et de création et les différents secteurs d'intervention ;
- donner aux étudiants les compétences fondatrices qui leur permettent soit, à ce niveau, d'évoluer au sein de l'entreprise comme salarié ou indépendant, soit de poursuivre des études, soit de les reprendre ultérieurement.

En effet, il s'agit tout autant de former un futur professionnel que de participer à la construction d'une « personnalité ». Le croisement d'une culture élargie et de pratiques singulières doit rendre l'étudiant disponible, conscient, critique et capable de s'affirmer dans l'orientation professionnelle qu'il aura choisie. Cette lucidité face aux enjeux professionnels est d'autant plus indispensable qu'une certaine subordination du textile à la question de la mode (sur le plan économique, notamment) impose de faire une distinction claire entre les activités liées à la démarche de création et de conception dans les deux secteurs.

Le designer oriente et accompagne les mutations que connaissent les domaines de la mode, du textile et de l'environnement puisqu'il intervient depuis l'amont de la création, intègre le support dans sa réflexion et possède une connaissance suffisante de la technique.
La création sous-entend : la créativité, le sens de l'innovation, mais aussi la culture générale et artistique, l'ouverture internationale, la curiosité, la connaissance des univers « mode, textile et environnement », l'intuition des tendances.
La technique implique :

- une approche des matériaux et de leur mise en œuvre, de leurs propriétés, de leurs contraintes et de leurs procédés de fabrication ;
- la connaissance des outils informatiques et des logiciels professionnels spécialisés ;
- la prise en compte des contraintes économiques et de faisabilité.

## 2. CONTEXTE PROFESSIONNEL

### 2.1. Emplois concernés (appellations courantes) et place dans l'organisation de l'entreprise :

Les fonctions, activités et niveaux d'intervention précisés ci-après, correspondent à des emplois auxquels les titulaires du BTS pourront accéder après une expérience en entreprise.

| FONCTIONS | ACTIVITES | NIVEAU D'INTERVENTION |
|---|---|---|
| Styliste tendance/ designer coordonnateur de collection | Recherche de tendances, conception d'orientations, de l'environnement à la finition, communication, conception de tendances génériques et / ou adaptation des tendances à l'image d'une entreprise. | Préconisation, conseil. |
| Acheteur, styliste conseil | Orienter et / ou effectuer les achats pour une boutique, un grand magasin ; interface entre créateur/marque et espace de diffusion du produit. | Interface, conseil, information, commercialisation. |
| Styliste vêtement | Création de collections, thèmes, formes, couleurs, matières, traduction en book, ou catalogue de vente (prospectif), ou en fonction d'attendus de marque. | Sens du produit, connaissance des (ou d'une) marques. |
| Dessinateur, styliste textile, infographiste | Créations de motifs, dessins, couleurs, matières, rythmes ; illustration textile, graphisme, mise en situation (motifs, objets divers, véhicules, etc.). | Création et / ou adaptation d'un dessin (traditionnel, PAO). |
| Illustrateur vêtement | Mise en image, mise en situation, communication du vêtement, du style, sur silhouette ou à plat. | Dessin traditionnel ou PAO |
| Styliste tissu | Identification approfondie du tissu (aspect, tomber, etc.), approvisionnement en matières ; interface entre créateurs et fournisseurs. | Interprétation / interface. |
| Designer matière | Recherche et / ou choix de nouveaux aspects, de touchers, de traitements de surface, de façonnages en relation avec les tendances. | Mise en valeur du produit (réactualisation, scénographie, communication, création). |
| Designer couleur | Création, actualisation, déclinaison de gammes, traduction ou mise en couleurs de maquettes ; communication avec les techniciens ; connaissance des matériaux. | Polyvalence autour de l'univers du produit. |
| Styliste accessoires | Mise au point de books, catalogues de vente ; création d'accessoires traduisant l'image de la marque (ligne principale, licences étrangères) sur formes, couleurs, matières et finitions. | Conception. |
| Designer polysensoriel | Identification polysensorielle, sélection de palettes olfactives, tactiles, gustatives, visuelles et sonores. | Interface, conseil (nouveau profil). |
| Styliste photo | Mise en situation, mise en valeur, des produits textiles, vêtements, véhicules, cosmétique, alimentation, etc. | Intervention presse, net, agences publicitaires (et autres), télévision, images fixes, séquences courtes). |
| Designer espace de vente (étalage) | Communication, mise en valeur du produit (intérieur/extérieur), aménagement des espaces de vente et de communication (boutique, magasin, vitrine, show room, etc.) ; définition, création d'événements. | Scénographie des espaces de vente (événementiel, saisonnier), shopping, etc. |
| Styliste maille | Création de matières, motifs, couleurs, textures, formes (bureau de style, salon, fabriquant), création de formes, de surfaces spécifiques à la technique. | Création, production (prospectif et / ou produit). |
| Styliste chaîne et trame | Choix et création de fibres, de textures, d'armures, de tissages, depuis l'échantillonnage jusqu'à la création de la forme (type de façonnage). | Interface par rapport à une marque, une tendance ; développement du produit. |
| Assistant rédactionnel | Liaison entre rédacteur (journaliste) et bureaux de presse, attachés de presse ; shopping boutiques, show room, etc. | Interface, information (presse écrite, télévision, net, etc.). |
| Graveur (impression textile) | Mise au net, adaptation des techniques de reproduction, création. | Interface entre conception et édition. |

### 2.2. Les entreprises concernées

Les différentes fonctions et activités répertoriées dans le tableau ci-dessus trouvent leur place dans les structures d'insertion suivantes :

- bureaux et agences de style indépendants,
- bureaux et agences de style intégrés à une entreprise,
- bureaux de création,
- cabinets de dessin,
- grands magasins,
- centrales d'achat de grandes surfaces et bureaux d'achat (étranger),
- agences de design (produit, communication, espace)
- vente par correspondance (VPC),
- haute couture,
- prêt-à-porter,
- créateurs.

### 2.3. Conditions générales d'exercice :

Les pratiques professionnelles interrogent aujourd'hui sur ce qui doit être envisagé de nouveau et de complémentaire. Des champs nouveaux ou connexes se développent. La carrière du designer s'ouvre à une pluralité de secteurs :

- le vêtement ;
- l'accessoire : mode, maison ;
- l'environnement maison (linge, revêtement, ameublement) ;
- le textile ;
- les cosmétiques ;
- les tendances.

D'autre part, les pratiques professionnelles actuelles tendent à réunir autour d'une conception de projet, une équipe à caractère pluridisciplinaire. Chaque spécialiste doit comprendre et intégrer les domaines représentés. Il s'agit donc de donner des bases indispensables à la pratique d'activités professionnelles clairement identifiées et de développer des attitudes et des comportements ouverts. Ces bases doivent permettre d'appréhender la complexité et la singularité des questions connexes aux champs d'application et d'ancrer les savoirs et la culture sur lesquels peuvent se fonder une progression professionnelle et le développement d'une personnalité.

## 3. DELIMITATION ET PONDERATION DES ACTIVITES

L'exercice de l'activité professionnelle implique des compétences professionnelles mais aussi des qualités personnelles :

- créativité mettant en interaction une curiosité d'esprit, une sensibilité artistique affirmée et une culture générale solide ;
- ouverture pluridisciplinaire permettant de distinguer les différents champs technologiques mais aussi de les mettre en relation ;
- capacité à identifier les enjeux sociaux ;
- capacité à prendre du recul, se situer, relativiser ;
- capacité à communiquer, à développer une argumentation et à convaincre.

## 4. METHODOLOGIE

### 4.1. La formation

Suite logique du baccalauréat arts appliqués, dont la rénovation a affirmé l'apprentissage des bases communes aux métiers du design, ou suite de la classe de mise à niveau des arts appliqués, le BTS DESIGN DE MODE, TEXTILE ET ENVIRONNEMENT engage la formation vers une spécialisation professionnelle et s'inscrit comme tremplin vers des poursuites d'études, soit en « licence professionnelle de Design de Mode, Textile & Environnement » à bac+3, soit en Diplôme supérieur d'arts appliqués à bac+4, soit en établissements supérieurs spécialisés.

Les BTS Stylisme de mode et Art textile et Impression couvrant ce secteur sont donc recentrés au sein de cette nouvelle formation.

L'association de ces formations antérieures est conduite avec la volonté d'extraire les points forts, communs, et la richesse des contenus de chacune afin de recentrer et de définir les bases de connaissances et de maîtrises nécessaires au profil professionnel actuel des nouveaux « intervenants concepteurs ». Un socle commun est défini ; les spécificités sont développées au sein de chacune des options, notamment dans le cadre de la démarche de création et de conception.

Au cours du premier semestre, l'étudiant élargit et renforce sa culture générale, artistique et professionnelle. Il acquiert les bases méthodologiques qui fondent la formation.
Au cours du second semestre, l'étudiant approfondit ces notions fondamentales, il se sensibilise aux problématiques du textile et de la mode ; il renforce ses savoir-faire instrumentaux.

Au cours des troisième et quatrième semestres, l'étudiant expérimente, sur des questions élémentaires, diverses approches liées à la démarche de projet, développe une attitude critique sur sa production et acquiert progressivement une démarche personnelle.

### 4.2. L'enseignement

Le Laboratoire de création et de conception est le lieu de convergence de l'ensemble des disciplines ; au sein du Laboratoire, doivent interagir :

- les démarches créatives ;
- la maîtrise des langages plastiques, des connaissances techniques et l'utilisation des technologies de l'information et de la communication ;
- la culture générale et artistique ;
- la communication orale et écrite, en français et au minimum dans une langue étrangère ;
- la maîtrise des concepts, l'affirmation d'une pensée, la prise en compte de l'intuition, des questionnements ;
- le travail en équipe ;
- les données de mercatique, de gestion et de législation permettant de soutenir une démarche ou un projet professionnel (cas concret ou hypothèse professionnelle).

Cette interactivité est conditionnée par la transversalité des enseignements au sein des équipes. Celles-ci doivent en effet gérer le projet de formation globale reposant sur des objectifs communs tout en intégrant les acquis disciplinaires spécifiques et veiller à l'actualisation permanente des connaissances.

La mise en place du dispositif pédagogique sera facilitée par une organisation **modulaire** ou **souple** de l'emploi du temps en fonction de la stratégie pédagogique construite par l'équipe et des possibilités de l'établissement.

Les enseignements artistiques et professionnels sont dispensés par des professeurs certifiés ou agrégés d'arts appliqués.

En outre, des conservateurs de musées, des artistes, philosophes, cinéastes, designers en activité, interviennent dans le cadre de conférences, de débats ou sur des suivis de projets.

*L'accès à la formation conduisant au BTS DESIGN DE MODE, TEXTILE & ENVIRONNEMENT est ouvert en priorité aux élèves titulaires du baccalauréat STI arts appliqués et aux élèves issus d'une classe de mise à niveau des arts appliqués.*
*Le recrutement s'effectue sur l'avis de l'équipe pédagogique et sous la responsabilité du chef d'établissement, à partir du dossier scolaire.*

# Fonctions

## FONCTION :
## F.1. : Exploration

### TACHES

*Objectifs :*

Analyser la demande.
Diversifier les points de vue.
Affirmer un positionnement.

*Activités :*

Etude des données (sollicitations, contextes).
Exploration, recherche et comparaison des références.
Tri, classement, articulation, hiérarchisation des informations.

### CONDITIONS D'EXERCICE

*Ressources :*

Toute source documentaire.
Culture générale, artistique, technique.

*Autonomie, responsabilité :*

En autonomie dans le cadre du travailleur indépendant.
Seul ou au sein d'une équipe pluridisciplinaire.

### RESULTATS ATTENDUS

Mise en problème.
Choix sélectif d'informations, de documentation, de références.
Définition des champs d'intervention.
Problématiser et comparer des approches.
Adapter des méthodes de travail.
Situer les niveaux d'intervention.

## FONCTION :
## F.2. : Proposition

### TACHES

*Objectifs :*

Explorer des champs culturels.
Rechercher des langages adaptés.
Proposer des hypothèses de travail personnelles.

*Activités :*

Choix de l'environnement et des outils adaptés.
Exploration de solutions innovantes, diversifiées.
Manipulations expérimentales, recherche, déclinaison, confrontation de propositions.
Contextualisation des recherches et des propositions.

### CONDITIONS D'EXERCICE

*Ressources :*

Demande.
Références culturelles diverses (artistiques, techniques).

*Autonomie, responsabilité :*

En autonomie dans le cadre du travailleur indépendant.
Seul ou au sein d'une équipe pluridisciplinaire.

### RESULTATS ATTENDUS

Identification des éléments signifiants, des orientations à retenir.
Approche personnelle, argumentée et justifiée.
Propositions ouvertes.
Communication à l'aide d'outils appropriés.

## FONCTION :
## F.3. : Articulation

### TACHES

*Objectifs :*

Définir, mettre en forme et communiquer les hypothèses du projet.

*Activités :*

Validation, affirmation et justification des choix.
Exploitation des recherches, sélection d'une hypothèse.

### CONDITIONS D'EXERCICE

*Ressources :*

Documentation spécifique au projet et à sa réalisation.
Références sur les processus et procédés de fabrication.
Culture technique, législative et juridique (normes, règles, sécurité).

*Autonomie, responsabilité :*

En autonomie dans le cadre du travailleur indépendant.
Seul ou au sein d'une équipe pluridisciplinaire.
Sous le contrôle du chef d'entreprise, d'agence.

### RESULTATS ATTENDUS

Qualité et pertinence de la réponse.
Appréciation de la complexité du projet (aux plans créatif, esthétique, fonctionnel, technique, ergonomique, écologique, sociologique, économique, etc.)
Conformité des hypothèses du projet au cahier des charges.
Production de documents de référence.

## FONCTION :
## F.4. : Projet

### TACHES

*Objectifs :*

Participer à l'élaboration et la réalisation du projet.

*Activités :*

Participer aux étapes de la démarche de projet.
Ajuster à chacune des étapes, la réponse à la demande, la conformité au projet.
Apprécier la cohérence globale.

### CONDITIONS D'EXERCICE

*Ressources :*

Cahier des charges.
Références de normes et de réglementation.
Projet.

*Autonomie, responsabilité :*

En autonomie dans le cadre du travailleur indépendant.
Seul ou au sein d'une équipe pluridisciplinaire.
Sous le contrôle du chef d'entreprise, d'agence.

### RESULTATS ATTENDUS

Respect des délais et contraintes.
Réponse au cahier des charges.
Validation artistique et technique du projet.

## FONCTION :
## F.5. : Développement

### TACHES

*Objectifs :*

Participer au développement du projet.

*Activités :*

Envisager les collaborations.
Ajuster à chacune des étapes, la réponse à la demande, la conformité au projet constitué.
Élaborer un prototype.
Apprécier la cohérence globale.

### CONDITIONS D'EXERCICE

*Ressources :*

Projet constitué ou avant-projet.
Références de normes et de réglementation.

*Autonomie, responsabilité :*

Seul ou au sein d'une équipe pluridisciplinaire.
Sous le contrôle du chef d'entreprise, d'agence.

### RESULTATS ATTENDUS

Respect des délais et contraintes.
Réalisation du projet constitué.
Validation artistique et technique des réponses.

## FONCTION :
## F.6. : communication

### TACHES

*Objectifs :*

Dialoguer, échanger, argumenter.
Communiquer sur un projet.
Présenter et soutenir un projet.

*Activités :*

Participer au travail d'une équipe pluridisciplinaire.
Argumenter par écrit ou à l'oral les différentes étapes de la recherche et de la production, convaincre.
Transmettre les informations par des moyens adaptés.

### CONDITIONS D'EXERCICE

*Ressources :*

Maîtrise du vocabulaire technique, des outils de communication graphiques, infographiques, etc.
Maîtrise d'une langue étrangère.

*Autonomie, responsabilité :*

En autonomie au sein de l'équipe.

### RESULTATS ATTENDUS

Expression claire en français et dans au moins une langue étrangère, écoute ouverte et attentive, réactivité.
Travail en équipe.
Force de conviction.

# Mise en relation du référentiel des activités professionnelles et du référentiel de certification

| REFERENTIEL DES ACTIVITES PROFESSIONNELLES | REFERENTIEL DE CERTIFICATION |
|---|---|

**COMPETENCE GLOBALE**

Le titulaire du BTS Design de Mode, Textile & Environnement a pour mission, à partir d'une commande initiale précisant les besoins et les contraintes, de participer à la création et à la conception d'un projet relatif à la création et à la conception en habillement, accessoire, environnement maison, production textile, automobile, cosmétique, tendances, etc.

| FONCTIONS | CAPACITES ET COMPETENCES | | | |
|---|---|---|---|---|
| **F.1. Exploration** | **C1** | Engager une attitude exploratoire. | **C1 1** | **Déclencher une expérience sensible.** |
| | | | **C1 2** | **Procéder à des investigations prospectives.** |
| **F.2. Proposition** | **C2** | Dégager des hypothèses. | **C2 1** | **Confronter et identifier des propositions variées.** |
| | | | **C2 2** | **Développer des hypothèses – choisir et articuler.** |
| **F.3. Articulation** | **C3** | Choisir et articuler. | **C3 1** | **Questionner.** |
| | | | **C3 2** | **Elaborer des objectifs.** |
| **F.4. Projet** | **C4** | Capacité à engager un choix de création. | **C4 1** | **Maîtriser le processus de création en validant des choix.** |
| | | | **C4 2** | **Définir un positionnement conceptuel.** |
| **F.5. Développement** | **C5** | Développer un projet. | **C5 1** | **Proposer des solutions.** |
| | | | **C5 2** | **Envisager les collaborations.** |
| | | | **C5 3** | **Réaliser le projet.** |
| **F.6. Communication** | **C6** | Scénariser et communiquer le projet. | **C6 1** | **S'adapter à une situation de communication.** |
| | | | **C6 2** | **Argumenter et défendre ses choix.** |
| | | | **C6 3** | **Transmettre les informations.** |

# Organisation du domaine professionnel

## UNITÉS COMMUNES A PLUSIEURS SPÉCIALITÉS DE BTS

L'unité « Français » U. 1 du brevet de technicien supérieur design de mode, textile et environnement, option mode et option textile – matériaux – surface » est commune aux brevets de techniciens supérieurs du secteur industriel appartenant au groupe I.
Les titulaires du BTS « design de mode, textile et environnement, option mode et option textile – matériaux – surface » ou de l'une des spécialités du groupe I qui souhaitent présenter une autre de ces spécialités sont, à leur demande, dispensés de l'obtention de l'unité « Français ».
Les bénéficiaires de l'unité « Français » au titre du BTS « design de mode, textile et environnement, option mode et option textile – matériaux – surface » ou de l'une des spécialités du groupe I qui souhaitent présenter une autre de ces spécialités sont, à leur demande, pendant la durée de validité du bénéfice, dispensés de l'obtention de l'unité « Français ».

## LE DIPLOME EST CONSTITUE DES UNITES SUIVANTES :

U. 1 Français.
U. 2 Langue vivante étrangère.
U. 3 Sciences physiques.
U. 4 Projet.
- U. 4.1 Projet professionnel.
- U. 4.2 Rapport de stage ou d'activités professionnelles.

U. 5 Dossier de travaux.
U. 6 Culture design et Technologie
- U. 6.1 Culture design
- U. 6.2 Technologies

| | | |
|---|---|---|
| **U. 1 Français** | ⇦ | L'unité de « Français » vise à évaluer les compétences définies par l'arrêté du 30 mars 1989 « objectifs, contenus de l'enseignement et référentiel du domaine de l'expression française pour les brevets de technicien supérieur » (BO n° 21 du 25 mai 1989). |
| **U. 2 Langue vivante étrangère** | ⇦ | L'unité englobe l'ensemble des capacités et compétences incluses dans le référentiel.<br><br>Dans l'unité de langue vivante étrangère figurent trois axes fondamentaux :<br>*1°) Les objectifs :*<br>- Maîtrise de la langue vivante étrangère dans une perspective professionnelle ;<br>*2°) Les compétences fondamentales*<br>- compréhension orale d'informations à caractère professionnel,<br>- expression orale : langue de communication, conversations de type simple au téléphone...<br>*3°) Les connaissances ;*<br>- les bases linguistiques du programme des classes terminales,<br>- la morpho-syntaxe de la langue utilisée dans les situations professionnelles ciblées,<br>- terminologie, lexique du domaine professionnel. |
| **U. 3 Sciences physiques** | ⇦ | L'unité « Sciences physiques » englobe l'ensemble des objectifs, capacités, compétences et savoir-faire précisés dans le présent référentiel. |

| | | |
|---|---|---|
| **U. 4.1 Projet professionnel** | ⇦ | Le candidat doit être capable :<br>- d'analyser une situation réelle ou vraisemblable, observée en stage le cas échéant ;<br>- de placer cette situation dans son contexte ;<br>- de mettre en œuvre les démarches et les outils spécifiques nécessaires à la concrétisation du projet ;<br>- de mener à son sujet une réflexion interrogative et critique ;<br>- de soutenir oralement une démarche complète dans les domaines concernés. |
| **U. 4.2 Rapport de stage ou d'activités professionnelles** | ⇦ | Le candidat doit être capable de :<br>- montrer sa compréhension de l'entreprise et de son domaine d'activité au travers de la rédaction du rapport de stage ou d'activités professionnelles. |
| **U. 5 Dossier de travaux** | ⇦ | Le candidat doit être capable :<br>- d'analyser une problématique relevant du domaine de la mode et du textile,<br>- d'énoncer des orientations créatives,<br>- de communiquer ses idées par des moyens graphiques,<br>- de montrer des qualités de discernement et de cohérence, envisager des déclinaisons et évolutions possibles. |
| **U. 6.1 Culture design** | ⇦ | Le candidat doit être capable :<br>- d'analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ;<br>- de comprendre et repérer les articulations des signes propres aux domaines du design de mode et du design textile - matériaux - surface, en relation avec l'ensemble des productions relevant des arts appliqués ;<br>- de faire émerger des problématiques en s'appuyant sur les référents culturels et technologiques de l'ensemble du champ disciplinaire ;<br>- de communiquer par écrit. |
| **U. 6.2 Technologies** | ⇦ | Le candidat doit être capable :<br>- d'analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ;<br>- de comprendre et repérer les articulations des signes propres aux domaines du design de mode et du design textile - matériaux - surface, en relation avec l'ensemble des productions relevant des arts appliqués ;<br>- de faire émerger des problématiques en s'appuyant sur les référents culturels et technologiques de l'ensemble du champ disciplinaire ;<br>- de communiquer par écrit. |
| **UF. 1 Langue vivante étrangère 2** | ⇦ | L'unité englobe l'ensemble des capacités et compétences incluses dans le référentiel. |
| **UF. 2 Approfondissement sectoriel** | ⇦ | Le candidat doit être capable :<br>- de montrer ses facultés d'analyse et de synthèse dans le domaine d'approfondissement qu'il a choisi, son sens critique et la pertinence de ses choix. |

## EPREUVE DE PROJET
## U. 4.1 Projet (et UF. 2 Approfondissement sectoriel)

| C | Capacités | S1 1 | S1 11 | S1 2 | S2 a | S2 b | S2 c | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **C1.1** | Déclencher une expérience sensible | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | |
| **C1.2** | Procéder à des investigations prospectives | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| **C2.1** | Confronter et identifier des propositions variées | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | |
| **C2.2** | Développer des hypothèses – choisir et articuler | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| **C3.1** | Questionner | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| **C3.2** | Elaborer des objectifs | ● | | ● | | | ● | | ● | | | |
| **C4.1** | Maîtriser le processus de création en validant des choix | ● | | ● | | | ● | ● | ● | | | ● |
| **C4.2** | Définir un positionnement conceptuel | ● | | ● | | | ● | | ● | ● | ● | |
| **C5.1** | Proposer des solutions | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | ● |
| **C5.2** | Envisager les collaborations | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | | ● |
| **C5.3** | Réaliser | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | | | ● |
| **C6.1** | S'adapter à une situation de communication | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | ● |
| **C6.2** | Argumenter et défendre ses choix | ● | ● | ● | | | ● | | ● | ● | ● | ● |
| **C6.3** | Transmettre les informations | ● | ● | ● | | | ● | | | ● | ● | ● |

## EPREUVE DE PROJET
## U. 4.2 Rapport de stage ou d'activités professionnelles

| C | Capacités | S1 1 | S1 11 | S1 2 | S2 a | S2 b | S2 c | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **C1.1** | Déclencher une expérience sensible | | | | | | | | | | | |
| **C1.2** | Procéder à des investigations prospectives | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| **C2.1** | Confronter et identifier des propositions variées | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | |
| **C2.2** | Développer des hypothèses – choisir et articuler | | | | | | | | | | | |
| **C3.1** | Questionner | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| **C3.2** | Elaborer des objectifs | ● | | ● | | | ● | | ● | | | |
| **C4.1** | Maîtriser le processus de création en validant des choix | | | | | | | | | | | |
| **C4.2** | Définir un positionnement conceptuel | ● | | ● | | | ● | | ● | ● | ● | |
| **C5.1** | Proposer des solutions | | | | | | | | | | | |
| **C5.2** | Envisager les collaborations | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | | ● |
| **C5.3** | Réaliser | | | | | | | | | | | |
| **C6.1** | S'adapter à une situation de communication | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | ● |
| **C6.2** | Argumenter et défendre ses choix | | | | | | | | | | | |
| **C6.3** | Transmettre les informations | ● | ● | ● | | | ● | | | ● | ● | ● |

**EPREUVE DE DOSSIER DE TRAVAUX**
**U. 5 Dossier de travaux personnels**

| C | Capacités | S1 1 | S1 11 | S1 2 | S2 a | S2 b | S2 c | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **C1.1** | Déclencher une expérience sensible | ● | | ● | | | ● | ● | ● | | | |
| **C1.2** | Procéder à des investigations prospectives | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | |
| **C2.1** | Confronter et identifier des propositions variées | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | |
| **C2.2** | Développer des hypothèses – choisir et articuler | ● | | ● | | | ● | ● | | ● | | |
| **C3.1** | Questionner | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | |
| **C3.2** | Elaborer des objectifs | ● | | ● | | | ● | | ● | | | |
| **C4.1** | Maîtriser le processus de création en validant des choix | ● | | ● | | | ● | | | | | |
| **C4.2** | Définir un positionnement conceptuel | ● | | ● | | | ● | | ● | ● | | |
| **C5.1** | Proposer des solutions | ● | | ● | | | ● | | | | | |
| **C5.2** | Envisager les collaborations | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | | |
| **C5.3** | Réaliser | ● | | ● | | | | ● | | | | |
| **C6.1** | S'adapter à une situation de communication | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | | |
| **C6.2** | Argumenter et défendre ses choix | ● | | ● | | | | | | | | |
| **C6.3** | Transmettre les informations | ● | ● | ● | | | ● | | | ● | | |

## EPREUVE DE CULTURE DESIGN ET TECHNOLOGIES
## U. 6.1 Culture design

| C | Capacités | S1 1 | S1 11 | S1 2 | S2 a | S2 b | S2 c | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **C1.1** | Déclencher une expérience sensible | | | | | | | | | | | |
| **C1.2** | Procéder à des investigations prospectives | | | | ● | | ● | ● | | ● | ● | |
| **C2.1** | Confronter et identifier des propositions variées | | | | ● | | ● | ● | | ● | ● | |
| **C2.2** | Développer des hypothèses – choisir et articuler | | | | | | ● | ● | | ● | ● | |
| **C3.1** | Questionner | | | | ● | | ● | ● | | ● | ● | |
| **C3.2** | Elaborer des objectifs | | | | | | ● | | | | | |
| **C4.1** | Maîtriser le processus de création en validant des choix | | | | | | ● | | | | | |
| **C4.2** | Définir un positionnement conceptuel | | | | | | ● | | | ● | ● | |
| **C5.1** | Proposer des solutions | | | | | | ● | | | ● | | |
| **C5.2** | Envisager les collaborations | | | | ● | | ● | ● | | | | |
| **C5.3** | Réaliser | | | | | | | ● | | | | |
| **C6.1** | S'adapter à une situation de communication | | | | ● | | ● | | | ● | | |
| **C6.2** | Argumenter et défendre ses choix | | | | | | | | | ● | | |
| **C6.3** | Transmettre les informations | | | | | | ● | | | ● | | |

## EPREUVE DE CULTURE DESIGN ET TECHNOLOGIES
## U. 6.2 Technologies

| C | Capacités | S1 1 | S1 11 | S1 2 | S2 a | S2 b | S2 c | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **C1.1** | Déclencher une expérience sensible | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | |
| **C1.2** | Procéder à des investigations prospectives | ● | | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | | |
| **C2.1** | Confronter et identifier des propositions variées | ● | | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | | |
| **C2.2** | Développer des hypothèses – choisir et articuler | ● | | ● | | | ● | ● | ● | ● | | |
| **C3.1** | Questionner | ● | | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | | |
| **C3.2** | Elaborer des objectifs | ● | | ● | | | ● | | | | | |
| **C4.1** | Maîtriser le processus de création en validant des choix | | | | | | | | | | | |
| **C4.2** | Définir un positionnement conceptuel | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | | |
| **C5.1** | Proposer des solutions | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | | |
| **C5.2** | Envisager les collaborations | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | | | | |
| **C5.3** | Réaliser | | | | | | | | | | | |
| **C6.1** | S'adapter à une situation de communication | | | | ● | ● | ● | | | | | |
| **C6.2** | Argumenter et défendre ses choix | | | | ● | ● | ● | | | | | |
| **C6.3** | Transmettre les informations | | | | ● | ● | ● | | | | | |

# Référentiel de certification

## Capacités & compétences

## Exploration

*Les processus exploratoires peuvent être conduits selon une temporalité linéaire ou non, individualisée ou collective, et à des vitesses diverses selon les options.*

| **F.1. Exploration** |
|---|
| **CAPACITE :** C.1. Engager une attitude exploratoire |
| **COMPETENCE : C.1.1. Déclencher une expérience sensible** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 3<br>U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.2<br>UF. 2 | - Provoquer un phénomène, une réaction.<br><br>- Toucher, manipuler, être sensible.<br><br>- Découvrir (heuristique), révéler.<br><br>- Ecouter, s'imprégner, sentir, recueillir.<br><br>- Impulser des envies et des intentions.<br><br>- Réveiller une mémoire, des émotions, des images. | Ressources multiples, polymorphes, codifiées ou non, d'ordre sensoriel, sensible et autres (mot(s), image(s), geste(s), matériaux, couleur(s), etc.), véhiculés par divers supports :<br>- mise en scène,<br>- visite d'exposition,<br>- spectacle,<br>- voyage,<br>- enquête, quête,<br>- toutes manifestations,<br>- toutes stimulations.<br><br>- Centres de ressource, d'information et de documentation :<br>- bibliothèque,<br>- médiathèque,<br>- presse,<br>- accès Internet,<br>- tissuthèque, filothèque,<br>- matériauthèque.<br><br>- Ateliers :<br>- impression - ennoblissement,<br>- image (photo, vidéo, infographie),<br>- maille,<br>- tissage,<br>- broderie,<br>- volume (sculpture, moulage, thermoformage, etc.) | Plusieurs attitudes sont repérées :<br>- réceptivité,<br>- réactivité,<br>- sensibilité,<br>- curiosité,<br>- mobilité,<br>- capacité d'échange. |

## Exploration

| **F.1. Exploration** |
|---|
| **CAPACITE : C.1.** Engager une attitude exploratoire |
| **COMPETENCE : C.1.2. Procéder à des investigations prospectives** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 3<br>U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 | - Saisir.<br>- Collecter.<br>- S'approprier.<br>- Capter.<br>- Classer.<br><br>- Ouvrir.<br>- Déployer.<br>- Déplier.<br>- Développer.<br><br>- Expérimenter.<br>- Manipuler.<br><br>- Confronter.<br>- Connecter.<br>- Greffer.<br><br>- Questionner.<br>- Analyser.<br>- Prendre des notes.<br><br>- Appréhender des champs de recherches multiples.<br><br>- Amorcer des pistes.<br><br>- Identifier et traiter des informations.<br><br>- Diversifier les points de vue. | - Ressources iconographiques, littéraires, journalistiques, filmiques, sensorielles (2D, 3D, son…)<br><br>- Techniques et technologies anciennes et nouvelles.<br><br>- Ateliers. | - L'attitude exploratoire est positionnée, contextualisée (actualité, histoire, courants, contre courants, prospective, …)<br>- Les attitudes sont diversifiées : curiosité, mobilité.<br><br>- Les propositions sont diversifiées : créativité. |

## Proposition

| **F.2. Proposition** |
|---|
| **CAPACITE : C.2.** Dégager des hypothèses |
| **COMPETENCE : C.2.1. Confronter et identifier des propositions variées** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 3<br>U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 | - Rassembler, classer, confronter des propositions.<br><br>- Elaborer des critères discriminants.<br><br>- Utiliser des méthodes comparatives.<br><br>- Identifier les potentiels et les dominantes sémantiques et plastiques. | - Recherches et propositions antérieures.<br><br>- Croisement et superposition d'informations.<br><br>- Expériences concrètes (expression plastique, laboratoire de conception et de création, atelier, technologie).<br><br>- Outils et méthodes critiques des savoirs fondamentaux et associés. | - Des propositions sont classées selon des critères personnels ou selon des critères liés au groupe ou selon des critères extérieurs.<br><br>- Des nuances de qualités sont identifiées, produites, déclinées (couleurs, textures, touchers, formes…)<br><br>- Des langages de diverses origines sont articulés. |

| **F.2. Proposition** |
|---|
| **CAPACITE : C.2.** Dégager des hypothèses |
| **COMPETENCE : C.2.2. Développer des hypothèses – choisir et articuler** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 | - Explorer les techniques et technologies à des fins créatives.<br><br>- Développer des pratiques plastiques.<br><br>- Connecter et articuler les éléments collectés et / ou produits. | - Echanges avec une équipe pluridisciplinaire d'enseignants, créateurs, professionnels, chercheurs.<br><br>- Ateliers.<br><br>- Expériences concrètes. | - L'attitude critique est affirmée ; l'analyse est développée.<br><br>- La réflexion sur le sens est assumée aux différents stades de l'élaboration.<br><br>- La demande a fait l'objet d'une appropriation. |

## Articulation

| **F.3. Articulation** |
|---|
| **CAPACITE : C.3.** Choisir et articuler |
| **COMPETENCE : C.3.1. Questionner** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 | Questionner les intentions du projet en relation à l'actualité, l'histoire, les courants, les contre-courants et la prospective. | - Référence aux demande(s) initiale(s) et aux hypothèses envisagées.<br><br>- Productions et propositions antérieures.<br><br>- Equipe pluridisciplinaire.<br><br>- Savoirs fondamentaux et associés.<br><br>- Ateliers.<br><br>- Centres de ressources. | Les attitudes d'anticipation, de projection, de mobilité, sont alternées. |

| **F.3. Articulation** |
|---|
| **CAPACITE : C.3.** Choisir et articuler |
| **COMPETENCE : C.3.2. Elaborer des objectifs** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 | - Négocier et élaborer des objectifs de projet.<br><br>- Choisir des outils méthodologiques, plastiques et technologiques adaptés. | - Référence à la demande initiale et aux hypothèses dégagées.<br><br>- Productions et propositions antérieures.<br><br>- Equipe pluridisciplinaire.<br><br>- Savoirs fondamentaux et associés.<br><br>- Ateliers.<br><br>- Centres de ressources. | L'attitude créative est conservée et affirmée pendant la démarche de projet. |

## Projet

| **F.4. Projet** |
|---|
| **CAPACITE : C.4.** Capacité à engager un choix de création |
| **COMPETENCE : C.4.1. Maîtriser le processus de création en validant des choix** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 | - Affirmer des choix sémantiques, plastiques, techniques, en cohérence avec les intentions du projet.<br><br>- Repérer, produire, utiliser des documents de référence.<br><br>- Valider des possibilités de mise en forme. | - Sensibilisation et appréhension de l'univers « produit ».<br><br>- Ateliers (moulage, coupe à plat), technologie des matériaux, tissuthèque, matériauthèque.<br><br>- Savoirs fondamentaux et associés.<br><br>- Méthodologie des démarches créatives. | Les différents niveaux de la création sont identifiés, organisées, articulés et permettent d'assurer une première validation du projet. |

| **F.4. Projet** |
|---|
| **CAPACITE : C.4.** Capacité à engager un choix de création |
| **COMPETENCE : C.4.2. Définir un positionnement conceptuel** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 | Affirmer le choix conceptuel. | Le projet en cours. | L'identité du projet est en adéquation avec les intentions et les choix conceptuels sont affirmés. |

## Développement

| **F.5. Développement** |
|---|
| **CAPACITE : C.5.** Développer un projet |
| **COMPETENCE : C.5.1. Proposer des solutions** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 | - Annoncer un « concept » de collection.<br><br>- Préciser les engagements et anticiper les différentes modalités de réalisation. | - Equipe pluridisciplinaire et intervenants extérieurs.<br><br>- Ateliers (moulage, coupe à plat), technologie des matériaux, tissuthèque, matériauthèque, pré-prototypage.<br><br>- Savoirs fondamentaux et associés.<br><br>- Culture design.<br>- Culture artistique.<br>- Culture technologique et professionnelle. | L'identité du projet est reconnue et validée par l'ensemble des partenaires. |

| **F.5. Développement** |
|---|
| **CAPACITE : C.5.** Développer un projet |
| **COMPETENCE : C.5.2. Envisager les collaborations** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 1<br>U. 2<br>U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 1<br>UF. 2 | - Envisager les collaborations et les prestations nécessaires ou possibles. | - Le projet en développement.<br><br>- Economie, gestion, marketing.<br><br>- Ateliers. | Le projet prend forme dans une réalité sociale, culturelle et professionnelle. |

## Développement

| **F.5. Développement** |
|---|
| **CAPACITE : C.5.** Développer un projet |
| **COMPETENCE : C.5.3. Réaliser le projet** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 3<br>U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2 | Réaliser, créer un prototype. | - Le projet en développement.<br><br>- Ateliers. | Les contraintes de faisabilité sont connues. |

## Communication

| F.6. Communication |
|---|
| **CAPACITE : C.6.** Scénariser et communiquer le projet |
| **COMPETENCE : C.6.1. S'adapter à une situation de communication** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 1<br>U. 2<br>U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 1<br>UF. 2 | - Prendre en compte la demande et l'identité du (ou des) récepteur(s). | - Demande et identité du (ou des) récepteurs.<br><br>- Equipe pluridisciplinaire et intervenants extérieurs.<br><br>- Culture design.<br>- Culture artistique.<br>- Culture technologique et professionnelle. | - La communication visuelle et orale des intentions et des concepts du projet, est prévue et réfléchie.<br><br>- La cohérence des différents niveaux du projet est réalisée. |

| F.6. Communication |
|---|
| **CAPACITE : C.6.** Scénariser et communiquer le projet |
| **COMPETENCE : C.6.2. Argumenter et défendre ses choix** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 1<br>U. 2<br>U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 1<br>UF. 2 | - Communiquer visuellement et oralement des intentions du projet<br><br>- Communiquer le projet dans une langue étrangère. | - Le projet développé.<br><br>- Equipe pluridisciplinaire.<br><br>- Savoirs fondamentaux et associés (en particulier culture technologique et professionnelle). | - La communication visuelle et orale du projet (intentions- développement) est engagée et convaincante.<br><br>- Le vocabulaire technique est maîtrisé.<br><br>- La présentation du projet intègre le dialogue et l'écoute.<br><br>- L'expression dans une langue étrangère, au moins, est claire, compréhensible, correcte ; les termes techniques sont connus.<br><br>- Les potentialités du projet sont repérées et ses développements possibles sont annoncés. |

## Communication

| **F.6. Communication** |
|---|
| **CAPACITE : C.6.** Scénariser et communiquer le projet |
| **COMPETENCE : C.6.3. Transmettre les informations** |

| Unités | Etre capable de : | Ressources | Indicateurs d'évaluation |
|---|---|---|---|
| U. 1<br>U. 2<br>U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 1<br>UF. 2 | - Utiliser des médias diversifiés.<br><br>- Décliner éventuellement sur divers supports de communication et à des niveaux d'information gradués. | - Le projet développé.<br><br>- Vocabulaire technique.<br><br>- Au moins une langue étrangère.<br><br>- Connaissance des techniques et fonctions de la communication. | - Des ouvertures éventuellement proposées par le ou les récep-teurs, sont prises en compte.<br><br>- Le projet a convaincu. |

# Référentiel de certification

# Savoirs associés

## Sommaire des Savoirs associés

**S 1 : Laboratoire de création et de conception** ..... 38
**S 11 : Laboratoire de création et de conception, option mode** ..... 39
**S 111 (option mode) : Communication de mode** ..... 44
**S 12 : Laboratoire de création et de conception, option textile – matériaux – surface** ..... 47
**S 2 : Technologie fondamentale et appliquée** ..... 52
**S 3 : Ateliers** ..... 66
**S 31 : Atelier Maille** ..... 67
**S 32 : Atelier Impression / ennoblissement** ..... 70
**S 33 : Atelier gravure** ..... 72
**S 34 (option mode) : Atelier Construction / volume / prototypage** ..... 74
**S 35 (option Textile – matériaux – surface) : Atelier tissage** ..... 76
**S 36 : Broderie** ..... 78
**S 37 : Dentelle** ..... 79
**S 38 : Infographie** ..... 80
**S 39 : Photographie / vidéo** ..... 81
**S 4 : Expression plastique** ..... 82
**S 5 : Culture design** ..... 85
**S 6 : Philosophie** ..... 91
**S 7 : économie et gestion** ..... 92
**S 8 : Sciences physiques** ..... 96
**S 9 : Français** ..... 101
**S 10 : Langue vivante étrangère** ..... 102

## TABLEAU GENERAL DES RELATIONS PRIVILEGIEES
## CAPACITES / SAVOIRS TECHNOLOGIQUES ASSOCIES

**S1 : Laboratoire de création et de conception.**
- S11 : Laboratoire de création et de conception : option mode.
  - S111 (option mode) : Communication de mode.
- S12 : Laboratoire de création et de conception : option textile – matériaux – surface**.**

**S2 : Technologie fondamentale et appliquée.**
- a. Technologie fondamentale.
- b. (option mode) Technologie fondamentale et appliquée à la fabrication.
- c. Technologie appliquée à la création.

**S3 : Ateliers**
- S31 : Maille.
- S32 : Impression – ennoblissement.
- S33 : Gravure.
- S34 : (option mode) Construction / volume / prototypage.
- S35 : (option textile) Tissage.
- S36 : Broderie.
- S37 : Dentelle.
- S38 : Infographie.
- S39 : Photographie / vidéo.

**S4 : Expression plastique.**
**S5 : Culture design.**

**S6 : Philosophie.**
**S7 : Economie et gestion.**
**S8 : Sciences physiques.**
**S9 : Français.**
**S10 : Langue vivante étrangère.**

| C | | COMPETENCES | SAVOIRS TECHNOLOGIQUES ASSOCIES | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | S1 1 | S1 11 | S1 2 | S2 a | S2 b | S2 c | S3 | S4 | S5 |
| C1 | C1.1 | Déclencher une expérience sensible | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| | C1.2 | Procéder à des investigations prospectives | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| C2 | C2.1 | Confronter et identifier des propositions variées | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| | C2.2 | Développer des hypothèses – choisir et articuler | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| C3 | C3.1 | Questionner | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| | C3.2 | Elaborer des objectifs | ● | | ● | | | ● | | ● | |
| C4 | C4.1 | Maîtriser le processus de création en validant des choix | ● | | ● | | | ● | ● | ● | |
| | C4.2 | Définir un positionnement conceptuel | ● | | ● | | | ● | | ● | ● |
| C5 | C5.1 | Proposer des solutions | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | |
| | C5.2 | Envisager les collaborations | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | |
| | C5.3 | Réaliser | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | |
| C6 | C6.1 | S'adapter à une situation de communication | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | ● |
| | C6.2 | Argumenter et défendre ses choix | ● | ● | ● | | | ● | | ● | ● |
| | C6.3 | Transmettre les informations | ● | ● | ● | | | ● | | | ● |

## S 1 : LABORATOIRE DE CREATION ET DE CONCEPTION

### PRELIMINAIRES

Pour chacune des deux options (S11 et S12), le Laboratoire de création et de conception est un lieu de rencontre, de pratique, de réflexion, d'expérimentation, de découverte, d'imprégnation ; c'est un lieu de convergence des savoirs et des pratiques associés, des périphériques repoussant les cadres de la discipline (questionnements plastiques, technologiques, philosophiques, scientifiques, éthiques…)

C'est un lieu d'implication de l'étudiant en tant qu'acteur à part entière dans son parcours personnel, révélant peu à peu sa projection future dans la profession.

Le Laboratoire de création et de conception doit être un lieu de transversalité des disciplines et d'approches des réalités sociales, économiques et culturelles.

L'équipe des enseignants et des intervenants extérieurs doit pour cela mettre en place des méthodologies ouvertes, permettant aux différents profils des étudiants de révéler leur potentiel créatif, leurs compétences, leurs intentions, les aidant ainsi à accéder à une autonomie de pensée et d'action.

**La formation**

La formation sur deux années est organisée en semestres.

Relativement aux contextes professionnels et culturels de chaque centre de formation, les équipes pédagogiques alterneront des méthodes prenant en compte des vitesses d'appropriation et de création différents, des temps de recherches et d'investigation inscrits dans la durée, et des moments rapides, synthétiques, ciblés.

Ces temps peuvent se succéder, ou être investis simultanément. Ils doivent placer l'étudiant face à des enjeux et des questionnements divers, l'aidant à installer des dispositifs qui lui permettront d'élaborer une démarche singulière et engagée, tout en intégrant les pratiques professionnelles.

L'expression plastique est partie prenante de l'étape de création / conception parce qu'elle mobilise l'étudiant sur des expériences sensibles : toucher, éprouver, voire goûter, sont des modalités de pensée. Avant de servir la traduction ou la communication d'un projet, l'expression plastique suscite, oriente, engage, détermine une recherche, une attitude, une trajectoire, un parcours, un projet.
La culture design doit permettre l'approfondissement des repères. Quant à l'économie gestion, elle doit valider l'approche mercatique d'un projet.
La participation du professeur de philosophie doit permettre à l'étudiant de construire sa démarche en la confrontant à divers questionnements.

Les ateliers, satellites du laboratoire de création et de conception, sont les espaces privilégiés et indispensables d'une pratique concrète et créative de la technologie.
La manipulation, l'expérimentation, le déplacement des techniques, l'accident analysé, la déclinaison des possibles, éclairent et introduisent une information théorique plus précise dans le cadre de ces ateliers et de rencontres avec des spécialistes. Un relais permanent avec le laboratoire de création et de conception permet de situer ces recherches dans l'univers que chaque étudiant déploie, mettant en relations matières, couleurs, aspects, images, formes, objets…

Toutes les expérimentations, explorations, expériences, qui sont rencontrées par l'étudiant, ont pour principal objectif de le rendre autonome par rapport à sa propre création. Il s'agit de lui permettre de s'approprier suffisamment d'outils de création, de créativité et d'auto-évaluation pour qu'il puisse se poser, se situer, voire se positionner.

## S 11 : LABORATOIRE DE CREATION ET DE CONCEPTION, OPTION MODE

### PRELIMINAIRES

Le laboratoire de création et de conception, option design de mode, se singularise par :
- des problématiques particulières et prioritairement liées au corps (corps - espace, corps - matière, corps - …) et plus généralement à l'apparence (corps - social, corps - parure, corps - enveloppe, …) ;
- un rapport privilégié au volume ;
- une culture mode ;
- une culture technique et technologique spécifique ;
- des enjeux spécifiques liés aux secteurs d'activité, au(x) « métier(s) ».

Les compétences attendues (exploration – propositions – articulation – projet – développement – communication) sont communes aux deux options. Les temps requis pour aborder ces attitudes, qui sont des niveaux de compétences, seront toutefois différents à la fois dans la gestion du temps et dans les rythmes liés à la création et à la conception (hyper mobilité, réactivité, flexibilité, anticipation, intemporalité / temporalité).

Il appartient à chaque équipe éducative d'organiser et de moduler les enseignements associés en relation avec le laboratoire de création et de conception, selon les modalités adaptées aux objectifs que celle-ci se donne et dans le contexte où elle se trouve (rythmes hebdomadaires, séquences regroupées, modules, workshops, stages intensifs, interventions ponctuelles…)

**La formation**

L'ouverture de la formation et l'échange grâce à des interventions extérieures, grâce à la participation à des actions ponctuelles (concours, manifestations diverses), devra favoriser un projet personnalisé de poursuite d'études ou une intégration dans la vie professionnelle.

Les enjeux de la formation en design de mode sont doubles. D'une part, il s'agit de révéler une personnalité, de cultiver une singularité, une attitude, un positionnement. D'autre part, il s'agit d'aider une individualité à devenir un acteur répondant à des aspirations mais aussi des demandes et des besoins d'un métier, d'une entreprise, d'un groupe, d'une société, d'une marque, d'une identité, d'un territoire.

La formation devra permettre à l'étudiant d'acquérir une posture créative et ouverte sur le champ artistique contemporain, continuellement mise en résonance avec une démarche liée au produit et à son contexte. La superposition, la confrontation de ces postures, permettra à l'étudiant en fin de cycle de s'adapter aux différents enjeux d'un secteur d'activité large et évolutif.

**1. Sensibilisation à l'environnement artistique contemporain – Dynamique de création**

Il s'agit :
- de sensibiliser à l'environnement artistique contemporain (musique, théâtre, vidéo, cinéma, etc.) ;
- de mettre en résonance et connecter le champ artistique contemporain avec la sensibilité propre de l'étudiant, avec ses aspirations ;
- de déclencher un questionnement prospectif qui va induire une démarche ;
- de définir des outils individualisés et appropriés (méthodologiques, plastiques, etc.) ;
- de révéler et délimiter un champ d'expression propre à l'étudiant.

**2. Sensibilisation à un univers de mode – Conception et élaboration de projet**

Il s'agit :
- de sensibiliser à un univers, à une culture de mode ;
- de développer la notion de produit et / ou la démarche de conception et d'élaboration de projet en s'appuyant sur cette culture et en se l'appropriant ;
- d'intégrer des contraintes dans une démarche de projet.

Selon les postures, les attitudes, il faudra développer la transversalité avec différentes disciplines, avec différents ateliers et favoriser les partenariats professionnels.

**3. Les ateliers**
Voir S 3, page 65.

**TRANSVERSALITÉS PROPOSÉES :**

| | |
|---|---|
| Sensibilisation à l'environnement artistique contemporain.<br>Dynamique de création. | Sensibilisation à un univers de mode.<br>Conception et élaboration de projet. |
| Champs disciplinaires concernés :<br><br>- expression plastique,<br>- technologie appliquée à la création,<br>- communication de mode,<br>- culture design,<br>- philosophie,<br>- français.<br><br>Ateliers concernés :<br><br>- infographie,<br>- photo / vidéo,<br>- construction / volume / prototypage,<br>- impression / ennoblissement (sérigraphie, impression numérique, transfert),<br>- maille,<br>- tissage.<br><br>Ouverture sur l'extérieur :<br><br>- interventions de plasticiens, sociologues, …<br>- visites d'expositions, …<br>- consultation de tissuthèque, de matériauthèque<br>- … | Champs disciplinaires concernés :<br><br>- culture design,<br>- communication de mode,<br>- technologie appliquée à la création,<br>- technologie appliquée à la fabrication,<br>- français,<br>- économie et gestion.<br><br>Ateliers concernés :<br><br>- infographie,<br>- photo / vidéo,<br>- construction / volume / prototypage,<br>- impression / ennoblissement (sérigraphie, - impression numérique, transfert),<br>- maille,<br>- tissage.<br><br>Ouverture sur l'extérieur :<br><br>- interventions de professionnels de la mode ou du textile,<br>- visites d'entreprises, de salons professionnels…<br>- shopping, enquête produit,<br>- consultation de tissuthèque, de matériauthèque,<br>- participation à des actions, événements, concours,<br>- stage(s) en entreprise,<br>- … |

Les différentes formes d'évaluations seront déterminées par la nature des projets. Les objectifs seront définis par l'équipe pédagogique en première et en deuxième année.
Les niveaux d'exigence présentés dans les tableaux ci-dessous sont à considérer globalement (ils décrivent les compétences visées en fin de cycle d'étude). Ils sont à moduler selon les lieux d'enseignement et les parcours des étudiants.

| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
|---|---|---|
| Sensibilisation à l'environnement artistique contemporain | | |
| Se positionner nécessairement sur un contexte très large qui est celui de la société en général, ses aspirations, son actualité, sa culture qui est révélée dans le champ artistique contemporain* (S 5) (S 6) (S 9).<br><br>S'informer à partir de ressources diversifiées : iconographie, littérature, médias, relations sensorielles (2D, 3D, son, …), expositions, voyages, interventions de plasticiens, de créateurs, etc.<br><br>Multiplier les points de vue, les niveaux de lecture, les champs d'investigation.<br><br>Susciter, provoquer l'expression d'une sensibilité.<br><br>Solliciter une mémoire individuelle et / ou collective.<br><br>Lier une sensibilité personnelle à des aspirations plus générales. | Etre capable de réaliser une investigation sensible et analytique.<br><br>Rechercher des informations.<br>Diversifier les points de vue, les niveaux de lecture, les champs d'investigation.<br>Faire appel à une sensibilité propre, une mémoire, une singularité.<br><br>Etre capable de faire une prospection « culturelle ».<br><br>Lier une sensibilité personnelle à des aspirations plus générales (écouter, s'imprégner, capter, « renifler », sentir, ressentir, recueillir, dans une relation d'échange). | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>UF. 2 |

| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
|---|---|---|
| Dynamique de création | | |
| Création d'idées à partir de « déclencheurs » sensibles* (S 4) (S 111) (S 2) (S 3).<br><br>Provoquer une expérience sensible par l'association de l'observation, de l'analyse et de la manipulation.<br><br>Elaborer un territoire de travail (visuel, tactile, …) propice au déplacement, à la circulation, au voyage, à l'errance.<br><br>Analyser le potentiel sémantique et plastique de ce territoire.<br><br>Se positionner par rapport au champ de l'existant et dégager une problématique.<br><br>Savoir choisir une expression singulière, en propre, pour valider la ou les réponse(s) possible(s). | Expérimenter différentes méthodes de créativité.<br><br>S'approprier des méthodes de créativité.<br><br>Articuler de façon claire ce qui est de l'ordre de la « pensée » et ce qui est de l'ordre de la « pratique », du « faire » (comment se concrétise une idée).<br><br>Etre capable de concevoir la globalité et la singularité d'un projet. | U. 4.1<br>U. 5 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Sensibilisation à un univers de mode | | |
| Culture de produit.<br><br>De la pièce unique à la collection, la ligne de produit. Mise en évidence du principe de collection ; gammes, déclinaisons.<br><br>Repérage des tendances.<br><br>Enquête - produits par rapport aux secteurs et niveaux de gammes, aux positionnements de marques.<br><br>Identité du produit, scénographie du produit, sensibilisation au marketing* (S 7).<br><br>Innovations technologiques (salons professionnels, visites, …)* (S 2).<br><br>Informations concernant les milieux professionnels (bureaux de style, stylistes - créateurs, haute couture / prêt-à-porter, styliste issus de différents secteurs, chef de produit, sourceur, représentant, …)<br><br>Contraintes de fabrication* (S 111) (S 3) (S 8).<br><br>Connaissance des termes précis du domaine (pièces, éléments de produit, accessoires)* (S 2) (S 111).<br><br>Connaissance des matériaux* (S 2) (S 8). | Savoir :<br><br>- identifier et définir des principes de collection ; gammes, déclinaisons ;<br>- repérer des tendances ;<br>- identifier différents secteurs de mode et différents milieux professionnels ;<br>- identifier des niveaux de gamme ;<br>- avoir un vocabulaire spécifique ;<br>- savoir désigner, reconnaître, détourner et anticiper le comportement des matériaux ;<br>- être sensible aux innovations technologiques et à leurs utilisations possibles ;<br>- être capable de reconnaître les facteurs d'identité d'un produit, d'une marque (packaging, flyer, scénographie, …) ;<br>- être capable de s'informer sur les principales contraintes de faisabilité industrielle ou artisanale ;<br>- confronter une culture historique et sociologique de la mode avec une culture « produit ». | U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Conception et élaboration de projet | | |
| Approche créative de la notion de produit et / ou de collection par :<br><br>- le questionnement (analyse d'images, shopping, brainstorming, mots clefs, …) ;<br><br>- la définition de problématiques s'inscrivant dans une histoire personnelle et / ou dans les tendances actuelles de la mode ;<br><br>- le croisement des pratiques artistiques* (S4), techniques et technologiques* (S 2) ;<br><br>- l'expérience de la conception et réalisation en 3D pour prototypage* (S 34) (adéquation volume / matériaux, choix et expérimentation des méthodes de conception : coupe à plat, moulage ou autre) ;<br><br>- la déclinaison des modes et moyens de communication* (S 4) (S 111) (S 34) (S 32) en fonction d'un concept, d'une tendance, d'un objectif.<br><br>- la contextualisation dans les champs de la mode (prêt-à-porter, haute couture, pièces uniques), du design, de l'art, de la communication* (S 5). | Approche « sensorielle », « intime » du produit, en liaison avec le projet.<br><br>Savoir :<br>- rechercher des gammes « sensorielles » (couleurs / matières / textures / odeurs / sons / …),<br>- rechercher des aspects et des touchers,<br>- transformer une matière,<br>- confectionner des répertoires iconographiques (collecte, modification d'images, créations),<br>- constituer un répertoire d'objet (shopping, …),<br>- verbaliser (liste de vocabulaire, mots clefs, textes narration),<br>- explorer l'univers des formes. (recherches expérimentales) :<br>- en 2D, par l'exploration de la ligne, du trait, de la découpe et de la forme en utilisant le croquis, les montages photographiques, les mixages dessins / visuels, …),<br>- en 3D, par des approches en volume (relations corps / volume / espace) ; créer des volumes dans l'espace aux moyens de matériaux divers ; utiliser différents procédés de mise en forme des matériaux (coupe à plat, moulage, modelage, façonnage thermoformage,…) ;<br>- produire en 3D des détails, des volumes à différentes échelles. | U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Développement d'un concept - produit s'inscrivant dans une culture de mode et / ou artistique. | Savoir :<br>- définir une problématique, un concept global ;<br>- décliner des principes de collection en relation avec un projet ;<br>- situer ce projet dans une culture de mode et / ou artistique contemporaine ;<br>- réaliser des prototypes (vêtements, accessoires)<br>- choisir des outils et des modes de communication adaptés au projet. | |

Les (*) renvoient à des intitulés de disciplines ou d'ateliers, pour complément d'informations (contenus et niveaux d'exigences). Les (*) indiquent des possibilités de transversalités qui ne sont ni exhaustives, ni limitatives.

S 111. Communication de mode.
S 2. Technologie fondamentale et appliquée.

S 3. Les ateliers
S 31 : Atelier maille.
S 32 : Atelier impression – ennoblissement.
S 33 : Atelier gravure.
S 34 : (option mode) Atelier construction / volume / prototypage.
S 35 : (option textile) Atelier tissage.
S 36 : Atelier broderie.
S 37 : Atelier infographie.
S 38 : Atelier photographie / vidéo.

S 4. Expression plastique.
S 5. Culture design.

S 6. Philosophie.
S 7. Economie - gestion.
S 8. Sciences physiques.
S 9. Français.
S 10. Langue vivante étrangère.

## S 111 (OPTION MODE) : COMMUNICATION DE MODE

### PRELIMINAIRES

La communication visuelle des idées de mode, que sous-tend un projet, implique la pratique d'un certain nombre d'outils graphiques, plastiques, infographiques, etc.
La communication visuelle d'un projet intervient à différentes étapes de la création et sous différentes formes (visuels de tendance, concept-board, vidéo, maquettes volumes, recherches textiles, croquis d'ambiance, croquis à plat, dessin technique, prototypes, illustrations, etc.) L'organisation de ces éléments variés, ainsi que leur mise en scène, contribuent également à communiquer visuellement le projet.

La pratique des outils de communication sera abordée dans différents ateliers et disciplines, le laboratoire de création et de conception étant le lieu de rencontre de ces différentes pratiques.

Considéré sous l'angle de la communication de l'idée, le rôle du « croquis de mode » est évolutif. En effet, celui-ci est souvent étroitement associé à une image du métier de « styliste de mode » et à la conception d'une démarche créative linéaire où l'idée précède et engendre le croquis, qui détermine ensuite lui-même le produit en volume.
En réalité le croquis peut à la fois **anticiper** la pensée, **orienter et clarifier** des idées en partie verbalisées ou servir essentiellement à **communiquer** un projet défini au préalable. Il est donc à la fois un outil de création et de communication.
Une posture ouverte et créative implique de concevoir l'utilisation du croquis et du dessin en général de façon souple.
Il n'existe pas un « croquis de mode » mais des approches diversifiées de la communication graphique et plastique d'un projet. **Il importe donc de proposer un éventail large de modes et de moyens de création, d'expression et de communication afin d'aider progressivement l'étudiant à s'approprier certains d'entre eux.**
Les images de mode répondent toutefois à des contraintes particulières :

- Provoquer l'adhésion au projet.
- Offrir une vision claire et lisible du projet sous ses divers aspects.
- Se situer en regard des tendances plastiques contemporaines, graphiques et mode.

Les tableaux ci-dessous catégorisent quelques attentes graphiques et plastiques particulières et / ou propres à la communication des idées de mode. Ils ne sont toutefois ni exhaustifs, ni limitatifs. En effet, les images de mode appartiennent à un champ extrêmement ouvert, l'expression graphique pouvant être mixée avec divers modes d'expressions (photo, vidéo, volume, etc.) et abordée dans plusieurs ateliers et disciplines.
Les niveaux d'exigence présentés dans les tableaux sont à considérer globalement (ils décrivent les compétences visées en fin de cycle d'étude). Ils sont à moduler selon les lieux d'enseignement et les parcours des étudiants.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| La prise de notes | | |
| A partir de l'observation ou de la mémoire, le croquis rapide permet de :<br>• **relever des informations** ;<br>• **donner partiellement « forme » à des idées** qui ne sont parfois pas encore nettement formulées verbalement, voire dans la pensée. Ce type de croquis se traduit par des « taches », et / ou des graphismes, et/ou des « matières - couleurs », qui évoquent ou suggèrent tantôt des allures, des types de silhouettes, des postures, des gestuelles, des attitudes, tantôt des aspects, des touchers, des impressions colorées.<br>- Croquis d'observation (les représentations anatomiques ; structures, aplomb, perspective du corps)<br>- Croquis de mémoire (croquis d'ensemble / fragments et détails). | - Savoir traduire des proportions, des aplombs, des mouvements du corps. | U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 5<br>UF. 2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Le croquis d' « ambiance » | | |
| Le croquis d' « ambiance » s'inscrit principalement dans une démarche de projet, dans un contexte, il cherche à :<br>• **rendre « lisible », « palpable », une atmosphère.**<br>Il implique d'être particulièrement sensible aux outils, médiums et supports utilisés en fonction de l' « ambiance » du projet qu'il contribue à révéler. Son but n'est pas de rendre parfaitement déchiffrable des produits dans leurs détails, mais plutôt de communiquer des impressions de volumes, de poids, de tombers, ainsi que des sensations tactiles et colorées.<br>Approche de la silhouette en fonction d'un contexte, d'un projet :<br>- sensibilisation aux volumes, longueurs et amplitudes (loin du corps, prés du corps, moulé, …)<br>- sensibilisation à des ambiances colorées (sens, sensations par la couleur, qualités de la couleur)<br>- sensibilisation aux matériaux (relation corps / matière ; le tomber des matériaux,<br>- sensibilisation aux postures du corps (mouvements, attitudes, gestuelles). | - Savoir diversifier les propositions.<br><br>- Savoir choisir des outils, médiums et supports en fonction d'un projet, d'un contexte.<br><br>- Savoir évoquer un contexte par le croquis, c'est-à-dire :<br>- être réceptif aux qualités des médiums et matériaux (signifiant des poids, des textures, des ambiances - couleurs) ;<br>- intégrer la notion d'échelle (proportions des croquis et des volumes, relation aux formats) ;<br>- être sensible aux mouvements, poses et postures dans le but d'exprimer le mieux un caractère, une impression, en relation avec un projet. | U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 |
| La « poupée » ou figurine | | |
| En systématisant une écriture graphique et plastique, la « poupée » fait figure de portemanteau mais aussi de faire-valoir. Elle permet de :<br>• **décliner rapidement des idées de formes** (volumes, détails).<br>La figurine n'est toutefois pas un stéréotype figé ; elle évolue avec les tendances de la mode (les canons esthétiques et les tendances graphiques).<br>Construction de silhouettes – supports :<br>- Recherche graphique de « pantins », « poupées » ou figurines. Parallélisme entre la figurine et le mannequin de podium (la figurine comme portemanteaux, mais aussi comme faire-valoir du produit)<br>- Recherches imagées à partir de découpages - collages, photomontages, … | - Savoir évaluer sa maîtrise graphique et adapter le mode de communication à celle-ci<br><br>- Savoir identifier des proportions anatomiques répondant à des canons esthétiques, des typologies « mode ».<br>- Savoir repérer les éléments constitutifs d'un produit.<br>- Savoir inscrire l'écriture graphique et plastique des produits en cohérence avec le concept de projet.<br>- Etre capable de construire une silhouette proportionnée.<br>- Savoir identifier des tendances graphiques « mode » ou dans l'actualité.<br>- Savoir traduire en image (2D) des connaissances en volume 3D (coupe, moulage). | U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Le croquis à plat | | |
| Grâce à différentes vues à plat qui donnent les indications principales et nécessaires à la mise en volume (éléments de produit, découpes, pinces, fournitures, finitions), le croquis à plat permet de :<br>• **comprendre et communiquer le produit de façon précise.**<br>La clarté du dessin, la lisibilité des volumes (construction, proportions) est importante.<br>Transposition à plat (en 2D) d'un produit ou d'une idée de produit (3D). | - Savoir transférer une réflexion sur les notions fondamentales de mises en forme 3D en dessin 2D.<br>- Savoir traduire en dessin à plat les éléments de produit (cols, encolures, décolletés, manches, emmanchures, poignets, systèmes d'ouverture et de fermeture, poches, moyens de donner ou de résorber l'ampleur, fournitures et finitions).<br>- Savoir traduire de façon claire et lisible, par le tracé, des idées de produits posés à plat et sous différentes vues (face, dos, _, profils, …)<br>- Savoir transférer en dessin des notions de faisabilité en volume. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Le dessin technique | | |
| Il s'agit d'un dessin à plat codifié et coté, son but est de :<br>• **Donner les informations nécessaires au lancement de la fabrication** du produit.<br>Cette traduction graphique du produit implique en amont une réflexion poussée sur la faisabilité du produit et sera abordée dans le cadre du cours de technologie appliqué à la fabrication.<br>Avoir des prérequis (notions fondamentales de mise en forme 3D ; coupe moulage et vocabulaire des éléments de produit). | - Savoir réaliser une « fiche produit ». | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| L'illustration | | |
| Elle s'inscrit dans un contexte cohérent avec le projet, un concept stylistique défini au préalable. Elle vise à :<br>• **communiquer l'image d'un produit ;**<br>• **définir visuellement une cible.**<br>Il s'agit d'un genre à part entière qui permet d'éclairer en image un concept produit, une image de marque.<br>Communication d'une image (concept, image de marque). | - Avoir une culture du graphisme contemporain. | U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 |

## S 12 : LABORATOIRE DE CREATION ET DE CONCEPTION, OPTION TEXTILE – MATERIAUX – SURFACE

### PRELIMINAIRES

Le laboratoire de création et de conception, option design textile – matériaux – surface, se singularise par :

- des temporalités différentes ;
- des problématiques particulières et prioritairement liées :
  - à la surface dans sa planéité (création, aspects…),
  - au matériau surface / volume (objet / mobilier / espace),
  - au motif (enveloppe / corps, objet / espace),
  - à la couleur (surface, enveloppe / corps, objet / espace),
  - à l'image comme indice du matériau et vecteur de tendance (environnement),
  - à une culture technique et technologique spécifique,
  - à des enjeux liés à de nombreux secteurs d'activité très diversifiés et évolutifs.

Les compétences attendues (exploration – propositions – articulation – projection – développement – communication) sont communes aux deux options. Mais les temps requis pour aborder ces attitudes diverses seront différents ; ils peuvent être à la fois ceux de la mode et de ses cycles où la réactivité et l'éphémère sont une vraie valeur.
Dans le cas de l'option textile – matériaux – surface, les méthodes d'investigation autour du sensible demandent des délais plus importants afin de permettre à cette dimension de l'aléatoire et de l'expérimentation de primer sur les concepts et les idées dans un premier temps.
Un véritable laboratoire d'expérimentation à l'intérieur du laboratoire de création et de conception est nécessaire donnant un rôle privilégié aux ateliers : tactilité et visualisation des matériaux et de la couleur (sérigraphie, numérique, maille, tissage, photo).

Il appartient à chaque équipe éducative d'organiser et de moduler les enseignements associés en relation avec le laboratoire de création et de conception, selon les modalités adaptées aux objectifs que celle-ci se donne dans le contexte où elle se trouve (rythmes hebdomadaires, séquences regroupées, modules, workshops, stages intensifs et interventions ponctuelles).

### La formation

Les enjeux de la formation en design textile – matériaux – surface sont multiples.
La formation permet la coexistence ou l'alternance de plusieurs attitudes nécessaires à une perspective de formation correspondant à des secteurs d'activité aussi larges que diversifiés et en constante évolution :

- une pratique et une culture particulière du motif, de l'ornement, du signe, du code, capables de donner du sens et une qualité à un support ou à une matière ;
- une connaissance et une pratique permanente de la couleur dans les domaines du sensible, du culturel, du professionnel, afin de l'exprimer dans sa matérialité et dans sa luminosité en créant des nuanciers, des gammes, des tendances, des ambiances, des produits ;
- un mode de perception et de création prenant en compte l'espace et l'environnement dans toutes ses dimensions ; ce point de vue est celui d'un scénographe de la couleur, de la matière, de la lumière à des échelles variables (mise en situation et communication de tendances dans des salons professionnels, conception de vitrines, conception de décors, collaboration avec des designers d'espace…) ;
- une dimension de sensualité du matériau ; cette matière peut être envisagée dans sa masse et dans son grain macroscopique ou microscopique.

Une pratique des modes de perception par une double focale (de près, de loin), suivie d'une infinité de petites perceptions, nous plonge au cœur de la matière et appelle à considérer le matériau pour lui-même.
Ces différents points de vue entre une vision fine sur l'infra mince et ce besoin de toucher, ce sens premier le plus instinctif et le plus immédiat, ouvre le champ à un design sensoriel qui prend en considération tous les sens et leur réceptivité. Ce mode d'approche et de connaissance sensibles amène aux résonances d'une matière et d'un son, d'une texture et d'un goût, d'une couleur et d'une senteur…

Cette approche flottante et émotive ou empreinte d'exactitude présuppose une attitude mobile pratiquant l'aller-retour et un travail en boucle. Cette posture conduit à travailler sur la sensorialité des produits et des lieux, à s'adapter à de nouveaux comportements et à des nouvelles méthodes d'investigation, donc à de nouveaux secteurs : l'alimentaire, la cosmétique, le paramédical…
La culture textile entre tradition, technologie et actualité permet de questionner les pratiques artisanales et les patrimoines d'ici et d'ailleurs.
L'ouverture de la formation favorise les échanges grâce à des interventions extérieures, à des actions ponctuelles (concours, manifestations diverses) et s'engage dans un projet personnalisé de poursuite d'études ou une intégration dans la vie professionnelle.

Le laboratoire de création et de conception implique en amont un véritable laboratoire d'expérimentation spécifique à l'option textile – matériaux – surface. Ce laboratoire permet le déchiffrement et l'interprétation du sensible. On insiste sur les propriétés des substances (texture, dureté…) et la manière dont on les met en problème avec l'espace et le corps.
Ces laboratoires sont des lieux de transversalité où les disciplines de création, les savoirs associés et les séquences ponctuelles, culturelles, sociales et économiques se croisent, se superposent et se complètent.

**1. Dynamique de création (donner accès à l'environnement artistique contemporain et au design)**

Il s'agit :
- de déclencher une pratique qui va induire un questionnement,
- de déclencher un questionnement qui va induire une démarche,
- de révéler et explorer un champ d'expression propre à l'étudiant,
- de sensibiliser à l'environnement artistique contemporain et au design,
- de mettre en résonance et connecter le champ artistique contemporain avec la sensibilité propre à l'étudiant,
- de sensibiliser à un univers de mode, à l'idée de mode, aux modes de vie,
- d'induire une réflexion créative sur des temporalités mêlées à des décalages,
- de donner des outils d'évaluation permettant de révéler ou de valider les intentions d'un projet.

**2. Laboratoire de recherche et d'expérimentation**

Il s'agit :
- de permettre à l'étudiant de se déprendre d'un temps linéaire et de se repérer dans ses désirs créatifs,
- d'anticiper et projeter avant d'aborder des idées plus conceptuelles.

**3. Laboratoire de création et de conception de projet**

Il s'agit :
- d'élaborer une démarche de projet intégrant les différentes phases : expérimentations / recherches, tendances, images, notions de produit,
- d'intégrer les contraintes dans la démarche de création de projet,
- de donner des outils d'évaluation permettant de révéler ou de valider les intentions d'un projet,
- de devenir acteur répondant à des inspirations mais aussi répondant aux demandes et aux besoins d'un métier, d'une entreprise, d'une marque.

L'ensemble des expérimentations, explorations, expériences et productions rencontrées par l'étudiant ont pour principal objectif de le rendre autonome par rapport à sa propre création et de lui permettre l'appropriation d'outils, de moyens, d'attitudes de création, créativité et évaluation suffisants pour se poser, se situer, voire se positionner.
Les modalités permettant la mise en œuvre de la transversalité entre les différentes disciplines et ateliers sont développés dans leur singularité et leur diversité.
Les partenariats avec les conservateurs de musées, les artistes, les philosophes, les cinéastes, les designers, les professionnels sont recherchés et favorisés.

**4. Les ateliers**

Voir S 3, page 65 et suivantes.

**TRANSVERSALITÉS PROPOSÉES :**

| Dynamique de création. | Recherche et expérimentation. | Création et conception de projet. |
|---|---|---|
| Champs disciplinaires concernés :<br><br>- expression plastique,<br>- culture design,<br>- philosophie,<br>- français,<br>- économie et gestion.<br><br>Ouverture sur l'extérieur :<br><br>- environnement artistique contemporain et design ;<br>- intervention de conservateurs de musées, d'artistes, de designers, de professionnels, de sociologues, de journalistes ;<br>- visite de musées, de galeries ;<br>- voyages ;<br>- culture multimédia. | Champs disciplinaires concernés :<br><br>- expression plastique,<br>- technologie appliquée et créative,<br>- technologie fondamentale, (et la tissuthèque / matériauthèque),<br>- philosophie,<br>- culture design,<br>- ateliers :<br>impression,<br>ennoblissement (sérigraphie, impression numérique, transfert),<br>image (photo, vidéo, infographie),<br>maille,<br>tissage,<br>broderie,<br>volume (sculpture, moulage, thermoformage…) ;<br>- sciences physiques.<br><br>Ouverture sur l'extérieur :<br><br>- shopping, enquêtes produit ;<br>- visites d'entreprises ;<br>- interventions de praticiens, d'artisans, d'artistes. | Champs disciplinaires concernés :<br><br>- culture design,<br>- image,<br>- technologie appliquée et créative,<br>- technologie fondamentale (et la tissuthèque / matériauthèque, ainsi que l'hypothèse produit, et le prototypage),<br>- philosophie,<br>- français,<br>- économie et gestion,<br>- sciences physiques,<br>- ateliers :<br>impression,<br>ennoblissement (sérigraphie, impression numérique, transfert),<br>image (photo, vidéo, infographie),<br>maille,<br>tissage,<br>broderie,<br>volume (sculpture, moulage, thermoformage…).<br><br>Ouverture sur l'extérieur :<br><br>- shopping et enquêtes produits ;<br>- stages ;<br>- interventions de professionnels de la mode, du textile et de l'environnement ;<br>- visites d'entreprises, de salons professionnels ;<br>- participation à des actions, évènements, concours… |

Les différentes formes d'évaluations seront déterminées par la nature des projets. Les objectifs seront définis par l'équipe pédagogique en première et en deuxième année.
Les niveaux d'exigence présentés dans les tableaux ci-dessous sont à considérer globalement (ils décrivent les compétences visées en fin de cycle d'étude). Ils sont à moduler selon les lieux d'enseignement et les parcours des étudiants.

**1. Dynamique de création**
**Laboratoire de recherche et d'expérimentation**

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| - Provoquer une expérience sensible (expérimentation, manipulation, observation et analyse).<br><br>- Découvrir les moyens techniques, les outils, les procédés liés à la création.<br><br>- Révéler un territoire de recherche (visuel, tactile…)<br><br>- Analyser le potentiel sémantique et plastique de ce territoire. | - Expérimenter différentes méthodes de créativité.<br><br>- S'approprier des méthodes de créativité.<br><br>- Savoir articuler de façon claire ce qui est de l'ordre de la « pensée » et de ce qui est de l'ordre de la « pratique », du « faire » et de la pensée.<br>- Constituer des cahiers de recherche (collectes, échantillonnage, production d'images et de couleur). | U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 |

**2. Culture de produit**
**Design textile – matériaux – surface**

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Design textile, design de mode, design environnement / maison.<br><br>Culture de produits.<br>- De la pièce unique à la série, du produit artisanal au produit industriel, de l'objet manifeste à l'objet fonctionnel, de l'objet jetable à l'objet intemporel, de l'objet quotidien à l'objet d'exception.<br>- Du matériau unique (fait main ou haute technologie) au matériau industriel, du matériau jetable, recyclable au matériau durable, du matériau quotidien au matériau d'exception.<br><br>Culture de l'ornement, du motif, des signes, des codes.<br><br>Culture des structures textiles, de la contexture à l'organisation des motifs (composition, rythmes, échelles).<br><br>Culture de la couleur, de la botanique au numérique. | Savoir :<br><br>- Connaître et identifier les tendances.<br><br>- Connaître et identifier les différents secteurs, les différents domaines, les différents champs professionnels.<br><br>- Acquérir et maîtriser un vocabulaire spécifique (en langue française comme dans une autre langue).<br><br>- Etre capable d'identifier et de décoder une image de marque, ses produits, ses circuits de distribution et de communication.<br><br>- Etre informé des innovations technologiques et de leurs utilisations.<br><br>- Utiliser un vocabulaire formel et le réactualiser.<br><br>- Intégrer une culture traditionnelle, la questionner et faire des propositions créatives et prospectives.<br><br>- S'appuyer sur des références culturelles, historiques, scientifiques. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Culture de l'entreprise.<br>- Marketing créatif.<br>- Culture des métiers.<br>- Culture des techniques (archivage, réserves, conservation, usure, restauration).<br>- Information concernant les milieux professionnels (bureaux de styles, stylistes - créateurs…)<br>- Repérage des acteurs professionnels (chefs de produit, sourceurs, commercial, styliste - créateur, directeur de collection…)<br>- Connaissance des contraintes de fabrication artisanale et industrielle.<br>- Connaissance des termes précis du domaine.<br>- Connaissance des matériaux. | - Comprendre et identifier les stratégies de marketing.<br><br>- Identifier les niveaux de gammes.<br><br>- Etre capable de décontextualiser, de déplacer et de distancer (un produit, un projet…) | |

**3. Laboratoire de création et de conception de projet**

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Approche créative de la notion de produit par :<br><br>- Le questionnement (analyse d'images, shopping, brainstorming).<br><br>- La définition des problématiques s'inscrivant dans l'histoire personnelle et / ou dans les tendances actuelles de la mode et du design, s'inscrivant dans l'intemporalité.<br><br>- Le croisement des pratiques artistiques, philosophiques, techniques et technologiques.<br><br>- L'expérience de la conception et réalisation en 2D ou en 3D, ou virtuellement.<br><br>- Réalisation et communication de l'hypothèse de produit et de sa mise en situation. | (Approche sensorielle du produit en liaison avec le projet.)<br><br>Savoir :<br>- rechercher des gammes sensorielles (couleurs, matières, textures, odeurs…),<br>- rechercher des aspects et des touchers,<br>- transformer une matière,<br>- créer des aspects de surface, des motifs, des couleurs, des reliefs,<br>- confectionner des répertoires iconographiques (collectes et modification d'images),<br>- faire un répertoire d'objets (shopping, collecte),<br>- verbaliser (liste de vocabulaire, mots clefs, narration),<br>- explorer l'univers des surfaces et des formes (motifs en 3D, couleurs et espaces).<br><br>Développer un concept produit s'inscrivant dans une culture de mode, environnement et / ou une culture artistique :<br>- aborder une problématique s'inscrivant dans un projet,<br>- créer des principes de déclinaison en relation avec un projet,<br>- inscrire le projet dans une culture design de mode, design environnement et / ou artistique contemporaine,<br>- réaliser différentes hypothèses de produits : tendances, nuanciers, maquettes textiles, gammes d'échantillons / maille et gammes d'échantillons / impression, tissage, broderie, manipulations, aspects de surfaces, gamme de produits, mises en situation d'idées et de produits,<br>- choisir des outils et des modes de communication adaptés au projet. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

## S 2 : TECHNOLOGIE FONDAMENTALE ET APPLIQUEE

### PRELIMINAIRES

La technologie est abordée de deux manières : l'une matérielle, concrète, sensorielle, sensible, expérimentale (laboratoire de technologie appliquée et créative) et l'autre théorique (technologie fondamentale). C'est un outil de production, de création et de questionnement. La technologie fondamentale, tout en apportant des savoirs théoriques se doit d'être appliquée au plus près des recherches et des projets des étudiants.
La Technologie fondamentale et appliquée correspond à l'horaire hebdomadaire de « Technologies » ; elle est constituée de trois chapitres distincts (Technologie fondamentale, Technologie fondamentale et appliquée à la fabrication, Technologie appliquée à la création) qui permettent de saisir l'approche quasiment exhaustive des techniques liées au Laboratoire, créant un lien fort avec les ateliers et n'excluant pas la Culture design.

### a. Technologie fondamentale

Le cours de technologie fondamentale a pour objectif de préciser et d'affiner l'ensemble des notions rencontrées ou abordées dans le cadre du laboratoire de création et de conception, du laboratoire de technologie appliquée et créative et des différents ateliers. Afin d'éviter le seul recours à des connaissances livresques, les cours de technologie s'appuieront sur des exemples et des situations vécues : échantillons, prototypes (cf. matériauthèque, tissuthèque), études de cas (analyse de l'existant), intervenants extérieurs, salons professionnels, visites d'usines…

Les cours de technologie devront être l'occasion d'utiliser un vocabulaire approprié et spécifique aux différentes techniques et procédés d'élaboration de fabrication et d'usage des textiles et matériaux souples.
Ils informeront les étudiants sur les innovations technologiques induites par les mouvements de société, de mode et les sensibiliseront aux derniers procédés en usage dans différents domaines d'application du produit (cf. veille technologique). L'objectif repose sur la connaissance et le repérage des différents processus de fabrication d'un produit textile (de la fibre à la surface), en exposant la variété des possibilités permettant d'aboutir à l'effet, l'aspect ou la qualité recherchée dans le cadre d'un projet.
Dans cette dynamique transversale et interactive des pratiques, il est nécessaire de penser l'enseignement de la technologie non plus sous forme de séquences, de chapitres linéaires mais autour de problématiques (par exemple : la relativité de la couleur ; hydrophile / hydrophobe ; …) en relation avec le laboratoire de création et de conception, le laboratoire de technologie appliquée et créative et l'ensemble des savoirs associés.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| **De la fibre au fil** | | |
| Origine des matières premières | | |
| Les différentes fibres textiles d'origine naturelle, artificielle, minérale, chimique, synthétique.<br>- Microfibres.<br>- Fibres non feu (Nomex®).<br>- Fibres thermorégulatrices (Coolmax®).<br>- Tissus antibactériens.<br>- Microencapsulation.<br><br>Les propriétés et aspects des fibres.<br><br>Les différents domaines d'application.<br><br>Innovations.<br><br>Les aspects visuels et tactiles. | Identifier les fibres, répertorier, comparer.<br>Reconnaître l'origine d'une fibre en procédant à un test de combustion.<br><br>Identifier, répertorier, comparer.<br>Manipuler les fibres en fonction de leurs propriétés (ex : feutrabilité, rétractibilité…)<br><br>Constituer un dossier d'enquête produit.<br><br>Rechercher, collecter des informations.<br><br>Nommer ces caractères spécifiques. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| **a. Technologie fondamentale** | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| Les mélanges. | | |
| Les différents mélanges de fibres.<br><br>L'intérêt qualitatif des mélanges de fibres :<br>- performance (résistance à l'abrasion, durabilité, résilience…),<br>- confort (isolation thermique, absorption, toucher…),<br>- entretien (lavage, séchage, repassage, rétrécissement…)<br><br>Les innovations technologiques | Identifier, répertorier, comparer.<br>Identifier les aspects et propriétés.<br>Collecter des fibres, fils et tissus.<br>Elargir les connaissances sensibles.<br><br>Constituer un dossier d'enquête produit.<br><br>Répertorier les types de mélanges.<br><br>Déchiffrer une étiquette de composition et le code d'entretien.<br><br>Collecter des informations. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de technologie appliquée et créative.<br>Par exemple : les différences d'aspects et de touchers. | | |
| Approche de la couleur.<br>Par exemple : les différences d'affinités tinctoriales des fibres. | | |
| **Filature, filage, transformation des fils** | | |
| Les principaux procédés de filature des fibres naturelles.<br><br>Les principaux procédés de filage des fibres chimiques.<br><br>Les différents procédés de transformation des fils : moulinage, retordage, guipage, texturation…<br><br>Les principaux titrages.<br><br>Les principales torsions.<br><br>Les innovations techniques.<br><br>Visites d'usines, de salons professionnels, rencontres, échanges avec des techniciens, intervenant et écoles de productique. | Collecter, répertorier des exemples.<br>Identifier, décrire les caractéristiques d'un procédé, d'un matériel.<br><br>Collecter, répertorier des exemples.<br>Identifier, décrire les caractéristiques d'un procédé, d'un matériel.<br><br>Collecter, échantillonner.<br>Identifier les propriétés et les aspects.<br>Employer un vocabulaire adapté (filé, filament, texturé, retors, câblé, guipé…)<br><br>Collecter des fils, comparer.<br><br>Collecter des échantillons de fils, tissus et mailles.<br><br>Rechercher des informations.<br><br>Repérer l'existant, analyser et enrichir les connaissances.<br>Rechercher des informations en tissuthèque, filothèque… | U. 3<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de Technologie appliquée et créative.<br>Par exemple : l'aspect graphique des fils. | | |
| Approche de la couleur en relation avec le cours de Technologie créative et les Sciences physiques.<br>Par exemple : fil imprimé ou mélange optique (chiné, jaspé). | | |

| a. Technologie fondamentale | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| **Du fil à la surface** | | |
| Les différents modes de construction | Identifier, analyser (faire et défaire)<br>Classifier les familles de tissus (chaîne et trame, maille, non tissé) | U. 3<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| **Tissage** | | |
| Les différentes armures de base et leurs dérivés. | Identifier les armures par observation de tissus, de documents…<br>Représenter les armures fondamentales.<br>Effectuer des collectes, des « enquêtes produits » (domaines d'applications…)<br>Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique. | U. 3<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Les différentes étapes de préparation d'un métier (ourdissage, enfilage, empeignage…) | Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique. | |
| Les armures et les procédés permettant d'obtenir un motif à plat ou en relief. | Observer et analyser des échantillons. | |
| Visites d'ateliers, d'usines, de salons professionnels, rencontres avec des techniciens et intervenants, colloques IFTH, rencontres avec des écoles de productique… | Questionner et élargir les connaissances.<br>Qualifier la « main » d'un tissu (plombant, aspect, toucher…)<br>Rechercher des références en tissuthèque.<br>Utiliser le vocabulaire spécifique. | |
| Les origines techniques du tissage et de son évolution (cf. cours de Culture design). | Situer un ensemble dans un contexte historique.<br>Rechercher des informations. | |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de Technologie appliquée et créative et l'atelier de tissage.<br>Par exemple : échantillons tissés présentant les armures fondamentales.<br>Par exemple : la main, la contexture d'un tissu, son aspect visuel et tactile. | | |
| Approche de la couleur en relation avec le cours de Technologie appliquée et créative et le cours de Sciences physiques.<br>Par exemple : la perception de la couleur en fonction d'une armure et de la qualité des fils utilisés. | | |

| a. Technologie fondamentale | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| **Tricotage** | | |
| Maille cueillie / maille jetée.<br><br>Les liages de base et leurs dérivés.<br><br>Les liages et les procédés permettant d'obtenir un motif à plat ou en relief.<br><br>Visites d'ateliers, d'usines, de salons professionnels, rencontres avec des techniciens et intervenants, colloques IFTH, rencontres avec des écoles de productique…<br><br>Le fonctionnement d'un métier à tricoter (cf. pratique en atelier et visites d'usines).<br><br>Les principaux métiers (rectiligne, circulaire, Santoni, raschel…).<br><br>Distinguer les différents modes de fabrication des produits maille (fully fashion, coupé cousu, intégral, seamless…)<br><br>Les innovations technologiques.<br><br>Les origines techniques du tricotage et de son évolution (cf. cours de Culture design). | Différencier, identifier.<br>Collecter des échantillons/<br>Rechercher des références en tissuthèque…<br><br>Identifier les liages par observation de mailles, de documents…<br>Etre initié au mode de représentation des liages fondamentaux.<br>Collecter, échantillonner, classer.<br><br>Observer, analyser des échantillons<br><br>Questionner et élargir les connaissances.<br>Rechercher des références en tissuthèque…<br><br>Identifier et nommer les différentes pièces qui constituent un métier.<br>Identifier le mode de réalisation d'un tricot.<br><br>Repérer les « applications produits » en procédant à des enquêtes.<br><br>Identifier, rechercher des informations, réaliser des « enquêtes produits ».<br><br>Rechercher des informations.<br><br>Situer un ensemble dans un contexte historique<br>Rechercher des informations. | U. 3<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de Technologie appliquée et créative et l'atelier de maille.<br>Par exemple : échantillons tricotés présentant les liages fondamentaux. | | |
| Approche de la couleur.<br>Par exemple : combinaisons de fils colorés intervenant dans un motif jacquard. | | |
| **Tissus à structure ajourée (gaze, tulle, dentelle, guipure…)** | | |
| Les différents procédés de fabrication.<br><br>Visites d'ateliers, d'usines, de salons professionnels, rencontres avec des techniciens et intervenants…<br><br>Les origines historiques (cf. : cours de Culture design). | Distinguer et identifier les tissus.<br>Collecter des échantillons, rechercher des références en tissuthèque…<br><br>Collecter des informations.<br>Questionner et élargir les connaissances.<br><br>Situer un ensemble dans un contexte historique<br>Rechercher des informations.<br>Repérer les domaines d'application actuels en procédant à des enquêtes. | U. 3<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de Technologie appliquée et créative.<br>Par exemple : couture de réseau sur des supports aquasolvables. | | |
| Approche de la couleur.<br>Par exemple : superposition de tulles de couleurs différentes pour observer les effets optiques. | | |

| a. Technologie fondamentale | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| **Le feutre, les non-tissés** | | |
| Les différents procédés de réalisation (artisanaux ou industriels).<br><br>Visites d'ateliers, d'usines, de salons professionnels, rencontres avec des techniciens et intervenants… | Collecter des échantillons, rechercher des références en tissuthèque.<br>Distinguer et identifier les tissus et leur composition<br>Repérer les domaines d'application en procédant à des enquêtes.<br><br>Questionner et élargir les connaissances. | U. 3<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de Technologie appliquée et créative.<br>Par exemple : enchevêtrer, agglomérer des fibres d'origines variées. | | |
| Approche de la couleur.<br>Par exemple : expériences de teintures. | | |
| **Les traitements spécifiques** | | |
| Ennoblissement | | |
| Teinture | | |
| Les différentes étapes de préparation d'un tissu avant teinture (prétraitements artisanaux ou industriels).<br><br>Les différentes techniques permettant de colorer (ou décolorer) une matière textile : teinture, impression, transfert…<br><br>Les différentes classes de colorants et leurs affinités tinctoriales.<br><br>Les différents types de matériels.<br><br>Les teintures végétales.<br><br>L'origine des colorants (cf. : cours de Culture design et Sciences physiques).<br><br>Visites d'ateliers, d'usines, de salons professionnels, rencontres avec des techniciens et intervenants…<br><br>Les innovations technologiques. | Distinguer et nommer.<br><br>Choisir la technique adaptée au produit (type de produit, qualité, nature des matériaux, aspect…)<br><br>Choisir un colorant en fonction d'une fibre ou d'un mélange (cf. teinture différentielle).<br><br>Comprendre sommairement leur fonctionnement<br>Identifier leurs applications.<br><br>Collecter des informations, expérimenter.<br><br>Rechercher des informations.<br><br>Questionner et élargir les connaissances.<br><br>Rechercher des informations. | U. 3<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de Technologie appliquée et créative et l'atelier d'ennoblissement.<br>Par exemple : être sensible à la perception colorée d'une matière textile, colorimétrie et appréciation subjective de nuances colorées, exercices de teinture. | | |

| a. Technologie fondamentale | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| Impression | | |
| Les différentes étapes de préparation d'un tissu avant impression (prétraitements).<br><br>Les différents types de matériels (artisanaux et industriels).<br><br>Les différentes étapes de préparation d'un cadre plat, rotatif, d'un rouleau.<br><br>Les différents types d'impression (directe, fixé-lavé, par dévorage, par réserve, par rongeage, par sublimation, par transfert, pigmentaire, numérique, sur chaîne…)<br><br>Visites d'ateliers, d'usines, de salons professionnels, rencontres avec des techniciens et intervenants…<br><br>Les innovations technologiques.<br><br>Les origines de l'impression et son évolution (cf. : cours de Culture design). | Distinguer et nommer.<br>Consigner les informations utiles.<br><br>Distinguer et nommer.<br>Comprendre sommairement leur fonctionnement.<br>Identifier leur(s) application(s) produit.<br>Estimer la relation coût / fonction.<br><br>Identifier les différents procédés de gravure.<br><br>Identifier leurs spécificités.<br>Choisir un type d'encre en fonction d'un effet recherché.<br>Collecter des échantillons.<br>Repérer leurs domaines d'application en procédant à des « enquêtes produits ».<br><br>Questionner et élargir les connaissances.<br><br>Rechercher des informations.<br><br>Situer dans une période historique.<br>Rechercher des informations. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de Technologie appliquée et créative et l'atelier d'impression - ennoblissement. | | |
| Apprêts et autres traitements | | |
| Les différents apprêts mécaniques, chimiques, traitements thermiques, imprégnation, complexage…<br><br>Visites d'ateliers, d'usines, de salons professionnels, rencontres avec des techniciens et intervenants…<br><br>Les innovations technologiques. | Identifier leurs spécificités et propriétés.<br>Choisir un procédé en fonction d'un effet recherché<br>Identifier les aspects obtenus en fonction du support.<br>Collecter des échantillons.<br>Repérer leurs domaines d'application en procédant à des « enquêtes produits ».<br><br>Questionner et élargir les connaissances.<br><br>Rechercher des informations. | U. 3<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Approche expérimentale et sensible en relation avec le cours de technologie appliquée et créative et l'atelier d'ennoblissement.<br>Par exemple : recherches de modification d'aspects de surfaces. | | |

## b. Technologie fondamentale et appliquée à la fabrication (option mode)

Les objectifs de l'enseignement (spécifique à l'option mode) dispensé en technologie fondamentale et appliquée à la fabrication sont :

- de faire acquérir progressivement une autonomie dans l'utilisation des matériels et outillages de découpe et fabrication ;
- de faire acquérir des connaissances suffisantes concernant les matériaux et leur comportement permettant d'opérer des choix judicieux lors du développement en volume ;
- de faire acquérir des connaissances suffisantes concernant la fabrication (faisabilité, modes de liaisons, fournitures, structure, renforts, ordre de montage, etc.), de façon à atteindre une qualité satisfaisante dans la réalisation des prototypes vêtements ou accessoires ;
- de faire acquérir un langage technique précis et clair (vocabulaire, dossier de fabrication, etc.) permettant à l'étudiant d'établir un dialogue sans équivoque avec des professionnels ;
- de permettre de transférer des connaissances dans le développement de prototypes conçus en laboratoire de conception et création ;
- d'apporter une culture du milieu professionnel (industriel et artisanal) des métiers du vêtement et de l'accessoire.

Méthodologie :

Pour atteindre ces objectifs, l'enseignement de technologie comporte une partie majeure dite « appliquée à la fabrication ». Elle devra donc être dispensée en salle d'atelier de façon à permettre à l'étudiant de réaliser en première année des expérimentations sur les matériels et outillages nécessaires.
En deuxième année ces expérimentations seront poursuivies et approfondies lors du développement des prototypes mis au point en laboratoire de conception et création.

Concernant la partie du référentiel ayant trait à la culture du milieu professionnel, on s'appuiera particulièrement sur:

- des visites d'entreprises,
- des interventions de professionnels,
- des visites de salons professionnels,
- l'utilisation d'outils vidéo et télématiques,
- la participation à des conférences,
- la lecture de presse professionnelle,
- etc.

La technologie appliquée à la fabrication doit être envisagée comme un enseignement indissociable au prototypage (option mode) et doit également se conjuguer avec la technologie appliquée et créative des matériaux.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| La morphologie du corps | | |
| - Conformation, stature, mannequin haute couture, prêt à porter, etc.<br>- Conformations particulières.<br>- Lignes formelles de vêtements. | - Savoir identifier, analyser une morphologie.<br><br>- Savoir adapter à, et conserver une ligne conçue selon la réalité d'une morphologie. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Le patronage industriel | | |
| - Manuel et / ou informatisé. | - Savoir réaliser un patronage.<br>- Etre sensibilisé au patronage industriel informatisé | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| **b. Technologie fondamentale et appliquée à la fabrication** | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| Le fonctionnement des matériels | | |
| - Principaux matériels de découpe.<br>- Principales machines industrielles.<br>- Machines familiales.<br>- Machines spéciales (thermoformage, soudure, broderie, etc.)<br>- Divers outillages (pose œillets, rivets, guides, attachement, etc.)<br>- Principaux points main. | - Etre capable de maîtriser le petit outillage de découpe.<br>- Etre capable de maîtriser le fonctionnement des machines et outillage de fabrication disponibles en atelier.<br>- Savoir réaliser la petite maintenance et le réglage du point.<br>- Respecter les normes de sécurité.<br>- Connaître les principaux points main.<br>- Etre informé des principaux équipements industriels (matelassage, découpe, montage, etc.), utilisés en entreprise. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Les modes de liaisons | | |
| - Couture.<br>- Soudure.<br>- Collage.<br>- Glissière.<br>- Rivetage.<br>- Boutonnage.<br>- Agrafage.<br>- Eléments de contact.<br>- Etc. | - Découvrir et expérimenter les principaux modes de liaison.<br>- Connaître la terminologie des différents modes de liaisons.<br>- Optimiser les modes de liaisons sur les prototypes.<br>- Adapter un mode de liaison en fonction :<br>- du / des matériau(x) envisagé(s),<br>- des modes de structure,<br>- de la ligne élaborée (aspect, surface, volume, proportions). | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Les matériaux | | |
| - Appellations des matériaux.<br>- Identification d'un matériau.<br>- Principales caractéristiques (main, tomber, aspect, comportement dans le DL, dans le biais, sens…).<br>- Terminologie (laize, sens chaîne, sens trame, plein biais, biais, …)<br>- Types de présentations commerciales des matériaux (dossé, dédossé, tubulaire, …)<br>- Exploitation et / ou réorientation du choix du / des matériau(x) prévu(s) dans le projet en fonction :<br>- du volume attendu,<br>- de l'aspect, du style élaborés,<br>- des contraintes techniques et technologiques. | - Avoir une connaissance des matériaux.<br><br>- Savoir estimer un métrage en vue d'une fabrication.<br><br>- Savoir anticiper la réalité d'un objet en volume. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Les fournitures | | |
| - Boutons, agrafes, fermeture à glissière.<br>- Crochets, brides, œillets.<br>- Passementerie.<br>- Elastiques.<br>- Les fils. | - Connaître la terminologie et l'utilisation des différents types de fournitures.<br>- Expérimenter sur divers supports.<br><br>Savoir choisir les fournitures adaptées :<br>- au(x) matériau(x) utilisé(s),<br>- à l'aspect et la ligne de l'objet prototype,<br>- etc. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| **b. Technologie fondamentale et appliquée à la fabrication** | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| Les moyens de structure du vêtement | | |
| - Entoilage.<br>- Doublure.<br>- Lestage.<br>- Baleinage.<br>- Etc. | - Connaître la terminologie et les différents moyens de structure du vêtement.<br>- Connaître leur spécificité d'utilisation.<br>- Expérimenter sur divers supports.<br>Savoir choisir un moyen de structure adapté :<br>- au(x) matériau(x) envisagé(s),<br>- à la ligne, au tomber, à l'ampleur, escomptés,<br>- aux moyens de finitions choisis. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| La faisabilité | | |
| - Faisabilité d'un projet :<br>- adéquation forme / comportement des matériau(x) envisagé(s) ;<br>- moyens d'ouverture ;<br>- moyens de structure ;<br>- moyens de cintrage, d'ampleur, aisance, … ;<br>- réalité technique du prototype. | - Etre capable d'analyser / critiquer la faisabilité d'une hypothèse formelle (par rapport aux moyens de cintrage, d'ouverture, aux matériaux envisagés, etc.)<br><br>- Etre capable d'adopter une démarche de réflexion sur la faisabilité d'un projet. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| La fabrication | | |
| - Organisation de son poste de travail (découpe et montage).<br>- Identification des causes induisant le manque de qualité d'un objet fabriqué :<br>- prévision de l'ordre de montage du prototype ;<br>- prévision des modes de liaisons, de finition, etc. ;<br>- regard critique sur le résultat ;<br>- constat et rectifications. | - Etre sensible à l'importance de la qualité d'une fabrication.<br>- Savoir définir un niveau de qualité à atteindre.<br>- Etre capable d'avoir un regard critique sur un résultat, de constater et de rectifier.<br><br>- Etre capable de prévoir et respecter un délai. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Le dossier technique de fabrication | | |
| - Descriptif, fiche produit.<br>- Nomenclature.<br>- Gamme.<br>- Fiche matières et fournitures (caractéristiques, utilisation, coût, code entretien, etc.)<br>- Représentation technique :<br>- méthode usuelle normalisée,<br>- à plat, en volume,<br>- solutions technologiques. | - Etre sensibilisé à l'identification des pièces constitutives du dossier.<br>- Etre capable de rédiger partiellement des documents constitutifs d'un dossier technique de fabrication appliqué à un prototype.<br>- Savoir estimer un métrage d'utilisation matière.<br>- Etre capable de calculer un coût de revient matière et fournitures.<br>- Etre capable de proposer des documents :<br>- clairs,<br>- structurés,<br>- exploitables,<br>- de consultation aisée,<br>- répondant aux exigences de langage technique usuel. | U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| **b. Technologie fondamentale et appliquée à la fabrication** | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| Organisation globale d'une entreprise de Prêt-à-porter | | |
| Luxe, haut de gamme, confection, grande distribution, etc. | - Etre informé.<br>- Savoir identifier les caractéristiques d'organisation, de communication, de distribution, etc. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Fonctionnement des services techniques | | |
| - Collection.<br>- Bureau d'études.<br>- Bureau des méthodes.<br>- Atelier de coupe.<br>- Atelier de fabrication.<br>- Service qualité. | - Etre informé du fonctionnement des services techniques d'une entreprise.<br>- Connaître le rôle des acteurs de ces services.<br>- Avoir conscience de l'organisation et de l'interaction de ces services.<br>- Avoir conscience des contraintes. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

## C. Technologie appliquée à la création

### PRELIMINAIRES

Le laboratoire de technologie appliquée et créative constitue un cours satellite permettant de tisser des liens, de créer des correspondances avec le laboratoire de création et de conception, les ateliers, le cours de technologie fondamentale, l'expression plastique et la culture design. (Dans le cadre de l'enseignement d'expression plastique, la recherche d'effets de matières et de textures [se diversifiant et se nuançant selon les supports, les outils, les médiums ou les gestes], est un exemple de connexion possible avec ce cours.)

Cet enseignement doit permettre aux étudiants :

- de manipuler des matériaux de toute nature en découvrant leur spécificité, leur caractère, leurs qualités sensorielles et structurelles, leurs propriétés ;
- de créer de nouvelles textures et matières en combinant, transformant, défaisant, détournant des matières existantes ;
- de reconnaître les différentes bases de tissus, de fibres, de procédés techniques pouvant intervenir dans l'élaboration et la mise au point d'une recherche ou d'un produit style ou textile ;
- de maîtriser un vocabulaire technique sensible et précis ;
- d'être capable de proposer un minimum de solutions technologiques ou de modes opératoires par rapport à des intentions de recherches ou de prototype et s'approprier ces différentes connaissances à des fins de création) ;
- de se situer par rapport à une réalité de produits et d'accéder à un ensemble de références issues des différents domaines des Arts Appliqués (par une analyse de produits, d'enquêtes prospectives, de collectes une reconnaissance des différents niveaux de gamme).

L'ensemble de ces approches devra s'effectuer selon deux postures. D'une part, la découverte et l'expérimentation sensible des différents moyens techniques sont mis à la disposition des étudiants, la combinaison des différentes techniques, l'analyse et l'anticipation (cf. comment parvenir à un effet donné à partir de différents procédés pris individuellement ou en association). D'autre part, l'analyse de produits (tissus, matières diverses, objets, produits textiles, style…) permettent de dégager un champ d'investigation prospectif, d'établir une recherche par rapport à une problématique donnée.
Ce qui implique de distinguer :

- l'initiation technique concernant l'ensemble des procédés et méthodes pour parvenir à une recherche prospective (cf. ateliers) ;
- la technologie créative et le cours de technologie fondamentale permettant d'approfondir les différentes notions abordées.

Ces enseignements devront être étroitement liés, coordonnés et fonctionneront en transversalité. Ils permettront aux étudiants d'avoir une vision globale et devront être riches en exemples concrets : présentation d'échantillons variés issus de la tissuthèque / matériauthèque, visite de salons professionnels, visites d'usines, intervention de professionnels, etc.
L'objectif du laboratoire de technologie appliquée et créative est d'offrir aux étudiants, au fur et à mesure de leur formation, un ensemble d'expériences et de connaissances leur permettant à la fois de comprendre le processus d'élaboration d'un produit (existant ou à créer) et d'envisager une palette de méthodes de mise en œuvre et de création.

| **c. Technologie appliquée à la création** | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| Les matériaux | | |
| **Approche sensible** tactile, visuelle, sonore : imaginaire, poésie du matériau et du produit. | Identifier, et qualifier les aspects de matières ou matériaux variés en utilisant un vocabulaire technique ou sensible adéquat à partir d'une collecte étendue.<br><br>Affiner le sens des matériaux afin de mieux dégager les propriétés substantielles de ces matériaux et leurs aspects. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Surfaces personnalisées et sensibles. | Etre capable de transposer ou de créer des aspects ou effets de surface en utilisant différents moyens techniques (cf. ateliers : sérigraphie, maille, tissage, infographie), plastiques ou de manipulation. | |
| Modifications d'aspect, de surface, de poids, etc. | Enrichir ou appauvrir un matériau, une surface. | |

| c. Technologie appliquée à la création | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| **Approche fondamentale**<br>Les origines des matières :<br>Matières brutes (fibres), matières transformées (manufacturées, techniques, innovantes).<br><br>Processus de transformation: de la fibre, au fil puis à la surface.<br><br>Les « matériaux mémoire ». | Identifier des matières de différentes origines: naturelles, artificielles, synthétiques.<br><br>Expérimenter et tirer parti de leurs propriétés à des fins créatives en relation à un thème ou projet développé en laboratoire de création et conception<br>Par exemple :<br>- feutrabilité de la laine,<br>- matériaux biodégradables ou imputrescibles,<br>- capacité du polyester (ou de mélanges à base de pes) à garder une forme (cf. plissé),<br>- capacité du polypropylène à fondre à basse température ou à se thermoformer…<br><br>Rechercher des informations sur les nouveaux matériaux en relation avec un projet et en utilisant les centres de ressources.<br><br>Identifier les différentes étapes de mise en oeuvre<br>Expérimenter en ateliers.<br><br>Etre sensible aux matières « anciennes » (lin, laine, soie) dans leur temporalité (de leur origine à l'actualité : imitation de certaines de leurs propriétés pour opérer des mutations, transpositions, adaptations à de nouveaux domaines d'application…)<br><br>Situer un ensemble dans une période historique. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Les nouveaux matériaux | | |
| Innovations, anticipations. | Collecter des échantillons et des informations concernant les nouveaux matériaux, leurs propriétés et de leurs domaines d'application<br>cf. veille technologique<br>Par exemple :thermotextiles, fibres haute ténacité, matières se rapprochant de la sensibilité et de la qualité de l'épiderme humain, tissus biomorphiques, bambou en gel ou filé, lanital, fibres « caméléons » dont l'aspect se modifie en fonction de l'environnement, matières interactives et adaptatives (capteurs), etc.<br><br>Savoir utiliser les différents centres de ressources : matériauthèque, tissuthèque, Internet, shopping, collectes, salons, intervenants extérieurs, visites d'usines, etc. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Organisation, structure du matériau :<br>- maille / nœud,<br>- chaîne et trame / entrecroisement,<br>- non tissé / enchevêtrement. | **Défaire** des matières textiles (ou autres) pour identifier le mode de construction (artisanal, fait main ou industriel), le liage, l'armure en détricotant, détissant, dénouant, effilochant, etc.<br><br>**Faire**, en parallèle dans les ateliers de maille et / ou de tissage des surfaces, observer leur mode de construction et de structuration. | |

| C. Technologie appliquée à la création | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| **Approche fondamentale**<br>Les bases de tissus. | Savoir identifier et nommer les tissus (cf. appellations) et repérer les domaines d'applications en cohérence ou en décalage : les matériaux comme révélateurs d'une personnalité, d'une époque, d'un groupe socioculturel (cf. Culture design). | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Couleur et matériaux | | |
| Réaction de la couleur par rapport au support. | Teindre, surteindre ou décolorer des substrats écrus ou teints.<br><br>Tirer parti de principes de réserves (ligatures, couture, cire…)<br><br>Apporter un « effet » à la couleur (infusion, éclaboussure…)<br><br>Constater les différentes affinités tinctoriales des fibres et des matériaux, en tirer parti en les exploitant (cf. chiné, jaspé…) | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| La couleur et les qualités sensorielles des supports et des objets (séduction, trompe l'œil). | Solliciter l'imaginaire sensoriel (bio mimétisme : enveloppe des papillons, camouflage, microfibres au travers de procédés technologiques de pointe).<br><br>Identifier et nommer les aspects d'une couleur : changeante, irisée, fluorescente, phosphorescente, rétro réfléchissante, à changement de phase, thermo changeante, biomimétique, etc. | |
| Choix d'une matière ou d'un matériau en fonction d'un effet recherché. | Sélectionner des matières et matériaux (fibre, fil, maille, tissu, non tissé…) à partir d'une collecte ou d'une production personnelle en rapport avec un univers, une tendance, développés en laboratoire de création et de conception.<br><br>Choisir une matière en fonction d'une forme et d'un effet recherché.<br><br>Associer des matériaux divers pour créer une gamme (en concordance ou non avec univers produit).<br><br>Avoir une attitude conceptuelle par rapport au choix des matériaux en relation avec le projet. | |

| c. Technologie appliquée à la création | | |
|---|---|---|
| **Connaissances** | **Indicateurs d'évaluation** | **Unités** |
| Transformation des matériaux | | |
| Transformation / recyclage. | Créer de nouvelles matières à partir de surfaces souples en transformant, récupérant, détournant, défaisant, déstructurant, découpant, ennoblissant (impression, enduction, dévoré…), etc.<br><br>Identifier, collecter différents matériaux existants issus du recyclage. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Passage 2D / 3D ou 3D / 2D par la manipulation de différents matériaux souples. | Expérimenter la mise en relief ou en volume d'une surface souple par le biais de principes plastiques et / ou techniques : pli, superposition, structuration, thermoformage, moulage, etc.<br><br>Pratiquer des manipulations et des expériences.<br><br>Expérimenter la mise à plat d'un objet en volume. | |
| Transposition d'une forme basique dans un autre matériau. | Repérer les matériaux propres aux formes basiques du quotidien (vêtement, linge de maison, objets). Opérer des transpositions pour observer les incidences au niveau de la forme, de l'aspect, de l'allure (les nouvelles technologies ont amené à reconsidérer la notion même de matière). | |
| Applications produit.<br><br>Choix de matières en fonction d'un domaine d'application du produit ou du corps. | Inventorier les caractéristiques relatives à l'esthétique du produit, au type de produit (domaine d'application), à la qualité (niveau de gamme), à la nature des matériaux, leur aspect (propriétés attendues), etc. | |
| Utilisation de la matériauthèque et de la tissuthèque. | Utiliser ces espaces comme centres de ressources et de documentation.<br><br>Avoir une attitude conceptuelle par rapport au choix des matériaux en relation avec le projet.<br><br>Rechercher des informations relatives à un matériau ou à un procédé technique en relation avec le projet. | |

## S 3 : ATELIERS

### PRELIMINAIRES

Les ateliers doivent être considérés comme compléments aux Laboratoires de création et de conception. Associés à l'horaire hebdomadaire du Laboratoire, considérés à part entière comme prolongement des cours de technologie, ils nécessitent d'être intégrés dans une démarche transversale propre aux préoccupations singulières des équipes éducatives, au contexte socioprofessionnel et aux ressources de l'établissement.

Les ateliers, satellites du laboratoire de création et de conception, sont les espaces privilégiés et indispensables d'une pratique concrète et créative de la technologie.
La manipulation, l'expérimentation, le déplacement des techniques, l'accident analysé, la déclinaison des possibles, éclairent et introduisent une information théorique plus précise dans le cadre de ces ateliers et de rencontres avec des spécialistes. Un relais permanent avec le laboratoire de création et de conception permet de situer ces recherches dans l'univers que chaque étudiant déploie, mettant en relations matières, couleurs aspects, images, formes, objets…

Tous les ateliers peuvent être associés à une formation. Certains font l'objet d'une obligation dans le cadre des options en Laboratoire de création et de conception. L'atelier Tissage est rattaché plus spécialement à l'option Textile – matériaux – surface, du Laboratoire. L'atelier Construction / volume / prototypage, quant à lui, est rattaché particulièrement à l'option Mode du Laboratoire. Les ateliers sont abordés dans le cadre horaire du Laboratoire, selon des temps, des axes, des objectifs propres aux situations d'enseignement.

## S 31 : ATELIER MAILLE

### PRELIMINAIRES

L'atelier de maille fonctionne en complète transversalité avec le laboratoire de création et de conception et l'atelier d'impression - ennoblissement.

La maille est une technique permettant de produire des surfaces textiles (rectilignes ou multidirectionnelles).
Celles-ci pourront être utilisées « tombées de métier » dans le cadre d'expérimentations, être ennoblies (cf. atelier sérigraphie, et la question de la teinture) ou mises en forme (cf. construction / volume / prototypage).

Les recherches peuvent être élaborées en correspondance avec un projet développé dans le cadre du laboratoire de création et de conception ou inversement, les découvertes techniques peuvent constituer le point de départ d'une recherche pouvant se prolonger en laboratoire de création et de conception.

Cette technique permet de tester un ensemble de matières textiles très variées en fonction de leur aspect (visuel, tactile, formel, sonore) et de leurs propriétés.

Dès le premier cours, les étudiants seront mis dans une attitude de questionnement, de recherche (plastiques et technologiques).

La formation s'efforcera de rendre lisible et compréhensible le mouvement des fils dans ses différents parcours en maille cueillie et en maille jetée.
Elle insistera sur les variations possibles obtenues selon les qualités du fil, les divers réglages mécaniques du matériel et éventuellement le poinçonnage, la programmation et les traitements d'ennoblissement.
Elle permettra aux étudiants de reconnaître un liage sans le détricoter, en l'étudiant recto verso ou mieux encore en déchiffrant des documents visuels comme le nécessite la plupart du temps la profession.

Les informations techniques complexes et vastes doivent être données :
- d'une part, pendant des plages d'observation et d'analyse d'échantillons illustrées par des démonstrations sur métiers (ces découvertes doivent être accompagnées en permanence par des précisions sur le fonctionnement des outils industriels et de leurs évolutions probables) ;
- d'autre part, à la demande, du plus simple au plus pointu de telle sorte qu'il puisse y avoir la possibilité de se spécialiser sur des pistes encore non exploitées et ainsi d'innover réellement pour répondre à une attente urgente de la profession.

Par ailleurs, l'enseignement de la maille s'orientera vers les nouvelles technologies (CAO) utilisées en industrie.
Certaines notions abordées dans le cadre de l'atelier pourront être développées de façon plus approfondie en cours de technologie fondamentale (initiation théorique, visites d'usines, de salons professionnels, intervenants extérieurs…).

La technique de la maille étant complexe, il est indispensable de prévoir des cours lors des deux premiers semestres (initiation, approche sensible, expérimentation) et dans le cadre des deux derniers semestres (approfondissement, développement, application, détournement des techniques et manipulations) en relation avec le projet.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Le fil : la matière première | | |
| Les propriétés physiques d'un fil (ténacité, extensibilité…)<br><br>Les principaux titrages.<br><br>Choix du titrage d'un fil en fonction de la jauge.<br><br>Les différentes qualités de fils (bouclé, crêpe, chenille, flammé, …)<br><br>Utilisation d'un vocabulaire adéquat (sensible ou technique) qualifiant les fils de départ et les surfaces obtenues (aspect, toucher, sonorité, …)<br><br>Choix de fil(s) (type, composition et titrage) en adéquation à un effet, à un principe ou à une forme recherchés (propriété, aspect, épaisseur, plombant, tenue, …)<br>cf. projet.<br><br>Transformation de fils existants par retordage, encollage, tricotage, feutrage…<br>Enduction*, teinture*, impression*…<br><br>Création de fils par détournement, découpage, déstructuration de matériaux souples. | Expérimenter.<br><br>Expérimenter une grande variété de fils afin de repérer l'aspect obtenu après tricotage.<br><br>Pratiquer ces procédés.<br><br>Utiliser ces fils en relation avec un projet développé dans le cadre du laboratoire de technologie appliquée et créative et le laboratoire de création et de conception. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Initiation technique | | |
| Les principes de formation de la maille (maille cueillie, jetée).<br><br>Collectes, analyses, répertoire d'échantillons existants illustrant les liages fondamentaux.<br><br>Représentation graphique et schématique de ces liages.<br><br>Fonctionnement d'un métier à tricoter.<br><br>Simple fonture base jersey, double fonture base côte et tubulaire.<br><br>Les fils permettant d'obtenir des effets spéciaux après tricotage :<br>Expérimentation de différentes opérations mécaniques ou chimiques*sur une maille pour en modifier l'aspect et le toucher (cf. grattage, foulonnage, …)<br><br>Apporter une valeur ajoutée (à partir de mailles réalisées en atelier, de vêtements collectés, de métrages réalisés sur métiers industriels…)<br><br>Autres « outils » permettant de réaliser des mailles. | Expérimenter.<br>Collecter, analyser, répertorier des échantillons existants illustrant les liages fondamentaux.<br><br>Nommer et représenter graphiquement et schématiquement ces liages.<br><br>Nommer les principales pièces qui constituent un métier.<br>Maîtriser techniquement les procédés, pratiquer<br>Manipuler en variant différents paramètres (qualités des fils, réglages mécaniques, …)<br><br>Tirer parti des accidents.<br><br>Anticiper le choix des fils selon le résultat attendu ou être capable de tirer parti d'un effet obtenu et inattendu.<br><br>Intervenir sur la maille en brodant, surpiquant, appliquant, aiguilletant, …<br><br>Expérimenter le tricot main, le crochet, …<br>Associer, croiser les différentes techniques. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| Programmation des points / initiation à la CAO | | |
|---|---|---|
| Réalisation de schémas de structures de mailles sur une palette graphique à partir de points de base.<br>Utilisation d'un programme existant.<br><br>Les métiers permettant d'obtenir des motifs « reliéfés », « ajourés », « colorés » (jacquard 2, 3, 4 couleurs en simple ou double fonture, intarsia, …) par poinçonnage ou programmation.<br><br>Connaissance des différents jeux de points réalisables.<br><br>Identification des principaux liages par observation d'échantillons et déchiffrage de documents visuels.<br><br>Représentation graphique et schématique des liages.<br><br>Mise en forme d'un panneau à partir d'un patronage par diminutions, augmentations (fully fashion) ou coupé-cousu. | Explorer les possibilités et procédés en pratiquant.<br><br>Utiliser, détourner, combiner des connaissances techniques au service d'un projet développé en laboratoire de création et de conception.<br><br>Intervenir sur la forme générale de l'échantillon, du panneau ou du métrage. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Recherche de faisabilité du projet. | | |
| Recherches et questionnements sur la faisabilité en industrie d'un développement de projet initié en laboratoire de création et de conception. | | |

## S 32 : ATELIER IMPRESSION / ENNOBLISSEMENT

### PRELIMINAIRES

L'atelier d'impression / ennoblissement rassemble différentes pratiques (pochoir, sérigraphie, numérique, transfert). Il fonctionne en transversalité avec le laboratoire de création et conception, les ateliers (maille, tissage et infographie), le cours de sciences physiques appliquées aux textiles et l'expression plastique.

Les techniques proposées seront autant d'outils permettant à l'étudiant d'agir de façon créative et inventive sur des supports variés en en modifiant l'aspect : coloration, impression de motifs (au cadre plat, par transfert, en numérique), enduction, calandrage, teinture, etc. Ces différents procédés doivent être exploités comme des moyens d'expression à part entière, susceptibles d'ouvrir de nouveaux champs de recherche dans le cadre du laboratoire de conception ou du cours d'expression plastique. Ils ne constituent pas une fin en soi, mais sont au service d'une démarche et révèlent une recherche personnelle et sensible.
Ils permettent la réalisation d'échantillons ou de petits métrages (prenant éventuellement en compte des impératifs professionnels spécifiques : support, transcription, etc.) ou d'imprimer directement sur des formes à plat ou des produits confectionnés.

La pratique des nouvelles technologies d'impression (numérique, transfert et autres), induit une utilisation spécifique de l'outil informatique concernant l'élaboration, », la transcription plastique et la mise au point des motifs ou « matières graphiques ».

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Préparation et choix des supports d'impression / modification des aspects des tissus | | |
| Les différents supports textiles :<br>leurs caractéristiques, leurs réactions face à des manipulations mécaniques, physiques, chimiques…<br><br>Recherche d'informations quant aux différentes réactions (cf. sciences physiques).<br><br>Modification de l'aspect d'un tissu ou d'une maille.<br><br>Anticipation d'un mode de préparation d'un tissu avant impression en vue d'un résultat recherché.<br><br>Les différents types d'apprêts utilisés en industrie. | Identifier et utiliser le vocabulaire approprié.<br><br>Expérimenter.<br><br>Collecter, répertorier des supports existants.<br><br>Expérimenter sur des supports variés différentes actions mécaniques ou chimiques (plissage, foulonnage / mercerisage, …)<br><br>Collecter, identifier, répertorier des échantillons existants.<br><br>Etablir des comparaisons avec les procédés artisanaux mis en œuvre dans le cadre de l'atelier. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Initiation technique | | |
| L'écran vierge comme outil de création sur des supports variés, préparés ou non. | Expérimenter différents types d'encres.<br>Expérimenter différents types de supports.<br>Observer les réactions. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Les différents modes de réalisation des typons : clichages photochimiques ou manuels. | Identifier et maîtriser techniquement les procédés proposés. | |
| Expérimentation de clichage d'objets variés pouvant faire office de typon.<br>Adaptation du dessin ou document: réduction / séparation du nombre de couleurs.<br>Utiliser différents procédés : outil informatique (couleurs indexées ou quadrichromie), photocopie…<br>Anticipation du choix d'un dessin en fonction du procédé d'impression utilisé.<br>Choix de l'ouverture de la mesh de l'écran en fonction d'un motif, du type d'encre ou de la technique.<br>Préparation de l'écran : émulsionnage, insolation, dépouillement. | Pratiquer les opérations | |
| Les différentes qualités d'encres pigmentaires (transparentes, opaques, brillantes, mates, métallisées, irisées, gonflantes, …)<br><br>Collectes d'échantillons (tissus existants) ou de documents, analyse des applications industrielles. | Expérimenter sur différents supports, observer et analyser les résultats pour étendre les recherches.<br>Tirer parti des surprises et des accidents, analyser en vue d'une exploitation future. | |
| Choix d'un type d'encre en fonction de l'effet recherché. | | |
| Les autres familles de colorants : réactifs, dispersés, acides, de cuve, végétaux… | Expérimenter en impression et en teinture. | |
| Choix d'un colorant en fonction de l'affinité tinctoriale du support à imprimer ou à teindre. | Expérimenter et exploiter. | |
| Procédés d'impression ou de teinture par réserves permettant d'obtenir des motifs (batik, ligatures…)<br>Les produits permettant d'obtenir des effets spéciaux (gras, glacés, cloqués, dévorés, rongés…) en choisissant un substrat adéquat. | Expérimenter sur différents supports.<br>Observer et analyser les résultats pour étendre les recherches. | |
| Collectes d'échantillons (tissus existants) ou de documents, analyse des applications industrielles<br>Enduction, flocage, effets métallisés, …<br>Circulation des informations techniques et des découvertes. | Expérimenter.<br>Combiner les procédés d'impression.<br>Echanger, comparer, analyser.<br>Tenir un cahier technique d'échantillonnage<br>Répertorier les différentes recettes utilisées, les références et composition des supports. | |
| Les recettes d'impression. | Etre capable d'utiliser une fiche technique. | |
| La thermo-impression.<br>L'impression numérique. | Expérimenter.<br>Combiner les procédés d'impression. | |
| Recherche de faisabilité du projet | | |
| Recherches et questionnements sur la faisabilité en industrie d'un développement de projet initié en laboratoire de création et de conception. | | |

## S 33 : ATELIER GRAVURE

### PRELIMINAIRES

Les procédés artisanaux d'impression permettent à partir d'une matrice gravée ou estampée de multiplier les manipulations expérimentales inventives, de modifier l'aspect d'un support donné en lui apportant relief, matière et coloration, d'opérer un véritable enrichissement du support par le jeu des superpositions d'encrages.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| **Expérimentation technique du trait** | | |
| *Les procédés de gravure en creux et en relief* | | |
| Découverte des outils : gouges, burins, échoppes, pointes, presse…<br><br>Découverte des produits : acides, solvants, liants, abrasif…<br><br>Sélection et exploitation des différentes traces obtenues par tout outillage disponible.<br><br>Utilisation d'une surface à graver comme outil de création en relation avec un projet développé dans le cadre du laboratoire de création et de conception.<br><br>Recherche des autres possibilités d'obtenir le creux dans une surface sensible : morsure, estampage, perforation, usure, rayure…<br><br>Les différentes combinaisons d'impression.<br><br>Les règles de repérage et de juxtaposition d'un motif. | Expérimenter.<br><br>Expérimenter sur tous supports plans existants (collecter, choisir).<br><br>Expérimenter les choix graphiques les plus évidents et les plus tactiles obtenus par le relief et le creux.<br><br>Identifier et mettre en pratique les juxtapositions, les superpositions, les translations.<br><br>Sélectionner de façon raisonnée un motif et analyser son impact par multiplication. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| *Gaufrage* | | |
| Gravure en creux d'une matrice de PVC.<br><br>Sensibilisation au rôle et à l'importance de l'humidification des supports.<br><br>Modulation des pressions (satinage, foulage léger ou estampage fort).<br><br>Exploitation de différents papiers (lourds ou légers) et de certains textiles à mémoire (ex : velours…)<br><br>Les techniques de séchage des gaufrages. | Expérimenter les solutions de gaufrage.<br><br>Expérimenter les solutions d'humidifications.<br><br>Diversifier les effets.<br><br>Choisir un support (qualité et aspect) et décliner les recherches.<br><br>Identifier et expérimenter. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| **Expérimentation technique de la couleur** | | |
| Les différentes familles d'encres : taille-douce, typographie, sérigraphie).<br><br>Les capacités couvrantes.<br><br>Le double encrage (de creux ou de surface).<br><br>La viscosité des encres.<br><br>Transparence / opacité, matité / brillance des encres :<br><br>- sensibilisation aux différentes qualités des encres ;<br><br>Détournement des fonctions des supports en recyclant les déchets laissés pour compte de l'artisanat ou de l'industrie. | Expérimenter en combinant les variétés d'encres aqueuses ou huileuses.<br><br>Expérimenter sur des supports variés en relation avec un projet développé dans le cadre du laboratoire de création et de conception.<br><br>Exploiter une gamme chromatique simple en changeant la viscosité des encres (bichromie…)<br><br>Observer et répertorier les aspects obtenus sur des supports variés.<br><br>Tirer parti des accidents d'impression en les sélectionnant de façon raisonnée en vue d'une exploitation future.<br><br>Collecter et sélectionner les surfaces à imprimer de toute provenance et rechercher leur valeur cachée. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| **Informations techniques** | | |
| Les recettes et les techniques d'impression.<br><br>Recherche d'informations techniques artisanales ou industrielles.<br><br>Classification des procédés d'impression.<br><br>Historique des procédés d'impression (cf. : cours de culture design).<br><br>Répertoire de l'utilisation des procédés artisanaux dans la création contemporaine (sous forme de dossier). | Tenir un cahier technique d'échantillonnage complet comportant le suivi des compositions chromatiques, l'ordre des applications, la composition chimique des mélanges de couleurs et l'origine des supports.<br><br>Incorporer au cahier technique.<br><br>Répertorier l'utilisation des procédés artisanaux dans la création contemporaine (sous forme de dossier). | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

## S 34 (OPTION MODE) : ATELIER CONSTRUCTION / VOLUME / PROTOTYPAGE

### PRELIMINAIRES

**Objectif terminal :**

L'objectif de l'enseignement en construction / volume / prototypage est de :
- faire découvrir à l'étudiant les différentes méthodes de conception du vêtement ou accessoire ;
- faire expérimenter ces méthodes dans le développement de prototypes conçus en laboratoire de conception et création ;
- faire prendre conscience du comportement de divers matériaux mis en volume ;
- développer un savoir-faire au niveau de la fabrication des prototypes ;
- donner la dimension de réalité afin de valider un projet.

**Méthodologie :**

Cet enseignement est appliqué selon le calendrier semestriel.
Les deux premiers semestres correspondent à une phase d'apprentissage des méthodes de conception et fabrication.
Les troisième et quatrième semestres sont une phase de développement des savoirs fondamentaux et savoir-faire. Ils s'appuient sur le développement de produits prototypes mis au point en laboratoire de création (éléments, détails, fragments, vêtements complets ou encore accessoires).

Dans cette optique, l'enseignement en construction / volume / prototypage est consolidé par des connaissances traitées en :
- technologie appliquée et créative des matériaux,
- technologie fondamentale et appliquée à la fabrication.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Les transformations à plat | | |
| Corsages.<br>Jupes.<br>Pantalons.<br>Manches.<br>Cols.<br>Tracés de poches.<br>Eléments particuliers (capuches, basques, vêtements asymétriques, finitions, propretés, …)<br>Etc. | - Découvrir des méthodes de transformations à plat.<br><br>Savoir choisir la base adaptée au modèle à réaliser.<br><br>Adapter une ligne par rapport :<br>- à la morphologie du corps,<br>- au style du modèle,<br>- à l'effet visuel escompté.<br><br>Développer un savoir-faire. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Volume / Moulage | | |
| Principes :<br>- prises de mesures,<br>- identifications des morphologies,<br>- pose des bolducs de base,<br>- analyse du modèle,<br>- identifications des lignes spécifiques au modèle,<br>- sélection de la toile de moulage,<br>- calage de la toile,<br>- réglage,<br>- essayage, rectifications. | Découvrir la méthode de moulage<br><br>Savoir choisir le mannequin adapté à la ligne du prototype à réaliser.<br>Choisir la toile ou le matériau de moulage adapté(e) :<br>- à la ligne du modèle,<br>- au matériau définitif,<br>- à l'ampleur, au tomber, escomptés.<br>Développer un savoir-faire :<br>- identifier les points défectueux d'une toile (aplomb, correspondance avec le croquis, proportions, …) ;<br>- régler et corriger une toile. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|

| Patronage - Découpe de la matière - Fabrication | | |
|---|---|---|
| Principes :<br>- analyse du projet selon :<br>• l'identité du projet,<br>• l'adéquation forme / matériau(x) envisagés dans le projet,<br>• **la faisabilité en fonction :**<br>- du potentiel de l'étudiant,<br>- des contraintes techniques,<br>- (ouverture, fournitures, ampleur, structure, etc.) ;<br>- tracé à plat ;<br>- volume ;<br>- patronage ;<br>- fabrication (unitaire, sérielle) ;<br><br>- outil de découpage | Etre capable de transférer des acquis en technologie pour le patronage, la découpe et la fabrication.<br><br>Savoir analyser et rectifier le(s) croquis sélectionné(s) du projet selon :<br>- l'identité du projet,<br>- l'adéquation forme / matériau(x) envisagés dans le projet,<br>- la faisabilité en fonction :<br>- du potentiel de l'étudiant,<br>- des contraintes techniques,<br>- (ouverture, fournitures, ampleur, structure, etc.)<br><br>Etre capable de choisir la méthode de conception adaptée. | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Prototypage | | |
| Analyse du plan de collection.<br><br>Sélection du produit à prototyper.<br><br>Etude de la faisabilité du produit.<br><br>Mise au point de la toile.<br><br>Réalisation du prototype. | Etre capable de mettre au point un ou plusieurs prototypes (vêtements, accessoires, objets) élaborés en laboratoire de création / conception à partir des savoirs fondamentaux et savoir-faire acquis en « construction / volume » et « technologie appliquée aux matériaux et à la fabrication ». | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

## S 35 (OPTION TEXTILE – MATERIAUX – SURFACE) : ATELIER TISSAGE

### PRELIMINAIRES

L'atelier de tissage fonctionne en complète transversalité avec le laboratoire de création et de conception et les autres ateliers.
Il peut-être assimilé à un laboratoire de recherche nécessitant apprentissage, réflexion et concertation avant même la mise en œuvre d'une réalisation.
Les recherches peuvent être élaborées en correspondance avec un projet développé dans le cadre du laboratoire de création et de conception ou inversement, les découvertes techniques peuvent constituer le point de départ d'une recherche pouvant se prolonger en laboratoire de conception.

La technique du tissage permet de tester un ensemble de matières textiles très variées en fonction de leur aspect (visuel, tactile, formel, sonore) et de leurs propriétés et de réaliser des effets de textures, de matières, des jeux de couleurs… par l'utilisation des armures de bases et armures dérivées.

Elle peut être abordée selon deux approches : l'une sensible, expérimentale, artisanale (tissage sur métiers manuels), l'autre plus technique (tissage sur métiers électroniques et éventuellement semi industriel) en fonction des possibilités des établissements.

En vue de tirer parti des procédés de façon créative, deux points s'avèrent essentiels : la découverte des fils et l'initiation technique. Ces deux apprentissages devront donc s'effectuer en parallèle.

Par ailleurs, l'enseignement du tissage devra s'orienter vers les nouvelles technologies (CAO) utilisées en industrie.

Certaines notions abordées dans le cadre de l'atelier pourront être développées de façon plus approfondie en cours de technologie (initiation théorique, visites d'usines, de salons et interventions de professionnels).

La technique du tissage étant complexe, il est indispensable de prévoir des cours lors des deux premiers semestres (initiation, approche sensible, expérimentation) et dans le cadre des deux derniers semestres (approfondissement, développement, application, détournement des techniques et manipulations) en relation avec le projet.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Initiation technique | | |
| Les différentes étapes de préparation d'un métier.<br><br>Les armures fondamentales. | Ourdir une chaîne.<br>Monter une chaîne.<br>Nommer les différentes pièces qui constituent un métier à tisser.<br><br>Etudier et expérimenter les effets obtenus à partir des trois armures fondamentales.<br><br>Expérimenter les effets chaînes et les effets trames en utilisant des fils de qualités variées.<br><br>Dégager un vocabulaire sensible ou technique qualifiant les surfaces obtenues (aspect, toucher, sonorité, etc.) | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |

| Approfondissement | | |
|---|---|---|
| Programmation des armures (de façon manuelle ou en utilisant l'outil informatique) cf. initiation à la CAO<br><br>Les armures dérivées.<br><br>Armures dérivées de la toile (taffetas) :<br>-cannelés réguliers et irréguliers,<br>-reps réguliers et irréguliers (louisine),<br>-nattés réguliers et irréguliers…<br><br>Armures dérivées du sergé :<br>-sergés croisés,<br>-sergés composés, sergé sur fond toile,<br>-chevrons à pointes,<br>-chevrons damassés,<br>-losange,<br>-nid d'abeille…<br><br>Armures dérivées du satin :<br>-satins à répétition,<br>-satins à liages redoublés,<br>-satinés,<br>-ombrés…<br><br>Armures dérivées des sergés et satins :<br>-diagonales,<br>-gabardines,<br>-cannelés obliques…<br><br>Les techniques du Jacquard, damas, taffetas façonnés, satins façonnés, façonnés lancés, tapisseries, broché, éponge, velours de chaîne, armurés, pékin, bayadère, double-face, piqués…<br><br>Les principales appellations de tissus. | Etudier les différentes armures, remettages, marchages.<br><br>Etudier et expérimenter certaines armures dérivées.<br><br>Expérimenter ces différentes armures et techniques pour les utiliser à des fins créatives et en relation à un projet développé dans le cadre du laboratoire de technologie appliquée et créative et du laboratoire de création et de conception.<br><br>Collecter et répertorier des échantillons existants illustrant ces armures.<br><br>Collecter et répertorier des échantillons existants illustrant ces armures.<br>Rechercher des informations historiques.<br><br>Collecter et répertorier des échantillons existants.<br>Rechercher en tissuthèque.<br>Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique.<br>Etre sensible à la « main » d'un tissu (aspect, contexture, armure, …) | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| Recherche de faisabilité du projet en industrie | | |
| Recherches et questionnements sur la faisabilité en industrie d'un développement de projet initié en Laboratoire de création et de conception. | | |

## S 36 : BRODERIE

### PRELIMINAIRES

L'atelier de broderie offre l'opportunité d'utiliser une technique comme un moyen d'expression supplémentaire, en relation avec un projet élaboré préalablement dans le cadre du laboratoire de création et de conception et éventuellement le cours d'expression plastique.
La pratique de la broderie s'accompagne d'une découverte de l'histoire, des outils - tambours, métiers, machine à coudre, à broder Cornely, machine à broder assistée par ordinateur - des gestes et des règles inhérents à la technique, et encourage l'étudiant à adopter une attitude d'exploration plus vaste dans l'univers textile.

Cet atelier pourra s'organiser sous forme d'un module intensif ou d'un cours hebdomadaire.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Les gestes de base. | Identifier et pratiquer. | U. 4.1<br>U. 5 |
| Le vocabulaire technique. | Utiliser le vocabulaire approprié. | U. 6.1<br>U. 6.2 |
| Le vocabulaire plastique. | Observer, analyser, traduire. | UF. 2 |
| Les techniques de base main et machine.<br>Cornely, Tajima, ZSK, Saurer, Lasser, Barudan, mécaniques, électroniques et informatisées. | Expérimenter sur différents supports (collectes…) en traduisant une intention graphique ou plastique.<br><br>Explorer une technique de broderie en dégageant et exploitant tous les potentiels (forme, couleur, matière…) | |
| **Les matières premières :** | | |
| Les supports. | Choisir un support (qualité, aspect, …) | |
| Les fils. | Expérimenter à partir de fils de qualités et de coloris variés. | |
| Les perles, paillettes… | Utiliser des perles et paillettes existantes ou « fait main » (détourner, collecter…)<br><br>Observer et analyser les effets obtenus et en tirer parti en relation avec un projet développé dans le cadre du laboratoire de création et de conception. | |

## S 37 : DENTELLE

### PRELIMINAIRES

L'atelier de broderie offre l'opportunité d'utiliser une technique comme un moyen d'expression supplémentaire, en relation avec un projet élaboré préalablement dans le cadre du laboratoire de création et de conception et éventuellement le cours d'expression plastique.
La pratique de la dentelle (main et machine) s'accompagne d'une découverte de l'histoire, des outils (carreau pour la dentelle à la main, métiers Leavers, Jacquardtronic, textronic assistés par ordinateur, à fuseaux mécaniques), des gestes et des règles inhérentes à la technique, et encourage l'étudiant à adopter une attitude d'exploration plus vaste dans l'univers textile.

Cet atelier pourra s'organiser sous forme d'un module intensif ou d'un cours hebdomadaire.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Les gestes de base.<br><br>Le vocabulaire technique.<br><br>Le vocabulaire de base (main et machine). | Identifier et pratiquer.<br><br>Utiliser le vocabulaire approprié.<br><br>Observer, analyser, traduire.<br><br>Expérimenter sur différentes techniques (collectes…) en traduisant une intention graphique ou plastique.<br><br>Explorer une technique de dentelle en dégageant et exploitant tous les potentiels (forme, couleur, matière…) | U. 4.1<br>U. 5<br>U. 6.1<br>U. 6.2<br>UF. 2 |
| **Les matières premières :**<br><br>Les genres.<br><br>Les dentelles brodées.<br><br>Les teintures. | Choisir et expérimenter à partir du fil, des qualités, titrages et coloris variés.<br><br>Utiliser des perles, des paillettes, des ordonnets, des tresses, des galons, des rubans, etc. ou des produits détournés (détourner, collecter…)<br><br>Observer et analyser les effets obtenus et en tirer parti en relation avec un projet développé dans le cadre du laboratoire de création et de conception. | |

## S 38 : INFOGRAPHIE

### PRELIMINAIRES

L'infographie doit être traitée comme un outil de recherche et un moyen plastique à part entière. Cet outil doit être abordé de façon ouverte, sensible, et en transversalité avec le laboratoire de création et de conception.

Le cours d'infographie se donne comme objectif :

- d'apporter les connaissances théoriques de l'univers informatique ;
- de transmettre les connaissances pratiques de l'outil informatique ;
- de savoir maîtriser des logiciels graphiques (2D et 3D) utilisés dans la profession ;
- de savoir repérer les spécificités et les atouts de l'outil informatique par rapport à l'outil traditionnel, pour le travail de l'image et / ou du motif textile ;
- de savoir lier et associer de manière pertinente l'outil informatique et l'outil traditionnel ;
- de savoir repérer le potentiel de l'outil informatique (pour la communication par l'image, pour le motif textile, pour la création ou l'habillage de silhouettes, pour le croquis à plat), en relation avec le projet proposé en laboratoire de conception et de création.

La formation s'articule en plusieurs phases :

- l'apprentissage théorique des matériels et systèmes exploités ;
- la formation pratique des différents logiciels graphiques utilisés par la profession ;
- le travail d'exploration et de suivi du projet en transversalité avec le laboratoire de conception et de création.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| FORMATION THEORIQUE :<br><br>Les équipements informatiques ; centraux et périphériques (caractéristiques, fonctionnements et connexions)<br>Les procédures générales d'utilisation, les modes de fonctionnement d'un ordinateur et ses caractéristiques (unités centrales, mémoire, périphériques, navigation, lecture et enregistrement des données à partir de différents supports, gestion et résolution de l'image)<br>Internet : accès à des banques d'images, envoi et réception de fichiers. | - Etre autonome, dans la gestion du poste et de l'atelier.<br>- Savoir sauvegarder des données sur disque dur.<br>- Savoir enregistrer des données sur un ZIP ou un CD.<br>- Savoir imprimer sur papier.<br>- Avoir des notions de base de navigation sur Internet.<br>- Savoir envoyer et recevoir un dossier et des fichiers joints sur Internet. | U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 5<br>UF. 2 |
| FORMATION PRATIQUE :<br><br>La saisie d'images : transférer des images à partir d'un appareil photo numérique, scanner des images<br>Les manipulations pratiques des logiciels graphiques les plus utilisés dans la profession.<br>La pratique comparative sur plusieurs logiciels du travail de retouche d'image, et/ou de gestion des couleurs, et / ou de la création et de l'habillage de silhouettes, et / ou du dessin à plat, et / ou du tissage, et / ou de la maille.<br><br>Le suivi du projet en relation avec le laboratoire de conception et de création dans les recherches de compositions, de graphismes, de couleurs, de supports. | - Savoir importer des images sur écran (scanner, transférer).<br>- Connaître des notions de base sur les logiciels les plus utilisés dans la profession (afin de retoucher une image, s'approprier un visuel, …)<br>- Savoir identifier, à partir d'un répertoire iconographique, les modifications en infographie qui permettront de créer des visuels en adéquation avec le projet.<br>- Savoir créer des images sources pour la sérigraphie (pour typon) et pour l'impression numérique sur support textile (pour prototypage).<br>-Savoir réduire le nombre de couleurs, savoir séparer les couleurs, savoir tramer un document.<br>- Identifier les supports d'impression en relation au projet (qualité des papiers, papier transfert, tissus). | U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 5<br>UF. 2 |

## S 39 : PHOTOGRAPHIE / VIDEO

### PRELIMINAIRES

La photographie et la vidéo sont des outils de recherche autant que des moyens d'expression plastique. Ils sont aussi des supports de communication pour la présentation des projets. Ces techniques doivent être abordées en transversalité avec le bureau de création.

Le cours se donne pour objectif :
- d'apporter des repères théoriques, plastiques et sémiologiques sur l'image photographique et vidéographique ;
- de mettre en évidence les rapports entre l'image et le son ;
- d'apporter une initiation aux questions techniques et pratiques de prise de vue : l'éclairage, le cadrage et le montage en vue de l'utilisation et de la maîtrise d'un appareil photo ou d'une caméra numérique ;
- de savoir repérer le potentiel des outils vidéo et photo tant pour la communication que pour l'expression personnelle.

La formation comprend :
- l'apprentissage théorique et pratique ;
- la réalisation de produits courts et de visuels en transversalité avec le bureau de création.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| FORMATION THEORIQUE :<br><br>Ce qui fait sens, lecture de l'image, le cadre, la profondeur d'image et la profondeur de champ, la lumière, la perspective, les mouvements de caméra, etc. | - Etre sensible à l'image (cadrage, profondeur, …)<br><br>- Savoir organiser, éclairer des objets simples.<br><br>- Savoir choisir avec pertinence le meilleur média en vue de la réalisation de visuels destinés à la recherche, au développement et (ou) à la communication d'un projet. | U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 5<br>UF. 2 |
| FORMATION PRATIQUE :<br><br>Apprendre à voir et à cadrer.<br><br>Initiation à l'utilisation d'un appareil photo, et d'une caméra numérique.<br><br>Elaboration d'un éclairage, utilisation d'un flash électronique de studio.<br><br>Initiation à la prise de vue vidéo : le matériel filmique, le découpage, le filmage.<br><br>Initiation au montage vidéo numérique.<br><br>Réalisation de visuels. Préparation de l'image à l'impression. | - Avoir des connaissances techniques du matériel.<br><br>- Etre initié à la réalisation, la prise de vue et l'exploitation des images.<br><br>- Savoir réaliser des visuels cohérents avec le projet. | U. 4.1<br>U. 4.2<br>U. 5<br>UF. 2 |

## S 4 : EXPRESSION PLASTIQUE

### PRELIMINAIRES

**Des manières de percevoir pour concevoir**

Toucher, éprouver, voir, goûter sont des modalités de la pensée et la question devient celle des manières de percevoir pour concevoir. L'expression plastique, lieu des intensités et des singularités venues du sensible et du corps est partie prenante de l'étape de conception création. Avant de servir à la traduction et la communication d'un projet, l'expression plastique suscite, oriente, détermine, préfigure une recherche, une attitude, une trajectoire, un point de vue. Rencontrer la puissance émotionnelle d'une couleur, d'un bruit ou d'une saveur, la signification mouvante d'un geste, d'une forme ou d'un rythme sont des expériences nécessaires à réactiver. Il s'agit d'apprendre à s'attarder sur les « données immédiates » de la perception.

*Implications :*

Cette approche expérimentale et intuitive, qui permet le passage du concret à l'abstrait, et inversement, est une exploration des fondamentaux plastiques et une investigation du visible et du sensible.

Renouant avec l'étonnement inaugural, les stratégies incitatives seront multiples, polymorphes, incarnées et issues de champs différenciés.

Il conviendra de favoriser la mobilité des emplois du temps afin de permettre aux divers intervenants de travailler ensemble.

**Construire avec le temps**

Venant après la modernité qui légitime l'idée de progrès et privilégie une logique temporelle linéaire, notre époque semble sécréter un rapport au temps différent, fait d'émergences rapides et simultanées induites par des réseaux protéiformes de sollicitations. Ces nouvelles temporalités se combinent, se juxtaposent et se superposent sans s'opposer.

*Implications :*

Alterner l'individuel et le collectif.

Rythmer le rapide et le lent.

Métisser l'ancien et l'actuel. Cette question implique concrètement la prise en considération et en charge d'ateliers où les pratiques artisanales et technologies récentes pourront se développer et se croiser à la faveur d'un esprit d'ouverture.

Interroger les cultures anciennes s'articule étroitement avec les problématiques et procédures artistiques contemporaines.

**Pratiquer des transferts**

En prise directe avec des expériences singulières et vivantes, les langages plastiques mis en oeuvre en révèlent la dimension sensible et intuitive. C'est dans cette perspective que se situe l'approfondissement des disciplines du dessin et de l'expression plastique qui seront appréhendées dans leurs différentes formes (graphisme, volume, couleur) et fonctions.

*Implications :*

Si apprendre à dessiner c'est s'ouvrir à (et user de) toutes les formes possibles de la représentation, c'est aussi apprendre à trouver, discerner, prélever, détourner, pratiquer des transferts. Ainsi de la forme travaillée jusqu'au contact de l'informe (déconstruction et dématérialisation) ou de l'anti-forme (du matériau au geste, de l'objet à l'acte).

Situé à la jonction de plusieurs domaines, l'enseignement de l'expression plastique est un lieu privilégié de transversalité où les différentes formes artistiques ont des espaces partagés, des croisements profonds que l'étudiant sera amené à expérimenter.

**Éclairer l'expérience**

Conjointement aux enseignements relevant des savoirs fondamentaux et associés ayant leurs outils et méthodes d'analyse spécifiques, l'enseignement d'expression plastique engage et développe une réflexion active susceptible d'éclairer l'expérience. Le questionnement, conduit dans une visée prospective et instauratrice, doit guider l'étudiant à rentrer dans l'épaisseur des choses et la complexité du sens. Laisser parler un regard de plasticien attentif à la matérialité des éléments mis en présence doit permettre d'instaurer une circulation sémantique et plastique pertinente et personnelle conduisant à problématiser les enjeux. Repérer les constituants formels des éléments mis en présence, en particulier les matériaux, identifier les opérations qui ont présidé à leur élaboration, désigner la pratique qui les ont engendrés ouvrent la réflexion à de multiples niveaux de sens qu'il s'agit de croiser, articuler, hiérarchiser ; d'où la nécessité de confrontations avec les œuvres, les manifestations, les auteurs.

*Implications :*

Aider l'étudiant à développer sa culture générale et s'approprier une culture artistique.

Favoriser la capacité d'écoute au sein du groupe pour stimuler l'échange.

Les critères d'évaluation, s'ils contribuent à identifier et à évaluer le résultat d'une suite d'activités, ouvrent un questionnement et déploient la complexité des opérations plastiques et intellectuelles engagées.

L'auto-évaluation doit conduire l'étudiant à revisiter ses intentions, ses expérimentations, sa documentation, ses réponses. Elle implique le maintien d'une distance critique et réflexive et devient une procédure d'acquisition, un itinéraire dynamique pour la pensée.

**Impliquer un engagement**

Pour qu'une dimension créative existe, une prise en considération des interlocuteurs s'impose : les étudiants seront mis en situation de confrontation avec des matériaux, des références et des questions qui les impliquent directement en tant que plasticiens, c'est-à-dire pour lesquels la pratique soit l'occasion de faire émerger de nouvelles hypothèses de recherche. Cet enseignement doit les aider à marquer avec plus d'intensité et de singularité les choix qu'ils font dans chacune de leurs expériences et entreprises.

*Implications :*

Favoriser des trajets singuliers.

Risquer des pratiques divergentes.

L'engagement, qui implique autonomie et esprit d'initiative, est lié à une réflexion ouverte revenant de façon exploratoire sur des données qui n'attendent qu'à être revisitées.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Des manières de percevoir pour concevoir.<br>Engager une attitude exploratoire. | | |
| Déclenchement et découverte d'une expérience sensible.<br><br>Stimulation de la curiosité motivant un questionnement, réveillant une mémoire, des émotions, des images.<br><br>La couleur comme support d'expérimentation.<br><br>Développement de la perception de la couleur en tant que perception fugitive associée à la lumière : la transparence, l'opacité, la proximité, l'éloignement.<br><br>Les principes de différences des couleurs, par exemple : teinte ou tonalité, les degrés de clarté (brillance) et de plénitude (saturation).<br><br>La couleur comme principe ordonnateur de la mémoire et comme excitation du flux de la mémoire.<br><br>La couleur comme vision, la couleur matière, la couleur - mouvement, le monochrome, l'incolore…<br><br>Appréhension d'une multiplicité d'aspects, de formes, de qualités des éléments et /ou situations rencontrés, par exemple : le grain, l'épaisseur, la souplesse, la rigidité, le poids, la gravité, la structure, la résistance, la densité.<br>Déploiement de ces qualités et de leur mise en résonance. | Eprouver, sentir, comparer, explorer les éléments en présence, leurs propriétés et transformations.<br><br>Regarder, exprimer, évoquer, écouter, réagir, suggérer, noter.<br><br>Susciter des procédures « bricoleuses » par la singularité des situations et des sensibilités.<br><br>Différencier les procédures et appréhender leur complexité, nuances, contrastes et résonances.<br><br>Observer, classer, relever, prélever, (se) saisir, choisir, collecter, collectionner, etc.<br><br>Lire, rechercher, nommer.<br><br>Regrouper expérimentations et informations et approfondir le questionnement. | U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Dimension sensible et intuitive des temporalités | | |
| Découverte de procédures les plus diverses et des complexités de sens qu'elles engendrent.<br><br>Expérimentation sur les propriétés des éléments en présence et de leur limite.<br>Etude de leur transformation jusqu'à leur dénaturation.<br><br>Prise en compte des données perceptives liées au temps : fluidité, rapidité, lenteur, décalage, etc.<br>Le temps comme espace, instant, durée, mémoire, accident :<br>- la dimension du hasard ;<br>- l'utilisation affective du temps, mémoire personnelle, mémoire collective ;<br>- la fracture du temps. | Déployer et alterner observation, projection, anticipation, réflexion, effectuation.<br><br>Appréhender les différences de qualité et d'intensité.<br>Percevoir le caractère inachevé, ouvert, non fini des procédures plastiques engagées.<br><br>Transférer et adapter les éléments, outils et méthodes d'un domaine à un autre.<br><br>Se donner des limites spatiales, temporelles, techniques.<br>Etablir des règles du jeu.<br>Anticiper le caractère reproductible ou non des opérations plastiques engagées. | U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 |
| Appréhension analytique des langages plastiques | | |
| Exploration par l'observation des modalités de représentation par la mémorisation, l'expression dessinée, la description.<br><br>Modulation de l'idée de description ou de représentation selon qu'elle s'applique à un objet stable ou à une entité exposée à une manière de devenir, de changement.<br><br>La ligne comme langage, écriture, geste, comme force, matériau.<br>La matière comme excès et surplus, comme rythme, comme forme.<br><br>Déploiement et répertoire d'un ensemble de processus analytiques à nuancer et adapter en fonction des supports d'étude (nature, usage) :<br>- Le détail, l'objet partiel, le fragment, l'infiniment petit, la partie et le tout.<br>- En plus, en moins : (l'inachevé, le reste, le vide)<br>- processus de réduction, de synthèse, de simplification, de schématisation ;<br>- processus de développement, d'approfondissement, de reprise.<br>- L'espace :<br>- structure, réseau, distribution, connexion, hybridation, montage, collage, déplacement, détournement ;<br>- champ, hors champs, intérieur / extérieur, cadre, cerne, trait, limite ;<br>- ouvert / fermé, continu / discontinu, opposition, contraste, écart.<br><br>Prise en compte des données perceptives de l'expérimentation : lumière, espace, position du corps, verticalité ou horizontalité des plans de travail et de projection.<br><br>Partis pris, développement des choix de création. | Classer, choisir, construire selon des principes d'organisation plastique bi ou tridimensionnels.<br><br>Décomposer, déconstruire, défaire, délier, démonter, séparer, désarticuler, disséquer, fouiller, détruire, casser, etc.<br>Nuancer, décliner, enrichir.<br>Intensifier, accentuer, contraster.<br>Concentrer, contenir, limiter.<br>Rythmer, reprendre, prolonger, détailler, compléter.<br>Couper, cadrer, cerner.<br><br>Saisir l'implication de systèmes plastiques, artistiques, esthétiques mis en œuvre et développés ailleurs par d'autres créateurs et/ou théoriciens.<br><br>Revisiter ses intentions, ses outils, ses méthodes, sa documentation, ses réponses.<br><br>Mettre en question le sens des mots, verbaliser.<br><br>Choisir ou détourner ou fabriquer ses documents, ses supports, ses outils, ses médiums et matériaux.<br><br>Revenir de façon exploratoire sur l'ensemble des données.<br><br>Argumenter et défendre ses choix de plasticien.<br><br>Situer stylistiquement, esthétiquement, historiquement sa posture artistique ou dire ce qu'elle n'est pas.<br><br>Expliciter oralement et visuellement la singularité de son choix de création par une communication adaptée et bien ciblée (quel type de monstration, d'exposition, d'installation, etc.) | U. 4.1<br>U. 5<br>UF. 2 |

## S 5 : CULTURE DESIGN

### PRELIMINAIRES

L'enseignement de la Culture design approche à la fois des connaissances relevant de l'histoire du costume, du textile, des coutumes et de la mode. La mode, notion sociologique, est étroitement liée aux productions qui touchent le corps – le vêtement et ses accessoires – ou l'individu – l'environnement de ses lieux de vie. A partir de thèmes transversaux et fédérateurs, dont certains sont cités en exemple ci-dessous, il s'agit de mener à bien cinq approches.

**Induire la transversalité**

L'amplitude et la diversité des champs interférant dans la formation d'une culture de la mode, du textile et de l'environnement permettent d'en aborder l'enseignement avec la transversalité nécessaire à l'acquisition d'un savoir réflexif, mobile et articulé. Le fait de pratiquer des connexions, des croisements qui convoquent la diversité des activités humaines incite l'étudiant à s'interroger et à élaborer une réflexion singulière et autonome.

**Formuler des problématiques**

L'un des objets de cet enseignement est de tenter la mise à jour des questionnements implicites à la discipline au moyen d'un parcours didactique organisé autour de manifestations repérables et déterminantes de l'évolution d'une culture. Il s'agit de repérer, indiquer, expliquer ce qui étonne.

**Mettre en place des outils conceptuels**

Pour aborder les productions, les oeuvres, les démarches de projet, la mise en place d'outils méthodologiques adaptés sera pratiquée de manière instrumentale. Il s'agit d'apprendre à l'étudiant à voir, percevoir, décrypter, reconnaître, choisir, relier, comparer. Il s'agit de comprendre où, quand et comment naissent et se développent les idées, les courants, les influences, les filiations ou les ruptures. Ainsi, les connaissances ne sont plus assujetties à la seule chronologie historique, ni à l'inventaire exhaustif d'éléments constitutifs.

**S'exercer à l'archéologie du document**

Le mot « archéologie » implique la volonté de retourner à la source de l'objet / document, indépendamment des interprétations, descriptions ou explications déjà émises. Cette méthode critique d'analyse aboutit à un effacement de l'historien qui se veut comme un naturaliste devant l'archive. S'interroger et identifier la nature des documents iconographiques : quel type « d'image », pour quel objet, sur quel support et à quelles visées (informatives, didactiques, promotionnelles, artistiques, etc.), citer ses sources et légender les documents, décrypter et déconstruire déterminent analyse et interprétation d'où la nécessité d'une confrontation directe avec les productions, les manifestations, les œuvres, les textes fondateurs, les auteurs. Il s'agit de laisser parler un regard attentif à la matérialité des éléments mis en présence et d'identifier les opérations qui ont présidé à leur élaboration. Ces modalités doivent ouvrir la réflexion à de multiples niveaux de sens qu'il s'agit de croiser, articuler, hiérarchiser. La recherche d'un vocabulaire précis et incarné est fondamentale puisqu'il s'agit de trouver des formulations fines et différenciées susceptibles de faire émerger la richesse polysémique de l'objet d'étude.

**Déployer une culture iconographique**

Actuellement, les modes d'expression et les signes se télescopent de sorte que les limites esthétiques sont souvent transgressées et les codes culturels éclatés. La recherche de réseau de références n'est pas nécessairement localisée dans une forme ou une technique particulière ni même dans un lieu ou domaine précis. Il devient donc nécessaire de déployer une culture iconographique la plus élargie possible ainsi que son appropriation par l'étudiant.

Au cours de la formation, cet enseignement s'attachera à :

- privilégier une démarche réflexive s'appuyant sur des référents culturels déterminants et associant dans une même dynamique passé et présent ;
- mettre en place des repères chronologiques fondateurs en relation avec des problématiques prospectives (sans étudier de manière exhaustive toutes les époques et civilisations périphériques associées à la diversité des productions) ;
- aider l'étudiant à prolonger ses savoirs afin de les transférer dans d'autres disciplines, d'autres contextes et situations projectives ;
- utiliser le vocabulaire relatif au contenu disciplinaire.

Les problématiques indiquées et les exemples correspondants ne sont pas exhaustifs ; il est donc possible de proposer ou de travailler également à partir d'autres thèmes et références.

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Fabriquer un corps | | |
| **« Fabriquer » un corps, son apparence vestimentaire et l'environnement dans lequel il évolue, revient à fabriquer une identité sociale** | | |
| **Le temps du corps**<br><br>La nostalgie d'un corps disparu et sa représentation exacte (de la médecine de la Renaissance au XIXe, XXe siècle – la photographie – les rayons X – le cinéma).<br><br>Corps naturels, corps fabriqués, les contraintes ostentatoires, hygiénistes et esthétiques au XIXe siècle.<br><br>Le textile depuis les temps les plus anciens a rassemblé des valeurs très concrètes : gestuelles, corporelles, manuelles.<br>Les gestes du tisserand, le toucher du fil et du tissu, l'usage corporel.<br><br>Naître, devenir, grandir, vieillir.<br>Le tissu témoin accompagnateur « des langes au linceul » (Patrice Hugues).<br><br>Les matériaux et la forme comme matrice, enveloppe, moulage. Les objets concrets dans leur matérialité physique (vêtement [ou partie de], sélection ou reste d'objets).<br><br>Les vêtements que l'on porte et les objets que l'on touche pour travailler, prier, dormir, séduire, mourir, soigner, voyager, combattre.<br><br>La danse, la musique, le cinéma et la métamorphose du corps : corps de rêve, « corps à venir », un corps inédit, un corps futur.<br><br>La modification corporelle comme jeu et inventions d'identités multiples.<br><br>Le vêtement comme support privilégié de notre relation au monde animal, végétal (les mythes, les contes, la science-fiction, etc.)<br>Photo de presse, page gravée de dictionnaire, croquis de défilé, page de tendance, article journalistique, etc.<br>La magie de la métamorphose : changer de peau ou entrer dans la peau de …<br>La peau, le cuir, la fourrure, la fausse fourrure, la laine, le feutre de laine, etc.<br>Le latex, les matières synthétiques, le silicone, l'élasthanne, etc.<br>Architecture textile : la tente, les huttes textiles (feuilles tressées en peaux, en natte et peaux d'animaux pour le revêtement, la yourte, etc.) | Repérer, reconnaître et analyser des problématiques, les documenter et les argumenter.<br><br>Ecrire, rédiger pour structurer et développer sa réflexion.<br><br>Traduire par des formulations personnelles et adaptées, le résultat des recherches ou de l'approfondissement.<br><br>Noter, relever, dessiner.<br><br>Répertorier les données et les classer.<br><br>Appréhender la multiplicité des aspects et qualités de ces objets du point de vue formel : texture, structure, forme, échelle, dimensions, matériaux, couleurs, etc.<br><br>Repérer, dans les éléments en présence, le point qui touche, trouble, émeut, provoque, interroge.<br><br>Echanger, confronter ses sensations et sentiments.<br>Appréhender de manière sensible et intuitive.<br>Prendre des notes.<br>Questionner. | U. 6.1<br>U. 6.2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Fabriquer une identité | | |
| **Le vêtement comme expression des comportements individuels et des structures de société** | | |
| **L'autre dans l'espace**<br><br>L'orientalisme et les expositions universelles au XIXe siècle.<br><br>Les châles cachemires, le kimono japonais (motifs en relation avec les saisons), le paysage historié ou le papier peint panoramique.<br><br>Essor de l'industrialisation : traditions et innovations techniques se confrontent et créent de nouveaux styles.<br><br>L'anglomanie au XVIIIe, XIXe siècle : le frac comme l'habit, l'élégance masculine anglaise, « le gentleman ».<br>Création du magasin Old England à Paris (1827) voué à l'habillement (Harris tweed, lainage, …) et aux objets du cadre de vie.<br><br>Première théorie de la mode et les premiers traités d'élégance.<br><br>Peace and love : l'anti mode de la rue ; les civilisations extra européennes deviennent catalogue de ressources.<br><br>Une génération de motifs, oubli des cloisonnements, des échelles et des registres précédents.<br>Motifs revisités : fleurs, écossais, pieds-de-poule et cachemires géants ; les motifs sont surtout brodés et imprimés.<br><br>**L'autre dans le temps**<br><br>La mode Antique sous le Directoire et l'Empire.<br>Robe fine et transparente, silhouette tubulaire.<br><br>Mousseline et coton, gaze de soie, petits motifs brodés et imprimés, Toile de Jouy.<br>Les imprimés d'Arthur Liberty (1875-1917).<br>Arthur Liberty devient un défenseur de l'Art nouveau et de la philosophie du mouvement Arts and Crafts.<br><br>Les chemises Cacharel adoptent le Liberty ;<br>1967, Sarah Moon, la photographe, en crée l'image.<br><br>Inspiration des vêtements historiques et ethniques pour créer un style actuel chez John Galliano (Dior), Vivienne Westwood, etc. | Identifier la nature et la matérialité des documents mis en présence : photographie, pièce de vêtement, vidéo, etc.<br><br>Lire des textes d'auteurs (essais, romans, articles journalistiques, etc.)<br><br>Formuler des hypothèses de recherche et les explorer.<br><br>Replacer l'objet à étudier dans son contexte, repérer les éléments à problématiser en vue de découvrir de nouvelles transversalités.<br><br>Les images fixes et animées :<br>- articuler légendes et images ;<br>- repérer les auteurs (de l'élément représenté, du document), les dates, les lieux de production ou d'édition, les descriptifs de matériaux, de fabrication ou d'utilisation par rapport à d'autres contextes.<br><br>Analyser les objets concrets dans leur matérialité physique (vêtement, objet) du point de vue formel (texture, structure, forme, échelle, dimensions, matériaux, couleurs, etc.)<br><br>Articuler légendes et images.<br>Repérage des auteurs des lieux de production ou d'édition, les procédés de fabrication et d'utilisation.<br><br>Réaliser des documents photographiques et / ou filmiques (en relation avec l'atelier de « photographie et vidéo »).<br><br>Interroger et préciser les détails. | U. 6.1<br>U. 6.2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| La pratique du détournement chez Jean-Paul Gaultier dans les années 80 ; les pièces de sous-vêtements traditionnels comme le corset et la gaine pour les transformer en vêtements de dessus…<br><br>Le dandysme.<br>La construction de soi.<br>L'excentricité du dandy, le vêtement comme signe privilégié.<br>Le pouvoir du vêtement sur l'imaginaire d'autrui.<br><br>**L'autre dans sa classe,** classe sociale, genre, âge<br><br>La révolution française délaisse les soies raffinées au profit de simples étoffes de coton.<br>Tendance à uniformiser le vêtement.<br>Les « sans-culottes », la « carmagnole ».<br><br>L'émancipation féminine au début du XX$^{e}$ siècle et l'appropriation du vestiaire masculin : le tailleur et le pantalon.<br><br>La garçonne et les mouvements d'avant-garde artistiques dans les années 20.<br><br>Le jean, uniforme de travail, a remplacé le bleu de chauffe de l'ouvrier, la molesquine du charpentier, le lin de l'orfèvre.<br>« La grande aventure du jean débute en France à Nîmes, dès le XVI$^{e}$ siècle (…). C'est cette toile magique que Levi Strauss va importer ».<br>Gilles Lhôte et Christian Audigier, Le jean des héros. Des pionniers aux rebelles, 1850-1950.<br><br>**Féminin, masculin**<br><br>Le concept d'unisexe dans l'histoire du jean, fin des années 60.<br><br>La féminisation du jean à partir des années 70.<br><br>Le bleu comme couleur.<br><br>La bataille des marques dans le vestiaire adolescent. | Identifier la nature des supports, leur origine, leurs caractéristiques, leur fonction.<br><br>Saisir l'implication de systèmes esthétiques, artistiques et plastiques développés ailleurs par d'autres créateurs et / ou théoriciens.<br><br>Identifier, classer, articuler, verbaliser les caractéristiques et l'ensemble des propriétés et transformations de ces objets.<br><br>Classer, hiérarchiser les sources documentaires connues et les documents qui en sont extraits, afin d'affiner et positionner un point de vue.<br><br>Appréhender le caractère pluriel des modalités et attitudes de recherche possibles. | U. 6.1<br>U. 6.2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Géographie du corps et espace du corps | | |
| **Un tracé définissant le corps dans son environnement géographique et social** | | |
| Visibilité du corps par le modelage ; la contrainte du corps ; le vêtement intervient pour retrancher, ajouter, modeler, se faisant tantôt masque, tantôt substitut, d'un corps de mode sans cesse réinventé.<br><br>Le pourpoint au XIV$^{e}$ siècle<br>« Une vision presque anatomique du tronc comme on ne l'avait plus vu depuis l'Antiquité » Odile Blanc, Parade et Parures (L'invention du corps de mode à la fin du Moyen Age).<br><br>Le corset, objet du tracé de cette contrainte jusqu'au milieu du XX$^{e}$ siècle.<br><br>Le corps soumis à un « design » parfois radical ne laissant rien en friche (body building, régimes alimentaires, marques corporelles, chirurgie esthétique).<br><br>Les pièces de vêtements et accessoires comme gestuelle et lieu géographique du corps : fraises, cols, plastron chaussures, gants, mouchoir, ceintures, éventails.<br><br>Le vêtement n'est plus l'assemblage d'un haut et d'un bas, d'un devant et d'un derrière mais d'une structure souple à trois dimensions.<br>Madeleine Vionnet cultive le biais<br>Claude Parent, architecte revalorise l'oblique.<br><br>Coupe droite et à plat, le kimono, par sa structure ne détermine ni le corps ni la taille, ni les sexes ni les âges.<br><br>Le corps caché, dissimulé : la crinoline, la tournure (XIX$^{e}$ siècle).<br><br>Au début des années 70, les femmes s'émancipent, travaillent, font du sport et s'habillent en prêt-à-porter.<br>La mode se démocratise et vient de plus en plus de la rue.<br>Le corps s'exhibe, se montre, c'est une nouvelle conscience de son corps.<br>La « mini » découvre les jambes et deviendra l'expression de cette nouvelle sensibilité (Mary Quant). | Les images fixes et animées, les documents textuels :<br>- repérer les constituants formels du (des) document(s) et les opérations qui ont présidé à leur élaboration : décomposer, démonter, déconstruire, fouiller ;<br>- mettre en question le sens des mots choisis ;<br>- chercher les définitions de ces mots pour en découvrir la polysémie ;<br>- élargir son vocabulaire spécifique.<br><br>Ecouter, se concentrer, observer, s'imprégner (expo, film, etc.)<br>Capacité à s'émouvoir, réagir.<br><br>Prospecter, se documenter, rechercher de nouvelles information (iconiques / textuelles).<br><br>Réaliser des synthèses pour rendre compte de lectures de textes d'auteurs (essais, romans, article journalistique, etc.)<br><br>Consulter des catalogues monographiques, thématiques et d'exposition, des revues de presse.<br><br>Regarder des films documentaires et de fiction.<br><br>Ecouter et / ou voir des spectacles.<br><br>Fréquenter les expositions artistiques ou autres, les galeries d'art et de design, les salons professionnels. | U. 6.1<br>U. 6.2 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| 1964 robes futuristes de Pierre Cardin, motifs géométriques, matières synthétiques.<br><br>Le corps dans l'art contemporain initié au départ par le body art, les performances interrogent l'identité sexuelle, les limites corporelles.<br><br>Le sport véritable laboratoire des nouvelles technologies s'exprime à travers des matières se rapprochant de la sensibilité et de la qualité de l'épiderme humain.<br><br>**Un nouvel imaginaire du corps et de l'espace** : fin des années 60, début des années 70.<br>Un confort basé sur la souplesse du matériau ; Verner Panton, Paysage de fantaisie, présenté lors de Visiona II, exposition organisée par la firme Bayer, Cologne, 1970.<br><br>1965, entrée du mot « design » dans le vocabulaire français.<br>Industrialisation du meuble en France.<br>Sapac : Prisunic, Denise Fayolle engagent cette société dans la création d'une gamme économique de meubles.<br><br>1964, ouverture à Londres du premier magasin Habitat.<br><br>1979, Alchimia, le nouveau design italien<br>Alessandro Mendini le « re-design » : réintroduire l'élément décoratif insolite sur un produit existant.<br>Le groupe dénonce la faillite du design industriel.<br>Fauteuil Proust, Alchimia, Milan 1978.<br>« Redesign » d'un buffet des années quarante avec décor de Kandinsky, Milan 1978.<br><br>**Mode, matériaux, volume surface** : les créateurs japonais (1970 –1980) entre art et technologie (vêtements troués, déchirés, effilochés, décolorés, …)<br>Les matières, les formes et les fonctions du vêtement sont étroitement liées.<br>Issey Miyake : exploration du plissé.<br>Rei Kawakubo : robes en papier dans la grande tradition japonaise, robes en polyester et mélange de papiers découpés…<br>La grande influence du vêtement plat japonais dans les années 20 et 80.<br>Margiela : vêtements récupérés, refaçonnés, traitement de l'usure et du rapiècement.<br>« Rien ne définit ce qui peut ou ne peut pas être tissu » Issey Miyake. | Participer à des forums et débats.<br><br>Croiser l'ensemble des données.<br><br>Articuler des langages variés et agencer des données issues de champs différenciés (ethnologie, histoire, esthétique, sociologie, vie quotidienne, etc…)<br><br>Appréhender la multiplicité des modalités et attitudes de recherche.<br><br>Constituer un répertoire d'images, une banque de données autour d'une thématique ou problématique. | |

## S 6 : PHILOSOPHIE

*En plus des deux heures de philosophie en 2e année, une heure de philosophie sera dispensée en co-animation en Laboratoire de création et de conception sur les 3 heures en classe entière.*

Le monde sensible

- L'espace et le lieu. Le temps
- Le corps
- Matières et formes
- L'imaginaire
- La représentation

**Le langage**

- Expression, communication, signification
- Le concept, le style

**Art, technique, science**

- L'invention
- Fabrication, création
- L'utile, le beau

**La société**

- La culture
- Le travail. Les échanges
- La personne
- La politique

**La liberté, la vérité**

* * * *

Les notions qui composent le programme ne désignent pas les champs successifs d'un cours. Il appartient au professeur d'analyser ces notions, d'en organiser l'étude et de déterminer celle-ci par des problèmes philosophiques explicitement formulés. Dans la liste présente, la plupart des notions sont accompagnées de quelques indications

L'ordre d'exposition du programme n'impose pas l'ordre de son traitement. La découverte des solidarités philosophiques qui permettent d'articuler les notions, de rassembler certaines d'entre elles et, ainsi, de ne pas les examiner de manière juxtaposée, relève du travail philosophique et pédagogique du professeur, qui veillera à son adéquation avec l'ensemble de l'enseignement dispensé.

## S 7 : ECONOMIE ET GESTION

### PRELIMINAIRES

L'objectif de l'enseignement d'économie et gestion dans les sections de techniciens supérieurs « Design de mode, textile et environnement » est triple. Il s'agit en effet de permettre au titulaire du diplôme de :
- se repérer dans l'environnement économique et juridique dans lequel il exerce son activité professionnelle ;
- mettre en œuvre des compétences organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un groupe projet et / ou en responsabilité d'une petite structure ;
- communiquer avec les différents partenaires concernés par le projet auquel il participe.

L'enseignement prendra appui sur des cas pratiques issus du domaine du Design de mode, textile et environnement et plus particulièrement, en deuxième année, sur le projet de l'étudiant.

*L'enseignement est assuré par un professeur d'économie et gestion.*

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Première partie<br>Percevoir un environnement projet | | |
| 1. Caractériser la dimension juridique de l'activité professionnelle | Le titulaire du diplôme doit être capable de caractériser son environnement professionnel (secteur d'activité et organisation dans laquelle il exerce) tant dans sa dimension juridique qu'économique.<br><br>L'objectif est d'explorer la dimension juridique de l'activité du technicien supérieur « design de mode, textile et environnement », à partir d'exemples issus de l'environnement professionnel immédiat et ainsi de permettre la compréhension des notions juridiques correspondantes. | U. 4.1 |
| Les libertés économiques<br>Le contrat : sa formation et ses effets<br>La preuve : actes et faits juridiques, modes de preuve.<br>L'action en justice et l'organisation judiciaire. | On se limitera strictement aux notions et concepts nécessaires à une bonne identification des droits et des devoirs spécifiques.<br>Le cadre juridique de l'activité économique sera décrit dans ces grandes lignes. Le contrat de vente commerciale servira d'ancrage à l'étude du contrat. | |
| La propriété littéraire et artistique : les droits d'auteur.<br>La propriété industrielle : marques, brevets, dessins et modèles. | L'étude de contrats relatifs à la cession de droits sera envisagée. | |
| Le statut de salarié.<br>Le statut de travailleur indépendant.<br>Les types d'entreprises : individuelles, sociétaires. | L'approche des différents statuts permettra la mise en évidence des conséquences sur l'activité professionnelle, en terme d'incidences fiscales et de mise en œuvre de la protection sociale.<br>L'étude du contrat de travail mettra en valeur le lien de subordination.<br>On évitera l'analyse détaillée des différentes formes de sociétés. On se limitera aux caractéristiques essentielles de l'EURL, la SARL, la SA et la SAS. | |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| 2. Caractériser l'environnement économique de l'activité professionnelle | La finalité est de décrire les grandes lignes du cadre économique des activités de production, de prestation de service et artistiques et de mettre en évidence la place du design de mode, textile et environnement dans le cadre économique général : | U. 4.1 |
| Les activités économiques. | aspects qualitatifs : variété des activités de design de mode, spécificités de la production artistique.<br>aspects quantitatifs : poids du secteur, valeur ajoutée, effectifs, évolutions. | |
| La mesure de la richesse par les entreprises. | La notion de valeur ajoutée sera présentée dans son principe général, sans entrer dans le détail des modalités du calcul comptable. | |
| Le cadre économique de l'activité de design de mode, textile et environnement : | L'objectif est d'appréhender la situation des différents marchés sur lesquels s'effectuent les échanges de produits et de services. | |
| La notion de marché : les intervenants et leur rôle respectif | Il s'agit de cerner les spécificités des marchés du design de mode, textile et environnement : côté de l'offre (prescripteur, producteur, fournisseur, sous-traitant) et de la demande. | |
| Les caractéristiques des marchés. | Place des TPE, PME-PMI et des grandes entreprises ; le degré de concentration des marchés.<br>Les principaux groupes : leurs structures et leurs activités. | |
| Le cadre mondial. | Les principaux courants d'échanges relatifs au secteur seront décrits :<br>principaux pays concernés<br>nature des échanges<br>principales organisations mondiales des échanges concernant ce secteur d'activité. | |
| 3. Appréhender le marché et les attentes des clients | On s'appuiera sur des exemples professionnels issus du domaine du design de mode, textile et environnement. | U. 4.1 |
| La démarche mercatique : l'orientation « client » | À partir d'exemples, les conséquences de l'orientation client seront mises en évidence (durée de vie des produits, renouvellement rapide des séries…). | |
| La clientèle et ses attentes : typologie de clientèle, caractéristiques des attentes et des motivations :<br>Approche sociologique<br>Notion de segmentation | On s'attachera à montrer la nécessité d'une bonne connaissance des évolutions sociologiques pour déterminer et / ou comprendre les tendances. Une bonne connaissance des segmentations possibles est nécessaire à la mise en œuvre des différents métiers. | |
| Le positionnement mercatique du produit | Pour chaque segment de clientèle on s'attachera à montrer la cohérence entre les variables mercatiques (produit, prix, communication, distribution). | |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| 4. Intégrer les principes du pilotage de l'organisation<br><br>Les principes généraux de pilotage : stratégie/tactique<br><br>Les notions de projet et de groupe projet<br><br>Le processus de prise de décision : information et décision<br><br>Les principes d'action : les objectifs, les contraintes, l'organisation (compétences à mobiliser, définition des niveaux de responsabilité, planification, hiérarchisation, répartition des tâches) | À partir d'exemples professionnels simples, on montrera qu'une organisation efficace, quelle que soit sa nature (entreprise, groupe projet), est nécessairement pilotée selon des principes rigoureux de gestion (but, objectifs, plans d'action, budgets, contrôles…).<br>Le rôle de l'information dans la prise d décision sera mis en évidence grâce à des exemples issus de l'environnement professionnel des étudiants.<br><br>L'objectif de cette partie est essentiellement méthodologique. Il s'agit de montrer les principes d'organisation de l'action, de la définition d'objectifs opérationnels jusqu'à l'évaluation au regard de critères pertinents.<br>On s'attachera à mettre en évidence les divers acteurs qui collaborent au projet, qu'ils soient en interne ou en externe et leurs modalités de collaboration. | U. 4.1 |
| 5. Appréhender la dimension de gestion financière<br><br>Le cycle d'exploitation de l'entreprise<br>Notion de fonds de roulement<br><br>Les indicateurs de performance : activité, rentabilité<br><br>Les coûts :<br>coûts opérationnels, coûts de structure<br>amortissement des immobilisations<br><br>Le processus commercial : devis, facture, TVA | L'objectif est de repérer les exigences de gestion en s'appuyant sur des situations de micro-entreprise.<br><br>Le titulaire du diplôme devra être capable de prendre en compte les contraintes de temps du cycle d'exploitation et ses conséquences financières.<br><br>On s'attachera à mettre en évidence les notions de chiffre d'affaires, valeur ajoutée, marge, trésorerie, résultat, bénéfice. On fera apparaître les conséquences fiscales de l'existence d'un résultat.<br>La compréhension des indicateurs sera prioritaire par rapport aux techniques comptables.<br><br>Les notions devront être installées sans entrer dans les modalités de calcul comptable.<br><br>On exigera une capacité à traiter les données concernant les documents commerciaux et éventuellement à réaliser une déclaration de TVA.<br>On mettra en évidence le caractère contractuel du devis.<br>On s'en tiendra au principe de la TVA et à son impact sur le coût pour le client. | U. 4.1 |

| Connaissances | Indicateurs d'évaluation | Unités |
|---|---|---|
| Deuxième partie<br>Construire le projet | | |
| 1. Caractériser le projet<br>La nature du service et / ou du produit.<br>La création intellectuelle et la valeur ajoutée associée<br>Le prix<br><br>2. Organiser le projet<br>La répartition des tâches<br>La planification des activités<br>L'organisation de l'information<br>La définition des critères d'efficacité<br><br>3. Prévoir le budget du projet<br>L'identification des moyens nécessaires à mobiliser : matériels, humains, informationnels<br>Le budget prévisionnel et le suivi des écarts. | On s'appuiera sur des situations concrètes de fonctionnement de groupes projets pour mettre en œuvre des méthodes d'organisation. On insistera particulièrement sur l'importance du partage et de l'échange d'informations entre les membres de ce groupe et les apports des T.I.C dans ce domaine.<br><br>Il s'agit de mettre en relation les caractéristiques techniques et artistiques propres à la prestation offerte au client et leur valorisation à travers le prix proposé.<br><br>Le suivi de la réalisation du projet dans sa dimension d'avancement des tâches et dans sa dimension financière devra permettre d'acquérir les compétences organisationnelles nécessaires.<br><br>Les savoirs présentés dans la partie relative aux coûts et au processus commercial seront mobilisés.<br>Des exemples simples de projets permettront de construire une prévision sous la forme d'un budget. | U. 4.1 |
| Troisième partie<br>Communiquer | | |
| 1. Promouvoir et soutenir le projet<br><br>Les types de communication : interpersonnelle, de groupe, de masse.<br>Les composantes de la communication : acteurs, message, canal, contexte, sens, enjeux.<br>La communication orale : signes verbaux, registre de langage, signes non verbaux, normes sociales, rituels, écoute.<br>La communication écrite : qualités rédactionnelles et formelles, les apports des T.I.C.<br>La négociation du projet : préparation de la négociation, choix et mise en œuvre d'une démarche, conduite des entretiens, suivi de la relation.<br><br>2. Communiquer dans le groupe projet<br>Les objectifs du groupe : échanges, travail partagé, partage de l'information, créativité.<br>Le fonctionnement du groupe : dynamique, conflits et régulation.<br>Les caractéristiques des groupes : taille, composition, groupe formel, informel, permanent, temporaire, activité, structuration.<br>La communication dans le groupe : communication formelle, informelle, système de communication.<br>Les attitudes des participants : rôles et influences. | L'apprentissage des notions de base de la communication vise à développer l'aptitude à analyser et à mener une communication professionnelle. Elle s'exercera dans un contexte de relations internes ou externes.<br><br>La maîtrise de la communication orale permettra notamment de rendre pertinente la présentation et la soutenance du projet.<br><br>On évitera donc tout développement théorique excessif qui s'effectuerait au détriment de la formation à la négociation.<br><br>On favorisera les mises en situation permettant le repérage des conditions d'efficacité de la communication au sein d'un groupe et la mise en œuvre des actions favorables à cette efficacité.<br><br>La compréhension des exigences des divers acteurs du projet est un élément clé de la réussite. Ces notions s'illustreront autour d'exemples (statut du technicien, du créateur et du commercial). | U. 4.1 |

## S 8 : SCIENCES PHYSIQUES

*L'enseignement doit être assuré par un professeur unique, de sciences physiques*

L'enseignement des sciences physiques et chimiques dans ce BTS est destiné à développer, chez les étudiants, la compréhension et la connaissance des phénomènes et lois physiques mis en œuvre dans le domaine professionnel. Le professeur donnera à son enseignement, une orientation résolument expérimentale et concrète. Il recherchera des exemples et applications en liaison avec les enseignements technologiques.

Le programme de sciences physiques est élaboré pour apporter une réponse aux besoins réels des étudiants de cette filière professionnelle : il est en cohérence avec le **R**éférentiel des **A**ctivités **P**rofessionnelles établi par les membres de la profession.

Aux objectifs de connaissances s'ajoutent des objectifs méthodologiques : la poursuite de la pratique de la méthode et du raisonnement scientifiques, notamment au cours des séances de travaux de laboratoire, doit contribuer à développer chez le futur technicien l'esprit critique et l'autonomie nécessaires à l'analyse des situations qu'il rencontrera.

A ce niveau, l'enseignement de sciences physiques prolonge la formation scientifique acquise dans le second cycle afin de renforcer chez les étudiants leur aptitude à élaborer et maîtriser les capacités générales de communication, de conceptualisation et d'action, ce qui leur permettra de s'adapter à l'évolution des techniques et d'accéder à des niveaux supérieurs de qualification.

En sciences, la logique de construction des compétences chez les étudiants se fonde d'abord sur l'acquisition de connaissances et de savoir-faire résultant d'un enseignement privilégiant la démarche expérimentale. Grâce aux travaux pratiques, de nombreux points du programme offrent la possibilité d'une approche concrète et accessible aux étudiants permettant ensuite au professeur d'introduire les concepts en évitant toute mathématisation excessive.

Le professeur ne perdra pas de vue que son public est constitué d'étudiants ayant des origines scolaires parfois très différentes. Il est possible d'apporter à tous un niveau d'information équivalent c'est-à-dire une connaissance ciblée de ces champs disciplinaires au travers d'une approche spécifique adaptée aux besoins de la filière et mettant en jeu une stratégie pédagogique différente, qui paraîtra nouvelle à tous : il serait donc particulièrement maladroit de donner des compléments d'information sous la forme de monographies, ce qui apparaîtrait comme des redites de programmes des classes antérieures aux yeux des étudiants.

Le programme de sciences physiques met l'accent sur l'utilisation professionnelle qui peut être faite d'un enseignement scientifique : il en résulte que, pour dispenser un enseignement scientifique, le professeur devra s'appuyer sur la pratique professionnelle propre à la filière, en choisissant des exemples et des supports d'exercices provenant de la spécialité.

***Sommaire***

| | | |
|---|---|---|
| **1- Mécanique** | 1.1- Action mécanique | 1.1.a- Notion de force.<br>1.1.b- Poids et masse. |
| | 1.2- Equilibre d'un solide | 1.2.a- Equilibre d'un solide soumis à 2 forces et plus.<br>1.2.b- Moment d'une force |
| | 1.3- Mécanique des fluides | 1.3.a- Tension superficielle<br>1.3.b- Pression exercée par un fluide |
| **2- Matériaux** | 2.1- Polymères | 2.1.a- les fibres textiles<br>2.1.b- polymères utilisés<br>2.1.c- mise en œuvre des polymères |
| | 2.2- Autres | |
| **3- Comportement des matériaux** | 3.1- Résistance des matériaux | 3.1.a- Résistance des tissus et textiles<br>3.1.b- Sollicitations simples |
| | 3.2- Entretien des tissus | 3.2.a- Lessives, adoucissants et détachants<br>3.2.b- Altération des colorants textiles |
| **4- Couleur** | 4.1- Origines et mesure | 4.1.a- Perception de la couleur<br>4.1.b- Mesure de la couleur |
| | 4.2- Les matériaux de la couleur | 4.2.a- Colorants naturels et synthétiques<br>4.2.b- Pigments naturels et synthétiques<br>4.2.c- La teinture |
| **5- Toucher** | 5.1- Perception des textures<br>5.2 - Sens du toucher | |
| **6- Image** | 6.1- Résolution de l'image<br>6.2- Gestion des couleurs de l'image<br>6.3- Formats de fichier<br>6.4- Hardware. | |

1- MECANIQUE
1.1- ACTION MECANIQUE

***1.1.a- Notion de force***

- Définition d'une force
- Représentation et mesures de quelques forces

***1.1.b- Poids et masse***

- Représentation du poids d'un corps
- Relations entre poids, masse, masse volumique, volume d'un corps.
- Masse volumique et densité.

**1.2- Equilibre d'un solide**

***1.2.a- Equilibre d'un solide soumis à 2 forces et plus***

- Etude expérimentale de quelques problèmes simples de statique.
- Application de la relation fondamentale. On se limitera à la résolution graphique.

***1.2.b- Moment d'une force***

- Définition.
- Théorème des moments.

- Etude des leviers

**1.3- Mécanique des fluides**

***1.3.a- Tension superficielle***

- Définition de la constante de tension superficielle
- Etalement d'un liquide

***1.3.b- Pression exercée par un fluide***

- Force pressante.
- Relation fondamentale de l'hydrostatique. Application aux fontaines.
- Poussée d'Archimède.

Notions d'aérodynamique.

2- LES MATERIAUX

2.1- LES POLYMERES

*2.1.A : LES FIBRES TEXTILES*

*Fibres naturelles, artificielles et synthétiques*

- Structure
- Propriétés physico-chimiques
- Résistance et comportement aux agents chimiques
  - action des acides, bases et oxydants
  - tests de reconnaissance des tissus
  - le dévorage et mercerissage (action du sulfate d'aluminium sur le coton).

*Les nouveaux textiles*

- Microfibres
- Fibres non feu (Nomex®)
- Fibres thermorégulatrices (Coolmax®)
- Tissus antibactériens
- Microencapsulation

*2.1.B : POLYMERES ET ARCHITECTURE*

- Structure des principaux polymères utilisés en architecture (PC, PMMA, PS, nylons…)
- Classification des polymères : thermodurcissables, thermoplastiques
- Résines : structures, propriétés.

*2.1.C : MISE EN ŒUVRE DES POLYMERES*

Obtention des fils

- Filage des fibres naturelles
- Extrusion des polymères artificiels et synthétiques

Les apprêts : domaines d'application des polymères synthétiques comme le Kevlar®, le polypropylène, le Téflon®. Enduction, laminage.

Techniques récentes

- Découpage au laser
- Matelassage aux ultrasons

2.2- AUTRES

Exemples : Métaux et alliages

- Structure des métaux et alliages.
- Classification électrochimique qualitative des métaux.
- Etude de la corrosion : micropiles en milieu salin et humide, traitements contre la corrosion.

3- COMPORTEMENT DES MATERIAUX

3.1- RESISTANCE DES MATERIAUX

*3.1.A : RESISTANCE DES TISSUS ET TEXTILES*

- Etude du comportement des tissus, analyse d'essais réalisés en laboratoire.
- Résistance des fils : traction, torsion.
- Arrachement : résistance des coutures.
- Comportement au pochage.

*3.1.B : SOLLICITATIONS SIMPLES*

- Sollicitations simples et déformations correspondantes
- Exploitation de la fiche technique d'un matériau

3.2- ENTRETIEN DES TISSUS

*3.2.A : LESSIVES, ADOUCISSANTS ET DETACHANTS*

- Composition chimique
- Mode d'action :
  - interaction tache/détergent
  - interaction fibre/détergent

*3.2.B : ALTERATION DES COLORANTS ET DES PIGMENTS* **:**

- Action des UV, de l'air, des détergents.

4- COULEUR

4.1- ORIGINES ET MESURE

*4.1.A : PERCEPTION DE LA COULEUR*

- Structure de l'œil, rôles de la rétine et du cerveau.
- Eclairage et métamérisme : influence de l'éclairage sur les couleurs perçues, différences de rendu des couleurs.
- Procédés d'éclairage.

*4.1.B : MESURE DE LA COULEUR*

- La lumière :
  - dispersion de la lumière, notion de longueur d'onde.
  - sources de lumière naturelles et artificielles :spectres d'émission, température de couleur, efficacité lumineuse.
- Colorimétrie :
  - détermination précise d'une couleur (longueur d'onde, luminance, pureté)
  - espace des couleurs :
  - fidélité des couleurs en infographie
- Production des couleurs :
  - absorption et réflexion de la lumière.
  - synthèses additive et soustractive.
  - phosphorescence.

4.2- LES MATERIAUX DE LA COULEUR

*4.2.A : COLORANTS NATURELS ET SYNTHETIQUES*

- historique, structure des colorants
- interaction lumière-matière
- colorants sublimables

*4.2.B : PIGMENTS NATURELS ET SYNTHETIQUES*

- historique
- pigments interférentiels, thermochromiques
- iridescence

*4.2.C : LA TEINTURE : CLASSIFICATION TINCTORIALE DES COLORANTS*

- coloration directe
- technique du mordançage
- teinture en cuve

5- TOUCHER

- Etude de la perception des textures
- Récepteurs sensoriels de la peau
- Sens du toucher

6- IMAGE

6.1- RESOLUTION DE L'IMAGE

- Différences entre image bitmap et image vectorielle
- Principe de fonctionnement d'un scanner, d'un appareil photo numérique (dispersion prismatique, capteur CCD…)
- Réglage de la résolution du scanner en fonction de la destination de l'image (affichage WEB, impression journal, impression magazine, impression jet d'encre)

**6.2- Gestion des couleurs de l'image**

- Synthèses additive et soustractive : reproduction d'images par un moniteur, par une imprimante …
- Espaces colorimétriques (RVB, CMJN, Lab)

- Différences entre les périphériques RVB (scanner, moniteur, imprimante) : représentation et comparaison à l'aide du diagramme de chromaticité
- Etalonnage du moniteur
- Choix d'un espace de travail dans un logiciel de traitement de l'image (conversion de profils…)
- Différence d'affichage entre les systèmes informatiques présents sur le marché.
- Notion de profil colorimétrique (explication du fonctionnement d'un colorimètre, optimisation du respect des couleurs dans la chaîne graphique)

**6.3- Formats de fichier**

- TIFF, EPS, DCS, PDF, PICT, JPEG, GIF… : avantages et inconvénients, taille physique des fichiers, principe de la compression (LZW, jpeg…)
- WEB, impression : choix du format idoine.

**6.4- Hardware**

- Microprocesseur, Ram , Rom, mémoire cache, mémoire virtuelle (optimisation pour l'utilisation d'un logiciel de traitement de l'image)

## S 9 : FRANÇAIS

L'enseignement du français dans les sections de techniciens supérieurs « design d'espace » se réfère aux dispositions de l'arrêté du 30 mars 1989 (BOEN n° 21 du 25 mai 1989) fixant les objectifs, les contenus de l'enseignement et le référentiel des capacités du domaine de l'expression française pour les brevets de technicien supérieur.

## S 10 : LANGUE VIVANTE ETRANGERE

### 1. OBJECTIFS

Étudier les langues vivantes étrangères contribue à la formation intellectuelle et à l'enrichissement culturel de l'individu.

Pour l'étudiant de BTS, cette étude est une composante de la formation professionnelle et la maîtrise de langues vivantes étrangères est une compétence indispensable à l'exercice de la profession.

Sans négliger aucun des quatre savoir-faire linguistiques fondamentaux (comprendre, parler, lire et écrire la langue vivante étrangère), on s'attachera à développer plus particulièrement les compétences orales dans une langue de communication générale tout en satisfaisant les besoins spécifiques à l'utilisation de la langue vivante dans l'exercice du métier.

### 2. COMPETENCES FONDAMENTALES

| | |
|---|---|
| Compréhension de l'oral | 1. Compréhension de l'essentiel d'un message bref et prévisible (ordres, consignes, messages téléphoniques…)<br>Compréhension et traitement d'informations à caractère professionnel ou général (prélèvement, classement, résumé) dans des messages plus longs (prise de messages téléphoniques. |
| Compréhension de l'écrit | 1. Compréhension de l'essentiel d'un message (contexte et points cruciaux). Repérer les éléments essentiels à la compréhension pour élaguer le document.<br>2. Prélever des informations nécessaires à une réutilisation, les classer, les synthétiser.<br>3. Exploiter des sources d'informations multiples afin de sélectionner les informations pertinentes et en faire la synthèse.<br>4. Perception des éléments implicites du message et interprétation.<br><br>Documents supports :<br>Documentation en langue étrangère afférente aux domaines techniques et commerciaux (notices, documentation professionnelle, article de presse, courrier, fichier informatisé ou non…) |
| Production orale | 1. Reproduction, reformulation d'un renseignement, d'un message simple.<br>2. Production et transmission de messages simples et compréhensibles.<br>3. |
| Production écrite | 1. Prendre des notes.<br>2. Production de messages simples, compréhensibles (lettres, messages, brefs rapports).<br>3. Rendre compte d'éléments prélevés à l'écrit ou/et à l'oral. |

### 3. CONTENUS

3. 1 Grammaire
La maîtrise opératoire des éléments morphologiques et syntaxiques figurant au programme des classes de première et terminale constitue un objectif raisonnable. Il conviendra d'en assurer la consolidation et l'approfondissement.

3. 2 Lexique
On réactivera le vocabulaire élémentaire de la langue de communication et le programme de second cycle des lycées.
C'est à partir de cette base indispensable que l'on pourra diversifier les connaissances en fonction notamment des besoins spécifiques de la profession, sans que ces derniers n'occultent le travail indispensable concernant l'acquisition du lexique plus général lié à la communication courante.

3. 3 Éléments culturels
Outre les particularités culturelles liées au domaine professionnel dans les différentes langues étudiées (écriture des dates, unités monétaires, abréviations, heure,…), on s'attachera à développer chez le futur technicien supérieur la connaissance des pays dont il étudie la langue, connaissance indispensable à une communication efficace qu'elle soit limitée ou non au domaine professionnel.

# Annexe 2

## Stage, relations avec l'entreprise

Le design de mode, textile et environnement comprend plusieurs domaines professionnels : l'habillement, l'accessoire, l'environnement maison, la production textile, l'automobile, la cosmétique, les tendances, etc.

Durant ce cycle de formation, l'étudiant doit :
- recevoir une information générale sur les domaines professionnels qui constituent le design de mode, le design textile et le design d'environnement ;
- prendre contact avec la réalité professionnelle ;
- définir un choix et justifier ses motivations en accord avec ses capacités et son projet professionnel ;
- s'initier aux fonctionnements et aux champs d'application spécifiques de chaque domaine ;
- connaître les phases qui gèrent la mise en œuvre d'un produit.

C'est avec les enseignements croisés vécus dans l'établissement de formation, en relation avec les réalités constatées en milieu professionnel que l'étudiant va s'initier à son futur métier, tisser le début d'un réseau relationnel nécessaire pour engager sa vie professionnelle ou sa poursuite d'études.

**1. : information générale**

*Contenu :*

L'étudiant reçoit en début de formation une information sur le design de mode, le design textile et le design d'environnement (champs d'application, spécificités de chaque métier, savoir-faire, déontologie professionnelle, conventions et usages...)

*Modalités :*

Cette information peut être effectuée :
- dans l'établissement scolaire, sous la forme de conférences débats avec des personnalités professionnelles extérieures, invitées par l'équipe pédagogique ;
- à l'extérieur, sous la forme de visites d'entreprises ou de colloques.

Faisant suite aux informations professionnelles reçues, l'étudiant devra réaliser un dossier de présentation en faisant ressortir sa réflexion personnelle. Ce dossier sera remis à l'équipe pédagogique.

**2. : stage dans une entreprise de design de mode, de design textile ou de design d'environnement :**

L'étudiant effectue un stage de quatre à six semaines en entreprise dans un des domaines du design de mode, de textile et d'environnement.

*Contenu :*

Le stage permet à l'étudiant de prendre connaissance, sous forme d'étude de cas :
- de la réalité professionnelle du domaine choisi ;
- du schéma d'une entreprise ;
- de l'approche en vraie grandeur des méthodes et de l'organisation du travail (hiérarchie verticale et horizontale, mode de fonctionnement, travail individuel et travail en équipe, niveau de responsabilité...)

*Modalités :*

L'étudiant choisit le domaine dans lequel il veut réaliser son stage après avoir justifié ses motivations auprès de l'équipe pédagogique et en liaison avec la structure d'organisation des stages.

*Choix de l'entreprise :*

L'entreprise est proposée par l'étudiant, en accord avec l'équipe pédagogique et la structure d'organisation des stages de l'établissement. Elle doit impérativement :
- offrir une structure capable d'assurer l'accueil et le suivi de l'étudiant stagiaire tels qu'ils sont définis dans la convention de stage ;
- garantir la collaboration de formation entre l'établissement scolaire et l'entreprise par l'intermédiaire d'un tuteur, telle qu'elle est définie dans **l'annexe pédagogique** jointe à la convention de stage.

Après le stage et sous la double tutelle de l'équipe et du correspondant de l'entreprise, l'étudiant devra remettre un dossier écrit et visuel qu'il présentera oralement. Cette présentation sera évaluée lors de l'épreuve de projet professionnel (unité 4.2).
Ce dossier consiste en un document de synthèse d'une dizaine de page (hors annexes éventuelles), présentant l'entreprise d'accueil, le déroulement du stage, la mission de stage, les activités conduites et mettant en évidence les réflexions et les conclusions suscitées par l'expérience (tout en respectant le caractère confidentiel des activités spécifiques de l'entreprise).

Le stage est obligatoire pour les étudiants relevant d'une préparation par la voie scolaire, par la voie de l'apprentissage, par la voie de la formation continue.
Ce stage, organisé avec le concours des milieux professionnels, est placé sous le contrôle des autorités académiques dont relève l'étudiant et, le cas échéant, des services culturels français du pays d'accueil pour un stage à l'étranger ; il est effectué obligatoirement dans une ou plusieurs entreprises, publiques ou privées, françaises ou étrangères, dans une administration ou une collectivité locale françaises.

Chaque période de stage en entreprise fait l'objet d'une convention entre l'établissement fréquenté par l'étudiant et la ou les entreprise(s) d'accueil. Cette convention est établie conformément aux dispositions en vigueur (circulaire du 30 octobre 1959, BOEN n°24 du 14 décembre 1959 et du 26 mars 1970, BOEN n°17 du 23 avril 1970). Toutefois, cette convention pourra être adaptée pour tenir compte des contraintes du pays d'accueil.
Pendant le stage, l'étudiant a obligatoirement la qualité d'étudiant stagiaire et non de salarié.

Les périodes de stage sont placées sous la responsabilité de l'équipe pédagogique dans son ensemble ; celle-ci est responsable de leur mise en place, de leur suivi et de l'exploitation qui en est faite.
Au cours du stage, les étudiants sont suivis et visités par les professeurs de la section qui réserveront leur horaire d'enseignement à cet effet.

En fin de stage, un certificat attestant la présence de l'étudiant lui est remis par le responsable de l'entreprise ou son représentant. L'ensemble des certificats est exigé au moment de l'inscription du candidat. Un candidat qui n'aurait pas présenté les pièces ne serait pas admis à passer l'épreuve de projet professionnel (U. 4).
Un candidat qui, pour une raison de force majeure dûment constatée, n'aurait effectué qu'une partie du stage obligatoire, pourra être autorisé par le recteur à se présenter à l'épreuve, le jury étant tenu informé de la situation.

**Voie de l'apprentissage**

Pour les apprentis, les certificats de stage sont remplacés par la photocopie du contrat de travail ou par une attestation de l'employeur confirmant le statut du candidat comme apprenti dans son entreprise.

Ces candidats rédigent un rapport dans le même esprit que celui des candidats scolaires.

**Voie de la formation continue**

*En situation de première formation ou en situation de reconversion :*

La durée de stage (4 à 6 semaines) s'ajoute aux durées de formation dispensée dans le centre de formation continue.
Les modalités sont identiques à celles des candidats « voie scolaire », à l'exception des points suivants :
- la recherche de l'entreprise d'accueil peut être assurée par l'organisme de formation ;
- le stagiaire peut avoir la qualité de salarié d'un autre secteur professionnel.

*En situation de perfectionnement :*

Les modalités sont identiques à celles des candidats « voie scolaire », à l'exception du point suivant :
- le certificat de stage peut être remplacé par un ou plusieurs certificats de travail attestant que l'intéressé a occupé des activités relevant du design d'espace en qualité de salarié à plein temps pendant six mois au cours de l'année précédant l'examen ou à temps partiel pendant un an au cours des deux années précédant l'examen.

Ces candidats rédigent un rapport sur leurs activités professionnelles dans le même esprit que celui des candidats scolaires.

***Lorsque la préparation au diplôme s'effectue dans le cadre d'un contrat de travail de type particulier, le stage obligatoire est inclus dans la période de formation dispensée en milieu professionnel si les activités effectuées sont en cohérence avec les exigences du référentiel et conformes aux objectifs et aux modalités générales définis ci-dessus.***

**Candidats ayant occupé pendant 3 ans au moins à la date du début des épreuves un emploi dans un domaine professionnel correspondant aux finalités du brevet de technicien supérieur design de mode, textile et environnement :**

Les modalités sont identiques à celles des candidats « voie scolaire », à l'exception du point suivant :
- le certificat de stage peut être remplacé par un ou plusieurs certificats de travail attestant que l'intéressé a été occupé dans les activités professionnelles du secteur considéré.

Ces candidats rédigent un rapport sur leurs activités professionnelles dans le même esprit que celui des candidats scolaires.

## Durée du stage :

Durée normale : 4 à 6 semaines.
Durée minimum exigée dans le cadre d'une formation aménagée : 3 semaines.
Durée minimum exigée en formation continue dans le cas d'une décision de positionnement : 3 semaines.
(Pour les candidats qui suivent une formation réduite, l'organisation du stage doit être arrêtée d'un commun accord entre le chef d'établissement, le candidat et l'équipe pédagogique.)

Toutefois, les candidats qui produisent une dispense de l'unité 4.2 (notamment au titre de la validation des acquis de l'expérience) ne sont pas tenus d'effectuer de stage.

## Organisation de la session d'examen :

Le recteur fixe la date à laquelle le(s) certificat(s) de stage, le certificat de travail, le document de synthèse doivent être remis au service chargé de l'examen.

### Candidats en formation à distance

Les candidats relèvent, selon leur statut (voies scolaire, de l'apprentissage, de la formation continue), de l'un des cas précédents.

### Candidats ayant échoué à une session antérieure de l'examen

Les candidats ayant échoué à une session antérieure de l'examen peuvent, s'ils le jugent nécessaire au vu des éléments de note et du regard portés par le jury sur l'unité 4.2, soit modifier leur rapport, soit effectuer une nouvelle période de stage en entreprise en vue d'élaborer un nouveau rapport.

Les candidats apprentis redoublants peuvent présenter à la session suivant celle au cours de laquelle ils n'ont pas été déclarés admis :
- soit leur contrat d'apprentissage initial, prorogé pendant un an ;
- soit un nouveau contrat conclu avec un autre employeur (en application des dispositions de l'article L.117-9 du code du travail).

# Annexe 3

## Horaires

*Annexe 3*

Horaires

Formation initiale sous statut scolaire

| | BTS 1 | BTS 2 | Total horaire sur les deux ans calculé sur la base de 30 semaines par an (à titre indicatif) |
|---|---|---|---|
| **ENSEIGNEMENTS OBLIGATOIRES** | | | |
| Français | 2 | 2 | 120 |
| Philosophie | 0 | 2* | 60 |
| Langue vivante étrangère 1 | 1+ (1a) | 1+ (1a) | 120 |
| Sciences physiques | 1+ (1a) | 1+ (1a) | 120 |
| Économie et gestion | 2 | 2 | 120 |
| Expression plastique | 3 + (2a) | 0 + (4a) | 270 |
| Culture design | 3 | 2 | 150 |
| Laboratoire de création et de conception | 3 + (8a**) + (2b) | 3*+ (8a**) + (2b) | 780 |
| Technologies | 1 + (2a***) | 1 + (2a***) | 180 |
| **ENSEIGNEMENTS FACULTATIFS** | | | |
| Langue vivante étrangère 2 | 0 + (1) | 0 + (1) | 60 |
| Approfondissement sectoriel (c) | 0 | 0 + (2) | 60 |
| TOTAL DES HEURES D'ENSEIGNEMENT : | | | |
| Obligatoires | 32 | 32 | 1920 |
| Facultatives | 1 | 3 | 120 |

(a) travaux dirigés
(b) travaux pratiques consacrés aux « ateliers » avec l'intervention de professeurs d'ateliers et de professionnels
(c) des modules d'approfondissement (liste à proposer) pourront être mis en place afin de tenir compte des spécificités du contexte local et du terrain de stage choisi par l'étudiant ; une épreuve facultative donnera lieu à une mention sur le diplôme.

* En plus des deux heures de philosophie en 2e année, une heure de philosophie sera dispensée en co-animation en laboratoire de création et de conception sur les 3 heures en classe entière.
** En option « mode », 20% du temps sera consacré à la communication de mode.
*** En option « mode », une heure est à consacrer à la « technologie fondamentale et appliquée à la fabrication ».

# Annexe 4

## Règlement d’examen

| | | | voie scolaire, apprentissage, formation professionnelle continue dans les établissements publics et privés, enseignement à distance et candidats justifiant de 3 ans d'expérience professionnelle | | formation professionnelle continue dans les établissements publics habilités |
|---|---|---|---|---|---|
| **Épreuves** | **unité** | **coef** | **forme ponctuelle** | **durée** | **évaluation en cours de formation** |
| ***Epreuves obligatoires*** | | | | | |
| **E1 Français** | U. 1 (e) | 3 | écrit | 4 h | 4 situations d'évaluation |
| **E2 Langue vivante étrangère 1** (a) (b) | U. 2 (e) | 2 | oral | 0 h 20 | 2 situations d'évaluation |
| **E3 Sciences physiques** | U. 3 (e) | 2 | écrit | 1 h 30 | 2 situations d'évaluation |
| **E4 Projet** | U. 4 | 11 | | | |
| Sous épreuve : Projet professionnel<br>Cas concret (ou hypothèse professionnelle)<br>Économie et gestion<br>Philosophie | U. 4.1 | 10 | oral (soutenance) | 0 h 30 | Ponctuel (oral) |
| Sous épreuve : Rapport de stage ou d'activités professionnelles | U. 4.2 | 1 | oral (soutenance) | 0 h 10 (d) | Ponctuel (oral) |
| **E5 Dossier personnel** (b) | U. 5 | 6 | oral (soutenance) | 0 h 30 (b) | 1 situation d'évaluation |
| **E6 Culture design et Technologie** | U. 6 (e) | 6 | | | |
| Sous épreuve : Culture design | U. 6.1 (e) | 3 | écrit | 3 h | 1 situation d'évaluation |
| Sous épreuve : Technologies | U. 6.2 (e) | 3 | écrit | 3 h | 1 situation d'évaluation |
| ***Epreuves facultatives*** | | | | | |
| **EF1 Langue vivante étrangère** (a) (b) | UF. 1 | | Oral | 0 h 20 | Ponctuel (oral) |
| **EF2 Approfondissement sectoriel** (c) | UF. 2 | | oral (soutenance) | 0 h 15 (d) | Ponctuel (oral) |

(a) La langue vivante étrangère facultative est différente de la langue vivante étrangère obligatoire.
(b) Précédée d'un temps égal de préparation.
(c) Mention sur le diplôme.
(d) La sous épreuve « rapport de stage ou d'activités professionnelles » et l'épreuve facultative « approfondissement sectoriel » se déroulent dans le prolongement de la sous épreuve « projet professionnel »
(e) Ces unités sont communes aux deux options. Les titulaires de ces unités sont dispensés de les présenter à nouveau s'ils souhaitent obtenir le diplôme de l'autre option.

# Annexe 5

## Définitions des épreuves ponctuelles et des situations d'évaluation en cours de formation

**E1 – Français (U. 1)**
***Coefficient 3***

## Objectifs

L'objectif visé est de certifier l'aptitude des candidats à communiquer avec efficacité dans la vie courante et la vie professionnelle.

L'évaluation sert donc à vérifier les capacités du candidat à :
- communiquer par écrit ou oralement ;
- s'informer, se documenter ;
- appréhender un message ;
- réaliser un message ;
- apprécier un message ou une situation.

(Arrêté du 30 mars 1989 – BO n° 21 du 25 mai 1989.)

## Formes de l'évaluation

- **Contrôle ponctuel *: épreuve écrite, durée 4 h***

(cf. annexe III de l'arrêté du 30 mars 1989 – BO n° 21 du 25 mai 1989.)

- **Contrôle en cours de formation**

L'unité de français est constituée de ***quatre situations d'évaluation*** de poids identiques :
- deux situations relatives à l'évaluation de la capacité du candidat à appréhender et réaliser un message écrit ;
- deux situations relatives à la capacité du candidat à communiquer oralement.

*1°) Première situation d'évaluation (durée indicative : 2 heures) :*

a) Objectif général :
Évaluation de la capacité du candidat à appréhender et réaliser un message écrit.

b) Compétences à évaluer :
- respecter les contraintes de la langue écrite ;
- appréhender et reformuler un message écrit (fidélité à la signification globale du texte et pertinence dans le relevé de ses éléments fondamentaux) ;
- réaliser un message écrit cohérent (pertinence par rapport à la question posée, intelligibilité, précision des idées, pertinence des exemples, valeur de l'argumentation, exploitation opportune des références culturelles et de l'expérience personnelle, netteté de la conclusion).

c) Exemple de situation :
- résumer par écrit un texte long (900 mots environ) portant sur un problème contemporain ;
- le commenter en fonction de la question posée et du destinataire.

*2°) Deuxième situation d'évaluation (durée indicative : 2 heures) :*

a) Objectif général :
Évaluation de la capacité du candidat à appréhender et réaliser un message écrit.

b) Compétences à évaluer :
- respecter les contraintes de la langue écrite ;
- synthétiser des informations : fidélité à la signification des documents, exactitude et précision dans leur compréhension et leur mise en relation, pertinence des choix opérés en fonction du problème posé et de la problématique retenue par le candidat, cohérence de la problématique comme de la production (classement et enchaînement des éléments, équilibre des parties, densité du propos, efficacité du message) ;
- apprécier un message et présenter un point de vue brièvement argumenté.

c) Exemple de situation :
- réalisation d'une synthèse de documents à partir de plusieurs documents (4 ou 5) de nature différente (textes littéraires, textes non littéraires, messages graphiques, tableaux statistiques…) centrés sur un problème précis et dont, chacun est daté et situé dans son contexte. Cette synthèse est suivie d'une brève appréciation ou proposition personnelle liée à la fois aux documents de synthèse et au destinataire.

*3°) Troisième situation d'évaluation (durée indicative : 30 minutes) :*

a) Objectif général :
Évaluation de la capacité du candidat à communiquer oralement.

b) Compétences à évaluer :
- s'adapter à la situation (maîtrise des contraintes de temps, de lieu, d'objectif et d'adaptation au destinataire (choix des moyens d'expression appropriés, prise en compte de l'attitude et des questions du ou des interlocuteurs) ;
- organiser un message oral : respect du sujet, structure interne du message (intelligibilité, précision et pertinence des idées, valeur de l'argumentation, netteté de la conclusion, pertinence des réponses…).

c) Exemple de situation :
A partir d'un dossier qui aura été fourni au préalable et qui portera soit sur une question d'actualité soit sur une situation professionnelle, présenter un relevé de conclusions et répondre, au cours d'un entretien, aux questions d'un ou, éventuellement, plusieurs interlocuteurs. Le dossier peut être constitué de documents de même nature (ex : revue de presse) ou de documents de nature divers, textuels et non textuels tels qu'organigrammes, tableaux statistiques, schémas, graphiques, diagrammes, images…)

*4°) Quatrième situation d'évaluation (durée indicative : 30 minutes) :*

a) Objectif général :
Évaluation de la capacité du candidat à communiquer oralement.

b) Compétences à évaluer :
- s'informer, se documenter ;
- analyser une situation, une expérience, des données ; en établir une synthèse ;
- faire le point au cours d'une discussion ou d'un débat ; dégager des conclusions ;
- s'adapter à un contexte de communication ;
- utiliser un langage approprié.

c) Exemple de situation :

- compte-rendu oral d'une activité professionnelle (stage en entreprise par exemple) ou d'une activité culturelle (compte-rendu de lecture, de spectacle, de visite d'une exposition…) suivi d'un entretien ;
- animation d'un groupe de réflexion et rédaction de la synthèse finale.

**E2 – Langue vivante étrangère (U. 2)**
***Coefficient 2***

## Objectifs

L'épreuve a pour but d'évaluer :
- la compréhension de la langue vivante étrangère orale et éventuellement écrite ;
- l'expression orale dans la langue vivante étrangère ;

## Formes de l'évaluation

- **Contrôle ponctuel** : ***Épreuve orale, durée 20 minutes, temps de préparation 20 minutes***

L'épreuve se décompose ainsi :
- présentation personnelle du candidat et entretien sur son expérience professionnelle (stage en entreprise, activités professionnelles…) en langue vivante étrangère ;
- entretien en langue vivante étrangère sur la base d'un document écrit, audio ou vidéo, en relation plus ou moins directe avec le domaine professionnel.

- **Contrôle en cours de formation :**

L'unité de langue vivante étrangère est constituée de ***deux situations d'évaluation*** correspondant aux deux capacités :

- compréhension de la langue vivante étrangère orale et écrite ;
- expression orale dans la langue vivante étrangère.

*1) Première situation d'évaluation : compréhension orale et écrite*

a) Deux écoutes d'un document enregistré audio ou vidéo dont la longueur n'excédera pas deux minutes et dont le candidat rendra compte en langue vivante étrangère. La maîtrise de l'expression orale ne sera pas évaluée dans cette partie de l'épreuve. Si le candidat a trop de difficulté à rendre compte du document en langue étrangère, il pourra le faire en français.
b) Vérification en français (compte rendu par exemple) d'un document écrit relatif à la spécialité (5 à 10 minutes).

*2) Deuxième situation d'évaluation : expression orale*

Évaluation de la capacité à s'exprimer oralement en langue vivante étrangère de façon pertinente et intelligible. Le support proposé permettra d'évaluer l'aptitude à dialoguer en langue vivante étrangère dans une situation en relation plus ou moins directe avec le domaine professionnel au moyen de phrases simples, composées et complexes.

Le candidat devra faire preuve des compétences suivantes :

- mobilisation des acquis ;
- aptitude à la reformulation juste et précise ;
- aptitude à combiner des éléments acquis en cours de formation en énoncés pertinents et intelligibles ;
- exigences lexicales et grammaticales (cf. programme pour le second cycle.

**E3 – Sciences physiques (U. 3)**
***Coefficient 2***

## Objectifs

L'évaluation en sciences physiques a pour objet :
- d'apprécier la solidité des connaissances des candidats et de s'assurer de leur aptitude au raisonnement et à l'analyse correcte d'un problème en rapport avec des activités professionnelles ;
- de vérifier leur connaissance du matériel scientifique et des conditions de son utilisation ;
- de vérifier leur capacité à s'informer et à s'exprimer par écrit sur un sujet scientifique.

## Formes de l'évaluation

- **Contrôle ponctuel : *Epreuve écrite, durée 1 h 30***

Le sujet de sciences physiques comporte deux ou trois exercices qui portent sur des parties différentes du programme et doivent rester proches de la réalité professionnelle.

Aucun sujet ne porte exclusivement sur une partie d'un programme antérieur, mais on ne s'interdit pas, si cela s'avère nécessaire, de faire appel à toute connaissance acquise antérieurement et supposée connue.

Chaque exercice comporte une part d'analyse d'une situation expérimentale ou pratique et des applications numériques destinées à tester la capacité du candidat de mener à bien, jusqu'à ses applications numériques, l'étude précédente. Une question de connaissance du cours peut éventuellement être glissée dans la progression graduée de chaque exercice.

Il convient d'éviter toute difficulté théorique et toute technicité excessives et recours important aux mathématiques.

La longueur et l'ampleur du sujet doivent permettre à un candidat moyen de traiter le sujet et le rédiger aisément dans le temps imparti.

En tête du sujet il sera précisé si la calculatrice est autorisée ou interdite lors de l'épreuve.

La correction de l'épreuve tiendra le plus grand compte de la clarté dans la conduite de la résolution et dans la rédaction de l'énoncé des lois, de la compatibilité de la précision des résultats numériques avec celle des données de l'énoncé (nombre de chiffres significatifs), du soin apporté aux représentations graphiques éventuelles et de la qualité de la langue française dans son emploi scientifique.

- **Contrôle en cours de formation**

Le contrôle en cours de formation comporte **deux situations d'évaluation**, de poids identique, situées respectivement dans la seconde partie et en fin de formation et qui respectent les points ci-après :
- Ces situations d'évaluation sont écrites ; chacune a pour durée 1 heure 30 et est notée sur 20 points.
- Les situations d'évaluation comportent des exercices dans lesquels il convient d'éviter toute difficulté théorique excessive et recours important aux mathématiques.
- Les contenus abordés ont comme point de départ des situations professionnelles en rapport avec la définition de l'unité.
- La longueur et l'ampleur du sujet doivent permettre à un candidat moyen de traiter le sujet et de le rédiger posément dans le temps imparti.
- L'utilisation des calculatrices pendant chaque situation d'évaluation est autorisée dans les conditions définies par la réglementation en vigueur relative aux examens et concours relevant de l'éducation nationale.
- La note finale sur vingt proposée au jury pour l'unité est la moyenne, arrondie au demi point, des notes résultant des deux situations dévaluation.

**E4 – Epreuve de projet (U. 4.1 et U. 4.2)**
***Coefficient 11***

U. 4.1 - Projet professionnel : coefficient 10.
Projet (cas concret ou hypothèse professionnelle).
Économie et gestion.
Philosophie.
U. 4.2 - Rapport de stage ou d'activités professionnelles : coefficient 1.

**U. 4.1 – Projet professionnel**

## Objectifs

Cette sous-épreuve a pour but d'articuler les différentes hypothèses professionnelles du projet; elle est destinée à apprécier l'aptitude du candidat à :

- repérer, choisir, analyser une (des) situation(s) réelles ou vraisemblables ;
- contextualiser cette ou ces situations professionnalisante(s) ;
- mettre en œuvre les démarches et les outils spécifiques nécessaires au développement du (des) projet(s) ;
- soutenir oralement ce (ces) projet(s) en rendant compte des questionnements rencontrés.

## Forme de l'évaluation

- **Contrôle ponctuel : *Épreuve orale, durée : 30 minutes***

**Modalités**
L'épreuve prend appui sur un (des) cas concret(s) et / ou une (des) hypothèse(s) professionnelle(s).
La communication se fait sous forme d'un dossier composé de documents visuels, tactiles et rédactionnels.
Les aspects techniques, économiques et de gestion sont traités et rassemblés dans un document accompagnant le développement du projet ou de sa finalité d'ensemble, selon un sujet qui aura été formulé en accord avec le professeur de philosophie de telle sorte qu'il soit à la fois conforme au programme et en adéquation avec le ou les projet(s) du candidat.
Les questions relatives à ces études sont posées par les membres du jury.
Le candidat doit pouvoir répondre dans ces disciplines à des questions annexes se rapportant aux programmes.
Le travail doit être mené dans une optique de cas concret(s) et / ou d'hypothèse(s) professionnelle(s) dans le courant de la deuxième année de formation et sur un temps d'environ deux mois.

**Évaluation**
Cette épreuve est évaluée par un jury composé de professeurs (intervenant en laboratoire de création et de conception, en économie et gestion, en philosophie) et de professionnels.

Sont évalués les différents aspects du projet :

- la réflexion constitutive de la démarche ;
- la créativité qui en est issue ;
- la prise en compte d'une culture technologique et de ses aspects techniques ;
- les notions de gestion.

Il est tenu compte de la qualité de la soutenance, liée à la présentation du dossier.

**Conditions particulières**

- Candidats en situation de perfectionnement : le projet sera réalisé soit pendant le stage, soit dans le cadre de l'activité professionnelle précédant le stage.
- Candidats ayant occupé pendant trois ans au moins à la date des épreuves un emploi dans le domaine professionnel correspondant au BTS postulé : le projet sera réalisé dans l'année précédant l'épreuve.

**U. 4.2 – Rapport de stage et d'activités professionnelles**

## Objectifs

Cette sous-épreuve a pour but de valider la compréhension de l'entreprise et de son domaine d'activité par le candidat au travers de la rédaction de son rapport de stage ou d'activités professionnelles.

## Formes de l'évaluation

- **Contrôle ponctuel : *Épreuve orale, durée : 10 minutes***

**Modalités**
A partir de son rapport, le candidat rend compte oralement de son activité. Des questions peuvent être posées au candidat.
L'entretien se déroule à la suite de l'épreuve de projet professionnel, devant le même jury.

**Évaluation**
- Qualité du document.
- Esprit de synthèse.
- Capacités d'expression orale du candidat.
- Pertinence de l'argumentation lors de l'entretien avec le jury.

*La date de remise du dossier professionnel et du rapport de stage ou d'activités professionnelles est fixée par le recteur.*

**E5 – Dossier personnel (U. 5)**
***Coefficient 6***

## Objectifs

Cette épreuve est destinée à apprécier les dimensions personnelles, sensibles, créatives et plastiques du candidat.

## Formes de l'évaluation

- **Contrôle ponctuel : *épreuve orale, durée : 30 minutes (préparation : 30 minutes)***

**Modalités**
Sont présentés dans le dossier :
- des recherches et des productions réalisées au cours de la formation.

**Évaluation**
Cette épreuve est évaluée par un jury composé de professionnels et de professeurs intervenant dans le laboratoire de création et de conception, en Expression plastique et Technologies.

Sont évaluées :
- les qualités de recherches créatives ;
- les qualités plastiques et sensibles ;
- l'aptitude à explorer et à intégrer une culture technologique à des fins créatives ;
- l'engagement personnel ;
- la démarche de création ;
- le regard critique ;
- la qualité et la richesse de l'argumentation.

- **Contrôle en cours de formation**

Cette épreuve est constituée d'**une situation d'évaluation :** (l'épreuve se déroule au cours du premier semestre de la deuxième année de formation.)

*Sous-épreuve orale : présentation durée de 15 à 30 minutes, coefficient 6*

Le candidat présente un dossier portant sur des travaux issus du laboratoire de création et de conception. Le dossier sera limité à une trentaine de planches auxquelles seront ajoutées des échantillons (manipulations créatives, impression, maille, etc.) L'infographie et les connaissances de technologie sont interrogées, intégrées et problématisées à tous les stades de recherches et de création.

Sont évaluées les capacités à :
- interroger et développer les différentes pistes de recherches (thématique(s), tendances, gammes, etc.) ;
- faire émerger un processus de conception créative ;
- exprimer des transversalités par un repérage des courants actuels de mode, de design d'objets et d'environnement ;
- élaborer et communiquer visuellement ses intentions ;
- articuler des éléments relevant de l'expression plastique avec les orientations du dossier personnel ;
- communiquer et à articuler les différentes phases d'une démarche.

Cette situation est évaluée par un jury composé de professeurs intervenant en laboratoire de création et de conception et de professionnels.
A l'issue de la situation d'évaluation, dont le degré d'exigence est équivalent à celui requis dans le cadre de l'épreuve ponctuelle correspondante, l'équipe pédagogique de l'établissement de formation adresse au jury une fiche d'évaluation du travail réalisé par le candidat.
Le jury pourra éventuellement demander à avoir communication des supports de la situation d'évaluation. Ces documents seront tenus à la disposition du jury et de l'autorité rectorale pour la session considérée et jusqu'à la session suivante. Après examen attentif des documents fournis le cas échéant, le jury formule toute remarque et observation qu'il juge utile et arrête la note.

**Conditions particulières :**
- Candidats en situation de perfectionnement : les travaux d'expression plastique ne sont pas exigés.
- Candidats ayant occupé pendant trois ans au moins à la date du début des épreuves un emploi dans un domaine correspondant au BTS postulé : le dossier est constitué de travaux professionnels réalisés l'année de l'examen.

*La date de remise du dossier de travaux personnels est fixée par le recteur.*

**E6 – Culture design et Technologies (U6)**
***Coefficient 6***

U. 6.1 – Culture design : coefficient 3
U. 6.2 – Technologies : coefficient 3

## Objectifs

Cette épreuve est destinée à vérifier l'aptitude du candidat à :
- analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ;
- comprendre et repérer les articulations des signes propres aux domaines du design de mode et du design textile - matériaux - surface, en relation avec l'ensemble des productions relevant des arts appliqués ;
- faire émerger des problématiques en s'appuyant sur les référents culturels et technologiques de l'ensemble du champ disciplinaire ;
- communiquer par écrit.

## Formes de l'évaluation

- ***Contrôle ponctuel : épreuve écrite, durée : 6 heures***

**Modalités**
Deux séries de trois (ou plus) documents iconiques et éventuellement textuels, accompagnés d'une demande, sont proposées au candidat. Sur les trois documents, au moins deux sont issus du champ disciplinaire spécifique (design de mode ou design textile – matériaux – surface). Le candidat est invité à choisir une des deux séries de documents à partir de laquelle il rédige deux commentaires argumentés distincts, l'un en réponse à la problématique de culture design, l'autre relatif à la problématique de culture technologique (l'argumentaire technologique peut être éventuellement accompagné de croquis).
Le candidat choisit l'ordre dans lequel il traite chacun des deux domaines.
Les deux copies (de culture design et de culture technologique) seront évaluées séparément et donneront lieu à deux notes distinctes.

**Évaluation**
Sont évaluées les capacités :
- d'analyse et de réflexion,
- d'articulation et de hiérarchisation des savoirs,
- de pertinence de la réponse,
- de maîtrise de l'expression écrite.

- ***Contrôle en cours de formation***

Cette épreuve est constituée de **deux situations d'évaluation :**

*1°) Première situation : forme écrite, durée deux heures, coefficient 2.*
Le candidat doit procéder par écrit à l'analyse comparée de plusieurs documents iconiques, éventuellement accompagnés de textes. Les documents servant de support à l'épreuve sont choisis parmi les divers champs de la création.
**Évaluation**
L'évaluation porte sur les savoirs en Culture design et en Technologies.
Sont évaluées :
- l'articulation et la hiérarchisation des savoirs ;
- la maîtrise de l'expression écrite, l'utilisation du vocabulaire spécifique.

*2°) Deuxième situation : coefficient 4.*
Le candidat doit réaliser une étude relevant de l'actualité du design, de la création contemporaine et de la question technologique. Cette étude met en évidence les qualités réflexives du candidat et peut porter sur une problématique, un thème, une œuvre… Elle se présente sous forme de dossier et est limitée à une dizaine de pages, hors iconographie. Elle doit être remise au professeur en fin de formation.
**Évaluation**
Sont évaluées :
- les capacités d'analyse et de synthèse.

A l'issue des situations d'évaluation, dont le degré d'exigence est équivalent à celui requis dans le cadre de l'épreuve ponctuelle correspondante, l'équipe pédagogique de l'établissement de formation adresse au jury une fiche d'évaluation du travail réalisé par le candidat.
Le jury pourra éventuellement demander à avoir communication des supports des situations d'évaluation. Ces documents seront tenus à la disposition du jury et de l'autorité rectorale pour la session considérée et jusqu'à la session suivante.
Après examen attentif des documents fournis le cas échéant, le jury formule toute remarque et observation qu'il juge utile et arrête la note.

***EF. 1 – Langue vivante étrangère 2 (UF. 1)***

## Objectifs

L'épreuve a pour but d'évaluer :
- la compréhension de la langue vivante étrangère orale et éventuellement écrite ;
- l'expression orale dans la langue vivante étrangère ;

## Formes de l'évaluation

- **Contrôle ponctuel *: épreuve orale facultative, durée 20 minutes, temps de préparation 20 minutes***

**Modalités**
L'épreuve se décompose ainsi :
- présentation personnelle du candidat et entretien sur son expérience professionnelle (stage en entreprise, activités professionnelles…) en langue vivante étrangère ;
- entretien en langue vivante étrangère sur la base d'un document écrit, audio ou vidéo, en relation plus ou moins directe avec le domaine professionnel.

***EF. 2 –Approfondissement sectoriel (UF. 2)***

## Objectifs

L'épreuve a pour but d'évaluer les acquis du candidat et sa culture dans le domaine d'approfondissement qu'il a choisi. Elle permet de vérifier ses capacités d'analyse et de synthèse, son sens critique et la pertinence de ses choix.

## Formes de l'évaluation

- **Contrôle ponctuel : *épreuve orale facultative, durée : 15 minutes***

***Modalités***
L'épreuve consiste en un entretien prenant appui sur un dossier de synthèse élaboré par le candidat.
Le dossier, qui peut être constitué de textes et de croquis personnels ainsi que de références et de documents iconographiques, ne doit pas excéder une dizaine de pages, format A4 maximum.

L'entretien se déroule à la suite de l'épreuve de projet professionnel, devant le même jury.

Le dossier est remis en même temps que celui de l'épreuve de projet professionnel.

# Annexe 6

## Tableaux de correspondance épreuves / unités

Tableau de correspondance entre les épreuves / unités des examens du **brevet de technicien supérieur « stylisme de mode »** définies par l'arrêté du 3 septembre 1997 et les épreuves / unités de l'examen du **brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement, option mode »** définies par le présent arrêté.

| Épreuves / unités du BTS « stylisme de mode » définies par l'arrêté du 3 septembre 1997 | | Épreuves / unités du brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement, option mode » définies par le présent arrêté | |
|---|---|---|---|
| Épreuves / sous-épreuves | Unités | Épreuves / sous-épreuves | Unités |
| - E1 Français | U. 1 | - E1 Français | U. 1 |
| - E2 Langue vivante étrangère 1 | U. 2 | - E2 Langue vivante étrangère 1 | U. 2 |
| - E3 Mathématiques – sciences<br>- Sous-épreuve : Mathématiques | U. 3<br>U. 3.1 | *Pas d'unité correspondante* | |
| - E3 Mathématiques – sciences<br>- Sous-épreuve : Sciences physiques | U. 3<br>U. 3.2 | - E3 Sciences physiques | U. 3 |
| - E4 Projet – Technologie<br>- Sous-épreuve : Projet<br>. Recherche<br>. Développement<br>. Présentation discussion<br><br>- E5 Dossier personnel – Gestion – Législation<br>- Sous-épreuve : Gestion législation | U. 4<br>U. 4.1*<br><br><br><br><br>U. 5<br>U. 5.2* | - E4 Projet<br>- Sous-épreuve : projet professionnel<br>(les sous-épreuves U. 4.1 et U. 5.2 du diplôme précédent sont nécessaires pour valider celle-ci) | U. 4<br>U. 4.1 |
| - E5 Dossier personnel – Gestion – Législation<br>- Sous-épreuve : Présentation d'un dossier de travaux personnels | U. 5<br>U. 5.1 | - E5 Dossier de travaux<br><br>- E4 Projet<br>- Sous-épreuve : rapport de stages ou d'activités professionnelles | U. 5<br><br>U. 4<br>U. 4.2 |
| - E4 Projet – Technologie<br>- Sous-épreuve : Technologie | U. 4<br>U. 4.2 | - E6 Culture design et Technologies<br>- Sous-épreuve : Technologies | U. 6<br>U. 6.1 |
| - E6 Arts, techniques et civilisation | U. 6 | - E6 Culture design et Technologie<br>- Sous-épreuve : Culture design | U. 6<br>U. 6.2 |
| - EF1 Musique | UF. 1 | *Pas d'unité correspondante* | |
| - E2 Langue vivante étrangère 2 | UF. 2 | - EF1 Langue vivante étrangère 2 | UF. 1 |
| *Pas d'unité correspondante* | | - EF2 Approfondissement sectoriel | UF. 2 |

En cas d'ajournement au brevet de technicien supérieur « stylisme de mode » défini par l'arrêté du 3 septembre 1997, les bénéfices des notes obtenus sont reportés sur les unités correspondantes du brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement, option mode » défini par le présent arrêté (la durée de validité de ces bénéfices est de 5 ans à compter de leur date d'obtention sous réserve de modification du règlement). Les anciennes unités qui ne trouvent pas leur correspondance dans le nouveau règlement sont perdues. Inversement, les nouvelles unités qui n'ont pas d'équivalent dans l'ancien règlement font l'objet d'une présentation par les candidats.

*Les candidats doivent attester d'une note égale ou supérieure à 10/20 à chacune des unités 4.1 et 5.2 du brevet de technicien supérieur « stylisme de mode » défini par l'arrêté du 3 septembre 1997 pour prétendre au bénéfice de l'unité 4.1 « projet professionnel » du brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement, option mode » défini par le présent arrêté.

Tableau de correspondance entre les épreuves / unités des examens du **brevet de technicien supérieur « art textile et impression »** définies par l'arrêté du 3 septembre 1997 et les épreuves / unités de l'examen du **brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement, option, textile - matériaux - surface »** définies par le présent arrêté.

| Épreuves / unités du BTS « art textile et impression » définies par l'arrêté du 3 septembre 1997 | | Épreuves / unités du brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement, option textile – matériaux – surface » définies par le présent arrêté | |
|---|---|---|---|
| Épreuves / sous-épreuves | Unités | Épreuves / sous-épreuves | Unités |
| - E1 Français | U. 1 | - E1 Français | U. 1 |
| - E2 Langue vivante étrangère 1 | U. 2 | - E2 Langue vivante étrangère 1 | U. 2 |
| - E3 Mathématiques – sciences<br>- Sous-épreuve : Mathématiques | U. 3<br>U. 3.1 | *Pas d'unité correspondante* | |
| - E3 Mathématiques – sciences<br>- Sous-épreuve : Sciences physiques | U. 3<br>U. 3.2 | - E3 Sciences physiques | U. 3 |
| - E4 Projet – Technologie<br>- Sous-épreuve : Projet<br>. Recherche<br>. Développement<br>. Présentation discussion<br><br>- E5 Dossier personnel – Gestion – Législation<br>- Sous-épreuve : Gestion législation | U. 4<br>U. 4.1*<br><br><br><br><br>U. 5<br>U. 5.2* | - E4 Projet<br>- Sous-épreuve : projet professionnel<br>(les sous-épreuves U. 4.1 et U. 5.2 du diplôme précédent sont nécessaires pour valider celle-ci) | U. 4<br>U. 4.1 |
| - E5 Dossier personnel – Gestion – Législation<br>- Sous-épreuve : Présentation d'un dossier de travaux personnels | U. 5<br>U. 5.1 | - E5 Dossier de travaux<br><br>- E4 Projet<br>- Sous-épreuve : rapport de stages ou d'activités professionnelles | U. 5<br><br>U. 4<br>U. 4.2 |
| - E4 Projet – Technologie<br>- Sous-épreuve : Technologie | U. 4<br>U. 4.2 | - E6 Culture design et Technologies<br>- Sous-épreuve : Technologies | U. 6<br>U. 6.1 |
| - E6 Arts, techniques et civilisation | U. 6 | - E6 Culture design et Technologie<br>- Sous-épreuve : Culture design | U. 6<br>U. 6.2 |
| - EF1 Musique | UF. 1 | *Pas d'unité correspondante* | |
| - E2 Langue vivante étrangère 2 | UF. 2 | - EF1 Langue vivante étrangère 2 | UF. 1 |
| *Pas d'unité correspondante* | | - EF2 Approfondissement sectoriel | UF. 2 |

En cas d'ajournement au brevet de technicien supérieur « art textile et impression » défini par l'arrêté du 3 septembre 1997, les bénéfices des notes obtenues sont reportés sur les unités correspondantes du brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement, option textile – matériaux – surface » défini par le présent arrêté (la durée de validité de ces bénéfices est de 5 ans à compter de leur date d'obtention sous réserve de modification du règlement). Les anciennes unités qui ne trouvent pas leur correspondance dans le nouveau règlement sont perdues. Inversement, les nouvelles unités qui n'ont pas d'équivalent dans l'ancien règlement font l'objet d'une présentation par les candidats.

*Les candidats doivent attester d'une note égale ou supérieure à 10/20 à chacune des unités 4.1 et 5.2 du brevet de technicien supérieur « art textile et impression » définis par l'arrêté du 3 septembre 1997 pour prétendre au bénéfice de l'unité 4.1 « projet professionnel » du brevet de technicien supérieur « design de mode, textile et environnement, option textile – matériaux – surface » défini par le présent arrêté.