

Innovation Prospective Recherche

Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués (Master 1)



Objectifs



- Questionner l'impact culturel, méthodologique, technique, stratégique, des pratiques *innovantes* en design.
- Observer attentivement, analyser des démarches, des méthodes et **des outils du design du temps présent.**
- Donner à l'étudiant l'occasion de nourrir sa réflexion, son recul critique sur l'évolution de l'activité de designer.

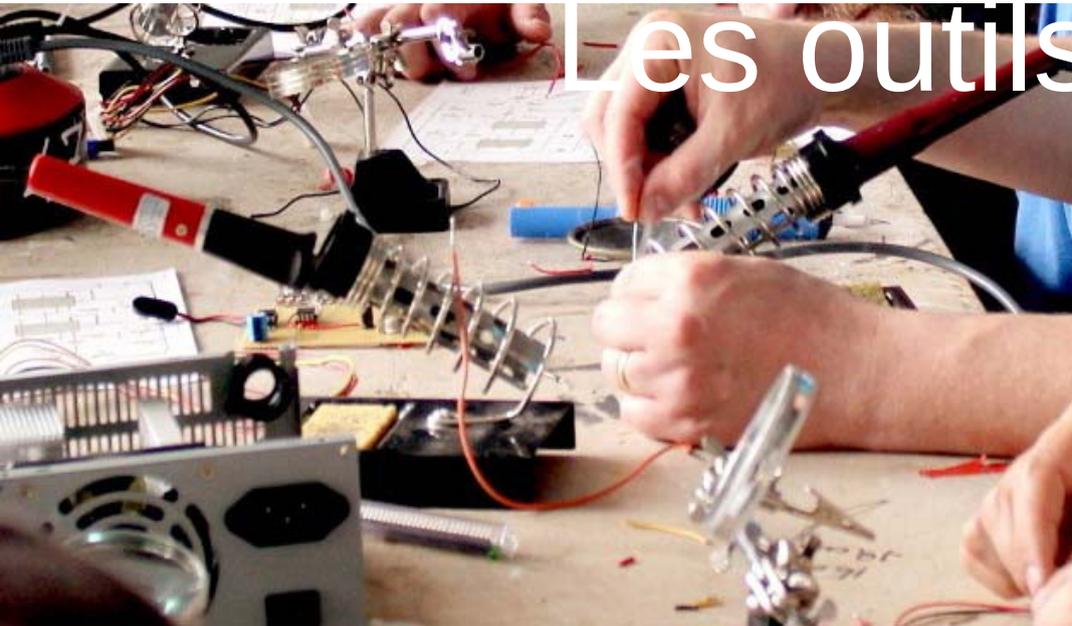
La Plateforme C

FabLab de Nantes

PLATEFORME



Nantes Fablab
Hangar 30



Les outils

Des machines à commande numérique
Imprimantes 3D
Découpe vinyle
Fraiseuse à commande numérique
Découpe laser

...

Plus quelques outils absolument nécessaires :

Tournevis, perceuse, scie, fer à souder...

- Des ordinateurs et logiciels sous GNU/Linux avec logiciels libres pour la conception et le prototypage, la modélisation graphique, la programmation.

www.fablabo.net / www.plateforme-c.org

Un exemple / Un prétexte

Muséomix / Moulin du Nid d'Oie de Clisson



Insertion du projet sur une photo actuelle ©Rhizome



Levé des éléments techniques, vue longitudinale (©Onillon)



www.museomix.org/appel-a-projets-2015/

Les technologies numériques
pour ré-activer la mémoire du site.
3 groupes pour 3 prototypes

1

Immersion multi-sensorielle dans l'histoire de la minoterie du moulin de Clisson.

Suivez le parcours d'un grain de blé !



Structure immersive de tête.
Son, vidéo et/ou lumière



Découpe laser
Arduino
Imprimante 3D

2

Le moulin des odeurs

Laissez-vous mener par le bout du nez !



Structure autonome
Jeu de mécanismes



Découpe laser
Imprimante 3D
...
Et un peu de chimie !

3

Faire de la farine ?
Une histoire de grain !

Ça va gratter, râper, frotter, poncer...



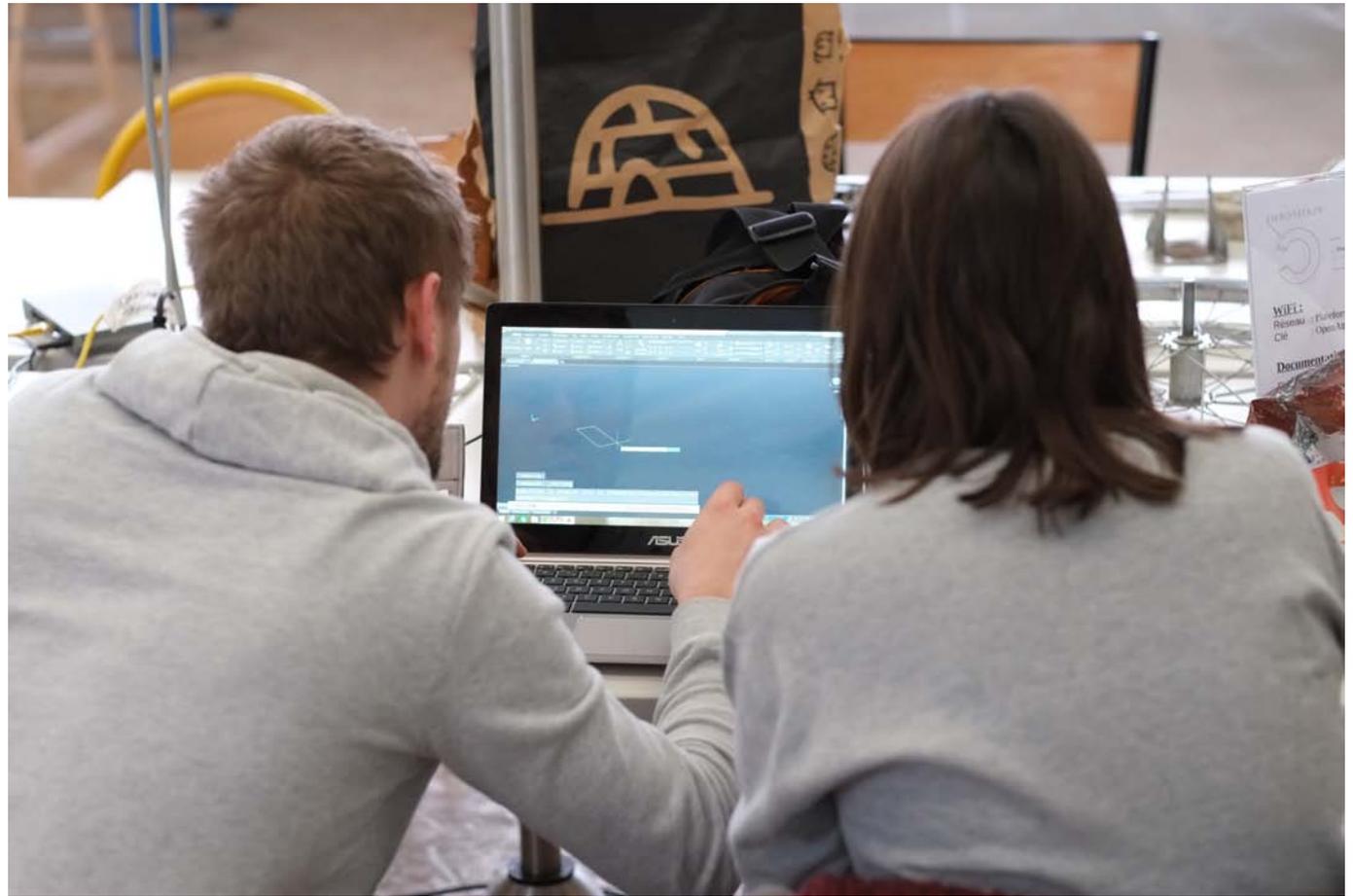
Structure autonome
Mécanismes déclenchés par le public.



Découpe laser
Récupération

« *On peut tout faire* »...

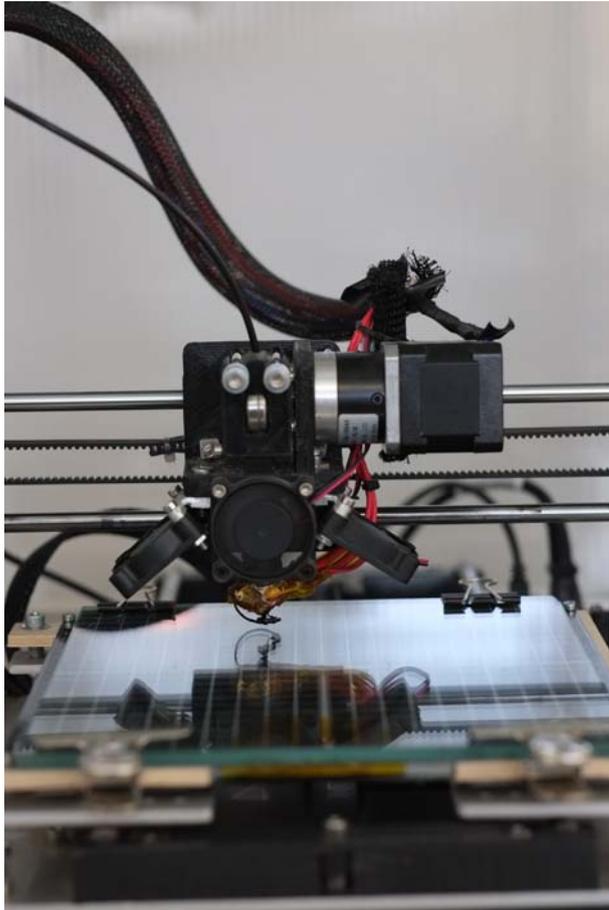
Le temps de la recherche



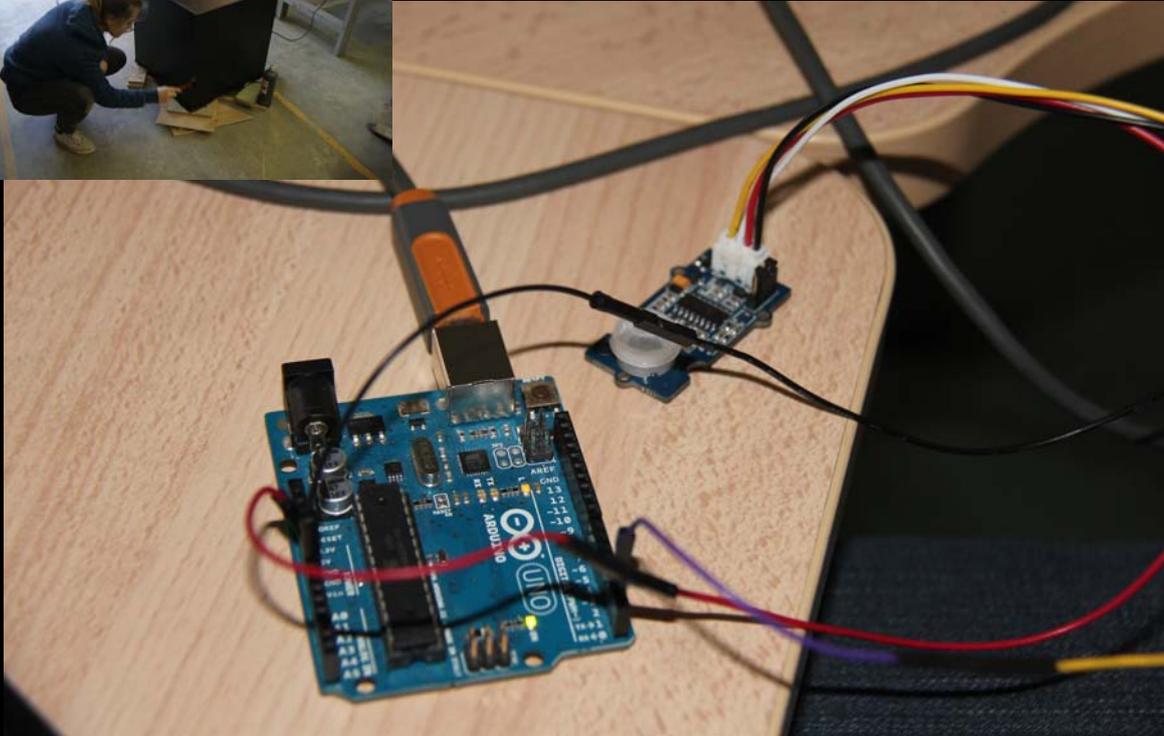
Du papier à la modélisation numérique...

... enfin, presque !

Le temps des experts



De l'idée à sa fabrication : Compétences et empirisme !



« parce que oui, c'est vraiment pas évident »

Annaïg



Collaborer pour progresser

Observations

(pour une pratique en Design d'Espace !)

+ de curiosité

Vers des technologies innovantes, souvent perçues par les étudiant(e)s comme lointaines et, à priori, peu nécessaires dans leur domaine professionnel, mais aussi

+ d'échange

Vers des personnes-ressources qui possèdent l'expertise dans un domaine précis.

> La débrouillardise / collaboration
nécessaire à la « survie » professionnelle !

+ d'expérimentation et de créativité (?)

Une appétence indéniable des étudiant(e)s pour ces outils numériques.

> levier créatif dans les arts appliqués !

Collaborer pour progresser

Observations

(pour une pratique en Design d'Espace !)

+ de pratique

Assimiler ces expériences novatrices demande une **pratique régulière** donc,

+ de temps !

Dans la pratique pédagogique, l'utilisation d'outils numériques « extra-ordinaires » nécessite

- une organisation et un calendrier prévus très en amont (ici, printemps 2014),
- de prévoir des **délais plus longs dans la gestion du projet** pour parer aux impondérables liés à l'empirisme...

+ de souplesse

De la part de tous les acteurs liés au projet.

Merci !
<http://lادنantes.blogspot.fr/>

