



**MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE
CLASSES PRÉPARATOIRES AUX GRANDES ÉCOLES**

CATALOGUE DES COURS

Classe préparatoire scientifique – Arts – création industrielle – design

Classe de 1^{ère} année

DISCIPLINE	COURS	TD	DISCIPLINE	COURS	TD
LANGAGE PLASTIQUE			COMPRÉHENSION 3 D		6h
Graphisme		4h	HISTOIRE DE L'ART	4h	
Volume		4h	PHILOSOPHIE	2h	2h
Couleur		3h	LANGUE VIVANTE	1h	1h
CRÉATION DESIGN					
Environnement		4h			
Produit	4h		TOTAL HEBDOMADAIRE	11h	24h

*À ces heures de cours s'ajoutent des interrogations orales et des contrôles écrits obligatoires.
Les étudiants doivent par ailleurs fournir une importante part de travail personnel.
La durée officielle d'une année académique est de 36 semaines.*

Résumé des contenus des cours

LANGAGE PLASTIQUE Graphisme, volume, couleur

OBJECTIFS PRINCIPAUX

*Expérimentation de techniques et processus d'expression fondamentaux à travers divers types d'expériences.
Découverte et constitution d'un langage et d'une pratique plastiques. Recherches créatives initiant une démarche méthodologique personnelle.*

CONTENUS

- Recherche et expérimentation de techniques et processus d'expression fondamentaux à partir de divers types d'expériences.
- Procès techniques, gestuels, menant à une appropriation de moyens d'expression diversifiés.
- Représentation du réel, analyse et restitution en 2D et en volume.
- Recherches, manipulations, expérimentations, interventions sur thèmes menant à définir et formaliser un propos relevant d'une pensée plastique.
- La couleur en tant que phénomène technique et moyen expressif.
- La picturalité en tant que culture spécifique.
- Corrélation avec la culture plastique, son histoire, son actualité.

CRÉATION DESIGN Environnement, produit

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Acquisition d'une formation de base visant à constituer les repères conceptuels, méthodologiques et culturels du projet en design dans ses différentes implications. Mise en place d'une culture vivante du design global articulée à la culture générale et à la culture plastique.

CONTENUS

- Analyse permettant d'identifier les enjeux problématiques dans un contexte donné et d'en déduire les options qui guideront la recherche.
- Méthodologie structurée de la conception du projet : analyse/identification du problème et du niveau d'enjeux fonctionnels ; exploration, mise en problème et sélection d'un axe d'étude ; engagement ; communication d'un projet ; prévision des axes de développement technique.
- Élaboration d'une pensée de la forme par le dessin, apprentissage des moyens graphiques et sémiotiques, traditionnels ou numériques, construction d'une écriture personnelle pour communiquer le projet.

COMPRÉHENSION 3 D

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Maîtrise des règles élémentaires de représentation codifiée, implication d'une sensibilité graphique et d'une méthode de réflexion dans la représentation. Proposition d'hypothèses cohérentes de mise en œuvre dans le cadre du projet en design.

CONTENUS

- Approche analytique des objets et des espaces de l'environnement quotidien.
- Acquisition des procédés et codes de représentation :
 - Codes perspectifs « visuels » et conventionnels
 - Principes fondamentaux de codification graphique
 - Analyse constructive et fonctionnelle de l'objet par le dessin
- Développement des qualités sémiotiques et ergonomiques des codes graphiques mis en œuvre dans les analyses.

HISTOIRE DE L'ART

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Acquisition des connaissances artistiques, historiques et théoriques de base, articulation d'une culture plastique et d'une culture design.

CONTENUS

- Méthodes et références théoriques permettant l'analyse des œuvres et des mouvements.
- Repères chronologiques ; approche et mise en perspective historique de la création actuelle.
- Formation de base à la dissertation.

PHILOSOPHIE

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Capacité à problématiser une question et à conceptualiser, à argumenter sous forme de dissertation.

CONTENUS

- Le programme ne comporte pas une liste limitative de notions.
- L'enseignement est conçu comme un tout animé d'une dynamique philosophique interne propre. Il aborde les notions nécessaires à l'approfondissement réflexif des contenus concernés par la nature, les fins et les modalités de l'art, l'environnement et la culture du design.
- L'apprentissage passe par l'entraînement oral et écrit à conceptualiser, articuler un exposé problématique pouvant mener à une solution dialectique.

LANGUE VIVANTE

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Développement des capacités de compréhension, d'analyse et d'expression orale. Acquisition des bases d'une bonne connaissance du domaine du design et des arts en général dans la culture considérée.

CONTENUS

- Consolidation de la maîtrise de la langue, tant en compréhension qu'en expression.
- Étude des techniques de résumé/synthèse sur la base d'articles de la presse internationale en art et en design.
- Entraînement à la prise de parole.