

C'EST QUOI  
POUR VOUS LE

**DESIGN?**

**Partie Orale:**

**Définition propre aux élèves.**

**Différenciation orale des arts PLASTIQUES  
et des arts APPLIQUÉS.**

**DÉFINITION DES TERMES PLASTIQUES ET  
APPLIQUÉS LIÉS À L'ART.**



C'EST QUOI LE  
**DESIGN ?**

Définition du design par l'AFD (alliance française des designers)

> Le design est un processus intellectuel créatif, **pluridisciplinaire** et **humaniste**, dont le but est de traiter et d'apporter des solutions aux problématiques de tous les jours, petites et grandes, liées aux **enjeux économiques, sociaux et environnementaux**.

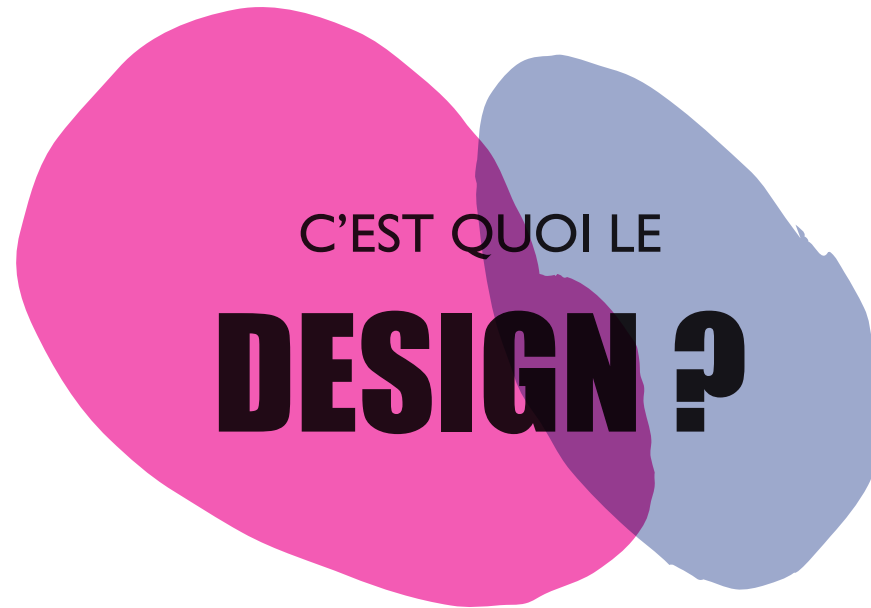


**Partie Orale:**

**Définition ensemble des termes surlignés.  
Demande d'exemples pour juger de la compréhension des termes.**

**Compréhension OK .**

**Apparition des termes utilisateurs/  
usages/usagers/ fonctionnel / actuel  
contemporain / développement durable**



**C'est quoi le design , pour les designers ?**

**Thomas Maldonado** : « Le design est **une activité créatrice**, qui consiste à déterminer les **propriétés formelles** des objets que l'on veut produire **industriellement**. Par propriété formelle, on ne doit pas entendre seulement les caractères extérieurs mais surtout les relations structurelles qui font d'un objet (ou un système d'objets) **une unité cohérente**.»



**LE CCF :**  
**ce qu'on attend de**  
**VOUS.....**

**en 1ere :**

**le ccf permet**    **«d'élargir sa culture artistique»**  
**«d'appréhender son espace de vie»**  
**«de construire son identité culturelle»**

**autrement dit :**

**> Acquérir au cours de l'année des informations sur l'art et le design en découvrant de nouveaux artistes et designers.**

**> Analyser des projets de design et comprendre de quoi il s'agit, jusqu'ou peut-on trouver du design et comprendre comment ce qui nous entoure à été pensé.**

**> Savoir ce qui vous intéresse dans le design, comment rattacher le design à ce qui vous plaît dans la vie de tous les jours mais aussi le rattacher à votre formation.**



## LE CCF : Concrètement que faut-il faire ?

en lere :

**GRAND THÈME CHOISI PAR LE PROFESSEUR**

**EX: L'ACCESSOIRE**

**CHOIX DU SUJET DE L'ÉLÈVE DANS LE THÈME**

**EX: L'accessoire de mode / l'accessoire utilitaire/ l'accessoire médical / la lunette / le sac / l'étui / la maroquinerie / la parrure**

**CRÉER UN DOSSIER DE REFERENCES FORMAT A4 IMPRIMÉ ET NUMÉRIQUE**

### **PARTIE 1**

- > Histoire générale du sujet
- > histoire du sujet dans le monde de l'art
- > Pourquoi avoir choisi ce sujet ?

### **PARTIE 2**

Trouver des références de design en lien avec le sujet (espace, produit, graphisme )

- > Trouver 2 références par domaine, les analyser et les confronter.

### **PARTIE 3**

> Recul critique sur votre travail : difficultés rencontrées, attrait pour tel ou tel domaine....

- > Choix justifié d'un domaine du design pour développer votre sujet en Terminale.

The image features three overlapping circles of different colors: a large pink circle on the left, a smaller red circle in the center overlapping the pink one, and a yellow circle on the right overlapping the red one. The text is centered over the intersection of the pink and red circles.

**COMPRENDRE UN  
PROJET ET SAVOIR  
L'ANALYSER.**



Comment le designer  
monte son projet de  
design ?

I. LA DEMANDE

**?**  
c'est quoi



**Partie Orale:**

**Les élèves se mettent dans la peau d'un créateur et se demandent comment celui-ci est amené à créer? qui le lui demande? le fait-il de lui même ? pour qui il crée ?**



# Comment le designer monte son projet de design ?

## 1. LA DEMANDE

Le client, le commanditaire (l'état, une entreprise, une personne) demande au designer **de penser** un projet pour un objet, une collection, un espace, une publicité ou un service.

## 2.

## L'ANALYSE DE LA DEMANDE



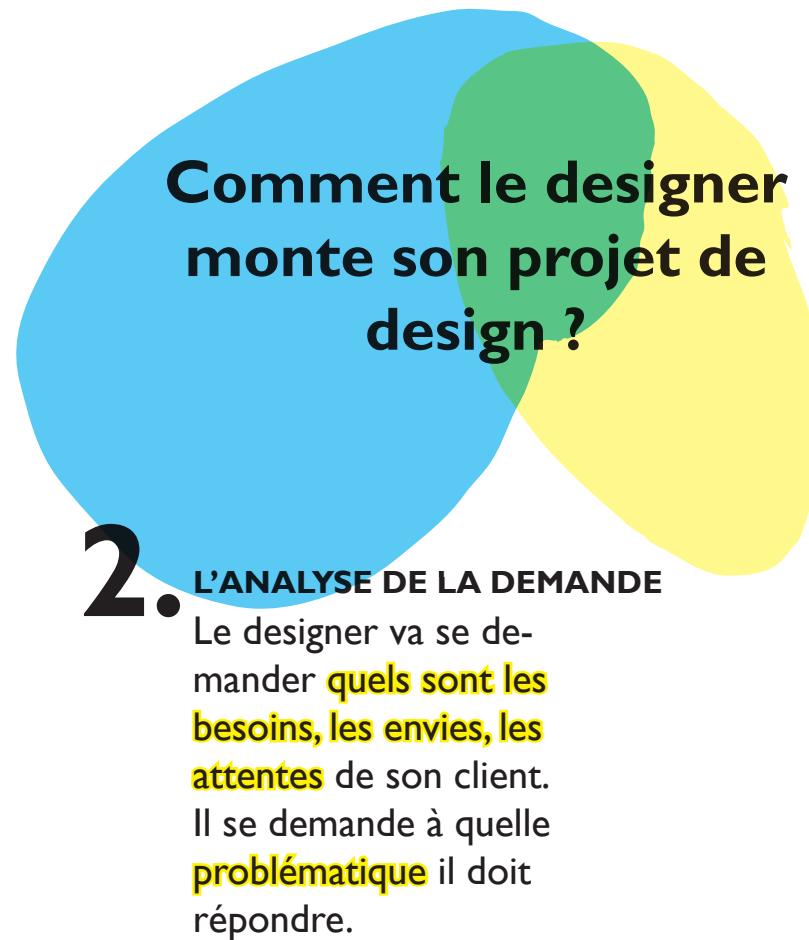
**c'est quoi**



**Partie Orale**



- I** • **LA DEMANDE**  
**Le client, le commanditaire** (l'état, une entreprise, une personne) demande au designer **de penser** un projet pour un objet, une collection, un espace, une publicité ou un service.



- 3.** **L'INTENTION ET LE PARTI PRIS**



**Partie Orale:**  
**définition des termes Intention et parti pris.**  
**Exemples demandés aux élèves sur un objet du quotidien : La tasse à café IKEA.**

# Comment le designer monte son projet de design ?

## 1. LA DEMANDE

Le client, le commanditaire (l'état, une entreprise, une personne) demande au designer **de penser** un projet pour un objet, une collection, un espace, une publicité ou un service.

## 2. L'ANALYSE DE LA DEMANDE

Le designer va se demander **quels sont les besoins, les envies, les attentes** de son client. Il se demande à quelle **problématique** il doit répondre.

## 3. L'INTENTION ET LE PARTI PRIS

Le designer **élabore une problématique** et choisi d'y répondre au travers d'une thématique: **le parti pris**. Ensuite il se demande concrètement comment concevoir son projet au travers **d'intentions** qui peuvent être technique/esthétiques/d'usage/plastiques...

## 4. LE DEVELOPPEMENT

Partie Orale

?

c'est quoi



## Comment le designer monte son projet de design ?

### 1. LA DEMANDE

Le client, le commanditaire (l'état, une entreprise, une personne) demande au designer **de penser** un projet pour un objet, une collection, un espace, une publicité ou un service.

### 2. L'ANALYSE DE LA DEMANDE

Le designer va se demander **quels sont les besoins, les envies, les attentes** de son client. Il se demande à quelle **problématique** il doit répondre.

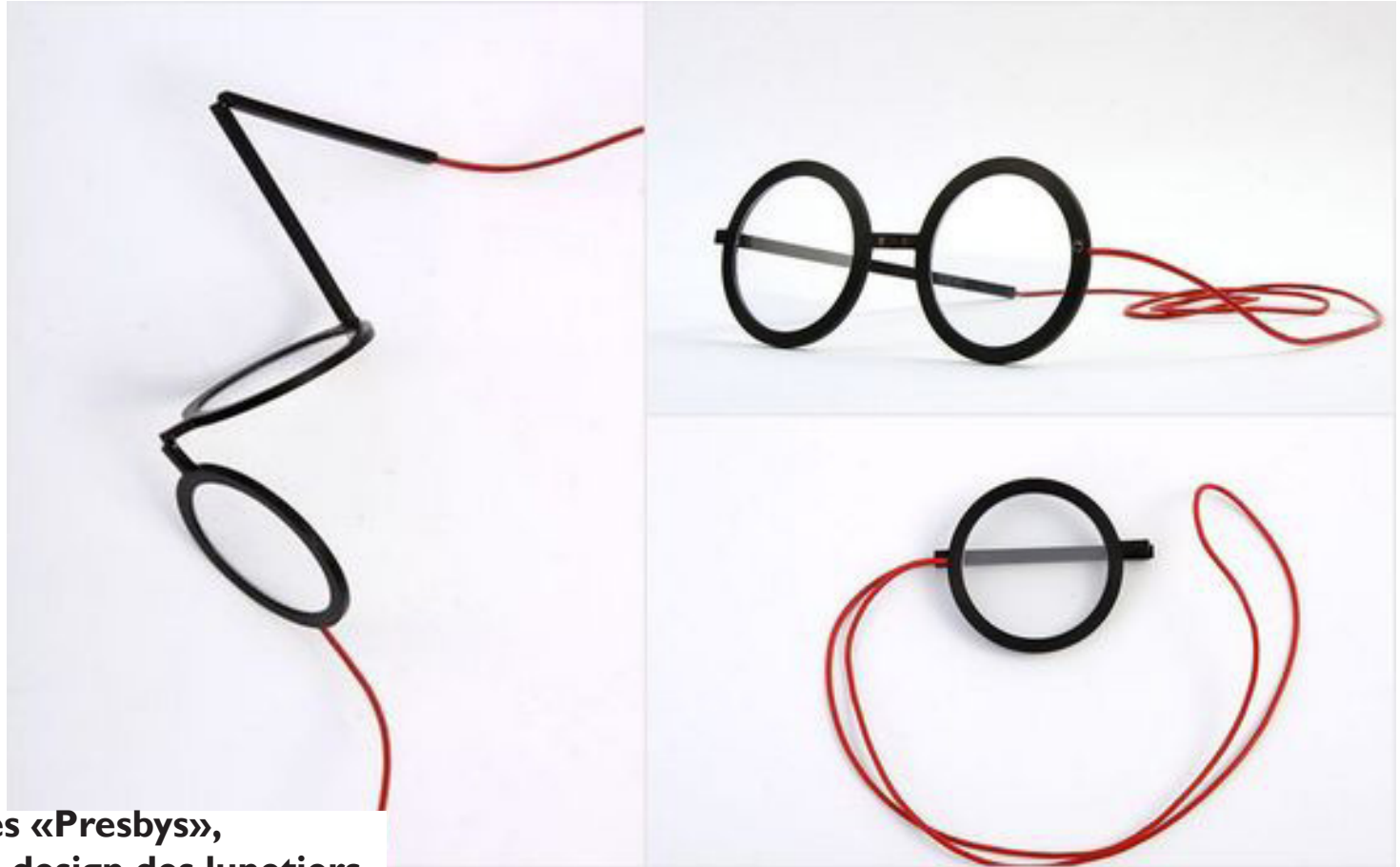
### 3. L'INTENTION ET LE PARTI PRIS

Le designer **élabore une problématique** et choisi d'y répondre au travers d'une thématique: **le parti pris**.

### 4. LE DEVELOPPEMENT

Grâce à l'analyse et les choix de Parti pris et Intentions, le designer **dessine plusieurs propositions de projets**, en choisi une avec le client et **la développe**: choix des dimensions, techniques de fabrications, choix des couleurs définitives etc.

**Comment analyser un projet de design pour bien le comprendre?**



**Marine DAVAINÉ, lunettes «Presbys», concours international de design des lunetiers du Jura, 2013**

Le projet est destiné à des femmes atteintes de presbytie et qui ont par conséquent besoin de lunettes de façon ponctuelle dans la journée.

**Partie Orale :**

**analyse orale de la part des élèves en 10 minutes. Notation des mots clés au tableau.**

Comment analyser un projet de design pour bien le comprendre?



Paire de lunettes standard



Paire de lunettes proposée par la designer

## 1. LA DEMANDE

- On veut une paire de lunettes qui ne soit pas fragile car elles sont souvent manipulées. Une paire de lunettes qu'on ne perd jamais et qui soit esthétique, moderne.

## 2. L'ANALYSE DE LA DEMANDE

Repenser le rangement de la paire de lunettes. Repenser son utilité quand elle n'est pas sur le nez. Face à un complexe qu'est la presbytie (symbole de vieillissement) comment décomplexer le port de la lunette.

### Partie Orale :

**apparition de la notion de cahier des charges. Déterminer alors la notion d'usage et d'utilisateur.**



## Comment analyser un projet de design pour bien le comprendre?

**PROBLÉMATIQUE:** Comment une lunette symbole de vieillissement et à usage ponctuel peut-elle devenir un objet utile et esthétique au quotidien?

### 3. L'INTENTION ET LE PARTI PRIS

#### **Le parti-pris :**

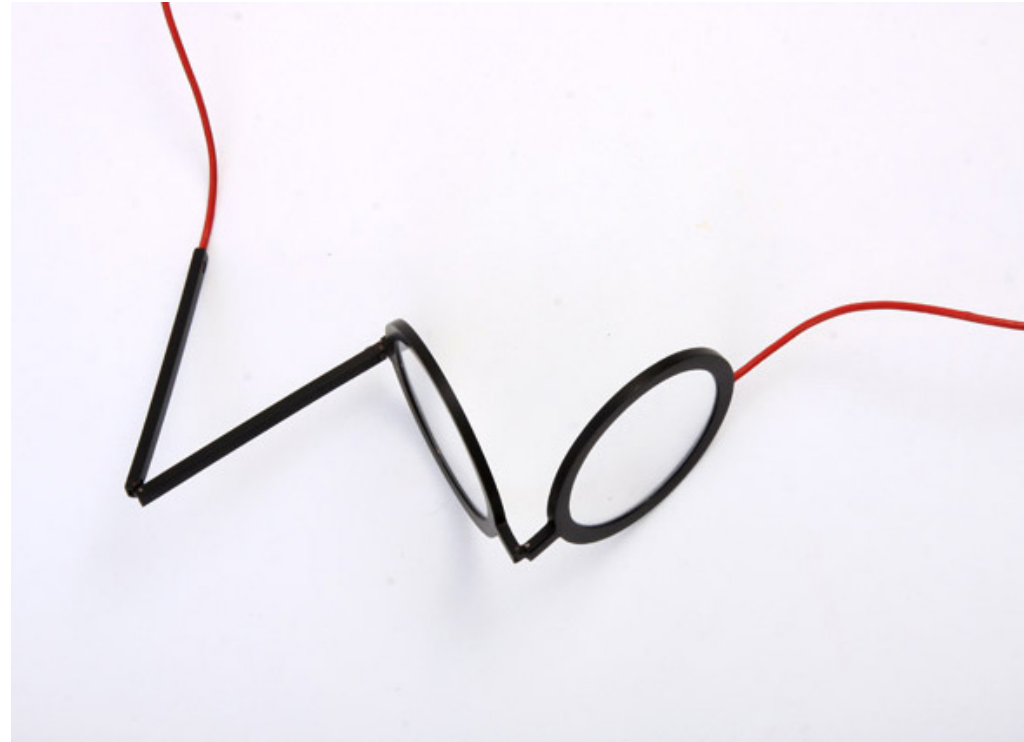
repenser l'usage même de la lunette dans son temps utilisé et non utilisé.

#### **Intentions :**

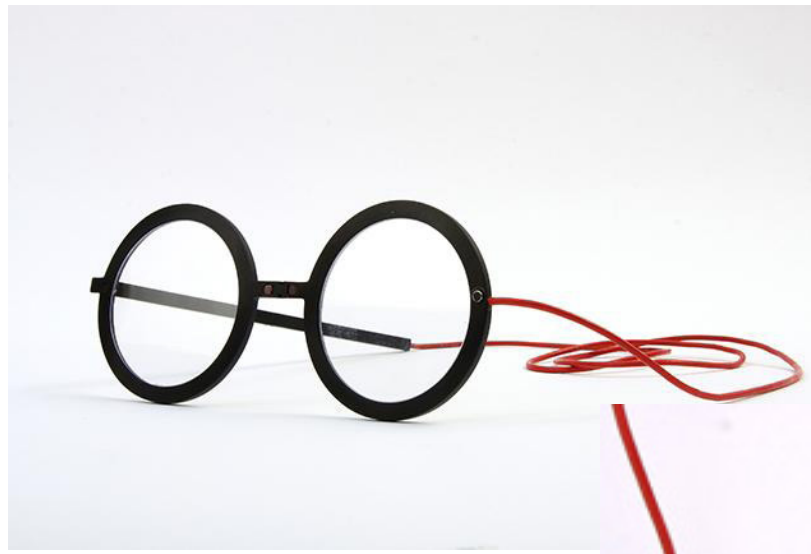
**technique:** faire une lunette qui se pli et se repli pour éviter la casse.

**esthétique:** redessiner la lunette de vue de proximité pour qu'elle ne soit plus associée au vieillissement

**usage:** faire de la lunette quand elle n'est pas portée, un objet esthétique de l'ordre du bijoux.

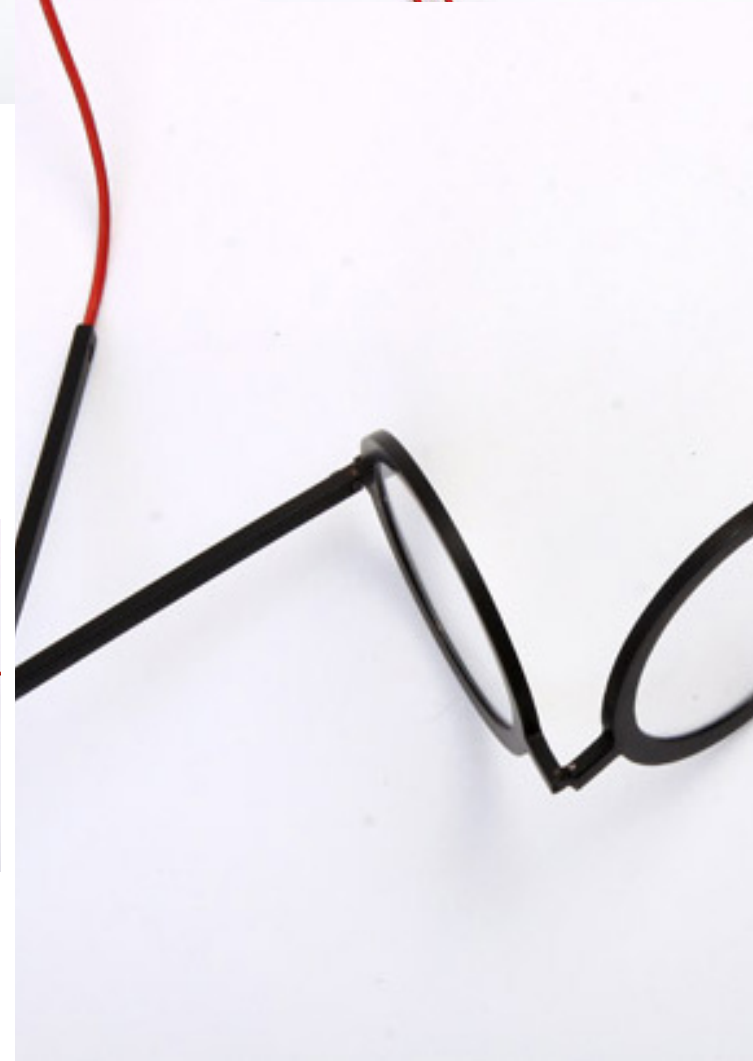
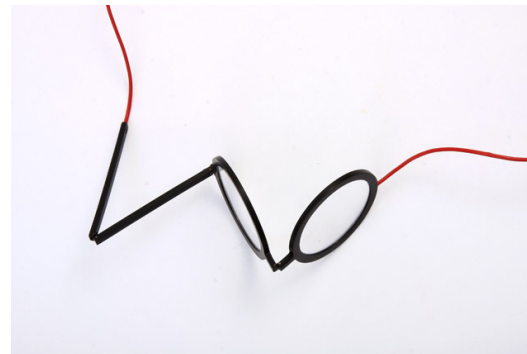


Comment analyser un projet de design pour bien le comprendre?

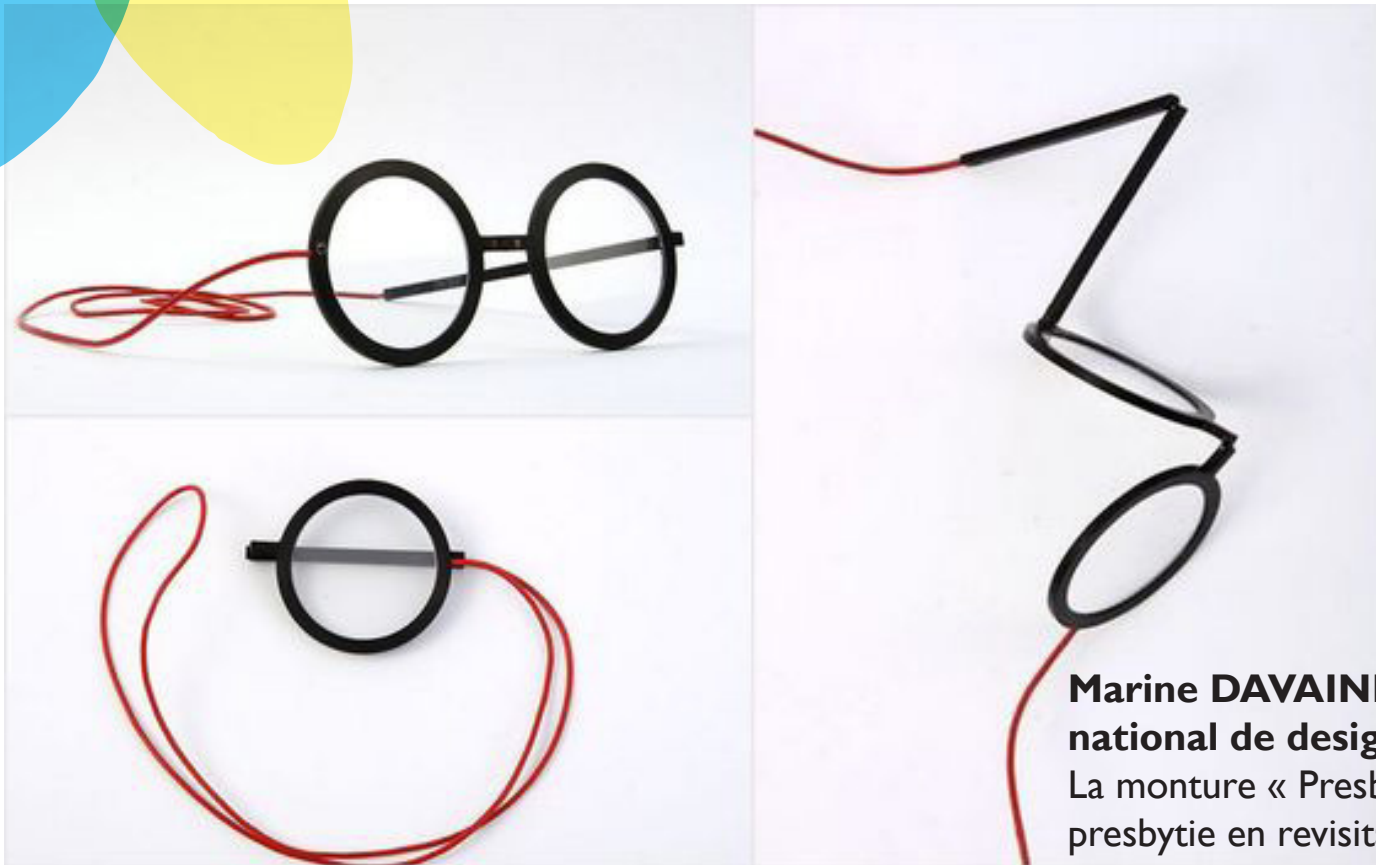


## 4. LE DEVELOPPEMENT

Créer une monture noire mat très fine qui puisse avoir l'allure d'un pendentif bijou une fois la lunette repliée sur elle-même. travailler la ficelle anti-perte avec un matériaux moderne (plastique) et une couleur impactante. Travailler le système de repli avec des aimants pour un enclenchement facile des différentes parties de la lunette entre elles.



**Savoir résumer sa  
recherche.**



**Marine DAVAINÉ, lunettes «Presbys», concours international de design des lunettiers du Jura, 2013**

La monture « Presbys » s'adresse aux femmes souffrant de presbytie en revisitant les lunettes de vision de près et le cordon anti-perte, plus utilisé pour son côté pratique qu'esthétique. La lunette devient collier ou lunettes grâce aux aimants placés dans la monture. Ainsi la lunette devient objet de parure et objet utilitaire. Il décomplexé son utilité et facilite sa manipulation. Il se métamorphose et évolue tout au long de la journée selon l'usage qu'on en fait.

Design produit - Design industriel - de mode





**Mathieu Lehanneur, «Antibiotics in Layers»,  
Anvar**



**À VOUS DE JOUER !  
FAITES UNE ANALYSE SUR PAPIER DE  
CETTE DRÔLE D'ENCEINTE.**

**Partie écrite+orale:**

**Analyse en duo de la référence  
sur papier - 20 minutes.  
Puis mise en commun des recherches.  
Explication orale de la part des élèves +  
débat. Notation mots clés au tableau**



Savoir résumer sa  
recherche.



**Mathieu Lehanneur, «Antibiotics in Layers», Anvar**

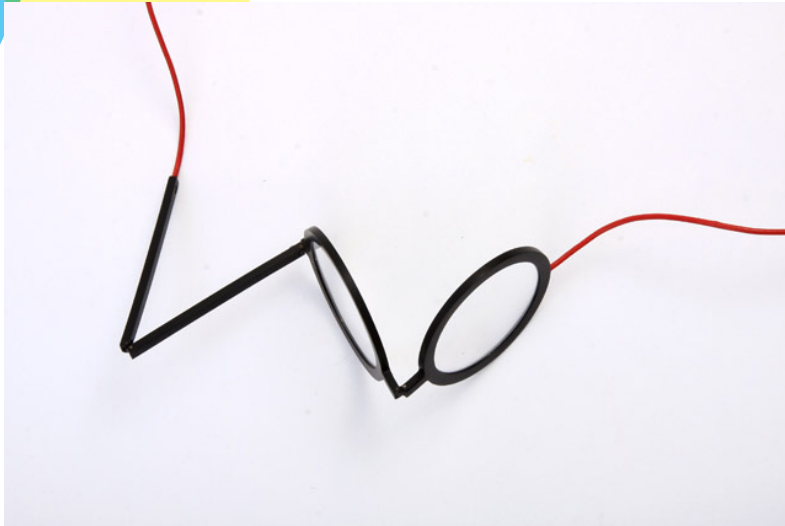
Comment aider un patient à comprendre l'évolution de sa guérison grâce au traitement prescrit ?

Le designer repense la plaquette d'antibiotiques sous forme d'oignon à peler. Chaque couche est une pillule. La première, noire signifie que la maladie est toujours présente, puis chaque jour la couleur s'adoucie signifiant la fin de la maladie. Ce projet permet au patient de mettre en place un rituel dans la prise de son médicament, de comprendre son effet et de le percevoir de façon positive pour mieux accepter et suivre la prise du traitement.

Design produit - Design industriel



## Comment confronter des références?



**Marine DAVAINÉ, lunettes «Presbys», concours international de design des lunettes du Jura, 2013**



**Mathieu Lehanneur, «Antibiotics in Layers», Anvar**

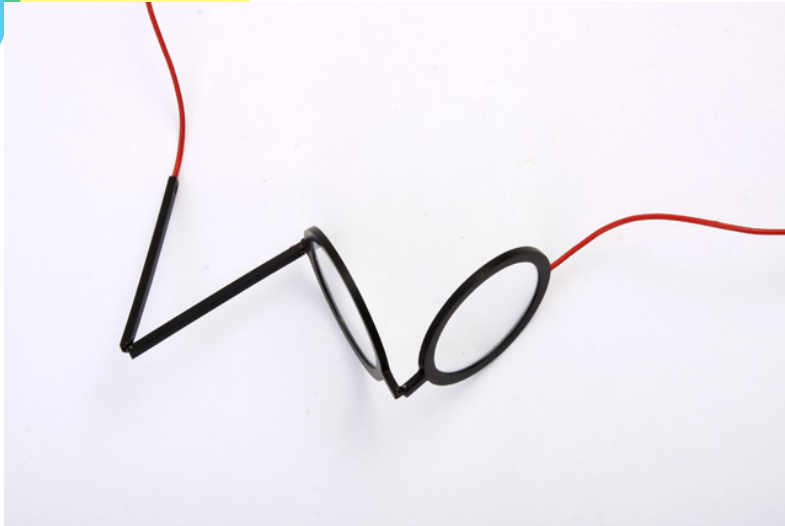


- >Quelle thématique commune ?
- >quelles intentions communes ?
- >quelles intentions différentes?
- >pourquoi sont-elles différentes ?
- >qu'est ce que le designer à voulu exprimer dans l'une et l'autre des références?

**Partie orale.  
Notation mots clés au tableau.**



## Comment confronter des références?



**Marine DAVAINÉ, lunettes «Presbys»,  
concours international de design des lu-  
nettiers du Jura, 2013**



**Mathieu Lehanneur, «Antibiotics in Layers»,  
Anvar**

Ces deux projets s'intéressent à la maladie et au traitement de celle-ci qui peut être contraignant, susciter une honte ou une angoisse. Marine Davaine propose une lunette/bijoux qui permette aux usagers de détourner l'usage premier de l'objet et ainsi de le faire évoluer.

Mathieu Lehanneur permet aux usagers de suivre le traitement qu'ils prennent, de le comprendre et de décomplexer la prise. Les deux designers veulent modifier la perception que l'on peut avoir d'un traitement : le dissocier de la maladie. L'un l'associe à la beauté par le bijoux, l'autre à la guérison.