

## - Design industriel - atelier **Klinkenberg Vincent**

### Objectifs

Acquérir les bases du métier de designer et les outils permettant d'analyser un produit tant du point de vue fonctionnel (utilisateur), que du point de vue structurel (fabricant). Ces outils portent autant sur le savoir faire que sur le savoir être.

### Contenu

Ce cours pratique ne fait pas référence à un syllabus communiqué aux élèves. l'apprentissage se fait par le biais d'exercices pratiques déterminés en fonction de l'évolution de la classe et des compétences à acquérir au moment de l'exercice proposé.

### Méthode d'enseignement et d'apprentissage

La méthode d'apprentissage est centrée sur le projet.

A travers l'étude de produits de technologie simples, l'approche pédagogique se fera en permettant à l'étudiant d'appréhender tout le processus de la conception et de la gestion d'un projet industriel en expérimentant des outils tels que l'analyse comparative, l'analyse de la valeur, les matrices de découvertes, le brainstorming, les check-lists, ...

### Bibliographie

Design les procédés de fabrication de Rob Thompson  
éléments de design industriel Danielle Quarante polotechnica  
Design la stratégie produit Jean-Pierre Vitrac Jean-Charles Gaté Eyrolles  
Design is the problem Nathan Shedroff Rosenfeld  
Design et prix industrie française de l'ameublement Seuil  
Organiser la conduite de projet Gérard Herniaux INSEP Editions  
Comprendre la typographie Ellen Lupton Pyramyd  
Couleur optique et perception Moritz Zwimpfer Dessain et tolra  
pratique de la créativité Michel Fustier ESF éditeur  
La strategie du meilleur prix de revient les éditions d'organisation  
Dictionnaire technique du dessin André Beguin  
Qu'est-ce que le design aujourd'hui? Beaux arts éditions  
Wallonie design entreprise 50 succès stories vol 1, 2 et 3  
Maquette et mise en pages David Dabner Atout Carré  
design d'aujourd'hui 2016 A.P.C.I Dunod  
L'aventure du design Gavina Jaca Book  
...

### Mode d'évaluation pratiqué

#### Critères d'évaluation.

Les Jurys.

---

Notre enseignement est caractérisé par une pédagogie centrée sur les projets développés en cours d'année académique.

Chacun d'entre eux fait l'objet d'une évaluation par un jury dont l'importance, par rapport à celle du professeur titulaire concerné, va croissante au fil des années d'étude.

Les critères d'évaluation de l'étudiant à travers le projet concernent.

- La fonctionnalité. Qualité du service rendu, ergonomie, attention à l'homme.
- La faisabilité. Respect des contraintes de fabrication, logique économique, rapport qualité/prix supposé.
- La forme. Adéquation culturelle, sensibilité.

L'étudiant devra faire preuve d'esprit de synthèse. C'est un critère d'évaluation essentiel car il révèle la qualité de la démarche intellectuelle utilisée.

Les jurys insistent également sur la qualité de la présentation et de la communication aussi bien au niveau de la personne (clarté des explications, comportement, manière d'être) que des documents présentés (maquettes, plans, rapports, dessins). (Pour chaque jury, l'étudiant devra au minimum présenter ses croquis de recherche, trois avants projets.) Le projet sera au minimum présenté à l'aide d'une maquette, de plans, et de documents graphiques facilitant la compréhension du projet.

Ainsi, lors du jury, il est demandé à l'étudiant de présenter au minimum un plan, l'analyse, ses croquis de recherche, une présentation graphique des premiers concepts et la maquette du projet présenté.

## 2. Les Professeurs.

Pour des raisons pédagogiques certains de ces critères peuvent être privilégiés par le professeur titulaire, qui s'en explique au départ avec les étudiants et en avertit les membres du jury. A l'issue de chaque jury, la position de l'étudiant par rapport à sa classe ainsi qu'une appréciation globalisée est communiquée à chacun. Les critères d'évaluation utilisés par les différents professeurs titulaires des ateliers de design industriel sont liés à la fois à la situation d'apprentissage de l'étudiant et aux qualités particulières exigées habituellement d'un designer (qualités à acquérir).

Toute activité pédagogique (projet, analyse critique, rapport, y compris leurs différentes phases de développement) contribue à préciser l'évaluation. La fréquence des rencontres individuelles entre étudiants et professeurs est donc essentielle.

Qualités à acquérir.

- Facultés d'analyse et esprit de synthèse.
- Connaissances (techniques et culturelles) soucis de rencontrer les réalités du terrain.
- Curiosité, motivation, capacité à aller chercher l'information où elle se trouve, à s'enthousiasmer pour les nouveautés culturelles, scientifiques, technologiques.
- Sensibilité, attention aux besoins profonds de l'homme,
- Créativité, intuition, capacité d'auto-évaluation, honnêteté intellectuelle.
- Capacité d'apporter son aide au groupe.
- Respect des échéances, respect des consignes et gestion du temps.

## Support de cours

---

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours