

- Design industriel - atelier Gangolf Dimitri

Objectifs

Prolongement des objectifs poursuivis dans le bloc 1 et 2 et préparation aux années de maîtrise.
Développement de la mentalité particulière à tout créateur et en tout cas de tout designer par la mise en forme de concept plus complexes.
Développement de l'esprit d'initiative, du sens des responsabilités.
Acquérir les outils permettant d'analyser un produit du point de vue fonctionnel ou structural. Cela présuppose une concertation pédagogique préalable entre professeurs "praticiens" et "théoriciens".

Contenu

Des projets très variés sont proposés aux étudiants.
Certains d'entre eux, s'ils ne sont pas proposés directement par l'entreprise, reflètent la réalité des demandes liées à celle-ci.
Un travail spécifique sur l'identité visuelle de l'étudiant est proposé.
Le projet consiste en la réalisation de symboles, logos appliqués sur différents supports et de la confection d'un porte-folio personnalisé destiné à faire valoir ses qualités de designer auprès des futurs employeurs et entreprises de stages.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Pédagogie centrée sur les projets en cours d'année académique.

Mode d'évaluation pratique

En cours d'année et pour chaque projet l'étudiant reçoit une évaluation de type sommative.
A la fin de chaque quadri l'étudiant représente ses projets réalisés en cours d'année, une évaluation récapitulative est alors transmise à l'étudiant.
Ces deux évaluations, de valeur égale, représentent 50% de la somme des points attribués au cours de l'atelier.
Les 50% autres sont attribués par le jury de fin d'année.
Pour le jury de fin d'année, composé exclusivement de personnes externes à l'établissement, les étudiants représentent TOUS les projets réalisés au cours de l'atelier de design.

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