

Design et culture appliqués au métier	Ouverture artistique, culturelle et civique	S'approprier une démarche de conception	Communiquer son analyse ou ses intentions
---------------------------------------	---	---	---

Partis pris
Les grandes thématiques

Pourquoi ?
Les notions du design

Comment ?
Les principes

Les réalisations

Les outils

Développement durable

Design manifeste

Design engagé

Design et artisanat

Design et patrimoine

Biodesign

Design relationnel

Design social

Post industriel

Design d’urgence

Innovations technologiques

Slow design, design durable

Caredesign

Mobilité/nomadisme

Design culinaire

etc

design d'objet	Statuts de l’objet industriel et de l’objet artisanal usuel/manifeste, intemporel/tendance, artisanal/industriel, pièce unique/production sérielle, jetable/pérenne, du quotidien/d’exception, réel/virtuel Relation à l’usage et à l’utilisateur valeur d’usage fonction et fonctionnalité, valeur d’estime Propriétés techniques et plastiques des principaux maté- riaux performances, impact environnemental, aspects visuels et tactiles Relations entre caractéristiques plastiques et techniques volumes, formes, structures, matières, couleurs, lumière, son Numérique dans le design d’objet incidences sur la conception, procédés de fabrication, rapport à l’usage, prospective
	Nature et statut des médias imprimés et numériques Relations au destinataire fonctions : information, prévention, promotion incidence du message : codes socio-culturels, cible, stratégie, procé- dé, mise en scène Propriétés plastiques et techniques des médias impri- més et numériques matériaux, supports, mise en œuvre, ergonomie, incidence d'utilisa- tion, accessibilité, etc.) ; Caractéristiques plastiques couleurs, lumière, formes, volumes, composition, typographie, ca- drage, échelle, rythme, relations texte-image, son, etc Numérique dans le design graphique incidences sur la conception, procédés de fabrication, diffusion, pros- pective
	Typologie et statut de l’espace public/privé, urbain/rural, pérenne/éphémère, réel/virtuel, administra- tif, industriel, commercial, sportif, culturel Relations à l’usage et à l’utilisateur fonctions : permettre une activité, abriter, protéger, séparer, relier, va- loriser, etc. ; contraintes : d’accessibilité, contextuelles, structurelles, environnementales Propriétés techniques et plastiques des principaux maté- riaux performances, impact environnemental, aspects visuels, tactiles Relations plastiques et techniques volumes, structures, matériaux, formes, couleurs, lumière, son Numérique dans le design d’espace incidences sur la conception, procédés de fabrication, rapport à l’usage, prospective

simplification
stylisation
composition
typographie
rapport fond/forme
rapport texte/image
contraste
texture/matière
transparence
géométrisation
assemblage
organisation
couleur
code graphique/symbole/ signe
déformation
détournement

mobilier
outil/objet usuel
accessoire
vêtement
journal
plan/mode d’emploi
logo
affiche
illustration web
Signalétique
mobilier urbain
espace de service/ de bureau
atelier

collage
peinture
découpe
maquette
modelage
pliage
photographie
croquis
numérisation
couture
photocopiage
pochoir
impression
sérigraphie
vectorisation

COMMUNIQUER VISUELLEMENT (exemples d'activités autour des formes, couleurs, matières)

Représenter graphiquement

Les principes :

Comment simplifier ?

stylisation, géométrisation (courbes, droites, cercles, rectangles, formes libres, anguleuses, etc)

Composer des espaces

Comment organiser/hierarchiser/ranger ?

alignement/aléatoire, équilibre/déséquilibre, dynamique/statique (horizontal/vertical, centré/décentré, symétrie/asymétrie, pyramidal, diagonal, lignes de force, trame, règles, charte graphique, etc)

Rythmer une composition

Comment répéter une forme ?

régulier/irrégulier, aléatoire, dynamique/statique (multiplication, superposition, rapport d'échelle, rayonnement, all over, etc)

Cadrer des images

Comment limiter sa composition ?

hors champ, formats (portrait, paysage), plan (ensemble, moyen, gros plan, premier/arrière plan), angles de vue, etc

Mettre en couleur

Comment animer, orner, réhausser, raviver, contraster, harmoniser, valoriser, (dé)genrer ?

harmonie/contraste, nuances/tonalités, dégradés/aplats, valeurs, transparences, camaïeux, chaud/froid, primaire/secondaire/complétaire, tonique

Écrire

Comment travailler la mise en forme du texte ?

typographie (composition, forme, couleur, valeur, texture etc), rapport texte/image

Texturer

Comment traduire graphiquement une matière ?

textures (doux/rugueux, lisse/irrégulier, etc), effets de surface (mat/brillant, transparent/opaque, etc)

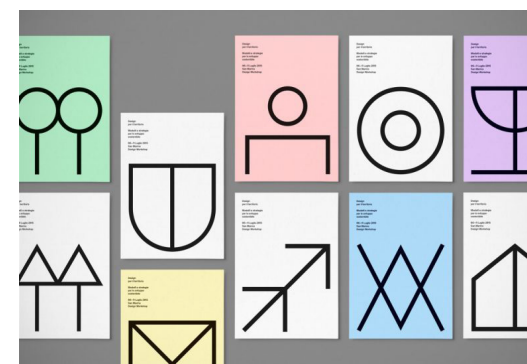
Afrique contemporaine, Revue, P. Apeloig, 2011



3. Composer/cadrer affiche

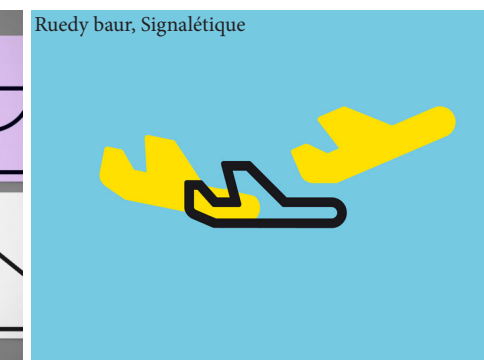


Affiche, P. Apeloig



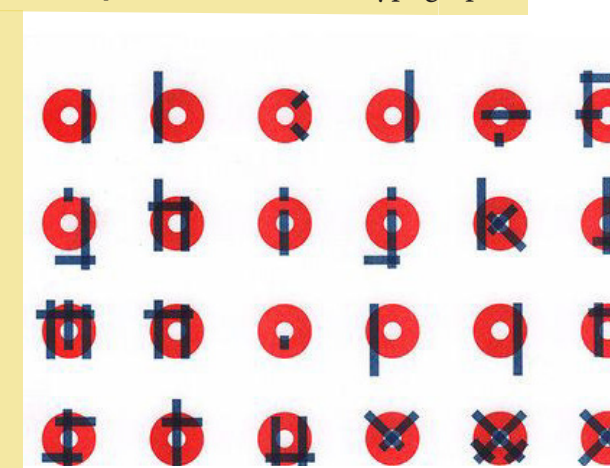
David Di Gennar, pictogramme

1. Simplifier/géométriser signalétique



Ruedy baur, Signalétique

2. Répéter des formes typographie



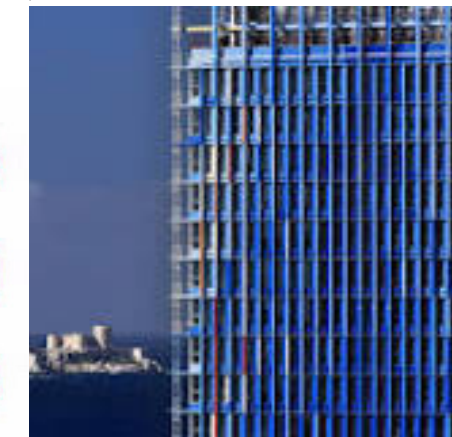
Alphabet, Robial, 2015

4. Colorer/contraster design d'objet



5.5 designers, réanim

Jean Nouvel, Tour Marseillaise, 2018



P. Starck, Louis Ghost, 2005

5. Traduire une matière design de mode



Iris Van Herpen Printemps/Été 2011



Martin Baas, Mobilier Smoke