



Professionnalisation portée par
les dispositifs de projet et la
mobilisation des ressources
pour l'enseignement du design

Le design est une discipline de projet. [dessein-processus-artefact (Vial, 2014)]

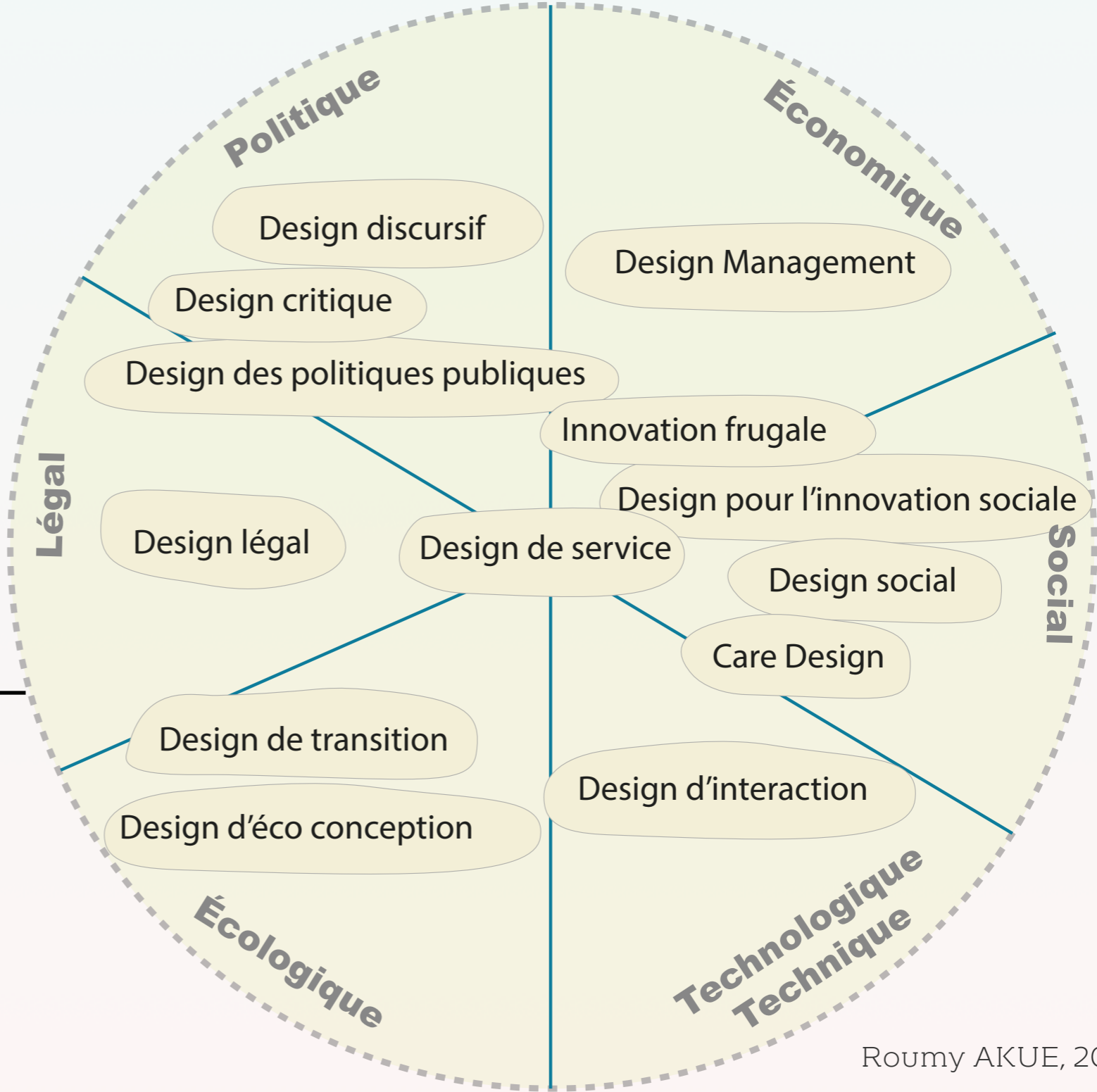
Faire du design, c'est donc faire du projet, et ce, quel que soit le **domaine ou les formes (Findeli, 2016 ; Roumy Akue, 2022).**

Domaines du design :

- Communication graphique
- Produit
- Espace

Différentes formes :

- Intentions
- Contextes de travail
- Méthodologies



Roumy AKUE, 2021

Enseigner le design, c'est enseigner le projet

Il est admis que « Les programmes d'enseignement en architecture et en design sont traditionnellement orientés **vers l'enseignement en studio^[1] et l'apprentissage par projet** » (Parsons, 2007, Yürekli, 2007 in Steino & Khalid, 2017, p.24).

La pratique de projet est considérée comme proche des pratiques professionnelles et s'appuie sur des **dispositifs qui induisent l'utilisation de différents types de ressources.**

^[1] Studio est le terme anglophone qui était auparavant également utilisé dans les référentiels et qui a été remplacé par le terme atelier.

Nous définissons les **ressources** comme :

« [Une] entité qui peut être matérielle ou immatérielle, sur laquelle l'enseignant s'appuie pour sa pratique d'enseignement, que cela concerne la préparation du travail de cours (conception du brief par exemple) et/ou l'échange avec les étudiants (phase de la critique par exemple). Les ressources peuvent faire écho à des contextes variés, du plus personnel au plus universel. Les ressources matérielles, dont les ressources numériques, sont constituées d'un assemblage de grains, qui comprennent des artefacts, des visuels, des vidéos, des documents, tandis que les ressources immatérielles comprennent des informations échangées oralement. » (Roumy Akue, 2019).

Le studio ou atelier de création. « [...] lieu où, en principe, s'enseigne et s'apprend l'acte de design et la conduite du projet de design, l'atelier (ou studio) est considéré comme un endroit stratégique et sensible dans toutes les écoles de design » (Findeli & Boubasci, 2005, p.3).

Le workshop se déroule sur un **temps court**, habituellement entre deux jours à une semaine, et engage la **coopération** (Werler, 2018) avec **d'autres acteurs qui partagent leurs expériences et savoir-faire** durant le projet.

Workshop-recherche, temps cours encadré de plusieurs enseignants-chercheurs durant lequel les étudiants **positionnent leur recherche-projet**.

Le hackathon, ce dispositif de déroule à **l'extérieur de l'établissement** d'enseignement et peut avoir lieu en **dehors des heures de cours habituelles**.

Les référentiels mettent en avant la pratique de projet en l'associant à la professionnalisation.

Dans les référentiels et maquettes des DSAA (diplôme Supérieur des Arts Appliqués), DNMADE (Diplôme Nationale du Design et des Métiers d'Art), Master DTCT (Design Transdisciplinaire Culture et Territoire).

Les cours sont tournés vers le projet

Il s'agit de : « connecter les projets à **un univers concret** » (DSAA p.9)

Coordonner « **des équipes pluridisciplinaires** » et « **interculturelles** » dans le cadre de projets » (Master DTCT).

De faire **collaborer des professionnels et des enseignants issus de différentes disciplines** (Master DTCT).

En DNMADE l'ambition « de renouer avec les fondements historiques où l'esprit et le geste ne font qu'un et les processus de fabrication sont des lieux vertueux de la mise à **l'épreuve concrète et réelle de projet** [...] » (Annexe 3, référentiel de formation DNMADE, p.11).

Dans la littérature :

Équipes interdisciplinaires et apprentissage par imprégnation

« Personnel enseignant est également composée d'artistes ou de designers en exercice. » (Tovey, emp. 317/5512)

Présence d'une « équipe pédagogique plurielle et d'un groupe d'étudiants mixte (architecte, ingénieur, designer, plasticien) (Cardoso, 2014, p.225).

Mimer des situations professionnelles :

Brief rédigé pour s'apparenter à une situation de conception professionnelle (Orr et Shreeve, 2018).

Simulation du cahier des charges (Tovey, 2015)

Analyse d'artefacts de conception :

« Utiliser des objets comme facteur de professionnalisation en les amenant à analyser les objets totalement aboutis ou durant le processus de conception » (Orr et Shreeve, 2018, p.97) ; (Tovey, 2015).

Usage de concepts et techniques associés à la profession :

Pour pouvoir faire la transition avec entre le monde universitaire et professionnel (Shulman, 2005 ; Cardoso, 2014 ; Orr & Shreeve, 2018).

Auto-évaluation et pratique de la « critique » :

La place de l'argumentation par ce qui est appelé en anglais « Crit » avec une prise de recul sur ses productions (Orr & Shreeve, 2018 ; Tovey, 2015)

PROBLÉMATIQUE

La professionnalisation portée par l'articulation des dispositifs de projet et variabilité de la gestion des ressources en fonction des dispositifs

MÉTHODOLOGIE

2016-2019

ENTRETIENS

PROFESSIONNALISATION ENS. DU DESIGN

COMPRENDRE DE L'INTÉRIEUR / ÉTUDE NON PRÉ-STRUCTURÉE
/ QUALITATIVE / INDUCTIVE

IMMERSIONS

2014-2018

DOCUMENTS

2015-2019

IMMERSIONS

2014 - 2016 : Pré terrain, hypothèse de problématique

2017- 2018 : Vérification de l'hypothèse de recherche et problématisation.

Affinement du guide d'entretien.

IMM

2014-2018

Carnet de terrain : échanges entre enseignants et étudiants, enseignants et partenaires, étudiants et partenaires, échanges entre étudiants, fonctionnement matériel, JPO

S

ENTRETIENS

Multi-cas : diversification et variation maximale.
Deux Lycées et une Université.

- 14 entretiens avec des enseignants en design, des enseignants-chercheurs, des enseignants-designers.
 - Issus de différents domaines design, communication graphique, design de produit, design social.
 - Différents nombres d'années d'expériences de 5 à 30 ans
- Prioritairement Bac+ 3 à 5 et cours de projet.

Choix intra-sites : enseignants travaillant ensemble, responsables de formation.
20 heures transcrites

IMM

2014-2018

DOCUMENTS

- Référentiels et maquettes des formations (BTS / DN MADE / DSAA / Licence design / Master Design / Master MEEF) : critères de professionnalisation
- Briefs (sujets) de projets, d'ateliers, de workshops (58 analysés)
- Planning des formations : compréhension organisation, place des partenaires.
- Présentations de partenaires : types de contenus
- Dossiers d'étudiants

IMMI

2014-2018

TS

Codage, PESTEL, sources, type des documents proposés aux étudiants

Pour l'ensemble des données nous avons codé :

- Ce qui est dit du lien à la profession,
- L'appel aux professionnels
- Les dispositifs évoqués
- La variabilité de la gestion des ressources dans les différents dispositifs dans le moments de préparation et d'accompagnement.

RÉSULTATS

Anne, une enseignante de BTS et DSAA, explique **mobiliser des fonctionnements proches de ceux pratiqués en milieu professionnel tant sur le plan de l'organisation du travail**

« On commence de plus en plus à ressembler à **une espèce d'agence** qui fait qu'on est tout le temps **charrette** et en retard sur tout et que du coup, la matérialisation du cours heu se fait moins », que concernant la structuration des sujets, « on copie un peu le principe d'une **copie-strat**^[1], qu'on va trouver donc en agence [...] ».

Ici, la **formalisation des ressources documentaires, la structure hiérarchique** mise en œuvre durant l'atelier et **le vocabulaire** s'apparentent à celle utilisée dans le cadre professionnel.

^[1] Équivalent du brief. Le terme est utilisé en agence.

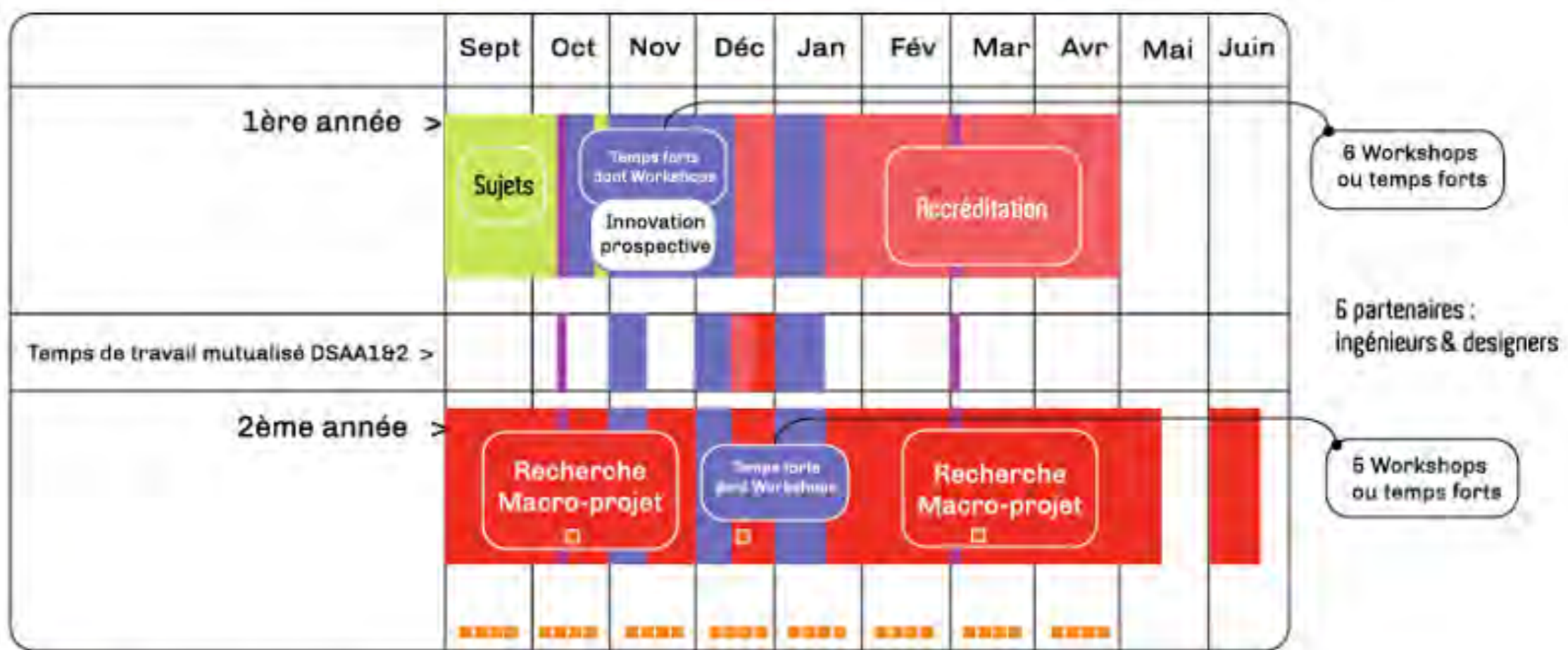
Les enseignants initient par exemple, « [...] des situations collaboratives si possible avec des métiers qui seront **des métiers avec lesquels les étudiants seront peut-être amenés à travailler ensuite**, des métiers voisins, des développeurs, des photographes, des imprimeurs, des relieurs, des architectes, des ingénieurs, voilà tous les métiers qui ne sont pas dans le champ du design mais pas si éloignés de ça non plus, de **potentiels collaborateurs ensuite** » (Yoann, DSAA).

Dans ce cas, les enseignants misent sur le **rapprochement avec les environnements professionnels plausibles et des partenaires des futurs designers qu'ils forment.**

Les enseignants articulent **plusieurs situations de projet** afin de préparer les étudiants à la **diversité des situations professionnelles** à venir :

« on essaie de faire en sorte comme je l'expliquais de leur proposer **des situations de travail de nature, de format très divers et alors là les méthodes changent à chaque fois**, [...] puisqu'on pense que c'est important qu'ils sachent qu'ils peuvent être dans une situation comme ça » (Johan, DSAA).

« Des situations **très courtes**, de type vraiment sprint, **moyennement longues**, d'autres **très longues**, qui courent sur l'année. Des situations de travail où ils sont en **solo**, des situations de travail où ils sont en **binômes**, des situations de travail où ils sont **jusqu'à 12 à réfléchir** sur une même heu voilà, pour apprendre à travailler en groupes, des **situations complètement fictives, voire fantasques** [...] » (Yoann, DSAA).



- Temps forts dont Workshops
- Sujets
- Recherche (théorie et pratique)
- Accréditation (théorie et pratique)
- Journées d'étude
- Co-enseignement
- Immersion mémoire

Nous présentons ici un exemple de l'articulation des dispositifs de projet d'une formation de DSAA pour une année.

ATELIER HEBDOMADAIRE : Durant la préparation, une anticipation du recueil des ressources

L'atelier hebdomadaire porté par des **enseignants seuls ou en co-enseignement**.

- Dans cette configuration, lorsqu'un enseignant seul conduit le projet, il a la responsabilité de la conception du brief et de l'apport de ressources au cours du moment de la critique. **Il a donc seul la charge de l'identification des ressources à toutes les étapes.** Cette configuration est rare, les enseignants se succèdent le plus souvent à partir du même thème de travail.
- Lorsque l'atelier est pris en charge en co-enseignement, **la responsabilité de conception peut être partagée et les ressources mutualisées.**

Il s'agit de documents sujets et présentations qui comprennent des références de projet, des citations, des définitions, des schémas, des liens url.

Concours //

“Vivre avec le cuivre”

Sixième édition

L'Institut Européen du Cuivre lance un appel à projets pour son concours international de design “Vivre avec le cuivre”, qui s'adresse aux jeunes professionnels et aux étudiants designers. La consigne : créer des objets pour la maison en cuivre ou en alliage de cuivre, original et innovant, qui tire parti des propriétés du métal rouge (couleurs, malléabilité, conductivité, recyclabilité...).

Cahier des charges //

Création d'un objet de décoration pour la maison en cuivre ou en alliages de cuivre (bronze, laiton...);
Catégories d'objets possibles : mobilier, décoration murale, équipement fonctionnel (radiateur, lampe...) et plus généralement, tout objet pour l'univers de la maison (usage intérieur) mais aussi des éléments s'intégrant dans un bureau, une boutique ou même des lieux publics comme une école ou un hôpital..

Incitations //

Mettre à profit le riche potentiel du cuivre
« Notre objectif est de faire émerger des idées nouvelles. Nous attendons des designers qu'ils osent des créations inédites ! Pour cela, un conseil aux candidats : prendre le temps de découvrir les multiples possibilités offertes par les propriétés du cuivre dans la conception d'objets. » Marco Romanelli, jury d'honneur de cette 6ème édition.

Modalités et dotations //

Catégorie étudiants : 1 500 €
Format du rendu : envoi par courriel des dessins et photos du projet (en JPEG ou PDF, au format 300 dpi, et A4 minimum) accompagné d'un rapport technique (format WORD ou PDF) de 2 000 caractères maximum expliquant le choix du cuivre pour le projet avant le 30 septembre 2016.
L'adresse pour déposer son projet est la suivante : grafica@agenziacopyright.it

Méthodologie proposée 
pour être le meilleur dans le domaine du cuivre
en un temps record...

Par groupe de 3

Temps 1

Technique associative // 
Mind Mapping Outil proposé : <http://www.freeplane.org/>

En s'appuyant sur le contenu présent dans les deux sites suivants :
www.ma-maison-merite-du-cuivre.fr
www.copperalliance.fr

Réalisez une Map Mind autour du cuivre et de son potentiel dans le champ de la création en design via les entrées qui vous paraissent les plus pertinentes : historique / propriétés du cuivre / process / domaines d'application / objets associés... Explorez l'ensemble des mots, concepts, caractéristiques associés au cuivre. Consignez rapidement ses idées au fur et à mesure de leur apparition.
Déclinez chaque première idée “afin d'épuiser la pensée sur le sujet”

Temps 2

Technique bissociative // 
Rencontres forcées

Repérez dans la Map Mind des items qui vous paraissent les plus porteurs et essayer de les associer deux à deux en opérant des rapprochements inattendus afin de répondre de manière singulière au cahier des charges. Retenez deux “binômes imaginatifs” et produire une série d'esquisse pour chacun d'entre eux.

Temps 3

Développement // 

Arrêter vous sur une idée. développer votre projet. (croquis, maquettes de principes etc...)

Temps 4

Communication // 

Accompagnez les visuels (Photos de maquettes, 3D, géométriques, contextualisation...) d'un texte explicitant le caractère innovant de votre objet et révélant le lien entre votre posture et parti pri et l'emploi du matériau cuivre. Veillez à adapter l'univers graphique de cette communication à votre positionnement et à l'inscrire dans une dynamique plastique contemporaine.

DSAA I // Année 2016-2017 // Semestre 1 // Sujet 1
Laboratoire d'expertise et de recherche // Roullan, Passebost

<http://sante.lefigaro.fr/actualite/2015/03/06/23271-contre-maladies-nosocomiales-enduit-innovant-cuivre>
<http://business.lechosis.fr/entrepreneurs/innovation-recherche/memo-co-une-venue-gnti-bucaries-kan-marche-0609.php>
<http://www.vistadeco.com/c-est-tendance/cuivre-objets-deco-tendance-maison-2016-01-16-01>
<http://www.tomodixson.net/>
<https://fundamentad.berlin/collections/lighting>
<https://fr.pinterest.com/search/boards/?q=objets%20cuivre>

ATELIER HEBDOMADAIRE : Une anticipation du choix des thèmes de travail conduit les enseignants à **récolter des ressources destinées à être mutualisées au moment de l'écriture du brief** :

Renaud : « Voilà et donc là-dedans il y a des idées, on a des idée à thème, on a des références et donc on se retrouve pendant un jour ou deux demi-journées et on met en commun toutes les idées de ce que l'on veut faire l'an prochain [...] chacun pendant les vacances et donc du coup **on fait nos recherches chacun de notre côté, qui prend la recherche, en charge la recherche du corpus, qui prend le côté plutôt dico etc., et au début de, dans les premiers jours de la rentrée on a quasiment tout de prêt, après on formalise en fonction des énergies quoi** ».

Les ressources peuvent aussi être **conservées pour être utilisées ultérieurement** :

Renaud : « les projets qui ne sont pas mûrs, [...] **ils sont gardés pour l'an prochain ou l'année d'après** ».

ATELIER HEBDOMADAIRE : Dans le cas d'un suivi successif, **les enseignants trouvent des solutions pour communiquer** sur les avancées de chacun des étudiants.

Yoann explique, «il y a un document qui est **une espèce de journal qui est un suivi, un document de suivi** qui permet [...] quand on rencontre un étudiant, on prend des notes [dans un drive], dans lesquelles on intègre les notes à posteriori de secrétariat, [...] c'est plus sous une forme un peu plus brute, mais au moins le contenu est là [...] de l'échange pour que **les collègues qui n'auraient pas pu être là, puissent consulter ce document et savoir ce qui s'est dit** ».

WORKSHOP : Durant la préparation, valorisation du profil singulier de l'intervenant, choix des ressources pour le projet est en partie externalisée

La construction du workshop peut être :

Collaborative : l'enseignant et le designer construisent ensemble l'incitation et les modalités du déroulement.

Confiée au partenaire : « [...] une carte blanche à un designer où **on va faire juste de la logistique** [...] mais après je dirais que c'est quand même **le designer qui pilote sa semaine, qui impulse la dynamique** [...] » (Yoann).

Selon les cas, c'est l'enseignant ou l'intervenant qui rédige le brief et place les ressources. Il s'agit en tout cas de valoriser la « singularité du profil » de l'artisan ou du designer (Élisa, BTS et DSAA).

Les enseignants doivent rechercher des ressources humaines et cultiver un réseau.

WORKSHOP : Durant le suivi, des bénéficiaires contrastés : des besoins pédagogiques négligés

Apports : « apportent plein d’anecdotes liées au monde professionnel » et le « désacralisent » (Aymeric, BTS et DSAA).

Les intervenants amènent également « plein de lien surtout, plein de ressources » et sont susceptibles de faciliter l’insertion professionnelle (Johann, DSAA).

Limites : il arrive fréquemment que la voix des professionnels « déstabilise ».

Le « professionnel interagit en disant va à l’efficacité ».

Les enseignants demandent à l’étudiant de quoi il a besoin dans son book et le diplôme : « de 40 secondes de film alors que peut-être 10 secondes pourraient être suffisantes pour montrer tout un ensemble de choses. Donc, [...] comment on fait ? Est-ce qu’il faut privilégier la quantité ou la qualité ? » (Aymeric).

HACKATON : C'est un dispositif externe à l'établissement de référence. La présence des enseignants n'y est pas impérative. Ils ne conçoivent pas les briefs mais se mettent en connexion avec les organisateurs et introduisent la présence des étudiants. Les ressources à chercher par l'enseignant sont alors des ressources humaines.

Les étudiants travaillent avec différents corps de métiers, l'occasion « d'apprendre à travailler avec des développeurs, des ingénieurs et des commerciaux et à se positionner comme designer dans une équipe aux méthodologies de travail différentes » (Témoignage d'un étudiant de DSAA).

Enfin, d'éprouver le milieu professionnel avec une légitimité de designer.

CONCLUSION

Plusieurs types de dispositifs qui induisent une gestion des ressources différente nous conduisent à proposer des facteurs de discrimination des différentes situations :

- Le projet est-il mené dans l'établissement de référence ou à l'extérieur ? Cela induit une gestion des ressources différente, dans le premier cas, les enseignants s'appuient sur des ressources locales, par exemple la présence ou l'absence de certaines machines, dans l'autre cas, les ressources sont fonction du lieu du déroulement du projet.
- Le projet est-il mené par un enseignant seul ou par des enseignants en co-enseignement ? Cela a une incidence sur l'écriture du brief et le partage de l'activité de recherche de ressources ainsi que sur les modalités d'accompagnement et de suivi.
- Le projet inclut-il des partenaires ? Cela a une incidence sur la recherche de partenaires susceptibles d'intervenir et ouvre la possibilité de l'externalisation de l'écriture du brief et de l'apport de ressources professionnelles durant le suivi.

- Nous avons repéré une nécessité de concertation pour la préparation et le suivi des projets, en interne ou en externe.
- Une anticipation dans l'acquisition des ressources et la planification de leur recueil.
- La présence des partenaires apporte des points de vue et des pratiques professionnelles mais qui sont parfois contradictoires avec les objectifs visés par les enseignants et les attendus du diplôme.
- L'identification de partenaires pour les workshops est un enjeu important et permanent pour les enseignants.
- La recherche de ressources humaines et de profils susceptibles d'enrichir la trajectoire de formation des étudiants est cruciale, c'est une activité qui nous apparaît comme importante et permanente.
- L'articulation de différents dispositifs de projet permet aux enseignants de faire vivre un large spectre d'expériences et de rencontres aux étudiants. Ce qui leur donne accès à des ressources issues de différentes sources.

BIBLIOGRAPHIE

- CARDOSO, S. (2014). « La problématique des designs : interdisciplinarité, pluralité, formation », dans DARRAS, B & FINDELI, A., *Design : savoir & faire, savoir pour lieux faire et faire pour mieux savoir*, Lucie éditions, Nîmes.
- DUNNE, A. ET RABY, F. (2013). *Speculative everything : design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.
- MALPASS M. (2017). *Critical design in context : History, theory, and practices*. Bloomsbury Publishing.
- FINDELI, A. (2010). « Searching For Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications ». In Chow R. (Ed.). *Questions, Hypotheses & Conjectures: discussions on projects by early stage and senior design researchers* (pp. 286–303). iUniverse, Bloomington.
- FINDELI, A. (2016). *Le design social*. http://www.sfeasso.fr/sites/default/files/document/le_design_social_par_alain_findeli.pdf.
- FINDELI, A., BOUSBACI, R. (2005). « *L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design* ». *The Design Journal*, 8(3), pp. 35-49.
- HAGAN, M. (2020). *Design as a Thing : A Theory of Change and a Set of Methods to Craft a Human-Centered Legal System*. *Design Issues*, 36(3), 3-15.
- JULIER, G. (2017). *Economies of design* (1ère Éd.). Sage Publication.
- MANZINI, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.
- OBEIDAT, A., & AL-SHARE, R. (2012). « Quality learning environments: Design-studio classroom ». *Asian Culture and History*, 4(2), pp. 165. <https://doi.org/10.5539/ach.v4n2p165>
- ORR, S., & SHREEVE, A. (2018). *Art and design pedagogy in higher education: Knowledge, values and ambiguity in the creative curriculum*. Routledge, Taylor And Francis Group, Londres.
- PARSONS, P.W. (2007), « A Pedagogue's Two Principles for Teaching Architectural Design Studios » in *The Design Studio: A Black Hole*, ed. G. Sağlamer, 1st edn, YEM Yayın, pp. 35-54. In STEINO, N., & KHALID, M. S. (2017). « The hybrid studio: Introducing Google+ as a blended learning platform for architectural design studio teaching ». *Journal of Problem Based Learning in Higher Education*, 5 (1).
- RÉFÉRENTIEL DN MADE (2018). MESR, Arrêté du 18 mai 2018 relatif au diplôme national des métiers d'art et du design.
- RÉFÉRENTIEL DE DSAA (2012). MESR, Arrêté du 30 juillet 2012 portant définition et fixant les conditions de délivrance du diplôme supérieur d'arts appliqués & design. Paris : Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche. [https:// www. legifrance.gouv.fr/affichTexte. do ? cidTexte=JORFTEXT000026321491](https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000026321491).
- ROUMY AKUE, M. (2019). *Dynamique de veille des enseignants en design à l'échelle individuelle et collective pour la réactualisation des ressources au service de la conception* (Thèse de doctorat). Université Paris-Cité.
- ROUMY AKUE, M. (2022). *La veille des enseignants en design : l'identification des changements et le renouvellement des ressources pour l'enseignement du design*, *Sciences du design*, (15), 87-104.
- SOLIMAN, A. M. (2017). « Appropriate teaching and learning strategies for the architectural design process in pedagogic design studios ». *Frontiers of architectural research*, 6 (2), pp. 204-217. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2017.03.002> .
- TOVEY, M. (2015). *Design Pedagogy*. Taylor and Francis. Édition du Kindle, Londres. <https://doi.org/10.4324/9781315576695> .
- TROMP, N. (2013). *Social Design: How Products and Services Can Help Us Act in Ways That Benefit Society* (Thèse de doctorat). Delft : TU Delft.
- VIAL, S. (2015). *Le design*. Presse, Universitaire de France.
- WERLER, T. (2018). *Workshop-Didaktik for Cooperation in a Contingent World*. In G.-E. Torgersen (Ed.), *Interaction: 'Samhandling' Under Risk. A Step Ahead of the Unforeseen* (pp. 75–90). Oslo : Cappelen Damm Akademisk. DOI: <https://doi.org/10.23865/noasp.36.ch4>.
- ZEHNER, R., FORSYTH, G., MUSGRAVE, E., NEALE, D., DE LA HARPE, B., PETERSON, F., & WATSON, K. (2009). *Curriculum development in studio teaching*. STP Final Report. Australian Learning and Teaching Council, Australian Government Department of Education, Employment and Workplace Relations.