

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 d'objet	Statuts de l'objet industriel et de l'objet artisanal usuel/manifeste, intemporel/tendance, artisanal/industriel, pièce unique/production sérieelle, 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		simplification		mobilier outil/objet usuel accessoire vêtement		collage peinture découpe maquette modelage pliage photographie croquis numérisation couture photocopiage	
Design manifeste			stylisation							
Design engagé			composition							
Design et artisanat			typographie							
Design et patrimoine			rapport fond/forme							
Biodesign		design graphique			rapport texte/image		journal plan/mode d'emploi logo affiche illustration web		pochoir impression sérigraphie vectorisation	
Design relationnel					contraste					
Design social					texture/matière					
Post industriel					transparence					
Design d'urgence					géométrisation					
Innovations technologiques		Design d'espace			assemblage		Signalétique mobilier urbain espace de service/ de bureau atelier			
Slow design, design durable					organisation					
Caredesign					couleur					
Mobilité/nomadisme					code graphique/symbole/ signe					
Design culinaire					déformation					
etc					détournement					

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)

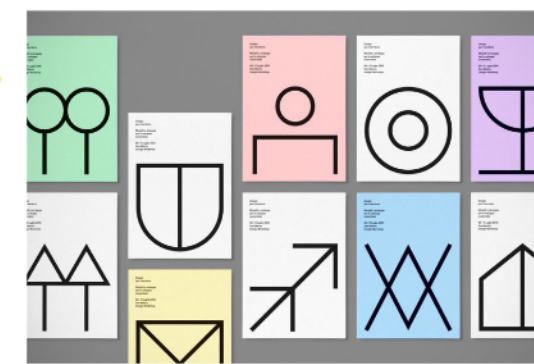
Afrique contemporaine, Revue, P. Apeloig, 2011



3. Composer/cadrer affiche

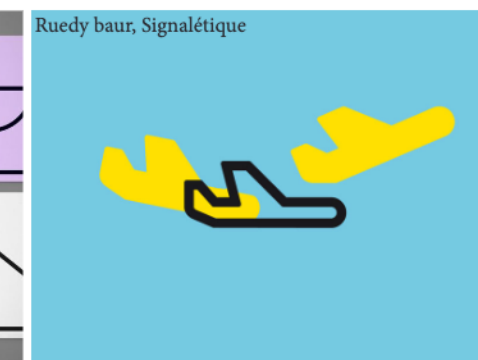


Affiche, P. Apeloig



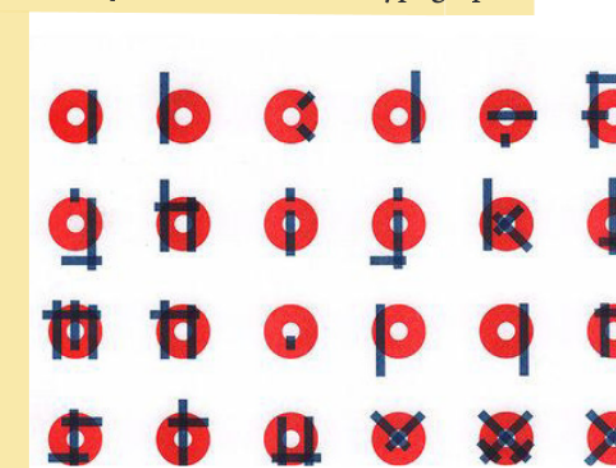
David Di Gennar, pictogramme

1. Simplifier/géométriser signalétique



Ruedy baur, Signalétique

2. Répéter des formes typographie



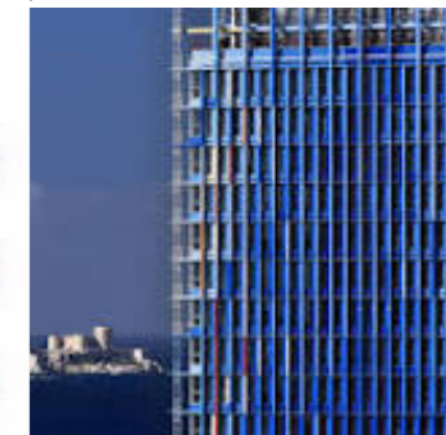
Alphabet, Robial, 2015

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/Eté 2011



Martin Baas, Mobilier Smoke