

المملكة المغربية

وزارة التربية الوطنية
والتعليم العالي
وتكوين الأطر
والبحث العلمي



كتابة الدولة المكلفة بالتعليم المدرسي

التوجيهات التربوية والبرامج الخاصة بتدريس مادة الفنون التطبيقية بالتعليم التقني

نونبر 2007

مديرية المناهج

42 شارع ابن خلدون ، أكادير ، الرباط - الهاتف : 037.57.53.03 الفاكس : 037.68.09.00

SOMMAIRE

CYCLE DU BACCALAUREAT FILIERE ARTS APPLIQUES DISCIPLINE TECHNIQUES - Programme de 1ère et 2ème année du baccalauréat	3
RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES	5
DISCIPLINE, PROGRAMME ET PROJETS	6
MISE EN RELATION DES CAPACITES, DES COMPETENCES ET DES SAVOIRS ASSOCIES	7
LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	8
L'EVALUATION	9
LES ATELIERS PREPARATOIRES	10
ORGANISATION	13
PREMIERE ANNEE	15
CONTENUS DES MATIERES	16
DESSIN ET EXPRESSION PLASTIQUE	
DEVELOPPEMENT	17
CULURE PLASTQUE ET HISTOIRE DE L'ART	19
ARTS GRAPHIQUES	21
LE VOLUME	23
INFORMATIQUE ET INFOGRAPHIE	24
DEUXIEME ANNEE	26
CULURE PLASTQUE ET HISTOIRE DE L'ART	27
INFORMATIQUE ET INFOGRAPHIE	30
DESIGN DE COMMUNICATION ET MULTIMEDIA	31
DESIGN D'ENVIRONNEMENT	33
DESIGN DE PRODUIT	36
FICHE CONCERNANT L'EQUIPEMENT PAR LYCEE DE LA NOUVELLE FILIERE ARTS APPLIQUES	38

Cycle du Baccalauréat
Filière
Arts Appliqués
Discipline
Techniques

Programme de 1^{ère} et 2^{ème} année du baccalauréat

TABLE DES MATIERES ET HORAIRES

السنة الثانية	السنة الأولى	المواد	
2	2		اللغة العربية
4	4		اللغة الأجنبية الأولى وآدابها
3	3		الثانية الأجنبية اللغة
2	2		الفلسفة
1	2		التربية الإسلامية
2	2		التربية البدنية
2	2		الرياضيات
-	4	Dessin et expression plastique	الرسم والتعبير التشكيلي
2	3	Culture plastique et Histoire de l'art	الثقافة التشكيلية وتاريخ الفن
-	4	Arts graphiques	فنون الجرافيك
-	4	Volume	الحجم
3	2	Informatique et Infographie	المعلومات والأنفوغرافيا
6	-	Design de Communication et Multimédia	فن تصميم التواصل والوسائط المتعددة
3	-	Design d'environnement	فن تصميم المحيط
3	-	Design de produit	فن تصميم المنتج
33	34	مجموع الحصص	

RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES

L'enseignement des arts appliqués prépare les élèves en ce qui concerne le baccalauréat, à une pré spécialisation aux métiers de graphistes concepteurs et architectes d'intérieurs designers.

Ces métiers qui façonnent notre environnement quotidien ont une grande responsabilité dans la qualité de notre mode de vie.

L'enseignement des Arts Appliqués se voit confronté en permanence aux tendances les plus récentes de la création contemporaine. Il peut ainsi se renouveler et s'adapter. Dans les métiers auxquels nous préparons, il importe de ne jamais prendre de retard: c'est à l'école d'anticiper sur le monde à venir pour continuer à guider l'élève vers la réussite

L'enseignement exige des compétences et des qualités telles: penser, analyser, imaginer, exprimer, réaliser, avec efficacité dans un contexte social, économique et industriel.

Telles sont les capacités que l'on attend d'un graphiste, d'un designer d'environnement ou de produit, d'un architecte d'intérieur, d'un illustrateur, d'un photographe, d'un rough man ou encore d'un créateur de mobilier. L'acquisition de cette maîtrise exige une formation de base solide, celle que dispense les ateliers préparatoires de la 1ère année du bac. Il s'agit d'apprendre, en pratiquant intensivement toutes les disciplines du dessin, du graphisme et du volume; à analyser, imaginer et exprimer. Le cours de culture plastique et histoire de l'art complète cet enseignement.

En une année l'élève doit être doté de compétences en dessin, en croquis, en perspective. Il doit acquérir des habilités en volume; découvrir, manipuler, modeler la matière, ceci sans oublier des aptitudes dans les tracés géométriques, le dessin typographique et calligraphique.

Les cours préliminaires apportent donc une formation de base associant plusieurs cours élémentaires, différents de nature mais tous d'égale importance et se complètent les uns les autres. Le programme comporte des cours de dessin, de volume, d'expression, un enseignement sur la couleur et le graphisme, une initiation pratique aux matériaux et aux outils.

Tout cela doit sensibiliser l'élève aux appréhensions des choses et des objets si optiques que tactiles, tant par la forme que par l'émotion et le sens. Cela doit lui permettre à la fois d'acquérir l'habileté manuelle et d'apprendre à reconnaître le processus de la créativité artistique.

Le design est devenu une activité majeure, qui modèle fortement l'image du monde.

Tout notre environnement en est marqué. Le designer graphique est à l'oeuvre des réalisations, de la publicité, de la presse, de l'édition, de l'illustration du packaging... tandis que l'architecte d'intérieur est designer de l'espace, des objets et du mobilier.

Le caractère pluridisciplinaire de l'enseignement en arts appliqués permet à l'élève de ne pas être limité à une seule voie : au terme de sa scolarisation, il se trouve apte à exercer plusieurs métiers. Les domaines possibles sont extraordinairement variés et cette orientation se révèle très précieuse dans une période où toutes les professions connaissent des difficultés d'accès.

Polyvalence et qualité font alors la différence : un professionnel capable de jouer son rôle, en alliant créativité et efficacité, est recherché et apprécié.

En cours de cet enseignement, la mobilité est un atout sans égal : il fait en sorte que l'élève marie la typographie à l'illustration, à la photographie, à l'affiche; les connaissances en architecture d'intérieur s'exploitent en design de produit.

Au contact des différentes matières l'élève prend conscience de ce qu'il peut faire,

de ce qu'il veut faire et de ce qu'il doit être lui-même.

Multimédia, sites Internet, jeux 3D ou images virtuelles, tous ces domaines et leurs applications deviennent de plus en plus présents dans notre univers quotidien. Leur création de même que celle des génériques de films, habillage de chaînes de TV ou spots publicitaires fait de plus en plus appel à des concepteurs appartenant aux métiers du design graphique.

Il est nécessaire de préciser que la force créative que déploient les élèves dans ces nouveaux moyens d'expression prend sa source dans toutes les disciplines pratiques en 1ère année.

DISCIPLINE, PROGRAMME ET PROJETS

La réputation de l'enseignement des AA doit être associée à l'idée de discipline : loin d'être une notion scolaire traditionnelle, cette exigence doit être comprise comme la volonté d'aborder dès l'année terminale la réalité professionnelle.

Dans les métiers du design, la fantaisie ne se conquiert pas sans la rigueur. L'invention et la création sont la contrainte des commandes. L'école doit donc préparer ses élèves à tenir des engagements, à respecter une ponctualité, car telles seront plus tard leurs responsabilités au sein d'une équipe de travail.

Appréhender le réel dans ses constituants principaux est le but premier de tout enseignement. En Arts Appliqués, travailler sans manuel, avec un programme vaste peut être un avantage pour certains mais aussi un handicap pour la majorité.

La question primordiale et préoccupante est comment respecter le programme ? C'est à dire comment traiter une certaine somme de notions et la faire passer de thème au sujet.

Il faut insister sur la réflexion nécessaire au professeur pour effectuer la liaison du thème/sujet. Trouver des sujets qui recourent le programme et motivent les élèves est une part importante du travail.

Une autre qualité du professeur d'arts appliqués doit être dans un second temps, de présenter ce sujet et l'accompagner d'une façon telle que l'ensemble des élèves sera amené à réfléchir et à proposer des réponses plastiques avec un réel engagement de leur part. C'est ici que nous essaierons de définir l'originalité et l'importance de la relation professeur/ élèves dans le cours d'arts appliqués.

Nous essaierons enfin, de définir comment l'évaluation, l'analyse, la critique est des points essentiels du contrat, comment nous pouvons décider de la fin du travail.

Un cours d'arts appliqués ne peut se borner à une simple illustration ou à une reprise littéraire des champs d'investigation imposés par le programme. Pour élaborer un sujet que l'on pourra proposer à une classe, le professeur doit résoudre une première contrainte. Dans un premier temps le sujet doit correspondre à un univers culturel, en perpétuelle mouvance, que l'élève doit également connaître, pouvoir appréhender ou avoir envie d'appréhender. Enfin, ce sujet doit, et ceci dès son élaboration, pouvoir être questionné par rapport au programme. Ce travail mental du professeur doit, dans l'espace qui lui sert de base, interroger l'élève.

L'élaboration du sujet chez le professeur doit juste précéder l'élaboration du travail chez l'élève.

En partant d'un des champs d'investigation du programme le professeur doit donc élaborer un ou plusieurs sujets d'un thème. Nous pensons que l'élaboration d'un sujet peut s'ordonner autour de trois étapes:

- Dans un premier temps, le sujet doit provoquer un effet de surprise chez l'élève. Cet effet de surprise peut provenir de différents niveaux, l'intitulé du sujet, les mots qui s'y rattachent, son univers etc. ..Le sujet proposé doit dans le même temps, dans l'esprit de l'élève, être immédiatement perceptible comme générateur d'un

enchaînement d'idées et d'une réponse plastique.

- Dans un second temps, le sujet proposé doit prendre en compte l'univers culturel de l'élève.
- Dans un 3^{ème} temps le sujet, dès sa conception, doit être suffisamment ouvert pour permettre aux élèves de l'aborder à différents niveaux aussi bien dans la réflexion que dans la réalisation et permettre toute combinatoire.

L'enseignant d'arts appliqués plus que quiconque doit être à l'écoute du Monde, ceci à tous les niveaux (politique, culturel, sports, mode etc....) C'est dans ce vaste répertoire, en perpétuelle mouvance, que l'enseignant devra chercher les références possibles afin de provoquer chez les élèves cet effet de surprise par son sujet.

Le sujet proposé peut et doit à notre avis être très précis dans sa formulation mais s'il est correctement élaboré et présenté, alors des champs formidables de réponses doivent pouvoir être immédiatement perceptibles par l'ensemble de la classe et ce champs doit dans l'élaboration du travail devenir de plus en plus large. La classe est un ensemble hétérogène. Il nous paraît important que le sujet soit suffisamment riche afin de permettre une combinaison de solutions divergentes à plusieurs stades.

Le sujet doit, bien entendu, recouper un des thèmes envisagés par le programme officiel. A travers les sujets proposés, l'enseignant doit pouvoir, à tout moment se situer, avec la classe, par rapport au programme.

L'enseignant d'arts appliqués, même s'il fait partie d'une institution officielle qui est l'éducation nationale, avec des professeurs de français, de mathématiques etc.... doit être capable à travers son attitude pendant le cours de profiter des potentialités de sa discipline. Il doit être capable d'élaborer une pratique «artistique» du cours. Son attitude doit, à travers une communication maximum avec les élèves les amener à s'interroger et à toujours être capables de trouver une ouverture plastique à tous les niveaux de la réflexion. Le professeur doit être capable par ses questions, ses réponses, son attitude, de faire avancer le travail des élèves. Il doit être capable de faire ressortir les faiblesses et la richesse de chaque proposition. Enfin, il doit être capable de montrer comment chaque situation problème peut offrir une multitude de solutions plastiques. Dans ce cas, il y aura toujours un moment où l'élève sera capable de s'émanciper et bien souvent la réalisation du travail se terminera ou se fera hors du cours. Cela ne peut se faire bien entendu que si l'élève est suffisamment motivé et stimulé par le sujet proposé, par l'espace dans lequel il se développe, enfin par l'attitude critique du professeur.

MISE EN RELATION DES CAPACITES, DES COMPETENCES ET DES SAVOIRS ASSOCIES

La mise en relation des capacités, des compétences et des savoirs associés, à travers des activités/réalisations, présente l'organisation des notions que les professeurs se proposent de faire acquérir à leurs élèves. Il s'agit donc d'y inclure les objectifs généraux que l'on se doit de développer tout au long de l'année scolaire.

Cette mise en oeuvre s'appuie sur l'idée selon laquelle délimiter des contenus ou objets d'apprentissage abordés durant l'année ne suffit pas. Mais, on doit également tenir compte des objectifs poursuivis. On entend par-là les activités/réalisations qui s'exercent sur les contenus. Il ne faut pas oublier que ce ne sont pas des notions abstraites qu'il convient d'apprendre aux élèves, mais des maîtrises qu'il faut appliquer à partir des connaissances.

Par exemple, un élève n'acquiert pas une règle sur les couleurs complémentaires (objet d'apprentissage) mais la capacité de pouvoir le redire de mémoire (savoir redire), l'expliquer (savoir-faire cognitif) ou la mettre spontanément en pratique (savoir-faire). Il faut donc préciser l'activité qu'il doit pouvoir exercer sur elle.

Un tableau de mise en relation en termes séquentiels permet de mettre en évidence:

- Une progression pédagogique: certaines notions doivent être nécessairement abordées après d'autres dont elles sont les pré requis. Par exemple, il faut observer des formes avant de les styliser.
- Une progression chronologique doit tenir compte des deux aspects du temps : la durée et le moment.
- La durée: certains apprentissages prennent plus de temps que d'autres.
- Le moment: dans une perspective fonctionnelle, il est important de tenir compte de l'actualité des Arts Appliqués et des différentes manifestations culturelles.

LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Toute personne qui apprend, invente des solutions à des problèmes et s'approche des réponses. Le professeur aura donc à prévoir dans l'enseignement modulaire essentiellement deux types de situations :

Les situations problème qui confrontent l'élève à une tâche pour laquelle il ne dispose pas actuellement de tous les moyens adéquats.

Les situations de production où l'élève devront utiliser, dans une tâche complexe, des réponses qu'il a rencontrées ou qu'on lui a transmis.

Le premier type de situation vise à l'invention tandis que le second vise plutôt à l'appropriation.

La situation problème est une situation pédagogique conçue dans le but de :

- Créer pour les élèves un espace de réflexion et d'analyse autour d'un Problème à résoudre (ou un obstacle à franchir.)
- Permettre aux élèves de conceptualiser de nouvelles représentations sur un sujet précis à partir de cet espace problème.

C'est dans les modules qu'une évolution de pratiques pédagogique pourra s'amorcer: les modules sont les moyens et l'occasion données aux professeurs de prendre en charge la diversité des élèves et de traiter par les moyens appropriés leur hétérogénéité. Ce sont des unités d'enseignement construites d'un thème ou d'une technique particulière ou d'une difficulté rencontrée par un individu ou un groupe d'individus. Ils sont conçus en vue d'une expérimentation.

Un module n'est pas un projet de programme. Il forme un tout cohérent qui devra se confondre dans un ensemble plus vaste qui serait une structure de programme où les aspects de continuité, d'objectifs généraux, de temps total nécessaire, d'organisation optionnelle, de travail par projets deviendraient alors essentiels.

Les modules permettent aux jeunes de cultiver leurs capacités de travail personnel, de raisonnement, de jugement, de communication, de travail en équipe et de prise de responsabilité. Pour arriver à une telle fin il faut:

- Etablir un projet de formation pour chaque classe à partir de chaque programme de référence en répartissant sur l'année les modules, les compétences visées, les objectifs, savoirs et savoirs faire devant être acquis par les élèves.
- Organiser une fiche de séquence détaillant le module, l'objectif, le sujet, les contenus, les méthodes, l'exercice d'application et l'évaluation.
- Mettre en oeuvre une méthode permettant systématiquement la participation active des élèves (recherche, analyse, questionnement) afin de participer au développement de leur autonomie.
- Conduire ses cours de façon méthodique, en rythmant la séquence par étapes et en fixant des objectifs et des contraintes précises.
- Prévoir des sujets d'application éveillant la motivation des élèves et

tenant compte de leurs centres d'intérêt personnels afin d'obtenir des résultats valorisants.

- Construire des projets d'arts appliqués liés à des domaines professionnels.
- Susciter la curiosité des élèves en posant des questions précises à partir d'images significatives ancrées dans l'environnement actuel.
- Rester très exigeant sur la qualité des productions-élèves (maîtrise de la technique, vocabulaire plastique...)
- Organiser des prestations dans le cadre de projets inter ou pluridisciplinaires.

Un projet est une entité constituée par un ensemble de moyens humains et matériels réunis pour une durée déterminée afin d'atteindre un objectif précis, en suivant un échéancier rigoureusement défini.

L'EVALUATION

Devant une telle éthique de l'enseignement d'arts appliqués, il va de soi que l'évaluation ne peut se réduire à une simple note apposée sur un travail. Avec une telle façon de travailler, le moindre événement prend une grande importance; ainsi serons-nous, dans le stade de l'évaluation, amenés à prendre en compte tous les paramètres du parcours de l'élève depuis sa réception du sujet jusqu'au moment où il amène un travail. Bien entendu, l'évaluation doit dans un premier temps, vérifier comment les objectifs fixés par la discipline sont atteints. Déjà à ce stade se pose le problème de l'originalité des arts appliqués.

Dans la plupart des matières enseignées dans le cadre du lycée, on trouve toujours, une grande unité dans les réponses proposées par les élèves. Au contraire, une des richesses de notre discipline, et c'est impératif, est de faire appel à la multiplicité de réponses. Ainsi, l'enseignant sera amené à juger une grande diversité de travaux, il devra être d'autre part capable dans son évaluation et sa notation d'appréhender comment s'organise dans chaque proposition l'inscription de la démarche réflexive et conceptuelle de l'élève.

D'une façon plus précise, nous préconisons une grande régularité et une grande rigueur dans la notation. Il nous paraît essentiel pour l'élève de pouvoir situer son travail par rapport à lui, par rapport à la classe et par rapport au professeur. Il nous paraît également nécessaire de justifier constamment la notation. Dès le début de l'année scolaire, il peut ainsi y avoir un débat important autour d'une même note mise à un travail très abouti techniquement et un autre beaucoup moins spectaculaire. Ainsi, on peut arriver à une notion d'autocritique, chaque élève étant capable de se construire lui-même sa propre grille de notation.

Un contrôle continu très strict, en vigueur dès la 1^{ère} année, assure de même une sélection, comparable à celle que l'élève rencontrera plus tard sur le marché du travail.

COMMENT EVALUER LES TRAVAUX ?

En 1^{ère} année

Les travaux dirigés: Pendant toute la période du déroulement du module, l'élève entame des recherches, des analyses et des productions par le dessin, la couleur, le graphisme et le volume. Les travaux sont soigneusement contrôlés par le professeur qui veille constamment sur le déroulement des exercices afin de redresser les erreurs et combler les lacunes observées.

Les travaux pratiques: Une séance ou deux sont consacrées à des contrôles d'évaluation des enseignements acquis pendant la période du module, ces travaux seront

sanctionnés par une note chiffrée qui fera l'objet du contrôle continu.

En 2^{ème} année

Tous les travaux effectués par l'élève et les modules du programme concourent à la réalisation de projet d'enseignement. Ces projets seront composés d'activités concrétisant les enseignements et apprentissages acquis (esquisses, croquis, roughs, visuels, commentaires, documents, photographies et travaux aboutit réalisés en infographie)

Le travail final du projet doit être présenté sous forme de dossier, intégrant tous les éléments précités, dans les délais fixés par l'équipe pédagogique.

En plus des maquettes, les productions finales sont présentées sous CD ou USB.

LES ATELIERS PREPARATOIRES

Toutes les matières d'ateliers doivent être soumises au suivi d'une progression de séquences définissant les modules, les objectifs et les compétences visées.

Dessin et expression plastique:

Le dessin sous toutes ses formes (dessin d'observation, étude documentaire, croquis, perspective, dessin technique) est la pièce maîtresse de l'enseignement des arts appliqués. Toutes les autres disciplines s'y articulent et en dépendent.

Poussé au plus haut niveau, sa pratique apporte une intelligence et une sensibilité dans le traitement des formes.

Croquis:

La notation rapide du mouvement, la mémorisation des attitudes est un moyen incomparable pour se forger un vocabulaire plastique personnel.

Etude documentaire:

Reproduire aussi précisément que possible suppose l'analyse des structures, des couleurs, de la lumière ainsi que la maîtrise des différents procédés (gouache, crayons, encres, pastel...)

Perspective:

Un entraînement technique approfondi est indispensable à la représentation des objets dans l'espace et à l'acquisition du sens des volumes. Cet entraînement se poursuit au cours des différents exercices et disciplines.

Histoire de l'art et culture plastique:

L'étude des tendances modernes et contemporaines et la connaissance des oeuvres éveillent l'imagination et fortifient le sens critique.

La culture plastique participe de la culture générale de l'élève. On y découvre, analyse et exploite des oeuvres de différentes sources et origines, sans rester limité par les styles, les courants ou les techniques. De temps en temps on procède à des études graphiques et picturales dans le but de mieux approcher l'élève de la démarche esthétique de tel ou tel artiste. Pour mieux encore favoriser la culture plastique, on élargit les champs d'investigation et des idées pour toucher des domaines en rapport avec la tendance

ou le mouvement.

En 2^{ème} année, on cherche à éveiller la curiosité des élèves par la fréquentation de musées, de galeries, d'expositions et d'ateliers d'artistes afin d'avoir une vue d'ensemble de la création et de ses tendances. Ceci dans l'invention de forger l'esprit critique et de jugement.

Arts graphiques :

Le développement des qualités manuelles et la prise de conscience de la nécessité de mettre au point un projet propre et net, naissent du processus du travail lui-même. Parallèlement, l'élève devient également de plus en plus sensible à des nuances formelles qu'il parvient à évaluer et à utiliser.

Le graphisme exige une maîtrise conjointe du dessin, de la couleur, de la photographie...L'originalité du trait, du geste, la capacité de créer des rapprochements inattendus entre une image et un texte, une image et un support, sont des qualités constamment mises à contribution dans les champs du design graphique.

Couleur :

Qu'elle soit associée à des matériaux (dans l'architecture d'intérieur) ou couleur pure (employée dans une affiche, un logo ou une image de marque), la couleur a des lois qu'il faut connaître: expression du chaud et du froid, rapports des contrastes, rapports des camaïeux, associations possibles/impossibles, luminosité propre, déclinaisons des nuances etc.

Acquérir des connaissances objectives et nuancées sur les couleurs et les effets qu'elles génèrent et les rapports qu'existent entre elles est un des buts de ce module.

L'objectivité résulte d'une observation des rapports entre les couleurs sans jugement de valeur et en variant les conditions extérieures de l'étude et non en fonction d'une quelconque théorie de l'harmonie des couleurs. C'est essentiellement par la méthode comparative que l'on apprécie les rapports qualitatifs et quantitatifs que la vision des couleurs devient à la fois réfléchie, nuancée et que les expériences offrent dès lors un degré de fiabilité suffisant.

Toutes ces conditions sont nécessaires si l'on veut utiliser la couleur comme moyen d'expression. L'effet produit par une couleur ne peut être étudié isolément mais toujours par rapport à d'autres couleurs.

C'est par un degré de clarté, sa position dans l'échelle chromatique et la surface qu'elle occupe, qu'une teinte donnée possède une valeur propre, laquelle, comme elle est relative peut être modifiée. L'étude de ces réactions (contrastes) constitue le point de départ du travail sur la couleur ;

Développer l'aptitude à différencier les couleurs par une utilisation réfléchie.

Volume :

C'est une initiation à la création en trois dimensions, qui prépare sur la base d'exercices à l'architecture d'intérieur et au design.

Au début, les élèves s'exercent à la figuration simple des volumes élémentaires par l'intermédiaire de la projection parallèle, d'où la constitution d'une image mentale des volumes.

Chaque réalisation doit être introduite par des exercices sur la représentation des volumes dans l'espace en perspective cavalière. Par la méthode isométrique (dimensions égales) ou axonométrique, on construit un effet de volume en combinant la vue en plan et la vue latérale en raccourcie. On s'aperçoit qu'il est nécessaire de procéder systématiquement pour définir les points dans l'espace au fur et à mesure que la

projection devient plus complexe.

La projection orthogonale sur 3 plans forme la base de ces exercices, ce qui aidera l'élève plus tard à concevoir et réaliser des maquettes en matière de design (maquette d'architecture et maquette de produit ou de packaging.).

Le but des exercices et des travaux pratiques abordés dans ce cours est de réapprendre d'une manière réfléchie et consciente à sentir, voir et toucher les objets, les formes et les structures: transposer ces expériences à 3 dimensions par des manipulations.

Les thèmes proposés et les matériaux utilisables sont testés sur une très large gamme d'exercices pratiques tant sur le plan de la manipulation manuelle que de la transformation technique.

Les idées de mise en forme et les ressources expressives qui permettent la véritable création artistique naissent de la confrontation des résultats de ces exercices.

On passe ensuite à la réalisation des objets eux-mêmes avec les matériaux correspondant et selon la technique adéquate, ce qui nécessite plusieurs tentatives.

La modification, l'effet produit sur la forme élaborée par sa transposition en différents matériaux et les divers procédés de transformation (moulage, contremoulage par exemple) ouvrent de nouvelles possibilités techniques et artistiques.

La typographie

Edition, mais aussi image de marque, logo, affiche, packaging...ont recours à la typographie: la composition, le choix des caractères, la mise en page sont la véritable architecture du texte.

Si l'ordinateur facilite le travail, il ne propose pas à lui seul les solutions correctes et belles. L'intelligence des règles de cet art permet en revanche d'engager imagination, élégance et sensibilité, sans nuire la sensibilité.

Rough :

Un rough est une esquisse, une illustration rapide, mais souvent très détaillée, qui est destinée à matérialiser le programme. L'enseignement doit donc permettre d'acquérir une excellente mémoire visuelle, une grande capacité d'expression et d'agilité intellectuelle nécessaire pour s'adapter à tous les sujets proposés.

Infographie :

Pas de design aujourd'hui sans maîtrise de l'ordinateur. Cependant, les images les plus belles, les plus sophistiquées, n'atteignent leur perception que lorsqu'elles expriment la sensibilité, l'émotion et le savoir-faire propre de ce lui qui les a conçues.

Un important parc d'ordinateurs avec logiciels mis à jours et Internet est à la disposition des élèves dès la 1^{ère} année. Ceux-ci seront formés aux techniques informatiques avec efficacité et inventivité.

Design d'environnement:

Cette discipline majeure du design couvre tout l'aménagement intérieur des espaces, privés ou publics. Le programme et la pédagogie de ce cours supposent trois compétences fondamentales :

- La créativité et l'originalité ;
- Le savoir-faire technique et la faisabilité ;
- La pluridisciplinarité et l'intégration.

Les élèves, donc se forment leur profil de futurs designers en complétant leur enseignement par l'exercice dans les autres ateliers :

- ateliers de design graphique
- atelier de multimédia
- atelier de design de produits

Il est souhaitable de regrouper les efforts et les rassemble autour d'un projet comme dans l'intention d'arriver à la simulation professionnelle réelle.

Communication et design graphique :

Vivant au rythme soutenu des évolutions technologiques, futurs spécialistes du traitement des images, de l'intégration du texte, de l'imposition numérique, de l'échange des données, de l'usage des logiciels toujours plus perfectionnés, de la production multi supports, ces futurs techniciens sont au coeur des métiers de la communication.

Ils seront aussi capables de créer des images de marque originales qui, elles, concentrent, pour le public, l'image d'une firme, d'une entreprise ou d'un produit.

Créer une telle image ou plus difficile encore la rénover, exige une sensibilisation au langage des signes et des symboles en plus des codes plastiques conventionnels, de la signification de la couleur et des formes.

ORGANISATION :

Une approche transversale constitue le caractère spécifique de la formation en arts appliqués, ce qui implique qu'un même professeur aura la responsabilité de plusieurs matières pour un même niveau afin de profiter des relations qui existent entre des domaines jusque là séparés.

Principes d'organisation :

Les heures dispensées en classe entière seront consacrées aux enseignements théoriques des matières générales et histoire de l'art et culture plastique.

Les heures dispensées par groupe d'élèves seront consacrées à la pratique, à la recherche, à l'expérimentation et à la production dans les matières technologiques ainsi qu'aux activités relatives à la préparation, au suivi et à la gestion des travaux.

Emploi du temps des professeurs et des élèves:

- **Emploi des professeurs:**

Professeur A	Professeur B	Professeur C	Professeur D
Dessin et expression Plastique 4h + 4h Arts graphiques 4h+4h	Design environnement 3h + 3h Infographie (2h+2h) + (3h+3h)	Design communication (4h+4h)+2 Design de produit (3h+3h)	Histoire de l'art et culture plastique 3h+2h Volume 4h+4h Coordination 3 h
Total : 16 h	Total : 16 h	Total : 16 h	Total : 16 h

Le design d'environnement s'enseigne 4h + 4h, pour les 2 groupes et 2h en classe entière.

Emploi du temps des élèves

(Procédez par groupe quand l'effectif dépasse 14 élèves)

Organisation des groupes

	Groupe 1	Groupe 2	Matières	Nb d'H
1 ^{ère} AA	DEP 4 h Volume 4 h Art Graph. 4 h Infograph. 2 h	DEP 4 h Volume 4 h Art Graph. 4 h Infograph. 2 h	DEP AG VOL INFOG HACP	8 8 8 4 3
	Histoire de l'art et culture plastique 3 h			
2 ^{ème} AA	Design Com 4 h Design Env. 3 h Design Pro 3 h Infographie 3 h	Design Com 4 h Design Env. 3 h Design Pro 3 h Infographie 3 h	Design Com Design Env. Design Pro Infographie HA et CP	10 6 6 6 2
	Histoire de l'art et culture plastique 2 h Design d'environnement 2 h			

Remarque: Le design d'environnement s'enseigne 4h + 4h, pour les 2 groupes et 2h en classe entière.

PREMIERE ANNEE

CONTENUS DES MATIERES

PREMIERE ANNEE

MATIERES	PAGE
• Dessin et expression plastique	
• Culture plastique et histoire de l'art	
• Arts graphiques	
• Volume	
• Informatique et Infographie	

DEUXIEME ANNEE

MATIERES	PAGE
• Culture plastique et histoire de l'art Informatique et Infographie	
• Informatique et Infographie	
• Design de communication et multimédia	
• Design d'environnement	
• Design de Produit	

DESSIN ET EXPRESSION PLASTIQUE

Compétences attendues

- se familiariser avec les outils et les matériaux du dessin.
- Saisir l'objet dans l'espace.
- Acquérir une méthode d'analyse et une dextérité dans la facilité du dessin.
- Saisir l'essentiel et savoir synthétiser.
- libérer les gestes de la main.
- Aiguiser le sens de l'observation.
- savoir reproduire le plus fidèlement possible le modèle.
- Savoir appliquer les notions de la perspective en dessin d'observation.

I – Dessin

- A / Dessin d'observation
- B / Croquis
- C / Etude documentaire
- D / Perspective d'observation

II - Expression plastique : (Aplat et Volume)

- Notion de base d'expression plastique
- Technique d'expression

DEVELOPPEMENT

I] DESSIN

A) Dessin d'observation (24)

- Introduction au dessin. (8H)
- Découvrir les outils et traces : Point, Trait, Hachures, Aplat de valeurs, Lavis...etc....
- Etude des notions suivante : (16H)
- Proportions.
- Mise en pages.
- Pleins et vides.
- Equilibre des masses.
- Ombres et lumières.
- Matières et textures... etc...
-

B) CROQUIS (16H)

- Schématisation des formes.
- Synthèse de la forme générale.
- Les lignes maîtresses de la construction.

Outils et techniques :

Le crayon noir, crayon de couleur, crayon conté, mine carrée, fusain, stylo à bille, feutres, marqueurs, plumes et encre de chine sanguine, pastel ...etc....

Le trait continu, le trait nuancé (plein et délié), hachures, technique du lavis (encre de chine, brou de noix, peinture).

Les supports : toutes sortes de papier.

C) ETUDE DOCUMENTAIRE (12 H)

C'est un exercice d'observation, d'analyse et de traduction fidèle du modèle. A travers ce genre d'exercice, on cherche à développer et à aiguiser l'observation, la précision et la rigueur dans l'interprétation d'un modèle à travers toutes ses spécificités.

D) PERSPECTIVE D'OBSERVATION (8H)

- Profondeur et éloignement
- Champ visuel.
- Niveau des yeux
- Notion de plan

II] EXPRESSION PLASTIQUE (16H)

- Familiarisation avec les outils d'expression et leurs traces.
- Développement des recherches et expériences plastiques personnelles en prenant en considération les recherches de l'art contemporain et en tenant compte des matériaux et des réalités locales.
- Expérimentation des matières, matériaux et support.

- **Couleurs naturelles.**
- **Couleurs industrielles.**
- **Supports variés.**
- **Collage et éléments de récupération.**

CULURE PLASTQUE ET HISTOIRE DE L'ART

CHAPITRE 1. L'AVENEMENT DU MODERNISME

- A. / La révolution industrielle et les nouveaux matériaux leur incidence sur l'art et l'espace urbain
- B. / l'avènement de la photographie la substitution du rôle du peintre par celui du photographe

CHAPITRE 2. L'EUROPE A LA FIN DU XIX SIECLE

- A. / L'expressionnisme
 - En Allemagne et dans les pays nordiques
- B. / L'Art Nouveau,
 - L'école Viennoise
 - L'école Belge
- C. / La naissance de l'affiche moderne l'affiche peinte et lithographiée
 - Les précurseurs. [H. de Toulouse-Lautrec,
 - T.A. Steinlen A. Mucha, A. Beardsley, Beggarstaff Brothers ...

CHAPITRE 3. L'ART ET L'ESPACE URBAIN A L'AUBE DU XX SIECLE

L'influence de certains mouvements plastiques sur la conception de L'espace et de l'architecture

- A. / Le Cubisme et le Futurisme
- B. / Le Constructivisme
- C. / Le Néo- plasticisme et De Stijl

CHQPTRE 4. L'ECOLE DU BAUHAUS

- A. / La théorie du Bauhaus
- B. / Le prototype et le Design industriel
- C. / Les Arts graphiques et la photographie

ACTIVITES PARALLELES

Ces activités permettent a l'apprenant d'acquérir d'avantage de notions et d'informations au niveau de la culture plastique. Elles lui initient également a la pédagogie de la recherche personnelle et l'auto-formation par l'élaboration de dossiers documentaires et d'exposes puises dans l'actualité plastique contemporaine et dans l'environnement culturel local.

THEMES DE RECHERCHES ET/OU D'EXPOSES.

- **Objets traditionnels et objets contemporains**
- **Le répertoire ornemental islamique**
- **Corpus d'éléments de décors marocain**
- **L'expérience plastique au Maroc**
- **La médina et la Casbah**
- **L'architecture de terre**
- **L'architecture métallique**
- **Le design, avant et après la seconde guerre**
- **L'art et les nouvelles technologies**
- **La couleur et l'environnement urbain**
- **La sculpture et l'espace urbain**
- **La photographie et l'Impressionnisme**
- **La photo dans l'art contemporain ...**

ARTS GRAPHIQUES

Technique de l'image

A/ - Le graphisme Sensibiliser l'élève à la découverte des outils et aux techniques du graphisme qui lui permettront d'aborder le design de communication et multimédia et le design d'objets et d'espaces.

Outils	Rendus et effets graphiques	Supports
<ul style="list-style-type: none"> • Crayons • Rapidographe • Plumes • Feutres et marqueurs • Roseau • Pinceaux • Pastels et craie d'art 	<ul style="list-style-type: none"> • Points • Lignes • Hachures • Tramage ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Plastique • Carton • Tissus • Bois • Verre
<ul style="list-style-type: none"> • Marqueurs • Brosses - pinceaux • Aérographe • Bombe spray • Rouleaux • Pochoirs • Pastels et craie d'art 		

B/ - La couleur

➤ Introduction théorique de la couleur

* Couleurs pigments et couleurs lumières (rappel théorique et pratique).

Couleurs		Applications
C. pigment	C. lumière	
<ul style="list-style-type: none"> • gouaches • aquarelles • acryliques • encres 	<ul style="list-style-type: none"> • télé et vidéo • pellicules • ordinateur 	Tout type d'image destiné à l'impression et multimédia.

- Cercle chromatique ;
- Synthèse additive (R.V.B.) ;
- Synthèse soustractive (C.M.J.).

* Applications (contraste, harmonie, chaudes, froides, ton sur ton, nuances, gammes complémentaires, ...)

N.B. : Les applications des couleurs énumérées ci-dessus serviront à mieux doter l'élève pour la réalisation de toute image et/ou illustration.

C/ - L'image

- **Composition : Articulation texte/illustration.**
C'est aussi gestion rationnelle de l'espace.
- **Texte : Choix des lettres typographiques et/ou calligraphique en fonction du message à transmettre.**
- **Illustration: peut être dessin graphique (document trait ou coloré, dessin coloré, photographiques, ...**

D/ - Techniques d'impression

- **La sérigraphie, la lithographie, la gravure, l'offset, ...**
- **La reproduction des couleurs : la reproduction des couleurs d'une image est tributaire d'une connaissance préalable des procédés d'impression.**

LE VOLUME

Sensibiliser l'élève à construire le volume sur le plan visuel (image mentale) selon les étapes suivantes :

I/ - Représentation du volume par le dessin et les valeurs

- Études des plans (la cotation et vues : face, côté, bas, haut) ;
- Développement du volume : (représentation en 2 dimensions des différents faces du volume) ;
- Représentation en perspective du volume.

II/ - Réalisation de volumes par les différents matériaux :

- Terre, bois, plâtre,

III/ - Réalisation de volumes par les différents procédés :

- Relief en creux, bas-relief, ronde-bosse.

INFORMATIQUE ET INFOGRAPHIE

I° – Les bases informatiques

- L'architecture d'un ordinateur (Unité centrale, moniteur, clavier, ...)
- Les périphériques d'entrée et de sortie (scanner, imprimante, flasheuse, etc.)
- Les mémoires de masse : Le disque dur les disquettes, les disques amovibles, le CD-Rom, le DVD etc.

II° – Le traitement du texte

- Initiation sur les logiciels de traitement des textes (Word)
- Gestion de la base des menus
- L'enrichissement du texte (choix des polices, corps, styles, interlignages, etc.)
- Création et sauvegarde des fichiers
- Exercices d'application.

III° – L'infographie :

- Rencontre de l'informatique et du graphisme ;
- Les deux environnements Mac et PC ;
- L'infographie et ses champs d'applications

IV° – Le traitement de l'image

- Les différents types d'images (bitmap, vectoriel, niveau des gris, RVB, CMJN, numériques, etc.)
- L'acquisition d'images (caractéristiques, réglages des outils, numérisation, résolution poids des fichiers, formats et option d'enregistrement, ...)
 - Par scanner, par appareil photos numériques, CD-Rom, depuis Internet, etc.
- L'exploitation du logiciel de traitement d'images
- La mise en couleur ;
- La trame ;
- La retouche d'images ;
- La modification chromatique des images ;
- Exercices d'application

V° – La mise en page

- Le tracé régulateur et blanc d'empagement
- Les différentes dispositions du texte (justifié, au fer à gauche, au fer à droite, etc.)
- La correction des textes (Protocole de correction)
- Les règles typographiques de la composition et de la mise en page (le placement des différents éléments composants de la page : titre, sous titres, textes notes, folios, illustrations, tableaux, etc.)
- Les logiciels de la mise en page (Quark Xpress, In Design, etc.)
- Exercices d'application

VI°/ – La couleur

- **Sensibilisation à la couleur affichée à l'écran et son équivalence à l'impression ;**
- **Les épreuves couleurs: [(photographique: Cromalin, Matchprint, etc.), imprimée, numérique, etc.)] ;**
- **La qualité de la couleur à partir d'imprimantes de bureau (jet d'encre, laser, etc.).**

DEUXIEME ANNEE

CULURE PLASTQUE ET HISTOIRE DE L'ART

Chap. 1 La peinture

- Naissance et développement de l'art abstrait. Les fondateurs : Abstraction géométrique et abstraction lyrique.
- Expressionnisme abstrait
- L'art informel

Chap. 2 L'architecture

- Le fonctionnalisme

Fonctionnalisme (architecture) ; principe architectural selon lequel la forme des bâtiments et du mobilier doit être l'expression de leur usage. Au XX e siècle ; la plupart des architectes du mouvement moderne adoptèrent le principe du fonctionnalisme.

S'opposant au classicisme; le fonctionnalisme s'apparente et se confond parfois avec le rationalisme. Cette doctrine ne peut être détachée d'un cadre de réflexion plus vaste qui vise à réformer l'ensemble des rapports des hommes aux bâtiments. A la fin du XIX e siècle; c'est l'américain Louis H. Sullivan; chef de file de l'école de Chicago; qui le premier formula: <La forme suit la fonction >.

- L'architecture organique : F. Loyd Wright
- L'expérience de le Corbusier

Chap. 3 L'art contemporain

Art contemporain; terme utilisé pour désigner l'ensemble de la production artistique de la seconde moitié du XX e siècle. Il est difficile de situer chronologiquement la naissance de l'age contemporain ; mais ce qui est certain ; c'est qu'il prend ses racines dans l'art moderne dont il est l'héritier direct.

L'art entrain de se faire

L'art contemporain est; par définition ; l'art entrain de se faire ; <l'art synchronisé avec le moment ultime de l'avancée du temps. En cela ; il est possible de dire que l'art contemporain s'affirme réellement en tant que tel; au tout début des années 1960; bien que l'on puisse déjà auparavant percevoir des signes avant-coureurs de l'âges contemporain.

L'art est partout

Ainsi; dès le début du XX e siècle ; Georges Braque et Pablo Picasso intègrent des corps étrangers à la peinture (papier peint ; fragments de journaux) ; faisant exploser son cadre classique. Mais c'est sans conteste Marcel Duchamp qui est le véritable précurseur

et par la suite inspireur des avant-gardes contemporaines. En effet; son premier ready-made est une remise en question de l'idée même d'art tel qu'il est alors perçu. Duchamp opère une complète désacralisation puis ré sacralisation de l'objet artistique; l'art n'est alors plus spécifique à une technique; mais se trouve partout; même dans une roue de bicyclette.

Nouveaux moyens d'expression et nouvelles technologies

Ce que l'on appelle communément l'art contemporain; s'attache à détruire de plus en plus le cadre classique - issu du XIX e siècle - dans lequel s'inscrivait jusqu'alors l'art ; il s'appuie pour cela largement sur les nouvelles technologies et utilise les nouveaux moyens d'expression.

Néanmoins ; les supports classiques que sont la peinture et la sculpture prennent largement place dans ce nouveau paysage artistique et se montrent incontournable dans l'appréhension de l'âge contemporain. On note également la place prépondérante que prend le dessin dans cet entrelacs de nouveaux médias.

Bien que le travail de définition de l'art contemporain soit difficile; en raison de sa pré désignation multiple et à ses origines diverses; il est possible de placer son avènement autour des années 1960. En effet ; à cette période apparaissent divers groupes de jeunes artistes remettant radicalement en cause la façon d'envisager l'acte artistique au sein de La société.

L'art conceptuel

Dans ces mêmes années apparaît l'art conceptuel avec des artistes américains comme Robert Barry; Douglas Huebler; Joseph Kosuth (1945) et Lawrence Weiner (1940); ou encore anglais comme Terry Atkinson ; David Bain Bridge; Michael Baldwin et Harold Hurrell. Ceux-ci rejettent l'idée de la matérialisation de l'œuvre par l'artiste. L'art n'est pas un objet. Les artistes fuient les lieux d'exposition et donnent la primauté à l'idée qui précède la réalisation plutôt qu'à l'œuvre réalisée.

L'art minimal

L'art minimal en tant que sensibilité commune; plus que comme mouvement; se développe à la même période; avec des artistes comme Carl Andre; Donald Judd; Dan Flavin; Sol Le Witt ou Robert Morris. Ceux-ci cherchent à sortir du format peinture/sculpture en proposant des objets spécifiques abordant les problèmes de volume; de la surface et intégrant dans leurs œuvres l'espace environnant ainsi que le spectateur: ils englobent ainsi tous les paramètres de l'œuvre d'art .

Le land art

A la fin de la décennie; émerge le land art qui se définit par la volonté de soustraire l'art à la matrice commerciale en intervenant généralement de façon éphémère dans un site naturel. Ces œuvres; ne pouvant être vendues ni exposées sont immortalisées sur photographies; cartes ou dans des comptes rendus écrits. Robert Smithson; Dennis Oppenheim; Richard Long; Hamish Fulton (1946-) ou Christo sont les artistes représentatifs de ce mouvement .

La photographie pour mettre en scène le réel.

De nombreux photographes s'affirment en effet; certains; comme Richard Avedon; William Klein; Robert Mapplethorpe; Helmut Newton; Irving Penn; usent d'une esthétique proche de celle de la mode; d'autres manipulent la photographie; retravaillent; déforment;

recomposent; mettent en scène la réalité; s'opposant par-là à son utilisation classique comme < instantané. Ainsi émergent des artistes tels que Robert.

Cumming; Arnulf Rainer (1929-) ou Joël-Peter Witkin.

L'hyperréalisme

En peinture l'hyperréalisme; avec Malcom Morley (1931-) ; Eddy Richard ou Chuck Close (1940-) ; abordent la peinture d'un point de vue photographique; se situant au-delà des capacités visuelles de l'oeil.

Chap. 4 Histoire du design

Evolution de l'objet design

Conception et sérialité

Technologie du design

Styles et foyers contemporains du design * En Europe

* Aux USA

Thèmes de recherches et d'exposés - constitution de dossiers

- La sculpture contemporaine
- L'architecture au Maroc à l'époque coloniale
- L'expérience plastique marocaine
- Recherche axée sur l'objet design et les designers marocains

BIBLIOGRAPHIE

Microsoft ® Encarta ® Collection2003 © 1993-2002 Microsoft Corporation.

Tous droits réservés.

L'art d'aujourd'hui Edward Lucie-Smith Edi. Fernand Nathan 1976.

L'architecture moderne J.M. Richard Edi. Le livre de Poche 1968.

L'art au XX è siècle de 1900 à la seconde guerre mondiale - Hélène Lassalle Edi.

Flammarion 1986.

La peinture coll. Repères pratiques Nathan 1997.

INFORMATIQUE ET INFOGRAPHIE

I° – Introduction au graphisme publicitaire

II° – Les outils de dessin et de la couleur

- Le dessin vectoriel : tracés et formes, (application des techniques graphiques,...) ;
- Création de l'image vectorielle (identité visuelle, illustrations et images de synthèse,...);
- Exercices d'applications : (dessin et édition des tracés, création et utilisations des motifs, Transformation des objets sélectionnés, conversion des contours, ...).

III° – L'image photographique

- Configuration des images dans illustrator (image vectoriel et image bitmap) ;
- La gestion des calques, masques et filtres (photomontage, retouche, gestion des couleurs quadri, des couleurs de tons directs et de couleurs de montage, traitement d'images polychromes) ;
- La colorimétrie, la basse et la haute résolution, le tramage (pour différents supports), la sélection des couleurs ;
- Exercices d'applications : (modification des formes, création des calques, utilisation des filtres, applications des couleurs à une illustration, conversion des contours, ...).

IV° – L'image et la publicité

- L'édition graphique : prospectus, dépliants, magazines, packaging, ... ;
- Application des techniques de mise en pages et d'imposition (approche de la typographie arabe) ; maîtrise des logiciels Quark Xpress et In Design et leurs extensions) ;
- La maquette et les épreuves de contrôle (analogique et numériques)

V° – Le Print

- Les différents maillons de la chaîne graphique (le prépresse, la production et la finition) ;
- Les procédés d'impression (conventionnels et numériques).

DESIGN DE COMMUNICATION ET MULTIMEDIA

La conception d'un projet graphique

- L'idée, étude de cas (énoncé, briefe, analyse de cahier de charge)
- Techniques de créativité
- Les esquisses (la diction graphique du concept)
- La chaîne graphique (de la conception à la fabrication)
- Techniques de base de la création publicitaire)

Il s'agit d'entraîner l'élève à la maîtrise technique par le biais de la critique, de l'analyse et la conception publicitaires.

Image graphique (Entreprise/Service)

A - L'IDENTITE VISUELLE (Image de marque et déclinaison)

Le logotype : recherches analytiques et critique de la forme et de la couleur Dans le logotype.

- Réalisation d'un logo et ses déclinaisons selon un briefe d'une entreprise ou d'un service
- Analyse d'une charte graphique (Connaître les différents éléments de la charte)
- Sensibilisation aux aspects et rôles symboliques de la couleur
- Développement des capacités de stylisation
- Développement des capacités d'association d'images et de textes
- Développement du sens critique de l'apprenant
- Connaître l'interface communication/Design

B - L'AFFICHE :

Recherches analytiques et synthétiques de la forme et de la couleur dans l'affiche (sociologie, culture, psychologie, économie, esthétique...) puis la réalisation d'une affiche.

- Différents types d'affiches (commerciale, sportive, culturelle, de cinéma etc.....)
- Le thème (produit, entreprise, service)
- L'idée (concept graphique/ charte colorée.)
- La signature (la promesse publicitaire)
- La maquette (image / accroche / visuel / mise en page...)
- Déclinaison sur une annonce presse

C - LE DEPLIANT Réalisation d'un dépliant

- Esquisses d'idées (concepts fédérateurs)
- Réalisation de prémaquettes réelles
- Chemin de fer
- Rapport recto/verso

D - LE PACKAGING

- **Quel emballage pour quel produit (cours théorique)**
- **Etiquette (exercice d'application)**
- **Méthodes d'ouverture et de fermeture**
- **Réalisation d'éclates (maquettes)**
- **L'ergonomie (cours théorique)**
- **Standards de l'emballage**
- **Relookage de marques existantes (travail pratique)**

E - L'EDITION (Magazines, journaux, bilans, catalogues, etc.....)

Familiarisation avec la mise en forme éditoriale de différents documents de presse. Il s'agit de réalisation de couvertures de magazines, de livres, de brochures, etc....

- **Forme (mise en page, colonnes, gabarit, chemin de fer)**
- **Création de chapeaux de magazines, d'entêtes de journaux etc.....**
- **Flashage et tirages d'épreuve.**

F- LE P.L.V. (Publicité sur les lieux de vente)

Plusieurs techniques sont utilisées, nous retiendrons les plus usitées

- **Bornes, affichettes, flyers, banderoles, sachets d'emballage, présentoirs, totems...**
- **L'étudiant est appelé à effectuer des recherches, des analyses et une critique devant englober tant les éléments de la P.L.V. que du milieu et de l'ambiance du lieu de vente**
- **Sensibilisation aux notions de base du MARKETING.**

Le multimédia (Le mot multimédia implique une utilisation simultanée du son, de l'image et du texte à l'aide de multiples supports et outils dont notamment l'informatique).

- **L'Internet**
- **Analyses de sites cultes**
- **L'ergonomie (prise en main des sites)**
- **L'arborescence**
- **L'audio-visuel**
- **L'interactivité.**

DESIGN D'ENVIRONNEMENT

Masse horaire hebdomadaire : 3h

Masse horaire annuelle : 90 h

Définition: le design d'environnement consiste en l'imagination d'espaces nouveaux qui modifient le cadre bâti. Il s'exprime par un projet conçu en référence à des espaces existants qu'il va falloir reconsidérer dans leur fonctionnement et leur aménagement. Il traite des relations entre : l'homme et la ville dans ses différentes composantes publiques ou privées, espaces de travail ou de commerce, intérieures ou extérieures etc.

DÉMARCHE DESIGN ET MÉTHODOLOGIE : L'enseignement de cette matière est envisagé comme suit :

A. DESSIN (projet): Cerner l'idée en se documentant et en analysant des environnements et des espaces similaires et ou qui remplissent une fonction proche, (Travail en petit groupe et exposés des résultats). Cette étape de travail s'effectue généralement selon la démarche suivante :

1. Etude de l'aménagement et des composants de l'espace:

- La forme
- La couleur
- Les techniques utilisées
- Les matières et les matériaux
- Le graphisme et la décoration
- L'identité et la culture
- L'intelligibilité et les aspects malins

2. Etude de la structure constructive et les procédés mis en oeuvre :

- Le nombre d'éléments
- L'origine des éléments
- Le mode d'assemblage
- Le rôle fonctionnel des éléments composants
- Le fonctionnement et l'esthétique

3. Etude des matériaux utilisés qualitativement et quantitative :

- Leur origine : végétale, minérale, synthétique, moderne, traditionnel
- Leur traitement
- Leur aspect et particularité
- Leur mode d'assemblage
- Leur noblesse et leurs dérivés
- Leur finition
- Leur choix

B. DESIGN (synthèse):

Cerner la forme, la fonction et l'esthétique. Puis, étude de la satisfaction des besoins de l'homme en terme d'IMAGE (redistribution des espaces) et de la fonctionnalité en terme de RENTABILITÉ (ambiances des espaces) et d'ADÉQUATION en terme d'attraction, de la sobriété et de l'estime de l'aménagement (affectivité qui sous-tend la relation entre l'aménagement et l'utilisateur. Cette partie du travail se fait en prenant en compte les sciences d'ordre :

- Sociologique (la culture, l'identité, la mode etc.)
- Ergonomique (le confort et l'échelle humaine)
- Technique (les matériaux, la fabrication et la sécurité)
- Sémantique (le sens et la signification)
- Economique (la fabrication, le coût, la distribution, la maintenance)
- Esthétique (l'affectivité et la charge émotionnelle)
- Ecologique (le recyclage et le respect de l'environnement)

C. DESSIN (formulation) :

Cette étape de formulation se fait en conformité avec un cahier des charges décrivant avec précision l'objet à réaliser. Viennent les esquisses d'idées, les recherches de forme, l'adéquation l'esthétique et la fonctionnalité. Suivront les recherches de matière, l'arrêt des matériaux de réalisation, l'arrêt des dimensions de l'objet à réaliser, la couleur, l'ergonomie, l'originalité, succéderont, l'établissement de plans, de vues, de détails, d'éclaté, la simulation en état de fonctionnement, et une maquette en volume souple, simple et évolutive se prêtant facilement à toute modification libérant la créativité de l'élève. (Les modes de représentation doivent être obligatoirement en techniques conventionnelles et info graphiques).

D. MAQUETTE (validation en volume) :

Validation de l'idée retenue et déclinée en dessin par une maquette de principe devant permettre à l'élève de bien saisir l'importance de certaines actions techniques comme la mesure, le découpage, le pliage, l'assemblage, etc.

EXEMPLES D'OBJETS D'ETUDES (sujets):

- a. Espace privé dont la fonction est: **LIRE ET TRAVAILLER** chez soi (exploration de l'espace : son architecture, sa forme, ses éléments, ses dimensions, sa hauteur, ses ouvertures, ses poutres, ses piliers son orientation etc.) Une projection vidéo, photographique, ou info graphique est recommandée
- b. Espace public dont la fonction est: **TRAVAILLER** (organisation spatial du lieu, son aménagement, ses ambiances, ses éléments structurants, son mobilier, son aménagement paysagé, ses cloisons, son éclairage, ses couleurs, son confort visuel et acoustique, ses aspects écologiques, etc.)
Une visite, une projection vidéo, photographique, ou info graphique de certains espaces publics modèles de travail est recommandée.
- c. Espace de commerce dont la fonction est: **BIEN PRÉSENTER ET VALORISER** (Similitudes avec l'espace public de travail sur le plan architectural) avec cependant des particularités: L'enveloppe extérieure qui doit être une invitation, un clin d'oeil. L'articulation intelligente entre architecture/graphisme de marque/produit. L'équilibre des formes, l'éclairage, l'enseigne, auvent ou store extérieur,

porte, portique qui doivent être une invitation au plaisir de shopping, et l'assurance d'une expérience réussie, la cohérence entre l'enveloppe extérieure et la décoration intérieure, les matériaux, le style décoratif, le mobilier, les couleurs etc.) Une visite, une projection vidéo, photographique, ou info graphique de certains espaces de commerce modèles est recommandée.

DÉMARCHE:

Se conformer aux étapes suscitées. Celles-ci mèneront l'élève à prospecter, à découvrir, à manipuler et expérimenter et enfin à créer.

L'élève doit par ailleurs avoir la capacité d'organiser ses idées d'exposer oralement ses résultats et d'exprimer graphiquement par tous les moyens (forme et couleur) ses idées et sa démarche créative.

REALISATION:

Chaque exercice doit partir (démarche préalable) d'un espace existant concret en agissant sur sa modification, sa transformation, son amélioration et son adaptation à des besoins plus actuels. Cependant, la réalisation finale ne doit être aucunement considérée comme une fin en soi. Ce qui importe c'est le parcours poursuivi par l'élève et qui devrait témoigner dans ses étapes successives d'une implication méthodique, d'une réflexion et de l'acquisition d'une démarche design conséquent.

DESIGN DE PRODUIT

Masse horaire hebdomadaire : 3h

Masse horaire annuelle : 90 h

DEFINITION:

Conception d'objets usuels répondant à des fonctions au service de l'homme telles que: s'asseoir, manger, dormir, couper, se détendre, s'habiller etc. Les objets de ce type de design sont fabriqués en série (objets industriels) ou non (design «sculpture») et commercialisés.

DÉMARCHE DESIGN ET MÉTHODOLOGIE : L'enseignement de cette matière est envisagé comme suit :

A. DESSIN (projet) : Cerner l'idée en se documentant et en analysant des produits similaires et ou qui remplissent une fonction proche, (Travail en petit groupe et exposés des résultats)
Cette étape de travail s'effectue généralement selon la démarche suivante :

1. Etude de l'aspect formel et des composants:

- La forme
- Le rôle fonctionnel ou non de la couleur
- Graphisme et décoration
- Le conditionnement et la présentation générale
- Intelligibilité et aspects malins

2. Etude de la structure constructive et les procédés mis en oeuvre :

- Nombre d'éléments
- Mode d'assemblage
- Rôle fonctionnel des éléments composants
- Mode de fonctionnement
- L'aspect Kit de l'objet

3. Etude des matériaux utilisés qualitativement et quantitative :

- Leur origine : végétale, minérale, synthétique, traditionnel, moderne
- Leur traitement
- Leur aspect
- Leur possibilité de façonnage
- Leur mode d'assemblage
- Leur noblesse et leurs dérivés
- Leur finition
- Leur choix

B. DESIGN (synthèse) : cerner la forme, la fonction et l'esthétique. Puis, étude de la fonction d'usage (service rendu par l'objet) et de la fonction d'estime (affectivité qui sous-tend la relation entre l'objet et l'utilisateur), en prenant en compte les sciences d'ordre :

- Sociologique (la culture, l'identité, la mode etc.)

- Ergonomique (le confort et l'échelle humaine)
- Technique (les matériaux, la fabrication et la sécurité)
- Sémantique (le sens et la signification)
- Economique (la fabrication, le coût, la distribution, la maintenance)
- Esthétique (l'affectivité et la charge émotionnelle)
- Ecologique (le recyclage et le respect de l'environnement).

C. DESSIN (*formulation*) : Cette étape de formulation se fait en conformité un cahier des charges décrivant avec précision l'objet à réaliser. Puis viennent les esquisses d'idées, les recherches de forme, l'adéquation l'esthétisme et la fonctionnalité. Suivront les recherches de matière, l'arrêt des matériaux de réalisation, l'arrêt des dimensions de l'objet à réaliser, la couleur, l'ergonomie, l'originalité, succéderont, l'établissement de plans, de vues, de détails, d'éclaté, la simulation en état de fonctionnement, et une maquette en volume souple, simple et évolutive se prêtant facilement à toute modification libérant la créativité de l'élève. (Les modes de représentations sont à la fois en techniques conventionnelles et info graphiques).

D. MAQUETTE (*validation en volume*) : Validation de l'idée retenue et déclinée en dessin par une maquette de principe devant permettre à l'élève de bien saisir l'importance de certaines actions techniques comme la mesure, le découpage, le pliage, l'assemblage, etc.

EXEMPLES D'OBJETS D'ETUDES (TYPE):

1. Objets uniques (pris dans l'artisanat marocain) dont la fonction d'usage est de s'asseoir: pouf, chaise, tabouret...)
2. Objet d'art traditionnel (pris dans le secteur de l'architecture traditionnelle: Zellige, éclairage etc.)
3. Objets industriels de grande série : (pris dans les productions exemplaires de grands designers dont la fonction est de ranger et présenter: ranges CD, utilitaires de rangement bureau, range chaussures, Range documents, présentoirs etc.)
4. Objets industriels de grande série : dont la fonction est le confort collectif comme mobilier urbain: bancs, poubelles, grilles et corsets pour arbre, signalétique d'information, éclairage public, etc.

DÉMARCHE:

Prospecter, découvrir, manipuler, expérimenter et enfin à créer.

L'élève doit par ailleurs avoir la capacité d'organiser ses idées, d'exposer oralement ses résultats et d'exprimer graphiquement par tous les moyens (forme, couleur, volume) ses idées et sa démarche créative.

REALISATION:

Chaque exercice doit partir d'un objet existant concret en agissant sur sa modification, sa transformation, son amélioration et son adaptation à des besoins plus actuels. Puis partant de là, il est possible de tenter la création d'un objet non de plus mais qui a un plus par rapport au premier. Cependant, la réalisation finale ne doit être considérée comme une fin en soi. Ce qui importe c'est le parcours poursuivi par l'élève et qui devrait témoigner dans ses étapes successives d'une implication méthodique, d'une réflexion et de l'acquisition d'une démarche design conséquent.

FICHE CONCERNANT L'EQUIPEMENT PAR LYCEE DE LA NOUVELLE FILIERE ARTS APPLIQUES

ARTICLES		
Tables de dessin individuelles (120 x 85 cm) + Tabourets		
Data – show Epson - Projecteur Vidéo		
DVD		
Tablette Graphique A 4 + Stylet		
Tableau blanc		
Appareil photo numérique 8 MP		
Graveur (Firewire FR)		
Mac Power -G5, 512 RAM, 160Go, Carte grap. 512		
Imprimante (jet d'encre)		
Scanner A 3 " HP " Ref. 1215 + logiciel OCR intégré		
Ecran de projection		
Armoire métallique		
Cisaille		
Scie sauteuse		
Scie à disque		
Cintreuse		
Ponceuse		
Défonceuse		
Poste de soudage		
Touret à meuler		
Perceuse		
Mallette à outils (marteau, tenaille, massette, pince, gouge, râpes à bois, râpe à métaux, serre joint)		
Encyclopédies multimédia d'histoire de l'art		
Logiciels spécialisés:		
- Pack CS + In design ME (*)	}	Version éducative
- 3 D studio Max 9 (pour la mise en 3D)	}	" "
- ARCHI CAD 10 (pour dessin d'architecture)		

(*) CS: Créative Suite ME: Middle East (Moyen Orient)