DIPLÔME

# Master Arts, Lettres, langues mention Design parcours art, contextes, techniques, usages

Code : MR15002A



**Niveau d'entrée :** Bac + 3, Bac + 4
**Niveau de sortie :** Bac + 5
**ECTS :** 120
**Diplôme national**
Oui

**Déployabilité**
Formation initiale : Formation pouvant être suivi par des étudiants

## Objectifs pédagogiques

**MASTER ACTU — Art, contextes, techniques, usages**
**Associer et faire dialoguer :**
>**la pratique artistique**
>**l'attention aux usages**, pour une compréhension des conséquences éco-sociales de la création
>**la connaissance technique**, pour élargir la possibilité d'action et d'exploration artistique (matérialités, nouveaux usages de matériaux, association de techniques, outils, etc.)
Le master ACTU (niveau 7, bac+5) s'adresse aux étudiants en art et design (notamment titulaires du DNA) ainsi qu'à des profils techniques souhaitant engager ou approfondir une démarche de création.
Le cursus délivre le **master ACTU (120 ECTS)** et un **certificat de spécialisation en ingénierie de la culture et de la création (composé de 22 ECTS du master ACTU) en M1**.
Ce diplôme à pour objectifs d'associer la pratique artistique, la connaissance technique et l'attention aux usages par le design pour deux types de métiers :
- l'exploration artistique via la technique, et donc l'exploration technique via la pratique artistique et le design ;
- faire entrer la perspective créatrice et critique de l'art et du design dans le milieu industriel.

Il propose une intégration interdisciplinaire entre art, technique et design et une intégration des champs professionnels en pratiques d'art et industriels.

- Pratiques artistiques ou en métiers d'art
- Connaissances techniques poussées des mediums et des outils
- Intégration de ces pratiques et de ces connaissances dans un contexte socio-économique et industriel

www.emafructidor.com/ema/master-art-contextes-techniques-usages/

## Compétences et débouchés

**Les compétences visées sont:**
> une ou plusieurs pratiques artistiques ou en métiers d'art,
> associées à des connaissances techniques poussées des mediums et des outils intégrant ces pratiques,
> et à des connaissances liées à l'intégration de ces compétences pour la conduite de projet en contexte socio-économique et industriel.
O Mettre en oeuvre sa pratique artistique

- Maitriser la pratique de son médium
- Connaitre les aspects historiques, techniques, scientifiques liés à sa pratique et/ou son médium
- Maîtriser et appliquer les enjeux artistiques, environnementaux et socio-économiques de sa pratique
- Analyser sa pratique

O Mettre en œuvre les usages avancés et spécialisés des outils numériques

- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine

O Mobiliser et produire des savoirs hautement spécialisés

- Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
- Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation

O Mettre en œuvre une communication spécialisée pour le transfert de connaissances

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et en anglais.

O Contribuer à la transformation en contexte professionnel

- Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles
- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif

- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

O Étudier et concevoir de nouveaux produits, usages et services en utilisant la méthodologie du design

- Analyser et interpréter des informations (dessin, texte, cartographie...) en s'appuyant sur des connaissances en esthétique, en histoire et culture de design
- Problématiser, définir un besoin et le formaliser (cahier des charges, hypothèses de projets)
- Rechercher et étudier des formes et des modélisations
- Mettre en place une veille matériaux, couleurs et formes, tendance
- Concevoir en prenant en compte l'ensemble des écosystèmes (vivants et non-vivants, humains et non-humains)
- Intégrer les apports de différentes disciplines dans le projet de conception (sciences humaines et sociales, économiques, environnementales) et considérations (ergonomie, technologie esthétique, juridiques),
- Faciliter la création, la qualité des interactions facilitant l'intelligence collective

O Développer et réaliser des produits et services au sein de projets collaboratifs

- Réaliser un prototype fonctionnel en intégrant les contraintes d'usage, industrielles, économiques, écologiques
- Évaluer les solutions et confirmer les choix de conception en utilisant les outils de modélisation, de simulation, d'optimisation, de tests d'usage et d'aide à la décision multicritères
- Favoriser les échanges et les coopérations avec différents acteurs ou institutions et animer une équipe
- Valoriser et disséminer les résultats de la créativité

O Participer à l'évolution de la vie quotidienne et de la société en concevant de nouveaux usages de services et de produits

- Mobiliser et mettre en perspective des savoirs de disciplines variées en développant une approche artistique, technique et prospective dans les domaines du design au service d'un projet
- Identifier des leviers d'innovation et les enjeux artistiques, sociaux, économiques et environnementaux
- S'intégrer dans un groupe interdisciplinaire et international en participant à son évolution
- Fédérer des acteurs et des situations avec des savoirs pluridisciplinaires (design participatif, co-design, co-création)
- Projeter et examiner les enjeux du transfert des technologies vers la société
- Concevoir et développer de nouvelles significations d'usages et/ou de nouveaux domaines d'application, en se projetant dans un imaginaire propre en lien avec les tendances

## Méthodes pédagogiques

Les enseignements théoriques, couplés à des mises en application en travaux dirigés et travaux pratiques sur matériels et logiciels métiers permettront une professionnalisation rapide. L'espace numérique de formation du Cnam (Moodle) permet à chaque enseignant de rendre accessible des ressources spécifiques à ses enseignements. Des modalités plus détaillées seront communiquées au début de chaque cours.

## Modalités de validation

- Evaluation en contrôle continu ;
- Rapport de retour d'expérience d'artiste en résidence ;
- Memoire et projet de diplôme avec soutenance devant jury ;

- Composition du Jury du Mémoire : au moins un enseignant-chercheur qui présidera le jury, au moins un professionel du domaine lié à la pratique, au moins un enseignant de l'ema, au moins un représentant du Cnam (étant ou représentant le responsable national du diplôme).
-Nécessité de validation de chaque unité.

## Prérequis et conditions d'accès

Ce diplôme s'adresse à des **étudiants en art**, mais aussi à un **public technique avec des affinités et des aspirations artistiques**.
Prérequis : Posséder un diplôme niveau 6 (180ECTS) en lien avec les sujets des domaines du diplôme.
**Les prérequis** à ce parcours sont :

- Être titulaire d'un DNA (Diplôme national d'art)
- ou d'un diplôme équivalent dans le domaine de l'art, du design et des Arts Appliquées
- ou d'un diplôme grade licence accompagné d'une pratique artistique ou métiers d'arts ou design à démontrer.

**Modalités d'accès :** L'admission à cette formation doit faire l'objet d'une candidature qui sera examinée par une commission composée du responsable de la formation et d'enseignants.
Accès sur dossier de candidature (nombre de places limité) soumis à acceptation aux titulaires de l'un des diplômes susmentionnés.
Dossier de candidature composé de CV + dossier de travaux artistiques + copie du dernier diplôme obtenu + relevé de notes + justificatifs de l'expérience professionnelle ou artistique exigée le cas échéant.
**=> Candidatures via MonMaster.**
**Éléments de candidature — Dossier de travaux artistiques (obligatoire)**
Le dossier comprend :
– un portfolio (20 pages max.) présentant une sélection représentative de la pratique ; à titre indicatif, il peut rassembler entre 1 et 7 projets ;
– une note d'intention (4 pages max.) explicitant les orientations de recherche plastique et théorique (texte et/ou visuels).
-> Les deux pièces doivent être construites en cohérence l'une avec l'autre.
Accès possible par VES et VAP.

## MENTIONS OFFICIELLES

### Code RNCP
39314

### Date d'enregistrement au RNCP
30/05/2025

### Date de l'échéance de l'enregistrement au RNCP
31/08/2030

### Mots-clés

Conception innovante

Informations complémentaires

### Type de diplôme
Master

### Codes ROME

Sculpteur / Sculptrice[B1101]
Performeur / Performeuse[B1101]
Plasticien / Plasticienne[B1101]
Artiste sonore[B1101]
Artiste conceptuel / conceptuelle[B1101]
Artiste plasticien / plasticienne[B1101]
Céramiste concepteur / conceptrice[B1201]
Créateur / Créatrice en arts plastiques[B1101]
Designer industriel / Designeuse industrielle[H1204]
Designer[H1204]
Réalisateur / Réalisatrice multimédia[E1205]

### Formacode
Arts, spectacle, industries créatives [104]

### Code du parcours
MR15002

### URL externe
https://www.emafructidor.com/ema/master-art-contextes-techniques-usages/

## Modules d'enseignement

### M1

- → Anglais professionnel
- → Construire un projet artistique, travailler avec les artistes
- → Culture et espace public, nouveaux lieux culturel
- → Design, entre industrie, art et société
- → Enjeux des transitions écologiques: comprendre et agir
- → Étude et étonnement de l'existant, en design art et création
- → Initiation à l'état de l'art - méthodes et outils
- → Mutations numériques et innovation dans les champs la culture et de la création
- → Pratique en atelier 1 - exploration
- → Pratique en atelier 2 - exposition
- → Technologies des arts 1
- → Transitions écologiques et sociétales du secteur culturel

### M2

- → Anglais Professionnel
- → Expérience professionnelle en résidence
- → Mémoire
- → Méthodologie du mémoire
- → Pratiques réflexives
- → Projet de design
- → Séminaire de méthodologie en design
- → Technologies des arts 2

## Blocs de compétences

Un bloc de compétences est constitué d'un ensemble d'Unités qui répond aux besoins en formation de l'intitulé du bloc.
Les unités ci-dessus sont réparties dans les Blocs de compétences ci-dessous.
Chaque bloc de compétences peut être validé séparément.
Information non disponible, pour plus d'information veuillez contacter le Cnam