

1

le CONTEXTE D'APPRENTISSAGE ET DE FORMATION

Le DSAA au sein du LAAB

En ouvrant en 2010 un Diplôme supérieur d'arts appliqués design à Rennes, s'est finalisée au sein du lycée Bréquigny la constitution d'un Pôle Arts regroupant un ensemble de formations artistiques des voies technologiques et générales.

Il s'agissait alors d'offrir aux étudiants issus des formations BTS Arts Appliqués, de licence arts appliqués, de Diplôme des métiers d'art et de DNAP du Grand-Ouest une formation de niveau I, inexistante au niveau de la Bretagne et des régions voisines.

La recherche d'une cohérence dans l'offre de formation de l'établissement a fait l'objet de toutes les attentions. Le DSAA a constitué en quelque sorte, la pierre d'achèvement de la nouvelle carte des formations du lycée Bréquigny et du Pôle Arts (LAAB) qui est désormais un élément de l'identité « Bréquigny » et contribue fortement à renforcer son attractivité.

Le lycée atteindra à la rentrée 2016 un effectif de 3000 élèves dont 700 étudiants. L'offre de formation s'organise autour de 5 pôles : ARTS – Industriel – Tertiaire – Santé – Général. Le Pôle Arts (LAAB) compte pour environ 700 élèves et étudiants.

Ouvert à la rentrée 2010, l'identité émergente du DSAA est aujourd'hui bien réelle. Au niveau local avec les partenaires (entreprises, institutions...), au niveau national dans le cadre des projets de Design, avec des publications dans des revues professionnelles spécialisées et avec des sélections dans des manifestations d'envergure (Biennale internationale du Design de Saint - Etienne, expositions au musée de l'imprimerie à Nantes ...).

Le DSAA design et les mentions

Le DSAA design constitué des mentions : design graphique, design d'espace, et design de produits, complète l'offre des formations Arts appliqués en Bretagne et sur le Grand-Ouest.

La formation doit permettre d'être en capacité de problématiser une situation créative et l'activité en DSAA comporte une très forte dimension analytique.

D'autre part, le DSAA spécialité design implique de se situer dans le registre de la conception : il s'agit de développer une démarche de recherche qui amplifie les questionnements et décèle tous les possibles. Le travail de recherche de l'étudiant consiste donc à mettre en place des stratégies créatives perfectionnées, et le prépare à se confronter à des situations complexes.

D'où une réflexion approfondie sur la méthodologie de recherche et des apports externes d'ordre technique, technologique ou les domaines des sciences humaines, la mise en place de workshops, ... D'où aussi la nécessité d'un travail d'équipe interdisciplinaire approfondi, empreint d'ouverture, afin de développer la capacité de l'étudiant à orienter et accompagner les mutations de la société, en faisant évoluer sa propre pratique professionnelle.

L'étudiant en DSAA est formé pour s'insérer rapidement au sein :

- d'agences de design en tant que salarié,
 - d'entreprises (industrielles ou du tertiaire),
 - d'administrations et collectivités locales,
- et avec un peu d'expérience en tant que :
- designer indépendant (free-lance).

L'identité du DSAA LAAB Rennes est singulière à plusieurs titres

- Spécificités regroupées au sein d'un espace collaboratif et partagé. La formation est délivrée à une classe de 3 mentions (design graphique, d'espace et de produit) ayant un même espace de travail (plateaux openspace + ateliers maquette-prototypage communs) et un emploi du temps commun.
- Interventions de compétences extérieures. La sollicitation de spécialistes est essentielle dans le domaine des nouvelles technologies (connaissance des exigences professionnelles actuelles) ; en laboratoire de recherche et d'expérimentation, la pédagogie de projet repose souvent sur des partenariats extérieurs variés (des designers pour approcher différentes démarches de projet, des techniciens ou théoriciens, professionnels) liés à la nature intrinsèque des projets traités pour compléter la culture professionnelle.
- Stage de savoir-faire de deux semaines (exploration d'une technique artisanale ou de pointe en immersion dans une entreprise)
- Constitution participative d'un centre de ressources dédié et d'une matériauthèque (enseignants et étudiants choisissent et alimentent ensemble ces dispositifs).
- Travail de communication pour se constituer une identité professionnelle : mise en place d'une stratégie et d'outils propres à chaque étudiant (séminaire avec intervenants spécialisés, possibilité de stage post-diplôme), en vue d'une insertion dans le monde du travail.
- Articulation d'une langue vivante étrangère au design (soutenances de projet en anglais, incitation à effectuer des stages dans des pays anglophones). Depuis, l'ouverture du DSAA, des étudiants (graphisme, espace, produit) ont déjà effectué des stages en Grande-Bretagne, aux Pays-Bas, en Suède, en Belgique, au Portugal, en Espagne ou sur le continent nord-américain.

Des dispositifs pédagogiques spécifiques comme le projet pluridisciplinaire

Les projets menés en Laboratoire d'expérimentation et recherche peuvent faire l'objet de collaborations

le CONTEXTE D'APPRENTISSAGE ET DE FORMATION

entre options : des workshops et un projet « pluridisciplinaires » développés par les 3 mentions (où la méthodologie et l'organisation du travail s'apparente à une situation professionnelle en agence où est convoquée l'expertise des 3 domaines). Des équipes sont constituées avec un étudiant de chaque mention, couvrant ainsi une approche globale du design.

Le projet pluridisciplinaire favorise le croisement des méthodologies. Il permet à chacun de mieux cerner la spécificité de son propre domaine et les compétences des étudiants des autres mentions. Cette situation d'apprentissage basée sur la collaboration leur offre la possibilité de partager des savoirs et des savoir-faire complémentaires.

Le champ du design de service comme trame de projet

Le design de service c'est l'adaptation des méthodologies de design au développement de services. Il s'agit de proposer une nouvelle action réalisée par les usagers qui les serve. Ici, on donne accès à des expériences plutôt qu'à des objets : la valeur d'usage remplace celle de possession.

« Le design de service repose sur la scénarisation créative d'une succession d'événements, d'actions et de résultats. Il s'agit d'une activité de conception qui organise des informations et des situations afin d'en augmenter l'efficacité, la perception et la qualité. » (Le lieu du design)

« Le design de services est une activité de planification et d'organisation des personnes, des infrastructures, de la communication et du matériel pris en compte dans un service, afin d'améliorer les interactions entre les prestataires de services et leurs usagers et surtout la satisfaction perçue et l'usager. » (François Beautour, designer de service)

Le designer de service pense donc ces expériences, leurs qualités et les dispositifs humains, matériels ou virtuels qui les permettent. Il génère donc des dispositifs qui soutiennent ces actions et a pour rôle de donner envie de les réaliser, de simplifier leur déroulement, et de rendre l'usage des différentes interfaces le plus intuitif possible.

2

L'ACTION PÉDAGOGIQUE



La genèse du projet

Intégrant la plupart du temps nos projets pédagogiques dans des contextes et demandes réelles, par le biais de partenaires extérieurs locaux, nous avons été contactés l'année dernière par Christelle Nihouarn, chargée de mission marketing du Crous Rennes Bretagne. La réflexion du CROUS à ce moment-là était de donner une meilleure visibilité de ses services et actions, de diversifier et d'étendre son offre de restauration.

Nous avons donc réfléchi ensemble à la possibilité de faire travailler nos étudiants de DSAA sur ces problématiques, par le biais d'un projet de design de service, intégrant les trois mentions de la formation, design de produit, design graphique et design d'espace, chacune de ces compétences pouvant contribuer de manière complémentaire et transversale à la mise en place de nouveaux scénarios de restauration et de dispositifs matériels (produits, supports graphiques, numériques ou espaces) les soutenant.



La table dressée

LA STRATÉGIE ET LE DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

Un dispositif en deux temps

Nous avons donc imaginé 2 séquences, l'une développée lors d'un workshop d'une semaine en début d'année (1^{er} semaine de septembre 2015) permettant aux nouveaux étudiants du DSAA de se rencontrer et de travailler ensemble, la deuxième se déroulant sur un mois, en janvier 2016 permettant d'aboutir le projet. L'objectif était dans un premier temps d'introduire à la thématique de recherche, celle du repas, via une exploration fondamentale et décomplexée, de découvrir le contexte particulier du restaurant universitaire (RU), ses cuisines et ses acteurs. Dans un second temps, plus long, les étudiants seraient amenés à prendre en compte de manière plus précise les problématiques et enjeux du CROUS, de son service de restauration et de proposer des solutions concrètes de design.

Le workshop de rentrée *Les pieds dans le plat*

Pour engager cette réflexion autour du repas, nous avons inauguré l'année par un banquet. Les étudiants étaient invités à apporter leur couvert, à cuisiner un plat et à dresser la table dans l'espace de la classe pour 30 personnes.



Avant de passer à table, des groupes de trois étudiants ont été constitués, chaque équipe a tiré au sort une expression française renvoyant à l'action de manger :

« déjeuner sur le pouce », « manger comme un ogre », « avoir un appétit de moineau », « casser la croûte », « boulotter », « être un pique assiette », « grignoter entre les repas », « manger aux frais de la princesse », « avoir les yeux plus gros que le ventre » ...

Chaque groupe eut pour mission d'envisager de nouvelles manières de manger, ainsi de fabriquer des dispositifs, des maquettes ou installations, à partir de la table dressée ou des plats mis à disposition, renvoyant au sens suggéré par les expressions tirées au sort.



Les dispositifs mis en situation

L'ACTION PÉDAGOGIQUE



Puis nous nous sommes mis à table et nous avons mangé, nous prêtant au jeu de ces nouvelles situations de restauration parfois incongrues, décalées, comiques ou subversives. L'exercice permettait de déplacer le regard sur cette action banale et quotidienne pour favoriser la créativité et l'innovation dans ce contexte de restauration, vers des formes plus alternatives.

Les étudiants ont pu ensuite décliner et aboutir au cours de la semaine leur dispositif en tirant au sort de nouvelles expressions. Les contextes du CROUS et du RU n'étaient à ce moment pas évoqués.



La visite des cuisines du RU Hoche à Rennes

Vint ensuite le moment de dévoiler le lieu dans lequel ces dispositifs et maquettes pourraient être intégrés, celui du restaurant universitaire Hoche à Rennes. Une visite du site fut organisée, des salles de restauration, de la cafétéria, des cuisines, et une rencontre avec les différents acteurs, cuisiniers, guichetiers, employés de ménage, eut lieu, permettant aux étudiants de discuter du fonctionnement général du lieu et de prendre connaissance des scénarios d'usage existants, des contraintes, dysfonctionnements et potentialités de ce contexte.

Après cette rencontre, les étudiants ayant apporté leurs maquettes, purent les confronter au lieu et aux usagers présents. Ils les installèrent là où elles pouvaient prendre le plus de sens et les firent tester aux étudiants déjeunant au RU ce jour-là. À partir de cette première expérimentation, ils purent évaluer la pertinence, l'intégration, l'efficacité de leur dispositif, grâce aux retours des usagers, ainsi que leur capacité à engager des formes innovantes de restauration dans ce contexte du RU.

Une dernière journée leur permit d'aboutir ces dispositifs et de les installer une dernière fois dans le RU Hoche pour valider leurs hypothèses.



De retour en classe, un bilan collectif eut lieu pour terminer d'évaluer les dispositifs et envisager les évolutions nécessaires pour les améliorer. Chaque groupe eut à remplir une fiche-synthèse pour affiner l'évaluation de son travail et renseigner les points suivants : Dans quelle mesure ce projet questionne les usages du repas ? Dans quelle mesure il les renouvelle ? Quel est le message ou le positionnement de design ? Quelle dimension le projet revêt-il (pragmatique, fonctionnelle, plastique, technique, économique, narrative, discursive, critique, manifeste ...) ?

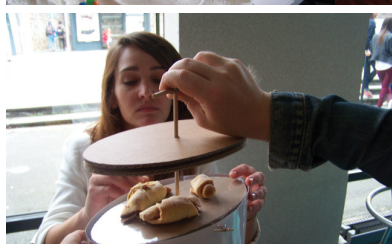
L'objectif était de garder trace de ces expérimentations pour les réinvestir par la suite. Ces fiches seraient archivées jusqu'à la deuxième phase du projet, en janvier 2016.



La 2e phase du projet *Casser la CROUSTe*

Après le workshop de rentrée, les étudiants ont conduit d'autres projets de conception dans leur discipline, avant de reprendre le projet pour le CROUS au début du mois de janvier 2016. Nous nous exprimerons donc maintenant au présent puisque le projet est en cours.

Le 5 janvier, Christelle Nihouarn (chargée de mission marketing du Crous Rennes Bretagne) intervient en classe pour présenter aux étudiants le CROUS, ces missions, et les actions déjà engagées en vue de revaloriser son offre de restauration. La problématique est posée : comment étendre l'offre de restauration du CROUS ? Quels nouveaux services concevoir ?



Pour engager et canaliser la réflexion, nous avons mis en place un dispositif pédagogique précis : 10 cartes « Persona » ont été établies. Dans les champs du design ou du marketing, un Persona est une personne fictive qui représente un groupe cible, une typologie d'usagers.

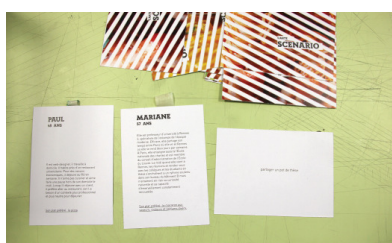
Chaque Persona était défini par un prénom, un âge, une activité, un degré de relation avec le CROUS et un plat préféré.



Les dispositifs intégrés au contexte du RU

GERMAIN, 18 ans. Il est étudiant en première année de licence Histoire et Archéologie à Rennes 2. Il vit en chambre universitaire et mange au RU le midi car il ne sait pas et n'aime pas cuisiner. Parfois il y va même le soir, même s'il n'aime pas trop l'ambiance à ce moment de la journée. Il est assez flémard, alors à choisir, il préfère se libérer des tâches de courses, cuisine et surtout vaisselle. Un weekend par mois, ses amis de lycée viennent à Rennes lui rendre visite et passent le weekend dans sa chambre du CROUS. Son plat préféré : les œufs brouillés sur une pizza tomate.

JAMES, 33 ans. Il est éditeur et galeriste à son compte, il passe en Validation des Acquis de l'Expérience (VAE) le diplôme master Arts, spécialité Histoire des arts, parcours Métiers et arts de l'exposition, sur le campus de la Harpe à Rennes 2. Il habite dans le centre de Rennes et se rend au campus une fois toutes les 3 semaines pour son entretien individuel (2h) avec sa conseillère et aux trois ateliers collectifs prévus (journée complète). Il n'est pas très à l'aise avec l'idée de manger au RU, il est un peu déconnecté du monde de l'université. Son plat préféré : les sushis et le café.



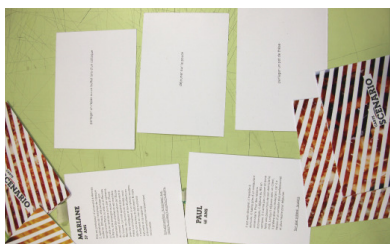
20 cartes « Scénario » ont aussi été établies : partager un pot de thèse, partager un repas ou un buffet lors d'un colloque, manger sur son lieu de travail, accueillir sa famille et partager un repas, dîner le soir au RU, boire un café ou manger un sandwich sur mesure, manger en marchant ...

1. L'analyse (début de semaine 1)

Les équipes de travail, constituées d'un designer produit, d'un designer graphiste et d'un designer d'espace tirent au sort une carte « Persona » et 3 cartes

« Scénario ». De la confrontation de ces paramètres naissent des situations d'usage, décalées, crédibles, impossibles, décalées, innovantes... mais surtout porteuses de projet.

L'ACTION PÉDAGOGIQUE

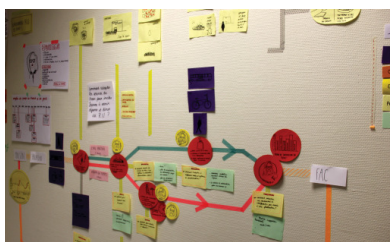


Les cartes «Persona» et «Scénario»

Chaque équipe, après réflexion, fait le choix d'un des trois scénarios tirés au sort pour prendre une direction de travail. Cette confrontation Persona / Scénario préfigure la dimension du futur projet, d'une résolution plutôt pragmatique, à innovante, à prospective.

Une phase d'analyse s'engage. À travers le Persona, étant le bénéficiaire du service, il s'agit d'analyser et de déduire ses habitudes, envies et besoins à confronter au scénario tiré au sort, pour identifier le futur service à mettre en place.

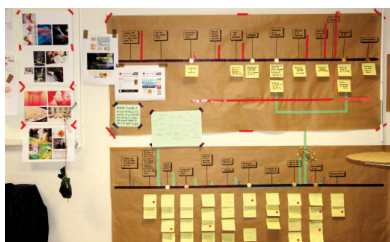
Les projets du workshop de rentrée sont ré-évoqués via les fiches synthèse. Ces propositions sont confrontées aux différents Personas et scénarios pour évaluer leur potentialité ou non à répondre à ces situations d'usage. L'objectif est d'identifier ce qui constitue déjà des pistes de réponse, pour les dépasser, ou ce qui n'est pas encore résolu.



2. Le scénario idéal (fin de semaine 1)

À partir de cette analyse, un scénario idéal est envisagé, intégrant les besoins et envies du Persona, les contraintes et potentialités du scénario, les caractéristiques du CROUS et des RU. Le scénario idéal est un scénario où chaque usager vivrait une expérience idéale, qui promet de répondre parfaitement à ces paramètres et exigences.

Les scénarios sont ensuite formalisés et mis en image de façon lisible et précise, les points de friction et problématiques selon les critères d'espace et de temps y sont identifiées. Ces scénarios peuvent prendre des formes variées, du roman-photo à l'organigramme, en passant par le story-telling, le story-board, le plan encodé ou encore l'illustration narrative.



3. Les points de contact et les intentions de design (semaine 2)

Chaque équipe définit ensuite, ce que l'on appelle en design de service les « points de contact ». Un point de contact est un intermédiaire matériel entre l'utilisateur et le service pour assurer le bon déroulement de l'action, ce que le designer dessine. Il s'agit d'identifier dans le scénario idéal des zones (temporelles ou spatiales) pour lesquelles l'intervention du designer est possible et/ou nécessaire pour favoriser le bon déroulement du scénario. Ces points de contact engagent des intentions de design et des cahiers des charges précis.

4. Résolutions et développement du service (semaine 3 et 4)

Les étudiants esquissent, expérimentent et développent ensuite des dispositifs matériels et le service, à partir des intentions de design validées pour chaque point de contact. Cette recherche est conduite et exprimée de manière variée, croquis, story-board, organigrammes, films, photos, photomontages, animations, maquettes, prototypes ...



Le projet est présenté à la fin du mois de janvier à l'équipe du CROUS que nous accueillons dans nos locaux : Christelle Nihouarn, le directeur du Crous Bretagne, le directeur Clous de Brest, un membre de la DSI, le responsable du pôle restauration, le responsable marketing national, le responsable marketing régional et un directeur de restaurant. Dans des conditions professionnelles, de concepteurs à commanditaires, les étudiants ont pour tâche de défendre leur projet de design de service, à l'oral et par le biais d'une présentation visuelle, et de se confronter aux questions, remarques ou critiques de ce jury pointilleux.

3

L'IMPLICATION DE L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE



La **formation est délivrée simultanément dans les 3 mentions** : tous les étudiants ont un même emploi du temps et travaillent ensemble pendant et en dehors des cours (plateau open-space et permanences en dehors des plages horaires de l'emploi du temps). De par ces caractéristiques, il est possible de constituer un accompagnement pédagogique sur mesure et de réorganiser les interventions des enseignants selon la spécificité du projet mené.

Ici, les étudiants sont accompagnés par **sept enseignants des 3 mentions** (design d'espace, design graphique, design de produit). Les enseignants, sont, comme les étudiants, en équipe pluridisciplinaire et assurent le suivi en co-animation.

La **co-animation** permet un croisement des compétences et des regards sur le projet des étudiants. Trois pensées et méthodologies se rencontrent pour construire des conseils exhaustifs et ciblés sur les spécificités des services conçus (conception graphique, conception de produits ou programmation spatiale).

Chaque étudiant trouve aussi un expert de son domaine avec qui s'entretenir si besoin.

Pour le workshop de rencontre (1er temps du projet), la co-animation a permis à tous les étudiants de comprendre les passerelles existantes entre les trois mentions et de rencontrer l'ensemble de l'équipe d'enseignants du DSAA LAAB.

Pour le projet de design de service, **le suivi s'organise en alternance de deux équipes** d'enseignants sur les deux phases du projet. Trois premiers enseignants encadrent la première phase du projet, de l'élaboration du problème jusqu'à la définition du scénario idéal et des intentions de conception. Trois autres enseignants prennent le relais pour la seconde phase du projet, des esquisses jusqu'au développement du service et sa médiation. Enfin, deux enseignants, présents tout au long du projet, jouent le rôle de fil rouge, assurant la cohérence d'ensemble du suivi et des propositions des étudiants.



Les scénarios idéaux mis en forme

L'IMPLICATION DE L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Ce **dispositif d'accompagnement permet de rythmer le projet** entre une phase plus conceptuelle (analyse et projection des services) et une phase plus concrète (conception des dispositifs de services). Dans la discussion entre les étudiants et les enseignants, cette configuration d'équipe pédagogique évite une trop grande variété de regards simultanés sur les projets et permet plutôt un renouvellement de ceux-ci entre la phase de projection et la phase de concrétisation du projet. Pour les étudiants, le passage de relais entre les deux groupes d'enseignants, qui s'effectue lors d'une phase décisive de conception (formulation de l'intention), leur impose de clarifier leur pensée et de synthétiser leur positionnement pour être en mesure de l'exposer et de le mettre en œuvre.

4

le DISPOSITIF D'ÉVALUATION DU PROJET

L'évaluation a tenu en 3 temps :

- une auto-évaluation, diagnostique. (à la fin de la première phase)
- une évaluation en cours de projet (pendant la seconde phase)
- une évaluation-bilan, accompagnée par un retour des partenaires (professionnels) (à la fin de la seconde phase)

1/ Les élèves ont été amenés, lors de la première phase du projet, à **évaluer leur propre travail**. Ils ont eux-mêmes posé leurs objectifs de projet. Les critères ont dû être posés en fonction de la qualité du moment du repas par les membres du groupe, prenant ainsi en compte le comportement et le ressenti des convives, ainsi que le rythme et les aléas logistiques.

Une prise de recul a été bénéfique pour ces étudiants fraîchement arrivés, car elle leur a permis de saisir les enjeux d'autonomisation de la formation. La mise en place de ces critères, à travers leurs propres exigences, a instauré une vision objective et « non-scolaire » de l'évaluation, ainsi qu'une compréhension globale des attentes d'un projet dans le cadre professionnel.

2/ La seconde évaluation avait pour but d'**accompagner les étudiants dans l'évolution du projet**. Elle s'est présentée sous la forme d'une présentation orale, accompagnée d'une projection numérique, posant les ambitions du projet et le déroulement du scénario.

Ce temps se ponctue d'une discussion ouverte, incluant les professeurs en charge de l'évaluation et l'ensemble du groupe classe. C'est un temps de dialogue, rapide cependant, qui vise à définir la solidité et la cohérence des fondations du projet pour envisager le développement futur de réponses de design. Des élèves « secrétaires » prennent en note les remarques et conseils issus de la discussion.

Les professeurs en charge de ce temps d'évaluation posent ensuite une évaluation écrite et graphique de ces fondations. Chaque critère est apprécié, au moyen de jauges de 5 cases, coloriées au feutre, permettant une compréhension visuelle des points forts et faibles du travail. Ces codes colorés sont accompagnés de conseils, visant à rebondir en cas de faiblesse ou d'identification des réussites, pour permettre aux points forts d'être cultivés.

3/ La dernière évaluation a pour but la **confrontation avec l'interlocuteur professionnel** et ses attentes. En effet, en plus d'une évaluation de fin de projet, faisant le bilan des réussites et difficultés (toujours au moyen de jauges annotées), les étudiants ont eu un retour de la part de plusieurs professionnels issus de la structure CROUS (le directeur du Crous de Rennes, le directeur Clous de Brest, le DSI, le responsable Pôle restauration, le responsable Marketing national, le responsable marketing régional). Les élèves ont donc eu à se confronter à des remarques et conseils issus de domaines périphériques au design, comme la logistique, les normes d'hygiène ou encore le marketing, ce qui leur a permis de saisir les connexions du designer avec d'autres corps de métier et l'importance d'un regard non-scolaire sur le projet.

La discussion a donc été animée par la rencontre entre des projets de design et les professionnels du CROUS, à travers les productions maquettées (applications web, mobilier, aménagements d'espaces, ou encore packagings) et les retours qu'elles entraînent. Les enseignants se tenant en retrait lors de la discussion, ils restituent néanmoins une évaluation bilan, graphique et appréciée.

5

la LISIBILITÉ ET LA COMMUNICATION DE LA DÉMARCHE

Dans la première phase du projet, les étudiants de DSAA ont réalisé **des tests avec les usagers** du restaurant universitaire Hoche pendant deux jours. Ce fut l'occasion pour les étudiants de présenter la section DSAA et la démarche de projet aux étudiants universitaires et aux agents du CROUS se prêtant au test. Dans la deuxième phase du projet, les étudiants du DSAA ont **présenté leur projet**

finalisé aux acteurs du CROUS : directeur du Crous, directeur Clous de Brest, responsable pôle restauration, responsable marketing national, responsable service des systèmes d'information, responsable marketing régional, responsable service marketing et communication. Par ailleurs, **le CROUS souhaite communiquer le travail du DSAA en interne** dans l'objectif de développer et réaliser certains projets. Pour cela, une seconde présentation des projets DSAA sera réalisée devant les agents du CROUS en mars 2016. Puis, **les projets seront exposés au sein des restaurants universitaires** de Bretagne via les écrans numériques à destination des étudiants universitaires. Enfin, **le DSAA communique le projet sur son site internet www.laab.fr/dsaa**, le site **www.designetartsappliques.fr** et **présentera le projet aux portes ouvertes de la section** le 5 mars 2015.

6 la TRANSFÉRABILITÉ DE LA DÉMARCHE

Depuis quatre ans, le DSAA de Rennes propose aux étudiants de concevoir un projet pluri-disciplinaire dans le cadre du design de service :

Les ateliers du vent, Rennes, 2012

Les Ateliers Du Vent sont un collectif d'artistes pluridisciplinaires, aujourd'hui installé dans une ancienne usine de moutarde Amora de 1500 m². Ce local est prêté par la mairie de Rennes, depuis 2007 et mis à disposition du collectif. Les Ateliers du Vent fédèrent chaque année une cinquantaine d'artistes et proposent un certain nombre de rendez-vous réguliers ou liés à l'actualité du collectif.

En tant que futur ERP (établissement recevant du public), ce lieu devait faire l'objet d'un programme de réhabilitation et de remise aux normes. D'autre part, le quartier dans lequel il s'inscrit est en restructuration dans le cadre de l'aménagement de la ZAC Bernard-Duval. Ce projet urbain prévoit la construction de logements individuels et collectifs, de bureaux, d'espaces publics et d'activités permettant de faire vivre ce nouveau quartier.

Dans un tel contexte la problématique consistait à questionner l'identité et les usages d'un lieu en réhabilitation.

ZAC Vivrière, Rennes, 2013

«ZAC vivrière» est un projet pluridisciplinaire entre le DSAA1 et l'Atelier Transversal de l'Agrocampus de Rennes, qui réunit des étudiants en Master 2 ingénierie environnementale, option Agricultures Durables et développement Territorial, option Préservation et Aménagement de Milieux-Ecologie quantitative, et option Sol-Eau-Hydrosystèmes. La thématique du projet rejoint la réflexion «Rennes, ville vivrière» menée depuis 2011 par Catherine Darrot enseignant-chercheur au Laboratoire de Développement Rural d'Agrocampus Ouest et coordinatrice de l'Atelier Transversal.

La ZAC Bernard Duval à Rennes est un ensemble constitué de logements et d'un espace public à vocation culturelle. Son aménagement implique la suppression d'une trame verte existante :

Comment alors concilier pratique urbaine et rurale? Comment penser la végétalisation d'un quartier émergent ? Le projet pose la thématique de la végétalisation alimentaire de la ZAC Bernard Duval.

Habiter groupé, Rennes, 2014

Par groupe de trois, les étudiants ont mené une réflexion sur l'habitat groupé : comment peut-on favoriser son bon fonctionnement en prenant en considération la multiplicité des conditions et schémas familiaux ? C'est en jetant un dé, tirant des cartes au hasard que chaque situation de projet s'est constituée : le nombre de familles à associer au sein de cet habitat, leur profil (mode de vie, petites habitudes et contraintes), ainsi que le contexte d'implantation. À partir de ces données, chaque groupe a imaginé la vie de ces familles et le service qui leur conviendra le mieux.

Pour amorcer leur questionnement, ils ont rencontré Olaf Malgras, promoteur et Pierre Yves Jan, usager d'un habitat groupé. Tous deux sont aussi membres de l'association Parasol qui vise à la promotion de l'habitat participatif en Ille et Vilaine.

Design et E-Commerce, Rennes, 2015

Chaque équipe d'étudiants (mêlant design de produits, design d'espace et design graphique) s'est vu confié un profil différent de e-commerçant ou de commerçant traditionnel souhaitant intégrer une activité de commerce en ligne. À leur charge d'analyser le contexte individuel, les enjeux et les contraintes de vente propres afin de proposer les meilleurs services (numériques et physiques) pour développer l'activité globale des commerçants. Il s'agit bien ici de soulever des questionnements liés aux comportements des usagers, à leurs habitudes, à leurs besoins, envies pour identifier de potentielles nouvelles manières de vendre et d'acheter.

Comment favoriser le E-commerce dans des contextes commerçants traditionnels aussi variés que ceux d'éleveurs de chiens, maraichers, tricoteurs, fromagers, antiquaires, parfumeurs, réparateurs, papetiers, quincailliers...

Des entrées aussi variées dans le projet de design de service que, la genèse d'un attachement affectif à distance, la traduction sensorielle d'un service immatériel, l'implication spatiale et urbaine d'un service en ligne ou bien encore la nécessité d'établir un climat de confiance, ont ainsi permis de mettre au point des solutions innovantes de e-commerce.

La démarche de recherche commune aux différents projets décrits ci-dessus, s'appuie sur l'adaptation de la méthodologie de design au développement de services qui donne accès à des expériences plutôt qu'à des objets, transférable dans les projets de design plus globalement et particulièrement adaptée au cadre du développement du projet de diplôme (macro-projet en dernière année de DSAA) dont les dispositifs produits sont ainsi éprouvés.

7

L'INSCRIPTION DANS LA POLITIQUE D'ÉTABLISSEMENT

L'ouverture du DSAA design a été conditionnée par l'habilitation ministérielle, objet du dossier initial de 2010 s'inscrivant dans le cadre du projet d'établissement 2002/2010 validé par le Rectorat et le Conseil Régional de Bretagne le 21 avril 2002 au sein duquel la constitution d'un Pôle Arts a été définie comme une priorité.

Le projet pédagogique du DSAA design du LAAB Rennes est spécifique par une approche pluridisciplinaire qui engage :

- une réflexion de design global
- l'expérimentation dans le processus de conception en design
- un positionnement prospectif affirmé dans les projets
- une utilisation des ressources du territoire afin d'être en prise avec le milieu professionnel
- une relation approfondie aux savoir-faire technique, technologiques dans la concrétisation des projets de design (sensibilisation, connaissance et pratiques qui seront connectées au projet)

Le Projet d'établissement du lycée Bréquigny comporte plusieurs axes. Notre projet pluri-disciplinaire de design de service se trouve en adéquation avec :

AXE 1: Créer les conditions de la réussite pour tous les élèves

Objectif général : Mieux accompagner les élèves et étudiants tout au long de leur scolarité.

AXE 3: Renforcer les liens avec les différents partenaires (entreprises, institutions, associations, MJC, etc...)

Objectif général : Développer les partenariats avec les milieux professionnels.

La méthodologie liée aux projets de design de service fondée sur la pluridisciplinarité et la transversalité applicable à d'autres contextes d'intervention rend les étudiants plus adaptables à des contextes professionnels de stages ou d'emploi variés, à l'issue de la formation et plus à même d'échanger avec d'autres professionnels issus d'autres domaines que celui du design.

Les enseignants
contributeurs du projet :
mention design de produit

Emilie Lemaitre
Emeline Belliot
Maximilien Boerg

mention graphisme

Flora Commaret
Yves Guilloux

mention design d'espace

Morwenn Lepage
Frédérique Leblond