

Le DSAA Design

Le DSAA Design doit permettre à l'étudiant d'acquérir l'autonomie nécessaire à la conduite d'un projet de design, de sa conception, à sa réalisation, jusqu'à sa diffusion et sa communication. À partir de l'analyse approfondie de contextes variés, l'étudiant doit être capable de problématiser une situation complexe pour élaborer une solution créative. Il s'agit de développer une démarche de recherche ouverte, curieuse et clairvoyante de manière à répondre concrètement à des besoins ou à les anticiper pour accompagner les mutations de notre société. Cette posture peut à la fois engager des réponses de design opérationnelles, innovantes, mais aussi prospectives. Ainsi l'étudiant se doit de développer des stratégies créatives et de conception variées et adaptées aux situations problématiques visées, de manière à identifier et développer, pour l'avenir, ses futurs outils de designer. Ses approches peuvent être intuitives, expérimentales ou projectives. Cette phase de recherche doit s'enrichir d'apports externes d'ordres techniques, technologiques ou provenant du domaine des sciences humaines, par le biais de documentations, de témoins ou d'experts, positionnant ainsi le futur designer à la croisée des disciplines et des acteurs d'un projet. Il se doit ainsi d'assurer la synthèse de l'ensemble de ces données afin d'engager des résolutions prenant en charge toute la complexité de ces situations. La mise en présence de ces acteurs et profils variés implique le travail en équipe et préfigure la vie professionnelle qui pourra s'épanouir au sein d'institutions, d'entreprises ou d'agences, de collectifs ou en tant qu'indépendant.

La pluridisciplinarité

La formation DSAA Design au LAAB tire parti de la présence de ses 3 mentions - Espace, Produit et Graphisme - et entretient la transversalité et l'interdisciplinarité. L'objectif est de faire cohabiter, se rencontrer et collaborer les étudiants de ces différentes disciplines, pour qu'ils identifient les complémentarités, les spécialités et les limites de celles-ci et qu'ils s'initient au travail en équipe où la singularité et les compétences de chacun s'expriment. Ainsi, les étudiants des 3 mentions du DSAA Design sont répartis sur des plateaux de travail communs et se partagent les équipements et ateliers de fabrication. Certains cours sont assurés en classe entière, 8h en 1^e année et 3h en 2^e année (cf. [le référentiel](#)). Des situations de travail en commun, des workshops et projets pluridisciplinaires sont mis en place tout au long du cursus associant 2 à 3 des mentions. Le workshop de rentrée permet par exemple aux étudiants de 1^e année de se rencontrer en début de cursus ; ils développent sur une dizaine de jours et à temps plein une réflexion de design global ou de service, à partir d'une thématique ou d'une situation concrète, impliquant des partenaires réels de projet à l'extérieur. Dans le cadre du projet interdisciplinaire, déployé sur 4 à 5 semaines, en fin de semestre 1, des trinômes de chaque spécialité sont formés. Ce projet est l'occasion de déployer une démarche de conception expérimentale et projective visant à penser de nouveaux scénarios, dans le cadre d'un projet de design de service. En fonction des différentes phases de projet, le travail est collectif ou partagé au sein du trinôme, de manière à prendre conscience des compétences transversales ou spécifiques des 3 disciplines. Même si l'approche pluridisciplinaire est largement favorisée au LAAB, elle s'accompagne de temps de projets propres à chaque mention, de manière à développer les compétences spécifiques de chaque discipline et de chaque métier.

Le travail collaboratif

Le travail collaboratif est donc favorisé par cette pluridisciplinarité, mais il s'applique aussi à d'autres situations pédagogiques. C'est le cas d'un bon nombre de projets et de workshops en cours de *Laboratoire d'expérimentation et de recherche*, en *Cultures & pratiques techniques* ou en *Innovation, prospective et recherche*. Le travail en équipe est une manière de préfigurer le travail en entreprise et de préparer l'étudiant à ces interactions. Le workshop *Agence* en est un exemple : des équipes de 5 étudiants sont formées pour l'occasion, après une évaluation des compétences et atouts de chaque étudiant, des rôles sont attribués, tel que celui de chef de projet, dessinateur-projeteur, concepteur technique... le projet est ainsi mené comme au sein d'une agence avec une répartition des tâches bien définies. Le Macro-projet en 2^e année fait aussi l'objet de nombreuses collaborations : la phase dite de *Charrette*, qui se déploie en fin d'année sur les 6 semaines qui précèdent la soutenance de diplôme, associe étudiants de 1^e année et de 2^e année. Ce travail en binôme, ou en groupe plus large, sur la phase de finalisation du macro-projet, positionne l'étudiant de 2^e année en tant que chef de projet. Il doit ainsi être capable de définir, planifier et déléguer des missions. La collaboration passe aussi par le réseau de partenaires, spécialistes, témoins ou experts d'un sujet qui gravitent autour des projets, pour documenter, nourrir ou valider des hypothèses. Par le biais de conférences, de rencontres ou encore de visites d'entreprises, ces différents interlocuteurs interfèrent dans la démarche de

conception. Dans le cadre du macro-projet notamment, chaque étudiant a pour mission de déterminer un réseau de partenaires qui seront à même de l'accompagner dans leur conduite de projet. Lors de la soutenance de diplôme, ces partenaires ou experts sont invités et sollicités pour confirmer, repositionner ou prolonger les hypothèses de l'étudiant.

L'ancrage territorial

Le DSAA Design, à Rennes, tire aussi parti de son territoire, il s'attache à exister au sein de celui-ci et à participer à son développement. Les projets mis en place dans le cadre du *Laboratoire d'expérimentation et de recherche* reposent sur des partenariats extérieurs mobilisant des acteurs locaux, qu'ils soient de potentiels commanditaires, des techniciens, des théoriciens, des spécialistes ou des designers. Il peut s'agir d'associations, de professionnels, d'entreprises, d'écoles ou d'institutions publiques intervenant à différents moments de la conduite d'un projet : de la commande, à l'analyse, à l'exploration, à la résolution technique... Ces projets s'appuient aussi la plupart du temps sur des contextes réels et locaux, il peut s'agir de sites, d'événements, de savoir-faire ou de situations d'usage présentes en Bretagne. Les étudiants participent dans le cadre de la formation aux événements de la vie locale, qu'ils soient culturels ou professionnels, comme la Fabrique citoyenne, dédiée au financement de projets proposés par les habitants de Rennes Métropole, 360 possibles, le salon de l'innovation à destination des entreprises bretonnes ou encore le salon In/Out sur les mobilités de demain en Bretagne. L'objectif est ainsi de permettre à l'étudiant de prendre conscience des spécificités d'un territoire en termes d'acteurs, d'activités, de savoir-faire, d'économie, de ressources techniques, matérielles et humaines pour qu'il puisse identifier ses axes de développement et s'insérer professionnellement dans ce réseau.

Une réflexion sur les usages de demain et l'expérience usager

Les sujets proposés au LAAB invitent les étudiants à être attentifs aux mutations de notre société, aux comportements, usages et pratiques émergentes, aux innovations en termes de scénario. L'étudiant est amené à entretenir une veille assidue sur ces transformations, à observer et affûter son regard sur ses nouvelles procédures, à entrer en empathie avec ces usagers. Ainsi dans chaque projet de design, les scénarios d'usage sont projetés à partir de cet existant mais aussi dans une visée prospective. L'approche pédagogique est projective : l'étudiant est invité à formuler des hypothèses, à fictionner par le biais de la narration, à anticiper des usagers à l'aide de personas par exemple, pour explorer, questionner, tester et affiner ces scénarios. Des outils spécifiques sont introduits pour favoriser cette dimension du projet comme la data-visualisation, le story-telling, le scénario émotionnel, le storyboard, le roman photo, le plan encodé ou encore l'illustration narrative. La réflexion sur le scénario se veut donc innovante, prospective et ambitieuse, elle est notamment engagée lors de projets pluridisciplinaires relevant du design de service ou du design d'expérience, mais aussi au sein de chaque discipline, sur la phase de programmation en design d'espace, sur la définition de la stratégie de communication en graphisme et sur la définition de l'expérience usager en design de produit.

La technique, la technologie et les savoir-faire

En contrepartie de cette réflexion projective parfois théorique et conceptuelle, une exigence, quant à la concrétisation des projets de design, s'exprime au LAAB. L'objectif est de conduire les hypothèses de design jusqu'à leur réalisation en intégrant finement les contraintes techniques, technologiques et économiques. Ces considérations peuvent être engagées lors de la phase de développement d'un projet, dans la réalisation de prototypes ou de plans techniques par exemple, mais peuvent aussi constituer l'amorce d'une réflexion de design, il peut s'agir d'un savoir-faire ou d'un matériau par exemple. Ces apports techniques ou technologiques sont introduits grâce aux cours dédiés, en *Cultures et pratiques techniques* et *Innovation, prospective et recherche*, mais aussi par le biais d'interventions et de rencontres avec des experts professionnels (fournisseurs, techniciens, artisans, bâtisseurs), de visites d'entreprises ou de chantiers, ou encore de workshops à dominante technique. De plus, la mise en place d'une matériauthèque physique et en ligne, actualisée régulièrement, permet aux étudiants de se confronter à la matière pour mieux l'intégrer au projet. Un stage de savoir faire de deux à trois semaines, lié à l'exploration d'une technique artisanale ou de technologies de pointe, en immersion dans une entreprise, est programmé en 1^e année au cours du 2^e semestre. Des ateliers de fabrication et d'impression, manuelles et assistées par les outils numériques, sont présents au sein du LAAB. Ils sont investis régulièrement dans le cadre des projets menés en DSAA, pour que l'étudiant s'initie à ces savoir-faire, qu'il expérimente des solutions techniques, qu'il valide et concrétise ses hypothèses de projet. Enfin, les étudiants sont invités à exploiter les équipements techniques et les ateliers de la ville de Rennes, comme le PNRB de Rennes 1, le PNRV de Rennes 2, les Fablabs de l'EESAB ou de la MDA, et d'autres ateliers de fabrication. La forte

dimension technique des projets, confrontée à la dimension prospective, liée à la réflexion sur les scénarios, permet de rendre ces projections tangibles et convaincantes, ainsi de figurer et matérialiser le monde de demain.

L'autopromotion et l'insertion professionnelle

Par le biais d'un workshop, tous les ans en 1^e année, et d'un suivi en cours de Pratiques plastiques et médiation, chaque étudiant est invité à réfléchir à son identité professionnelle par la mise en place d'une stratégie et d'outils de communication qui lui sont propres. Ce workshop *autopromotion* est conduit par deux intervenants professionnels et spécialistes de la question, l'un designer, l'autre ingénieur-développeur. L'objectif est que chaque étudiant mette en place sa stratégie, ses outils de communication et son site internet, lors de la 1^e année du DSAA, en amont de ses recherches de stage. En plus des stages de savoir-faire et stages en agence en 1^e année, un stage de 6 mois consécutifs à l'obtention du diplôme est proposé aux étudiants, afin de favoriser leur insertion professionnelle. De plus, le réseau des anciens élèves est alimenté et animé via le Facebook de la section ainsi que son LinkedIn.