

B - Présentation résumée du projet

1. Intitulé du projet :

Master professionnel co-construit : DESIGN EVENEMENTIEL

2. Présentation de la formation :

La co-construction des mastères professionnels vise à atteindre une meilleure convergence entre les parcours de formation universitaire et les besoins réels du marché du travail. Elle contribue à la réalisation des objectifs nationaux en faveur de l'amélioration de l'employabilité des diplômés de l'enseignement supérieur, et, de ce fait, constitue une orientation prioritaire et un axe stratégique de développement des établissements universitaires dont témoigne le projet d'établissement dans le cadre du processus de contractualisation.

Ce programme vise à former des designers possédant les capacités d'analyse, les compétences pratiques et les méthodes de travail nécessaires au développement d'un projet de design d'événements. Il les amène à développer des habilités pratiques privilégiant l'usage de différents matériaux, médiums et formes de représentations dans le contexte de la conception, de la mise en forme et de la réalisation d'un projet en design événementiel.

3. Objectifs de la formation :

La formation Master Professionnel Co-Construit «Design événementiel» vise à former les diplômés aux aspects interdisciplinaires (design, architecture, communication, design d'exposition, design graphique, architecture éphémère, muséographie, scénographie, événements corporatifs, événements urbains.), les diplômés exercent les professions de designer d'espace, de designer d'événements, de designer d'aménagement et de scénographe.

Cette formation sera assurée par un groupe d'enseignants de l'ISBAT et des établissements partenaires qualifiés en événementiel, ainsi que des experts nationaux qualifiés et reconnus dans le domaine du design d'événements, d'aménagement spatial et de scénographie.

Les étudiants recevront également un panel d'enseignement qui combine des cours et des ateliers de gestion de projet, d'événement management (projet d'événement), d'entrepreneuriat, (grâce à la participation d'un groupe d'enseignants et de professionnels qualifiés)

Cela va leur permettre d'acquérir une double compétence en design d'événement et en management du projet et leur donner les outils et les moyens nécessaires à la création et l'innovation d'un projet professionnel. Ce master est organisé en partenariat avec des entreprises nationales reconnues dans le domaine de l'événementiel. L'intervention conséquente de ces professionnels, qui viendront présenter leurs secteurs d'activités et leurs métiers, permettra de renforcer les connaissances des étudiants sur le mode d'organisation d'espace événementiel. La contribution des partenaires professionnels à cette formation offre également une formation professionnelle de haute technicité de la spécialité, à la fois par le biais des enseignements pratiques, des ateliers pratiques dispensés (intervention de l'ordre de 20 % à 25%), mais aussi à l'occasion d'un stage (au moins 1 stages durant son cursus de Master). Cela va permettre aux diplômés de s'insérer dans le monde événementiel correspondant.

4. Organisation des enseignements :

La deuxième année offre une vision très large du design événementiel, adossée à des connaissances de base en design espace. Cet enseignement interdisciplinaire, permet aux étudiants d'acquérir des connaissances solides en événementiel, architecture et design éphémère et de maîtriser les logiciels appropriés. Les étudiants seront également guidés au courant du second semestre dans leur projet professionnel grâce à l'intervention d'une équipe d'enseignants et de professionnels spécialisés en design d'évènement.

Cette seconde année propose des enseignements méthodologiques assurés par des professionnels reconnus dans les domaines de l'évènementiel permettant d'accroître les compétences techniques et la réalisation d'ateliers pratiques pour l'acquisition des outils nécessaires du monde professionnel en totale autonomie ; ainsi qu'un stage de 14 semaines.

Modalités des enseignements de la formation :

Formation Scientifique : permettant d'élargir les connaissances en matière de design événementiel et de développer les compétences techniques nécessaires à la spécialité.

Enseignement théorique : sous forme de cours et de séminaire autour de l'innovation et de la créativité, de technologie de production.

Enseignement pratique : sous forme d'ateliers : - Ateliers de méthodologie de projet design d'événementiels : apprentissage conceptuel et pratique des projets dans les sociétés d'évènementiel

Vers la Professionnalisation :

- Projets tuteurés. - Réalisation d'un projet professionnel en design événementiel.

Les stages : L'obtention du master est conditionné par la réalisation et la validation de :

- 1 stage d'initiation et d'immersion de 14 semaines en société d'évènementiel, en entreprise ou toute autre structure du domaine.

Tous les stages font l'objet d'une convention avec l'Institut supérieur des beaux-arts de Tunis. Les stages donnent lieu à la rédaction d'un mémoire et à une soutenance orale.

C - Méthode de co-construction de la formation

Le programme privilégie la coordination des différents acteurs et intervenants du milieu professionnel par le biais des activités pratique, de stages et de workshop. Ce diplôme associe formation théorique et formation pratique en partenariat avec les collaborateurs. Elles sont fondées sur un renforcement du partenariat entre les établissements universitaires et les spécialistes en événementiel. L'employabilité dans l'enseignement supérieur est définie comme la combinaison d'actions et d'organisation, permettant de préparer à l'exercice d'une activité professionnelle, d'accéder à un emploi ou à une activité génératrice de revenu, de pouvoir envisager des évolutions de parcours professionnel ou de carrière. Ce qui suppose un dispositif de formation qui permette l'acquisition de compétences professionnelles attendues par l'économie nationale et internationale, ainsi qu'une organisation qui permette l'accompagnement des étudiants dans leur parcours d'études en vue de leur future insertion dans l'emploi.

- rapprocher le profil de l'étudiant formé du profil professionnel attendu par les employeurs ;
- être qualifiantes à travers une pédagogie de la professionnalisation. L'expérience en entreprise, par le biais de stages ou de l'alternance, en est un élément majeur ;
- développer l'employabilité des diplômés pour favoriser une insertion dans des emplois comportant des perspectives de carrière ;
- faire découvrir les métiers en cours de formation et non après l'obtention du diplôme ;
- développer l'esprit entrepreneurial chez les diplômés ;
- être reconnues par les milieux professionnels comme le produit qu'ils ont porté et habilité en étant fortement associés à leur élaboration, leur mise en œuvre et leur suivi.

D - Description générale du projet

Le design événementiel est un champ d'études et de création à la fois spécialisé et interdisciplinaire.

Les projets de design événementiel soulèvent des enjeux d'ordres social, culturel, écologique, communautaire et collectif. Ils invitent à la participation citoyenne. Ils questionnent le rôle du design dans l'espace public par des interventions en architecture temporaire, en design d'exposition, en scénographie et en design d'événements urbains.

Le design événementiel amène les concepteurs à approfondir les dimensions temporelles, narratives et imaginaires du projet ; à développer un esprit critique, un discours pertinent et cohérent pour se doter d'outils d'analyse, de création et de représentation efficaces. Le design événementiel engage l'étudiant enfin à développer une sensibilité accrue en regard de l'actualité, de ce qui est temporaire ou éphémère, de ce qui change et de ce qui peut durer.

1 – Objectifs de la formation – Métiers et Compétences

Référentiel métier : Métiers actuels et futurs visés

L'émergence du design, design d'exposition, architecture temporaire, muséographie, scénographie, événements corporatifs et événements urbains a donné un grand essor pour des ouvertures variées sur le monde professionnel dans le domaine de l'événementiel, autre le secteur académique. L'expansion de ces domaines innovants chez les professionnels de designer d'événements et de scénographe sur le plan national nécessite la formation de spécialistes en design événementiel

Toutes, sont en évolution et nécessitent des approches et des outils spécifiques. Le Master Professionnel Co-Construct « Design événementiel » vise à fournir aux étudiants des bases solides en matière de gestion d'espace éphémère, d'organisation et de gestion de projet en événement management de scénographie afin d'acquérir des compétences applicables au domaine de l'événementiel qui recouvrent les designers d'évènement et permettant d'offrir des opportunités variées sur le monde professionnel de l'événementiel.

L'objectif de ce Master est d'établir en étroite collaboration avec des entreprises de l'événementielle, et de former des professionnels spécialisés pour l'utilisation des nouvelles technologies de scénographie ou en événementiel intervenant en des projets public et privé. A l'issue de cette formation, les diplômés, ayant acquis la maîtrise des différents procédés technologiques utilisés en des projets événementiel, seront capables de mettre au point la conception et la réalisation des espaces événementiel avec leurs diversités.

Les métiers visés à l'issue de ce mastère seront des postes de designer d'espace et de designer d'événements. **La finalité du diplôme est donc l'accès à la vie professionnelle à la fois dans le secteur public et privé du domaine des designers d'évènements.**

Métiers :

Les diplômés œuvrent dans plusieurs domaines : design, architecture, communication, design d'exposition, design graphique, architecture temporaire, muséographie, scénographie, événements corporatifs, événements urbains.

Ils exercent les professions de designer, de designer d'événements et de scénographe.

Référentiel compétences : compétences nécessaires pour exercer ce métier

- familiariser l'étudiant à la chaîne complète de la conception à la réalisation des espaces événementiel avec leurs diversités ;
- donner une formation pointue aux besoins des industrielles et développer une continuité entre la formation académique et la formation professionnelle ;
- Maîtrise de logiciels appropriés (lumion, Revit, 3D MAX)
- accéder rapidement à l'embauche.

Positionnement du projet par rapport à l'offre de formation existante dans l'environnement universitaire tunisien

Formations semblables : Actuellement, il n'existe pas de Mastère Professionnel Co-construct dans le domaine du DESIGN D'EVENEMENT en Tunisie.

Formations semblables : néant

Formations du même domaine et de niveau différent :

Licence en design espace, option scénographie et architecture d'intérieur.

Filières voisines :

Architecture
Architecture d'intérieur
Scénographie

Présenter ici les dispositifs de mise en cohérence (universitaire, professionnelle) Ce Mastère s'articule sur une année. Le découpage semestriel et la durée de l'année universitaire sont respectés.

Offre Locale (établissements) :

L'ISBAT est l'unique établissement universitaire qui assure la formation en cette spécialité.

Offre Régionale (université) : Université de Tunis

Cellule d'ouverture sur l'environnement (référentiel Métiers)

Offre Nationale (entre les universités) :

2 - Publics visés (à l'entrée Master professionnel co-construit), pré-requis, parcours, sélection

A quels publics d'étudiants le Mastère professionnel co-construit s'adresse-t-il ?

- ✓ Etudiant en M1 professionnel architecture d'intérieur
- ✓ Etudiant diplômé en architecture

Sélection des dossiers :

La sélection se fait selon les modalités suivantes :

1. Pré-sélection sur dossier après examen par une commission de validation du Master Professionnel composée des responsables universitaires et professionnels.
2. Audition obligatoire des candidats pour la sélection finale.

Le nombre d'étudiants admis ne dépasse pas les 15 étudiants ; et sera fixé chaque année en fonction des possibilités d'accueil des entreprises privées partenaires du Master Professionnel Co-construit d'événementiel.

3 – Le Référentiel de formation

– Les parcours, la professionnalisation, l'évaluation de l'étudiant

3.1 – Référentiels Métier, compétences, formation

➤ **Rappel du Référentiel Métier**

- Les étudiants de Master sont destinés à assurer des fonctions de designer d'évènement dans des secteurs d'activités publiques ou privées, liés au design d'évènement sur le plan conceptuel, technique, logistique et managérial.

- Le titulaire de ce diplôme sera capable d'appliquer les méthodologies en technologies de design d'évènement aux seins des entreprises privées ou publics des bureaux d'étude et des entreprises d'événementiels,
- Assurer la maîtrise d'œuvre d'un projet en respectant les contraintes techniques, réglementaires et budgétaires.
- Organiser son travail personnel et savoir travailler en équipe.
- Gérer et organiser projet individuel et en équipe.
- Maîtriser les stratégies de communication et de management.

➤ **Rappel du Référentiel compétences (Compétences ou capacités attestées)**

- **Savoir-Faire** : Les diplômés doivent être compétents, efficaces et polyvalents. Les stages et les ateliers permettront de les mettre face à des environnements techniques non préalablement expérimentés.
 - **Autonomie** : Les diplômés doivent être capables de prendre en charge un projet, et de le réaliser avec un degré suffisant d'autonomie tout en s'immergeant dans une organisation.
 - **Relationnel** : s'insérer dans une équipe pluridisciplinaire et s'initier aux processus relationnel avec les différents intervenants d'un projet événementiel. Les diplômés doivent s'intégrer normalement dans l'organisme d'accueil, et faire état d'aptitudes relationnelles en accord avec la mission qui leur est confiée.
 - **Aptitude à la direction d'un projet d'évènement** : Les diplômés doivent être capables de piloter une mission.
 - **Management** : Les diplômés doivent expérimenter des techniques d'élaboration et de conduite de projet (chiffrage, suivi financier, gestion des ressources humaines). Ils doivent assurer également la continuité d'une réunion de coordination de projet.

➤ **Référentiel formation**

Les étudiants auront une connaissance des avancées technologiques en termes design d'évènements et seront à même d'apporter des solutions techniques dans le cadre d'une démarche conceptuelle.

Par ailleurs, ils acquerront une maîtrise des nouvelles technologies de production, des matériaux innovant, de créativité, de lumière et éclairage, et feront preuve d'esprit critique, d'organisation et de communication au sein d'une équipe.

Ainsi cette formation permet d'entrer rapidement dans la vie active dans les entreprises d'événementiel, d'exposition, d'architecture temporaire, de muséographie, d'évènement corporatif et urbain ; et de s'insérer dans le monde industriel correspondant.

3.2- Les partenaires

3.2.1. - Le partenariat avec d'autres établissements de formation ou Centres techniques

Etablissement	Activités	Nature et modalités des partenariats
10.versions	Design d'évènementiel	Co-porteur professionnel du projet

		Co-responsable de la formation
Mc. Can. Tunisie	Design d'événementiel	Co-porteur professionnel du projet
SYBEL	Design d'événementiel	Co-porteur professionnel du projet

3.2.2. - Le partenariat Professionnels – Universitaires

Au niveau des entreprises locales, régionales, nationales, internationales et au niveau des fédérations (*Démarche de co-construction associant les professionnels et les universitaires à l'élaboration, la mise en œuvre et le suivi du projet*)

Etablissement	Activités	Nature et modalités des partenariats
10.versions	Design d'événementiel	
Mc. Can	Design d'événementiel	
SYBEL	Design d'événementiel	

3.3.1 - Projet tutoré¹

Le stage est obligatoire et doit être articulé autour d'un projet tutoré.

3.3.2 - Structuration et Qualité du stage, Organisation du stage

Conditions du stage (Durée, Procédure qualité, charte des stages, conventions types, modalités de prise en considération du partenaire professionnel...)

En raison de leur importance, et contrairement aux licences appliquées et aux mastères professionnels classiques, le stage ou la formation par alternance dans les sociétés partenaires ne peuvent, en aucun cas, être substitués par d'autres modalités pratiques. En effet, le stage a pour but de permettre à l'étudiant durant 14 semaines de consolider les connaissances théoriques et pratiques acquises à l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de TUINS et ceci en prenant connaissance des techniques et des méthodes de travail adoptées par l'organisme d'accueil. Il vise l'intégration des étudiants dans le milieu professionnel et permet aux stagiaires d'approfondir ses aptitudes professionnelles.

Stage en design événementiel : Permet la planification conjointe (par l'étudiant, l'enseignant et le superviseur de stage) d'une activité de stage qui vise à mettre à l'épreuve les compétences pratiques acquises par l'étudiant, la capacité de communiquer ses idées dans le contexte d'un projet. Collaboration à un travail d'équipe selon les responsabilités qui lui sont attribuées au sein d'un projet de design événementiel. Intégration dans le milieu de la production d'événements, en Tunisie ou ailleurs. Stage effectué principalement durant le deuxième semestre, d'une durée de 14 semaines. Le stage sera évalué par un jury composé par des universitaires et des professionnels

¹ Activité de l'étudiant dans l'établissement de formation, conduisant à une production faisant appel à plusieurs compétences acquises, développant l'initiative et mettant en œuvre un travail d'équipe.

3.2 – L'organisation de la formation

3.2.1 – Projet tutoré1

Projet Tutoré en M2S2 de durée 14 semaines pour permettre aux étudiants de mettre en pratique leurs compétences acquises au cours de la formation et de développer leur potentiel auprès des professionnels.

Chaque étudiant aura à choisir un sujet se rapportant à son stage au sein des secteurs d'activités : entreprise prenant en charge des projets événementiels publics ou privée. Le suivi est assuré conjointement par les deux tuteurs professionnel et universitaire. Un accompagnement méthodologique, technique et documentaire mis à la disposition des étudiants pendant la réalisation du projet.

Objectifs :

- S'insérer dans la finalité pédagogique du cursus de formation ;
- placer l'étudiant en situation d'activité professionnelle au niveau auquel se situe le diplôme visé dans la CNQ ;
- viser une mise en application en situation professionnelle des résultats d'apprentissage ;
- favoriser l'acquisition de compétences et d'aptitudes complémentaires.

3.3.2 – Structuration et Qualité du stage, Organisation du stage

Un stage final de 14 semaines correspondant au projet professionnel est programmé au second semestre du M2 (S4) pour permettre aux étudiants de mettre en pratique leurs compétences acquises au cours de la formation auprès des professionnels privé ou public. Ce stage permet aux étudiants de participer activement à un projet professionnel. Il est réalisé sous la responsabilité d'un maître de stage (Encadrant) professionnel et enseignant universitaire. Les étudiants auront un sujet proposé par l'entreprise ou l'établissement d'accueil ou encore les responsables universitaires du mastère. A l'issue du stage, l'étudiant élabore un mémoire sous la direction d'un encadreur universitaire et d'un encadreur professionnel. Le rapport est soutenu publiquement devant un jury composé de cinq membres dont les trois encadreurs universitaire et deux professionnels.

Préparation des stages

Durée et dates des stages (période de réalisation unique ou multiple) :

Un stage obligatoire permettant aux étudiants de s'initier et de s'immerger dans les secteurs professionnels du domaine de l'évènementiel.

Comment s'effectue la recherche des stages ?

Un nombre important d'enseignements (environ 25% à 30 % du volume horaire) est assuré par des professionnels de l'évènementiel. Ceci va permettre de faciliter l'intégration des étudiants en stage au sein de leur structure.

Coordonnateur des stages de cette formation :

Tutorat universitaire : combien d'enseignants sont impliqués ?

Les Co-porteurs universitaires du projet de mastère (nombre 2)

Tutorat professionnel : comment sont désignés les tuteurs d'entreprise ? Combien de tuteurs ?

Au plus deux tuteurs : le responsable de l'établissement (à titre d'exemples, Directeur Général de l'entreprise évènementiel) et le responsable direct du stage (le maître de stage)

Quels sont les critères de l'évaluation des activités de l'étudiant en stage ?

- L'étudiant doit être compétent, efficace et polyvalent. Les stages peuvent/doivent les mettre face à des environnements techniques non préalablement expérimentés.
- Motivation de l'étudiant à intégrer une formation professionnalisante
- La formation de l'étudiant en adéquation avec les réalités de son futur statut
- Capacité d'évoluer aisément au sein d'une entreprise.
- Préparation d'un rapport de stage

Quelle est la prise en compte de cette évaluation pour la délivrance du diplôme ?

Les étudiants accèdent à une admissibilité pour la délivrance du diplôme s'ils obtiennent une moyenne supérieure ou égale à 10/20 au stage final de 14 semaines qui constitue **25%, soit 30 ECTS, de la moyenne générale**. Ce stage programmé au second semestre du M2 correspondant au projet professionnel permettra d'évaluer la capacité de l'étudiant à mettre en pratique les compétences acquises au cours de la formation et de développer son potentiel auprès des professionnels. La note est donnée en %. La notation est décomposée comme suit :

1. le manuscrit sera noté sur 25%,
2. la soutenance et présentation orale du projet et la réponse aux questions est notée sur 25%,
3. la notation du stage : 50% (note donnée par l'encadrant professionnel du stage concernant les qualités démontrées par l'étudiant durant son stage) selon la grille d'évaluation (disponible en annexe) La capitalisation des crédits relatifs au stage en entreprise est tributaire de la validation du mémoire. Le président du jury est appelé à annoncer publiquement si le stage pratique est validé ou non.

Il précisera également la mention attribuée aux candidats.

Joindre au dossier :

- Une charte qualité des stages (voir Annexe 1)
- Une fiche d'organisation des stages (voir Annexe 2)
- Une fiche d'organisation des projets (voir Annexe 3)

3.4 – Modalités d'évaluation de l'étudiant

Le master se déroule sur 1 an soit 2 semestres

La réussite au diplôme implique de valider chaque semestre un total de **30 crédits** par semestre, et un volume global **de 60 crédits** en un an.

Les évaluations s'effectuent suivant cette modalité :

Les étudiants accèdent donc à une admissibilité après les épreuves dites « théoriques » s'ils obtiennent une moyenne supérieure ou égale à 10/20 à l'ensemble des unités d'enseignements (S3).

Ils sont ensuite admis s'ils obtiennent également une note supérieure ou égale à **10/20 au stage** qui tient compte de l'évaluation du maître de stage, rédaction d'un rapport et soutenance orale du stage en entreprise.

- Modalités générales fixées par la réglementation (voir Annexe 2)
- Modalités spécifiques complémentaires (Voir Annexe 3 et 4)

Joindre en annexe un tableau détaillé mettant en évidence les éléments de l'évaluation prenant en compte la professionnalisation (TP, projets, stage ...).

Jury de délivrance du diplôme du Mastère professionnel co-construit est composé des

- Co-Porteurs universitaires

Co-porteurs professionnels

Programme M2S1

Fiche descriptive d'une unité d'enseignement (UE) et des éléments constitutifs d'une unité d'enseignement (ECUE)

Intitulé de l'UE : **Atelier de méthodologie de projet design évènementiel**

Nombre des crédits :
Code UE :

Université : Tunis

Etablissement : Institut supérieur des beaux-arts de Tunis

1- Objectifs de l'UE (Savoirs, aptitudes et compétences)

L'atelier de méthodologie de projet est l'atelier de base de la branche master professionnel en design d'évènement. C'est autour d'un projet réel que tous les enseignants coordonnent et s'enchaînent pour que l'étudiant mené à bien son projet de fin d'étude.

C'est ainsi que l'étudiant parvient à avoir une idée claire sur un exemple de projet concret. Cette expérience théorique et pratique autour d'un projet d'espace éphémère choisi par un de nos partenaires professionnels lui donnera la chance de s'ouvrir sur le marché et d'entrer en plein pied dans la vie professionnelle et pratique. Concevoir un espace évènementiel et aboutir à son exécution est un des objectifs majeur de ce master professionnel co-construit.

Objectifs :

- Donner la chance aux étudiants de s'ouvrir sur le marché professionnel.
- Donner aux étudiants les moyens d'affronter un projet réel afin de développer une attitude informée, curieuse, critique et vigilante sur l'environnement commercial, de réfléchir au produit, à la conception, à son adaptation aux besoins de la société, d'affiner leur sensibilité, à l'image et à la communication.
- Engager les étudiants dans une pratique artistique, analytique, tout en découvrant les nouvelles terminologies appropriées aux espaces évènementiels.
- Etre sensible aux pratiques de l'aménagement de l'espace et des traitements des ambiances de mise en scène scénographique.
- Maîtriser les différents moyens techniques qui permettent de présenter un projet cohérent (2D et 3D) avec un dossier d'exécution complet.

Contenu :

Le contenu s'inscrit dans le cadre d'une approche pédagogique qui permet à l'étudiant d'aborder une méthode de conception des espaces évènementielles tout en comprenant la spécificité de sa spécialité.

Le programme doit tenir en considération les informations acquises durant les années précédentes. Il est nécessaire aussi de coordonner avec les autres matières (atelier et cours).

Nous devons être conscients de l'apport important de toutes les matières dans le développement du cursus d'enseignement au sein de cet atelier.

C'est à partir de cette prise de conscience qu'on doit prendre une position ouverte de ce qui nous entoure pour plus de coordination et plus d'échange afin d'améliorer nos capacités de réflexion et de conception. La synergie reste toujours l'axe qu'on doit suivre pour assurer un parcours enseignement efficace.

Matériel :

Ordinateur, appareil de projection, documents fournis par l'enseignant

Matière	Atelier de méthodologie de projet design commercial		
Code Matière	Cycle	3
Enseignant (s)	Mohamed Zied JDIDI +Alya BOUZID	Année	01
Mode d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contrôle continu ▪ Examen final : Jury 		
Charge horaire globale	84h	Nature	TD
Répartition des séances	Semestrielle	Durée des séances	6h
Nombre de séances	14	Coefficient	::

Matière	UF2. Infographie appliquée au projet		
Code Matière	Cycle	03
Enseignant (s)		Année	02
Mode d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contrôle continu 20% ▪ Examen final 80% 		
Charge horaire globale	28 h	Nature	TD
Répartition des séances	Semestrielle	Durée des séances	2h00
Nombre de séances	14	Coefficient	01

Résumé :

Cette formation propose une méthode de travail basée sur les phases de conceptions d'un projet architectural. Notre principal objectif est de permettre aux étudiants de maîtriser pleinement Revit afin qu'il ne soit pas un frein dans leur créativité.

Objectifs :

1. Enseigner aux étudiants :
 - la modélisation des différentes phases d'un projet
 - la création de rendu 2d et 3d
2. Les initier à :
 - la simulation de la lumière
 - la programmation visuelle

Contenu :

1. Création d'un projet à partir d'un fichier Autocad (1 séance)
2. Modélisation à partir de masse (1 séance)
 - 2.1. Création de masse volumique
 - 2.2. Modélisation des murs par face
 - 2.3. Modélisation des sols et plafond par face
3. Esquisse d'un projet architectural
 - 3.1. Préparation de l'esquisse (1 séance)
 - 3.2. Modélisation du projet (1 séance)
 - 3.3. Perspective en ligne d'esquisse (1 séance)
4. Etude d'avant-projet
 - 4.1. Préparation et modélisation de l'avant-projet (1 séance)
 - 4.2. Annotations (1 séance)
 - 4.3. Matériaux (1 séance)
 - 4.4. Tableaux de menuiserie (1 séance)
5. Travailler avec les phases de construction (1 séance)
6. Etude d'ensoleillement
 - 6.1. Éclairage (1 séance)
 - 6.2. Trajectoire du soleil (1 séance)
7. Programmation
 - 7.1. Environnement de Dynamo (1 séance)
 - 7.2. Introduction à la programmation visuelle (1 séance)

Matériel :

- Poste informatique
- Logiciel Autocad
- Logiciel Revit

Éléments de bibliographie :

- Greenwold, S., David, D. (2007) *Modélisation de Données Architecturales avec Revit Architecture*, USA : Autodesk.
- Guézo, J., Navarra, P. (2016). *Revit Architecture Développement de projet et bonnes pratiques*, Paris : Eyrolles.
- Hansen, A.R., Stine, D.J. (2012). *Interior design using Autodesk Revit Architecture 2013*. Schroff Development Corporation.
- Vandezandi J., Krygiel E., Read P., (2013). *Mastering Autodesk Revit Architecture 2014*, Canada : SYBEX A Wiley Brand.

Matière	Matériaux, innovation et créativité		
Code Matière	Cycle	03
Enseignant (s)	Nouba SAGUER	Année	01
Mode d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contrôle continu 20% ▪ Examen final 80% 		
Charge horaire globale	21 h	Nature	C
Répartition des séances	Semestrielle	Durée des séances	1h30
Nombre de séances	14	Coefficient	02

Résumé :

La matière « Matériaux, Innovation et Créativité » permet aux étudiants de développer leurs capacités de réflexion, d'analyse des matériaux, afin d'apporter une valeur ajoutée et innover dans les projets de conception orientés design d'évènement. Les connaissances liées aux matériaux peuvent se rapporter en phase amont du projet ou bien en phase de réaménagement ou de réhabilitation de ces typologies d'espaces.

Objectifs :

L'enseignement de cette matière s'articule autour de deux objectifs :

1. de l'analyse fonctionnelle de l'espace (espace évènementiel) à la créativité technique et à l'innovation dans le choix des matériaux
 - découvrir les besoins de ces espaces (évènementiels) en termes de fonctions, de matériaux
 - comprendre et exploiter les méthodes d'innovation et de créativité technique permettant d'analyser les fonctions d'un espace.
2. de l'analyse des matériaux vers la construction des espaces
 - découvrir les matériaux innovants exploités dans les espaces éphémères
 - Comprendre leurs caractéristiques, contraintes, avantages et inconvénients
 - Comprendre les méthodes d'innovation et de créativité technique permettant d'analyser les matériaux et de projeter leurs applications.

Contenu :

- Généralités sur l'innovation, la créativité et les méthodes associées.
- Généralités sur la conception et les matériaux
- Les situations de conception spécifiques des designers au niveau des projets évènementiels
- Les méthodes d'innovation et de créativité technique
- L'application de ses méthodes en vue d'optimiser l'analyse et le choix des matériaux en conception des projets d'ordre évènementiel

Matériel : Vidéoprojecteur, matériauthèque

Eléments de bibliographie :

- Addington, M., Schodek, D.L. (2015) *Smart Materials and New Technologies For the architecture and design professions*, Oxford : Architectural Press
- Brown, R., Farelly, L. (2010) *Materials and interior design*, London : Laurence King Publishing Ltd.
- Dent, A.H., Sherr, L. (2014) *MaterialInnovation: Architecture*, Thames & Hudson

- Thomas, K.L. (2007) *Material matters architecture and material practice*, London : Routledge
- Yglesias, C. (2014) *The Innovative Use of Materials in Architecture and Landscape Architecture: History, Theory and Performance*, McFarland.

Matière	Event management / Gestion et organisation professionnelle		
Code Matière	Cycle	3
Enseignant (s)		Année	01
Mode d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contrôle continu 20% ▪ Examen final 80% 		
Charge horaire globale	21h	Nature	TD
Répartition des séances	Semestrielles	Durée des séances	1h30
Nombre de séances	14	Coefficient	01

Résumé :

Ce cours vise à former l'étudiant dans la gestion et l'organisation professionnelle de l'entreprise, une notion indispensable pour chaque professionnel pour bien réussir. Une présentation de quelques cas concrets, notamment d'ordre national, sera programmée.

Objectifs :

- Acquérir une connaissance générale sur la notion de l'organisation professionnelle dans une entreprise.
- Réaliser une réflexion personnelle sur ce que sont les organisations professionnelles
- Saisir les différentes relations professionnelles et comment gérer les conflits.

Contenu :

Introduction

1/ La notion d'Entreprise : Qu'est-ce qu'une entreprise ? Structure et classification ...

2/ Aperçu historique : l'organisation et les structures professionnelles au sein d'une entreprise

3/ Répartition des tâches

- Structure simple
- Structure complexe
- Emergence de nouvelle structure d'organisation

4/ Pouvoir au sein d'une entreprise

- Hiérarchie fonctionnelle
- Hiérarchie linéaire

5/ Mécanismes de coordination

- Supervision
- Ajustement
- Standardisation

6/ Systèmes de relations professionnelles

Matériel :

Un vidéo projecteur

Eléments de bibliographie :

- GallegoV., Moutte J. et Reysz J.: **Initiation à la gestion des entreprises**, Presses universitaires de Grenoble<https://www.pug.fr>
- Kamoun R. et Ben Ammar S. ; 2008 : **Introduction générale à la gestion**, Université Virtuelle de Tunis. <https://www.uvt.rnu.tn>
- Trebilcock A. : **Les relations professionnelles et la gestion des ressources humaines, vue d'ensemble des relations professionnelles et de la gestion des ressources humaines**www.ilocis.org
- Diemer A. ; 2009 : **organisation et structures des entreprises** Note de cours, www.oeconomia.net

Matière	Lumière et éclairagisme		
Code Matière	Cycle	03
Enseignant (s)		Année	01
Mode d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">▪ Contrôle continu 30%▪ Examen final 70%		
Charge horaire globale	28 h	Nature	C
Répartition des séances	Semestrielle	Durée des séances	1h00
Nombre de séances	14	Coefficient	01

Résumé :

Susciter des émotions, raconter une histoire, faire vivre des expériences singulières voilà les préoccupations que tout bon designer d'espace doit avoir lorsqu'il aborde un projet évènementiel. Ce cours propose donc une esquisse pour un enrichissement mutuel des sciences de la conception et des sciences de la communication. Le croisement disciplinaire amène à faire l'hypothèse d'une complexité : celle de l'interaction entre scénographie et conception spatiale. Ainsi, la lumière, les odeurs, la musique ou le décor sont autant d'éléments d'ambiance permettant la conception d'un storyworld.

Objectifs :

1. Enseigner aux étudiants :
 - A développer une véritable expérience sensorielle.
 - A la création d'univers spécifique
2. Les initier à :
 - Développer une méthodologie pour susciter des émotions
 - Traduire l'histoire dans des termes spatiaux

Contenu :

.....

Matériel : Vidéoprojecteur

Eléments de bibliographie :

Matière	Spécifique institution Animation multimédia		
Code Matière	Cycle	03
Enseignant (s)		Année	01
Mode d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">▪ Contrôle continu 20%▪ Examen final 80%		
Charge horaire globale	28 h	Nature	TD
Répartition des séances	Semestrielle	Durée des séances	2h
Nombre de séances	14	Coefficient	01

Résumé :

Objectifs :**Contenu :**

Matériel :

vidéoprojecteur

Eléments de bibliographie :

Matière	Application technique3		
Code Matière	Cycle	03
Enseignant (s)		Année	01
Mode d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">▪ Contrôle continu 20%▪ Examen final 80%		
Charge horaire globale	28 h	Nature	TD
Répartition des séances	Semestrielle	Durée des séances	2h
Nombre de séances	14	Coefficient	01

Résumé :

Objectifs :**Contenu :**

Matériel :

vidéoprojecteur

Éléments de bibliographie :

Matière	UT. Anglais spécifique		
Code Matière	Cycle	03
Enseignant (s)		Année	01
Mode d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">▪ Contrôle continu 20%▪ Examen final 80%		
Charge horaire globale	28 h	Nature	C
Répartition des séances	Semestrielle	Durée des séances	1h
Nombre de séances	14	Coefficient	01

Résumé :

Objectifs :

Anglais pour la certification : Atteindre au minimum le niveau commun de Référence international.

Pouvoir comprendre des discours assez longs et suivre une argumentation complexe.
Comprendre l'actualité ;

Lire des articles et des rapports sur des questions contemporaines dans lesquels les auteurs adoptent une attitude particulière ou un certain point de vue ;

Communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance ;

Participer activement à une conversation, présenter et défendre ses opinions ;

S'exprimer de façon claire et détaillée sur une grande gamme de sujets relatifs à ses centres d'intérêt ; développer un point de vue sur un sujet d'actualité et expliquer les avantages et les inconvénients de différentes possibilités ;

Écrire des textes clairs et détaillés sur une grande gamme de sujets ;

Écrire un essai ou un rapport en transmettant une information.

Contenu :

Matériel :

vidéoprojecteur

Éléments de bibliographie :
