# DSN201 - Pratiques de recherche en design, art et création

Mis à jour le 22-01-2025

**Code : DSN201**

Unité d'enseignement de type mixte

4 crédits

Volume horaire de référence (+/- 10%) : **40 heures**

**Responsabilité nationale :** EPN16 - Innovation / Pierre LEVY

**Contact national :**

EPN16 - Ingénierie culture et création

2 rue Conté
75003 Paris

Laurent Bichaud
ingenierie-culture@lecnam.net

## Présentation

### Prérequis

- Être titulaire d'un diplôme de niveau 6 lié à une pratique en design, art ou création.

ou

- Maitriser les compétences nécessaires à la pratique du design ou d'un métier d'art,

ou

- Avoir une pratique professionnelle indépendante ou intégrée à une entreprise, justifiée par plusieurs projets complétés à son actif.

Cette UE est ouverte à la carte et proposée dans différents cursus.

L'inscription est soumise à candidature. Merci d'envoyer à design@lecnam.net un CV et tout autre document susceptible de démontrer les prérequis susmentionnés. Merci de préciser votre projet de formation : dans le cadre d'un cursus (le cas échéant, précisez lequel), ou inscription unique à l'UE (à la carte).

### Objectifs pédagogiques

Cette UE propose une vue d'ensemble des pratiques de la recherche en design, art et création, afin d'atteindre deux objectifs pédagogiques. Il s'agit d'abord de contextualiser l'implication de la pratique du design, de l'art ou de la création en recherche, et de développer une approche de recherche au travers de ces pratiques. Il s'agit ensuite de fournir des ressources (connaissances, outils, méthodologies, réseaux...) utiles à la recherche au travers d'une pratique, et de permettre un développement en autonomie des ressources utiles à la pratique de la recherche.

Une attention particulière est portée sur la recherche au travers du design, de l'art et de la création. L'objectif d'une telle approche est de générer une connaissance pertinente à la pratique engagée, au travers d'une imbrication forte entre une pratique et la recherche : la pratique contribue à la création épistémologique. Elle n'y est pas attenante. Cette approche se distingue donc clairement par rapport à celles plus classiques qui séparent recherche académique et pratique de création et visent soit la contribution de la recherche à la pratique, ou l'observation de la recherche sur la pratique. La recherche au travers du design considère la contribution épistémologique de la pratique à la recherche, et la réalisation de la recherche grâce à l'expertise du praticien.

Cette UE vise donc à initier des praticiens à la recherche au travers de leur propre pratique, afin non seulement d'améliorer leur propre perspective sur cette pratique, mais aussi de contribuer au champ disciplinaire de leur pratique et des champs attenants.

Elle vise plus spécifiquement un public de professionnels dont l'activité s'inscrit dans un processus de création (artistique, culturelle, scientifique et technique, idéation…) tant dans le domaine manuel et technique que dans le domaine du projet soucieux de valoriser leur pratique professionnelle à travers un travail de recherche.

### Compétences

- s'approprier les enjeux d'une pratique de recherche en design, art et création,
  - en argumentant de la contribution potentielle d'une pratique à un projet de recherche,
  - en argumentant de la contribution potentielle d'un projet de recherche au développement d'une pratique,
  - en expliquant les spécificités et les conditions d'exercice d'une recherche au travers de la pratique, et de les évaluer pour un cas spécifique,
- proposer un projet de recherche au travers d'une pratique déterminée,

- connaître et utiliser les ressources pertinentes pour être accompagné dans la réalisation du projet de recherche.

Le développement de ces compétences se fera bien évidemment en s'appuyant sur la pratique propre (présente ou passée) de l'apprenant. Tout en proposant une approche globale pertinente à la recherche en design, arts et création, l'apprenant l'aura acquise principalement au travers de sa propre expérience professionnelle ou d'étude.

# Programme

## Contenu

L'enseignement s'articule autour de 4 axes :

- une présentation des origines de la recherche en design (se basant sur les travaux de Findeli (2007, 2015), Redström (2017), Overbeeke (2007) et Zimmerman (2007)). Les dimensions conceptuelles, historiques, épistémologiques, sociales…, et controverses,
- une discussion théorique de la pratique de la recherche en design, notamment au travers du design, de métiers de l'art et de la création (e.g., (Schön, 1984)),
- une structuration méthodologique basée sur les 3 dimensions Lab/Showroom/Field (Koskinnen, 2012),
- une proposition d'outils (analyse et synthèse) pour la pratique de la recherche au travers du design (e.g., portfolios annotés de Gaver (2012))

Cet enseignement est prévu pour une durée approximative de 40h de travail (travail personnel inclus). Il est structuré par des cours en présentiel (auxquels la présence est requise), des travaux individuels et en groupe.

**Modalités d'enseignements**

Les méthodes d'enseignement mobilisées pour cette UE sont :

- des cours magistraux (présence requise) délivrant les bases théoriques et méthodologiques,
- des travaux dirigés collectifs ou individuels suivant la complémentarité des pratiques portées par les apprenants,
- des visites de sites ou d'experts seront encouragés et organisés suivant les enjeux de recherches proposées par les apprenants.

Il faut compter environ 40h de travail, dont 30h d'enseignement, distribuées sur un semestre.

## Modalités de validation

- Projet(s)

## Description des modalités de validation

Pour permettre la validation de l'UE, il faut avoir assisté aux enseignements, et rédiger un article « work-in-progress » ou « pictorial » (le format sera présenté et discuté pendant le cours), ainsi qu'un rapport d'étonnement réflexif sur le contenu et l'exercice du cours.

Pour plus d'information sur les articles « work-in-progress », voir https://tei.acm.org/2022/participate/work-in-progress/ (en anglais)

Pour plus d'information sur les articles « pictorial », voir https://tei.acm.org/2022/participate/pictorials/ (en anglais)

## Bibliographie


| Titre | Auteur(s) |
| --- | --- |
| Je, nous, ils·elles: Le·la designer, ses collectifs et les écosystèmes de conception | Berger, E., & Lévy, P. (2021) |
| Sharing the hidden treasure in pictorials | Blevis, E., Hauser, S., & Odom, W. (2015) |

| | |
|---|---|
| The Logic of Annotated Portfolios: Communicating the Value of Research Through Design | Bowers, J. (2012) |
| La recherche-projet en design et la question de la question de recherche: Essai de clarification conceptuelle | Findeli, A. (2015) |
| De la recherche-création à la recherche-projet: Un cadre théorique et méthodologique pour la recherche architecturale | Findeli, A., & Coste, A. (2007) |
| Annotated Portfolios | Gaver, B., & Bowers, J. (2012) |
| Design Research through Practice: From the Lab, Field, and Showroom | Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S. A. G. (2012) |
| The beauty of making hot chocolate – an inquiry on designing for everyday rituals | Lévy, P. (2018) |
| The aesthetics of the Impossible | Overbeeke, K. (2007) |
| Making design theory | Redström, J. (2017) |
| The Reflective Practitioner: How Professionals Think In Action | Schön, D. A. (1984) |
| Five ways of doing qualitative analysis: Phenomenological psychology, grounded theory, discourse analysis, narrative research, and intuitive inquiry | Wertz, F. J. (Ed.). (2011) |
| Philosophy at Work - Postphenomenology as a Generative Lens in Design Research and Practice | van der Zwan, S., Smith, M. L., Bruineberg, J., Lévy, P., & Hummels, C. C. M. (2020) |
| Research through design as a method for interaction design research in HCI | Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007) |