



Nom : **BALLESTEROS**
Prénom : **Loïc**
Né(e) le : **08/01/2004**
Numéro national (INE) : **071353161DK**
Académie : **Paris**
Établissement : **Ecole Boule - 9-21 rue Pierre Bourdan, 75012 Paris**



ÉCOLE BOULLE
ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS APPLIQUÉS
LYCÉE DES MÉTIERS D'ART, DE L'ARCHITECTURE
INTÉRIEUR ET DU DESIGN

9 – 21 rue Pierre Bourdan
75571 PARIS cedex 12
☎ 01 44 67 69 67 📠 01 43 42 22 66

DNMADE2 - Mention : Objet - Spécialité : Objet - Design d'objet innovation sociale

RELEVÉ SEMESTRIEL DE SUIVI DE COMPÉTENCES - Année scolaire 2022-2023 - Semestre 4

Codes	Compétences	I*	F*	S*	TB*
Bloc 1 - Utiliser les outils numériques de référence					
C1.1	Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.				●
Bloc 2 - S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère					
C2.1	Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.				●
C2.2	Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.			●	
Bloc 3 - Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel					
C3.1	Désigner les ressources, mettre en oeuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.				●
C3.2	Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.			●	
C3.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.			●	
Bloc 4 - Exploiter des données à des fins d'analyse					
C4.1	Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité.				●
C4.2	Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.				●
C4.3	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.				●
C4.4	Développer une argumentation avec un esprit critique.				●
Bloc 5 - Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]					
C5.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.				●
C5.2	Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.				●
C5.3	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.				●
C5.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.				●
Bloc 6 - Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art					
C6.1	Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.			●	
C6.2	S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.				●
Bloc 7 - Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art					
C7.1	Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.				●
C7.2	Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.				●
Bloc 8 - Coopérer et travailler en équipe					
C8.1	Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.				●
C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.				●
C8.3	Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.				●
Bloc 9 - Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'objet					
C9.1	Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, fonctionnelles technologique, structurelle et significative des objets et de leur structuration.			●	
C9.2	Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets relatifs à l'objet. - dans la gestion de projet et la réalisation d'objets.			●	
C9.3	S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre : - Maîtrise des outils, protocoles et techniques relevant de l'objet. - Développement d'une culture professionnelle de l'objet.				●
Bloc 10 - Développer et mettre en oeuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'objet					
C10.1	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...				●
C10.2	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'objet.				●
C10.3	Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique), l'usage, le rapport à l'utilisateur (expérience, ergonomie), les matériaux, les process et le rapport à l'environnement (cycle de vie, écoconception).				●
C10.4	Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet relevant de l'objet.				●
C10.5	Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les contraintes budgétaires, administratives, techniques, légales.				●
C10.6	Énoncer ses idées d'objets et de services, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.				●
C10.7	Mettre en oeuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des process de fabrication, en prenant en compte le cycle de vie et la durabilité (conception d'objets et de leur environnement: produits, procédés, services ou systèmes).				●
Bloc 11 - Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'objet					
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.				●
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.				●
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicités.				●
C11.4	Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.				●
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.				●
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...				●

à Paris, le 19 / 06 / 2023

Le / La président(e) du jury



(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :
1. "Maîtrise insuffisante" (I); 2. "Maîtrise fragile" (F); 3. "Maîtrise satisfaisante" (S); 4. "très bonne maîtrise" (TB)



Nom : **BALLESTEROS**
Prénom : **Loïc**
Né(e) le : 08/01/2004
Numéro national (INE) : 071353161DK
Académie : Paris
Établissement : Ecole Boule - 9-21 rue Pierre Bourdan, 75012 Paris



ÉCOLE BOULLE
ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS APPLIQUÉS
LYCÉE DES MÉTIERS D'ART, DE L'ARCHITECTURE
INTÉRIEURE ET DU DESIGN
9 – 21 rue Pierre Bourdan
75571 PARIS cedex 12
Tél : 01 44 67 69 67 Fax : 01 43 42 22 66

DNMADE2 - Mention : Objet - Spécialité : Objet - Design d'objet innovation sociale

NIVEAUX DE MAÎTRISE PAR ENSEIGNEMENT - Année scolaire 2022-2023 - Semestre 4			
Codes	Éléments constitutifs (EC)	Niveaux de maîtrise*	Rattrapage
EC 13.1	Humanités	<div><div></div></div> Maîtrise satisfaisante	
EC 13.2	Culture des arts du design et des techniques	<div><div></div></div> Très bonne maîtrise	
EC 14.1	Outils d'expression et d'exploration créative	<div><div></div></div> Très bonne maîtrise	
EC 14.2	Technologies et matériaux	<div><div></div></div> Maîtrise satisfaisante	
EC 14.3	Outils et langages numériques	<div><div></div></div> Très bonne maîtrise	
EC 14.4	Langues vivantes	<div><div></div></div> Très bonne maîtrise	
EC 14.5	Contextes économiques & juridiques	<div><div></div></div> Maîtrise satisfaisante	
EC 15.1	Techniques et savoir-faire	<div><div></div></div> Maîtrise satisfaisante	
EC 15.2	Pratique et mise en oeuvre du projet	<div><div></div></div> Très bonne maîtrise	
EC 15.3	Communication et médiation du projet	<div><div></div></div> Très bonne maîtrise	
EC 15.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	<div><div></div></div> Très bonne maîtrise	
EC 16	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude, stage	<div><div></div></div> Très bonne maîtrise	

à Paris, le 19 / 06 / 2023

Le / La président(e) du jury

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :
1. "Maîtrise insuffisante" (I); 2. "Maîtrise fragile" (F); 3. "Maîtrise satisfaisante" (S); 4. "très bonne maîtrise" (TB)



Nom : BALLESTEROS
Prénom : Loïc
Né(e) le : 08/01/2004
Numéro national (INE) : 071353161DK
Académie : Paris
Établissement : Ecole Boule - 9-21 rue Pierre Bourdan, 75012 Paris

Année scolaire 2022-2023 - Semestre 4

VALIDATION DES UE						
	Niveau de maîtrise de l'EC (**)	Rattrapage	Résultat rattrapage	Niveau de maîtrise de l'UE (**)	Validation de l'UE	Crédits ECTS
Enseignements génériques						
UE13 - Humanités et culture						
EC 13.1 - Humanités	Maîtrise satisfaisante	-	-	Très bonne maîtrise	Validée	6
EC 13.2 - Culture des arts du design et des techniques	Très bonne maîtrise	-	-			
Enseignements transversaux						
UE14 - Méthodologies, techniques et langues						
EC 14.1 - Outils d'expression et d'exploration créative	Très bonne maîtrise	-	-	Très bonne maîtrise	Validée	7
EC 14.2 - Technologies et matériaux	Maîtrise satisfaisante	-	-			
EC 14.3 - Outils et langages numériques	Très bonne maîtrise	-	-			
EC 14.4 - Langues vivantes	Très bonne maîtrise	-	-			
EC 14.5 - Contextes économiques & juridiques	Maîtrise satisfaisante	-	-			
Enseignements pratiques et professionnels						
UE15 - Ateliers de création						
EC 15.1 - Techniques et savoir-faire	Maîtrise satisfaisante	-	-	Très bonne maîtrise	Validée	7
EC 15.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet	Très bonne maîtrise	-	-			
EC 15.3 - Communication et médiation du projet	Très bonne maîtrise	-	-			
EC 15.4 - Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	Très bonne maîtrise	-	-			
Enseignements pratiques et professionnels						
UE16 - Professionnalisation						
EC 16 - Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude, stage	Très bonne maîtrise	-	-	Très bonne maîtrise	Validée	10

NB : En cas d'absence > 20%, un EC est réputé non évalué (NE), et son UE défaille.

SEMESTRE 4	
Total crédits ECTS	30 / 30

Fait à Paris, le 19 / 06 / 2023

Pour le recteur de région académique et par délégation,

Le / La président(e) du jury



(*) Spécialités : Art du bijou et du joyau / Gravure / Illustration / Reliure dorure / Typographie / Cinéma d'animation / Costumier / Art du verre et du Cristal / Décor architectural / Facture instrumentale / Lutherie / Restauration de mobilier / Décors, objets et mobiliers / Horlogerie / Régie Lumière / Régie son / Céramique / Textiles.

(**) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. "Maîtrise insuffisante"; 2. "Maîtrise fragile"; 3. "Maîtrise satisfaisante"; 4. "Très bonne maîtrise"