

# **Enseigner le design en Tunisie, rupture et transition entre la pédagogie de l'université et l'évolution des besoins du monde du travail**

*Hana Chebbi,*

*Ecole supérieure des sciences et technologies du design ESSTED*

*Institut supérieur des beaux-arts de Sousse ISBAS*

*chebbi.hana.ch@gmail.com*

## **Résumé**

Enseigner le design en Tunisie, rame actuellement entre la rupture et la transition de la pédagogie de l'université et de l'évolution des besoins du monde du travail. Pendant que le design observe une mutation notable et les pratiques semblent évoluer vers d'autres champs d'application la question pédagogique s'impose. Mettre en avant le clivage existant entre le monde professionnel et la sphère universitaire est un travail de recherche sur terrain entamé dans ce travail. Relier cette pédagogie à la vision et aux besoins du monde professionnel des designers en Tunisie et réduire cette rupture demeure le fruit des initiatives universitaires et/ou professionnelles.

**Mots clés :** design, enseignement, vie professionnelle, Tunisie, rupture, transition

## **Introduction**

Bien que l'enseignement du design se soit implanté en Tunisie depuis plus d'une vingtaine d'année, son évolution et son aspect pluridisciplinaire ont engendré plusieurs réformes. En effet, son aspect à la fois théorique et pratique ainsi que l'évolution des différents domaines autour desquels il gravite complexifie son enseignement.

Bien que l'enseignement de quelques matières de bases demeure obsolète, et suit encore les mêmes préceptes méthodologiques et pédagogiques que ceux mis en place par le Bauhaus en 1919 quelques expériences sortent du lot. L'exemple de la matière dessin technique, est en soit un cas de la rupture existant entre la formation et la réalité du monde du travail. Bien que le besoin des marchés sont basés sur des logiciels comme l'Autocad et Solidworks, elle s'enseigne actuellement dans les écoles du design avec une méthode archaïque avec des volumes non palpables et en dessinant à la main avec des rapidos, des calques, ... Ces uses que les étudiants abandonnent sont symptomatiques du clivage existant entre la réalité du travail et la formation. Pour mieux les illustrer actuellement en Tunisie, nous aurons recours à des entretiens auprès des professionnels et des enseignants acteurs dans le monde du design.

Dans cet article nous traitons des initiatives entreprises par le corps enseignant et quelques institutions pour rendre cette formation plus adéquate avec la réalité et le besoin du marché si évolutifs

en ces temps de la révolution digitale. Dans un premier temps nous nous focaliserons sur la propre initiative de professeurs sur la pédagogie de l'enseignement de l'histoire de l'art de style. Dans un second temps nous traiterons de la mise en place du mastère en design et développement durable dans le cadre du projet Tempus. Ces deux initiatives dans laquelle je fus actrice ont comme pour finalité d'offrir un diplôme à la fin de la formation en design plus en adéquation avec la réalité du marché.

La première initiative s'articule autour de l'objectif d'ancrer chez le futur designer la capacité de distinguer les styles et les époques des courants sans qu'il apprenne par cœur dates et noms. Dans cet élan c'est dans une vision d'un atelier participatif que le cours prend ses fondements.

Quant au master en design et développement durable il se distingue par sa finalité en Tunisie. En effet, tout en enseignant les piliers du développement durable, ce master encadre les futurs étudiants dans leurs projets sur 2 ans pour qu'à la fin de la formation ils puissent les lancer. La faculté devient ainsi un incubateur et les professeurs des accompagnateurs des projets de leurs étudiants en économie, marketing, communication, technologies ou encore d'un point de vue légal.

L'objectif dans cet article, basé essentiellement sur le terrain, est de mettre en avant les avantages et inconvénients de ces initiatives en expliquant la démarche de la mise en place. Il s'agit aussi de les évaluer avec des retours des anciens étudiants

## **I. Enseigner le design en Tunisie et évolution du monde du travail, état des lieux d'un clivage entre contraintes et besoins**

Le design soit enseigné en Tunisie depuis plus de vingt ans mais l'évolution technologique, pratique et théorique de cette spécialité exige un enseignement plus en phase avec la réalité du marché professionnel. Afin de comprendre ce clivage, nous avons choisis de mener des entretiens individuels approfondis en mode semi-directifs auprès de trois enseignants en design et trois professionnels du monde du design en Tunisie. Ce volet sur le terrain nous a permis de consolider un état des lieux que nous avons pu détecter en ayant été une professionnelle du design reconverti en professeure.

Pour mieux saisir les ruptures et transitions entre la pédagogie de l'université et les besoins du monde du travail nous avons menés 6 entretiens individuels approfondies en mode semi directif avec un guide d'entretien préétabli. Ces entretiens menés en mars 2020 sont réparties respectivement avec trois enseignants en design dans différentes universités tunisiennes et trois designers du monde professionnel en free-lance, dans une agence et chez un client dont un qui s'est converti en enseignant du design. Ce volet sur le terrain nous a permis de consolider un état des lieux que nous avons pu détecter en ayant été une professionnelle du design reconverti en professeure.

### *1.1 Enseigner le design en Tunisie, pratiques méthodes et outils pédagogique :*

La réforme des arts décoratifs de Van de Velde, le design critique de Dunne et Raby, l'expérience du Bauhaus de Gropius, l'aventure du design industriel et celle du design radical italien, à travers ces courants nous pouvons dire que l'histoire du design est celle de son enseignement et de ses écoles. Enseigner le design globalement, peut être défini comme un « apprentissage par la conception » permettant de « *développer l'apprentissage en concevant et réalisant un produit final (un robot en cours d'électronique, un bâtiment en cours d'architecture, un site Internet lors d'un concours, etc.)*<sup>1</sup>»

En Tunisie, enseigner le design est aussi basé sur cette notion d'apprentissage par conception ou aussi défini comme *design-based learning*. Cependant, comme le design est une spécialité constamment innovante basée sur un processus de conception itératif et avec les révolutions technologiques que le monde connaît, enseigner le design est « *synonyme d'une course pour être à jour qu'on parle du côté théorique ou pratique ou avec la notion projet*<sup>2</sup>»

Dans une conjoncture internationale dans laquelle « *enseigner le design bascule plus vers le design global, le design thinking, le design social et la polyvalence de la formation [...] en Tunisie, le design s'enseigne en spécialité que l'étudiant choisit en orientation dès le début de la licence*<sup>3</sup>». Ce schéma de parcours universitaire tracé à l'instauration du parcours LMD. Bien que selon Vial « *l'intérêt renouvelé pour la pédagogie ne peut laisser indifférent cette discipline du projet*<sup>4</sup> » en Tunisie ce renouvellement est long et « *demeure la victime des procédures administratives qui engloutit toutes les propositions sous la paperasse*<sup>5</sup>».

Coté moyens techniques et logistiques, les professeurs questionnés mettent l'accent sur deux grands volets qui comme étant des obstacles pour l'enseignement du design en Tunisie. Récurrent auprès des professeurs et même des anciens étudiants actuellement professionnels, la non adaptation des salles et du matériels pour les besoins de l'enseignement du design. « *Plusieurs écoles publiques et privées de design ont été nouvellement bâties mais une bonne partie d'entre elles sont installées dans des anciennes bâtisses dont l'aménagement n'est pas adapté aux besoins en termes de luminosité, de dimensions et même d'ameublement*<sup>6</sup> ». L'espace de ces salles n'a pas un aménagement adapté pour des séances de travail en travaux dirigés avec des expériences, des ateliers créatifs, des applications

---

<sup>1</sup>Reverdy, Ch. (2013), « Des projets pour mieux apprendre ? », *Veille et Analyses*, n° 82, février 2013, Institut Français de l'Éducation : < <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA-Veille/82-fevrier-2013.pdf> >

<sup>2</sup> Extrait de l'entretien numéro 1 réalisé le 05/03/2020 avec l'enseignante en design Sabine Bchir à l'Institut supérieure des beaux-arts de Sousse

<sup>3</sup> Extrait de l'entretien numéro 2 réalisé le 06/03/2020 avec l'enseignante en design Hiba Rafrafi à l'Institut supérieure des beaux-arts de Tunis et à l'institut supérieur des arts et métiers Mahdia

<sup>4</sup>Vial, S. (2014), « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication & Organisation*, n° 46, décembre 2014, p. 17-32 : < <http://communicationorganisation.revues.org/4699> >

<sup>5</sup> Extrait de l'entretien numéro 3 réalisé le 03/03/2020 avec l'enseignante en design Rania Ghrabi à l'institut supérieur de mode de Monastir

<sup>6</sup>Extrait de l'entretien numéro 2 réalisé le 06/03/2020 avec l'enseignante en design Hiba Rafrafi

pratiques... « *Il n'y a même pas assez de prises électriques pour que les étudiants branchent leurs ordinateurs, ni de connexion pour leurs recherches, ni même parfois les tables adaptées aux besoins de la matière à enseigner* <sup>7</sup> ». En effet, un décalage existe entre les besoins complexes pour la formation en design et l'état actuel des écoles du design. L'exemple le plus percutant selon les questionnés reste les ordinateurs dans les écoles du design qui ont une configuration basique alors que les logiciels de création à enseigner exigent des configurations plus sophistiquées.

### *1.2 Besoins professionnels en termes de connaissances du design, état actuel en Tunisie :*

Les professionnels interviewés qu'ils soient en agence de communication, en freelance ou travaillant chez un client mettent l'accent sur 3 axes en termes de besoins. Les trois interviewés parlent du besoin des jeunes diplômés à avoir des connaissances théoriques plus ancrées, des connaissances techniques et technologiques à consolider et pour finir des bases en soft skills pour s'intégrer plus aisément dans la vie professionnelle.

Dans un premier temps, le manque de connaissances théoriques est selon les professionnels un grand handicap pour entamer sa vie professionnelle en tant que designer. « *Pendant nos années études, on n'accorde pas de l'importance à des matières théoriques comme la sémiologie, la sémiotique, l'histoire [...] ce n'est qu'en commençant à travailler qu'on se rend compte que nous ignorons beaucoup de choses* <sup>8</sup> ». En effet, le manque de connaissances théorique devient un frein pour la différenciation des styles, des périodes et des courants en design et en art ou encore normes en conception architecturales, graphiques ou industriels dans le cadre professionnel. L'exigence étant de pouvoir faire des lectures rapides des besoins du client pour pouvoir les associer à des courants artistiques ou des styles pour s'en inspirer ou les imposer. Ou inversement comprendre les sources d'inspiration de la concurrence en faisant la lecture de leurs travaux pour pouvoir présenter mieux des compositions meilleures.

Dans un deuxième temps, une lacune est diagnostiquée dans l'application technique et technologique dans les projets de conception. Un des professionnels questionnés explique que « *avec la licence, les étudiants prennent du retard au lieu d'entamer l'application directement des projets et dessins techniques sur les logiciels dès le début de la formation dans plusieurs écoles on laisse ces applications à la dernière année même* <sup>9</sup> ». Déjà énoncé à l'introduction, l'enseignement de cette matière reste non informatisé ou tarde à l'être. Néanmoins, les professionnels affirment que les

---

<sup>7</sup> Extrait de l'entretien numéro 1 réalisé le 05/03/2020 avec l'enseignante en design Sabrine Bchir e

<sup>8</sup> Extrait de l'entretien numéro 5 avec Rakia Gharbi designer et architecte d'intérieur en free-lance réalise le 10/03/2020

<sup>9</sup> Extrait de l'entretien numéro 4 avec Khadija Mahjoub designer dans une agence de design et communication réalisé le 02/03/2020

étudiants ressortissants de la spécialité design graphique « *maitrisent mieux le volet technologique vu qu'il entame l'application lors de la formation avant les autres spécialités.* »<sup>10</sup>

De même, les connaissances techniques en termes de connaissances des matériaux, des techniques d'impression ... peuvent être des critères éliminatoires pour l'embauche d'un designer vu leurs nécessités dans la vie professionnelle. Cependant, les questionnés affirment le manque d'intérêt des formés pour ces matières. Les professeurs mettent en avant aussi le volume horaire minime et coefficient bas pour ces matières.

Dernier axe développé par les professionnels, la polyvalence du designer tunisien récemment diplômé. Cette polyvalence, est selon eux sur deux fronts car « *cette polyvalence est manquante en termes de capacité de design globale, un jeune designer formé en graphique aura du mal à travailler sur un projet en design produit ou espace* »<sup>11</sup>. Cette notion de polyvalence est aussi appuyée en termes de soft skills, les professionnels déplorent les difficultés des jeunes designers pour s'intégrer pour des travaux de groupes, à respecter les deadlines, à prendre la parole en public pour défendre leurs travaux.

### *II.3 Clivage entre pratiques d'enseignement et pratiques professionnelles :*

Bien que les besoins pour le monde professionnel et les pratiques d'enseignement ont été sommairement exposé, c'est le décalage qui existe entre ces mondes initialement complémentaires. Néanmoins un décalage existe entre ces deux mondes en Tunisie plus précisément entre le besoin du monde professionnel et les méthodes et pédagogies de l'enseignement.

Ce décalage peut être mis en avant par l'exemple du designer exécutant. En effet tout au long de sa formation le designer est préparé théoriquement à être un acteur tout au long du processus. Cependant, dans la réalité du monde professionnel tunisien, le designer est destiné à être exécutant comme la théorie de Pragué et Moreau<sup>12</sup>. Selon cette théorie il existe une notion de bulle dans laquelle le designer vit loin du consommateur lambda écarté par les reste des acteurs du processus de conception (marketing , équipe techniques, ...) qui le perçoivent comme un simple exécutant. Ce clivage fut préalablement mis en avant par rapport à la Tunisie dans nos anciennes recherches traitant de l'inadéquation entre les conceptions des designers et les résultats des études comportementales<sup>13</sup>.

---

<sup>10</sup>Extrait de l'entretien numéro 4 avec Khadija Mahjoub designer

<sup>11</sup>Extrait de l'entretien numéro 6 avec Oussama Ammar designer produit de formation reconvertie en enseignant réalisé le 08/03/2020

<sup>12</sup>Pragué,B Moreau,F (2008) « *le rôle de la congruence entre l'enseigne et son engagement dans la construction du capital-marque par la communication sociétale : une approche de l'attribution.* » Congrès international de l'AFM.

<sup>13</sup>Chebbi,H (2016) « *Inadéquation entre les résultats des études de marchés qualitatives et la conception design ; cas des packagings alimentaires* ».Master de recherche à l'Ecole supérieure de sciences et technologies du design ESSTED

C'est dans ce cadre de décalage entre la formation et la réalité du monde du travail que des initiatives ont été entreprises en Tunisie. Ces initiatives peuvent être gouvernementales comme le master en design et développement durable, le master du design digital ou design événementiel en cours de mise en œuvre. Elles peuvent aussi être le fruit d'initiatives et de travail acharné du corps enseignant ou de rencontres entre ces derniers et des professionnels.

## **II. Enseignement du design en Tunisie, nouvelles initiatives pédagogiques d'une transition :**

Parmi les initiatives entamées en Tunisie pour mieux préparer les étudiants au besoin de la vie professionnelle, le master design et développement durable entamé en 2015 est à mettre en avant. Ce master dans lequel nous enseignons se distingue des autres masters professionnels en Tunisie. De même, le travail de quelques professeurs sur des matières dites théoriques comme l'histoire de styles, de l'art et du design pour intéresser les étudiants et les faire apprendre les bases sera mis en avant dans cette deuxième partie de l'article.

En effet, à chaque rentrée universitaire en Tunisie « *les enseignants sont appelé à travailler et à peaufiner leurs programmes pédagogiques. Ces derniers sont définis par le ministre de tutelle et distribués aux enseignants sous formes de directives générales [...] possèdent la caractéristique d'être suffisamment larges, pour que chaque école puisse les interpréter à sa manière et y accorder les contenus pédagogiques de son choix*<sup>14</sup> ». C'est dans cette liberté que les enseignants puisent leur liberté de prendre des initiatives pour évoluer et être plus en phase avec le besoin du monde professionnel dans leurs formations.

### *II.1 Le master en design et développement durable, vers une nouvelle posture de l'étudiant entrepreneur en design.*

Le master design et développement durable ou master 3D a été initialement intégré dans le projet TEMPUS de la communauté européenne avec l'école supérieure des sciences et technologies du design à Tunis. Il a été développé « *comme un Master pour la formation des designers travaillant pour le développement du système productif tunisien constitué par des petites entreprises, souvent artisanales à travers l'introduction des éléments d'innovation au niveau du projet et de la production en continuité avec les traditions du territoire*<sup>15</sup> ». Dans ce sens la formation des étudiants a été envisagée avec une approche pluridisciplinaire et développée avec une sensibilité très forte aux valeurs de la communication et de la participation locale.

---

<sup>14</sup>Kehia Meddeb, H (2017) « *Design, complexité et enseignement.* » Centre de publication universitaire, Tunis P38

<sup>15</sup><http://www.essted.rnu.tn/fra/pages/173/Tempus> consulté le 20/04/2020 à 19h30

Ce master 3D forme des designers capables de mener une approche au projet pluridisciplinaire, entre anthropologie, écologie, science du projet, économie de l'innovation, marketing, gestion du projet, communication et des volets techniques et technologiques. Cette formation nourrie de savoirs contemporains de la science du projet, de l'organisation et de la technologie, combine les savoirs traditionnels et les connaissances locales.

Pour atteindre ce but, des actions concrètes ont été envisagées :

- *La formation intensive des formateurs, soit des professeurs déjà actifs auprès des universités partenaires ;*
- *La conception, en termes de formation et technico-organisationnelle, du Master 3D et le démarrage du premier et deuxième cycle du Master;*
- *L'adoption d'une méthodologie scientifique consolidée comprenant une approche pluridisciplinaire, convenable aux activités de formation à côté d'une approche participative avec les artisans et producteurs locaux ;*
- *La coordination avec les institutions publiques et privés (entreprises, ministères, administrations régionales) concernées.<sup>16</sup>*

Ce master une fois la phase pilote entamé à Tunis, a lancé à l'institut supérieur des beaux-arts de Sousse avec le département du design. C'est dans ce cadre que j'ai pu faire partie du corps enseignant et de ses nouvelles pratiques. Dans une autre perspective et avec une autre vision, les enseignants font de ce master une pépinière d'entrepreneur en développement durable.

<b>Matière</b>	<b>Volume horaire / semaine</b>
Sciences et gestion du projet	8 Heures
Anthropologie	2 Heures
Economie	2 Heures
Marketing	2 Heures
Communication	2 Heures
Matériaux et nouvelles technologie	2 Heures
Modélisation et infographie	2 Heures
Histoire du design et du développement durable	1 Heure

*Tableau 1 : Liste des matières et volume horaire pour la première année master en design et développement durable*

---

<sup>16</sup>Ibid

En effet, la spécificité de ce master, mis à part le choix des matières, réside dans le choix de la pédagogie et les méthodes d'enseignement. Ce Master de deux années, ouvert aux étudiants de toutes les spécialités en design, est centré autour de la notion du design projet. Dès le premier semestre, les étudiants apprennent la méthodologie de la mise en œuvre d'un projet de développement durable avec les contraintes propres à la région du Sahel (dans laquelle se trouve Sousse) et centré sur ses besoins, ses usages et coutumes et ses spécificités. Toutes les matières sont enseignées en workshop, avec une base théorique au début comme en incubation dans une startup. Ces workshops dans lesquels les professeurs travaillent sur le projet validé en atelier « Sciences et gestion du projet » selon le point de vue de leurs matières. Pour un projet basé sur la récupération des déchets pour la création d'un produit, l'étudiant sera suivi en

- Encadrement pour la méthodologie du projet et sur les notions du développement durable ainsi que la concordance entre l'idée et ses notions
- Matériaux et technologies pour la faisabilité technique et les contraintes en termes de stockage, de mise en œuvre mais aussi de faire des analyses en le poussant à aller vers des laboratoires
- Économie où il devra cerner la faisabilité financière de son projet, aller chercher des devis, appréhender les contraintes du marché et les contraintes juridiques de son projet
- Marketing où il mettra en œuvre la stratégie de lancement de son projet, connaître ses potentiels concurrents après pouvoir cerner la cible de son produit et étudier son comportement
- Anthropologie et sociologie pour mieux connaître l'origine, l'histoire et les comportements autour de son idée de projet
- En communication il saura comment mettre en avant son projet, le défendre, choisir un nom et même créer sa charte graphique
- Infographie il saura modéliser grâce aux logiciels les produits et textures autour de son projet
- L'histoire du design servira de sources d'inspiration en termes de stratégie

Cet encadrement dure tout au long des 3 premiers semestres pendant lesquels l'étudiant peut revoir son idée, la garder ou la faire évoluer. A la fin de chaque semestre, les étudiants sont évalués par l'ensemble des enseignants encadrant lors d'un jury inspiré des pitchs. Au quatrième semestre et après présentation d'un rapport d'avancement lors du jury, les étudiants partent en stage. Ces stages doivent être impérativement divers et en relation avec le projet de l'étudiant. Il peut s'agir de stages dans des entreprises ou des associations dans la continuité de son futur domaine, des formations autour des techniques dont le besoin s'imposera lors de mise en œuvre, des stages en stratégie de communication et marketing etc...



Pour les ressortissants de ce master, l'objectif une fois le diplôme obtenu n'est pas forcément de lancer son projet dans l'immédiat mais ils sont plus enclins à intégrer facilement et réussir dans la vie professionnelle. Depuis sa mise en œuvre à Sousse en 2017, 5 projets seulement ont été mis en œuvre ou en cours. Selon des anciens étudiants, ceci peut s'expliquer par le fait de travailler en workshop, d'avoir des notions scientifiques et techniques plus palpables, de consolider la polyvalence du designer mais aussi d'être plus dans la pratique ainsi que la possibilité d'acquérir des soft skills en allant sur le terrain pour les recherches. Il est donc possible de dire que cette formation est à l'opposé de ce que nommait Baur comme « *la maladie infantile du design à savoir la reproduction d'une approche décontextuelle dominante issue de la pensée universelle et développée au milieu des années vingt du siècle passé*<sup>17</sup>. »

Ce master 3D, qui exige une coordination spécifique entre les professeurs enseignants, un appui de l'administration et une implication des étudiants a des méthodes d'enseignement en constante évolution proche du mentorat professionnel et de l'incubation. Sa mise en œuvre exige de rompre avec la standardisation du modèle d'enseignement du design et suit la logique de Tim Brown qui défend l'idée d'un apprentissage intégré qui en tant que processus constitue « la troisième voie <sup>18</sup>».

## *II.2 Histoire du design et des styles ; vers l'adaptation de l'enseignement au besoin du monde professionnel*

Pour les étudiants en design, un cours d'histoire est associé à « *une séance en amphi avec une projection et un cours magistrale semblable aux cours du lycée d'histoire mais avec plus d'image* ». Ce cours donc qui est assuré d'une manière « archaïque » exige des étudiants d'apprendre presque par cœur l'association : œuvre, date, artiste/designer, courant ainsi que les caractéristiques pour passer l'examen. Ces pratiques héritées évoluent peu à peu. Car au lieu de se focaliser sur un cours magistral quelques enseignants ont déjà commencé un aspect plus participatif à leurs cours avec des exposés assurés par les étudiants et des visites de musées ou de lieux culte pour approcher quelques œuvres. De même le ministère de l'enseignement supérieur tunisien a au début de cette année universitaire 2019-2020 consolidés le coefficient de cette matière pour encourager les étudiants à mieux s'y investir.

Cependant comme l'apprentissage correspond à un processus continu et omniprésent où l'enseignant est un guide. Et afin que ce guide puisse jongler avec le moyen d'attirer l'attention de l'étudiant et répondre aux besoins du monde professionnel, des initiatives ont été prises par quelques enseignants.

Pour assurer la transition entre la pédagogie de l'université et les besoins du monde du travail, enseigner l'histoire du design, des styles ou de l'art se métamorphose. Dans quelques salles des écoles

---

<sup>17</sup>Baur,R (2008). « Neutre, scientifique, objective », et si la recherche prenait position ? Acte des ateliers de recherches en Design 5. Unîmes 17-20. P18

<sup>18</sup> Brown, T (2014). L'esprit design : Le design thinking change l'entreprise et la stratégie. Paris : Pearson, 2010

de design, enseigner l'histoire délaie le cours magistral pour une approche plus participative avec les étudiants. Ces enseignants comprenant que le besoin dans la vie professionnelle, n'est pas le schéma d'apprentissage par cœur mais la reconnaissance des styles/ époques et de quelques œuvres ou acteurs majeurs. Ils prennent aussi en compte que la génération Z est plus connectée et réactive que ces aîeules. De ce fait, enseigner l'histoire pour eux est différent dans le sens des objectifs du cours mais aussi de la manière de faire passer l'information.

L'objectif du cours devient d'apprendre les caractéristiques des styles, architectures ou courants en les reliant à des œuvres majeurs (comme La Joconde pour la renaissance) à des édifices ou travaux réalisés dans l'entourage du quotidien des étudiants (exemple du théâtre de Tunis pour l'art nouveau, ou l'amphithéâtre de El Jem pour l'architecture romaine), ou des œuvres présentes dans les publicités emblématiques. Ces associations permettent aux étudiants de s'approprier le cours en choisissant les exemples à associer et en les exposant pendant la séance pour les discuter avec son enseignant et ses camarades. De ce fait, la finalité est que l'étudiant apprenne à expliquer et défendre l'idée qu'une œuvre ou un produit découle d'un courant ou un style précis en s'appuyant sur ses caractéristiques pour pouvoir reconnaître par analogie tout ce qui lui serait semblable. Cette finalité se rapproche du besoin professionnel et réduit le clivage entre la pratique du terrain et l'enseignement.

Pour appliquer ces objectifs, le cours garde un aspect magistral qui désormais se raconte comme un conte mais ne se dicte pas. De même il intègre un aspect pratique et participatif avec les exposés des étudiants présentant des œuvres de leurs entourages ou des œuvres et des créateurs mondialement incontournables. Mais aussi pour être plus en adéquation avec cette génération Z, quelques professeurs choisissent de faire des projections de séquences de films ou des séries et d'en analyser les éléments esthétiques pour reconnaître les styles ou courant ou époque. Cette intégration de nouveau élément a le potentiel d'attirer les étudiants, de les faire pratiquer la lecture esthétique et peut aussi susciter leurs intérêts pour des films ou des séries qu'ils regarderont d'un angle nouveau.

Cette méthode d'apprentissage centré sur l'étudiant (représenté dans le modèle théorique de Mosston et Ashworth) est plus efficace sur son apprentissage (Ramsay & Olivier, 1995; Rothenberg, McDermott & Martin, 1998) et aide à sa motivation. Cependant pour la matière de l'histoire de l'art, elle fait face à quelques freins logistiques vu que le volume horaires est de 2 heures par semaine pour des groupes en amphithéâtre avoisinants parfois les 60 étudiants dans quelques écoles de design en Tunisie.

## **Conclusion**

Lors du sommet mondial pour l'innovation dans l'éducation, qui s'est tenu du 29 au 31 octobre 2015 à Doha, Edgar Morin a dit « *Il faut enseigner ce qu'est être humain* ». Selon lui il s'agit d'essayer d'apprendre à vivre aux étudiants. Ceci est approximativement ce que nous avons essayé de mettre en avant tout au long de cet article.

Grace aux quelques entretiens menés, nous avons exposé les besoins du monde du travail en design en Tunisie et la vision des professeurs de ces besoins. Nous avons ensuite mis en avant le clivage existant entre ces deux visions et la rupture qui pourraient en découler. Dans la deuxième partie de cet article nous avons exposé deux initiatives parmi plusieurs qui cherchent à rapprocher ses visions et dans lesquels nous avons été acteur.

Bien qu'un décalage existe entre l'enseignement du design actuellement en Tunisie et les besoins du monde professionnel nous pouvons dire que grâce à des initiatives comme celles présentées lors de cet article font que ce décalage ne se transforme pas en rupture. De même la présence d'enseignant issus du monde professionnel comme les « professeurs experts » ou encore les anciens professionnels reconvertis en enseignants assure une certaine transition et pousse vers un suivi de l'évolution du monde professionnel.

## **Bibliographie**

Caraës, M.-H. et Cœur, F. (2010), *Enseigner le design ? De l'idée à l'exercice*, Lyon-Saint-Etienne, CRDP de Lyon SCÉRÉN et Cité du design : < [www.citedudesign.com/fr/editions/260712-enseigner-le-design](http://www.citedudesign.com/fr/editions/260712-enseigner-le-design) >

Chebbi, H (2016) « *Inadéquation entre les résultats des études de marchés qualitatives et la conception design ; cas des packagings alimentaires* ». Master de recherche à l'École supérieure de sciences et technologies du design ESSTED P

Findeli, A. (1999), « La tradition du Bauhaus peut-elle nous instruire aujourd'hui? », in G. Hickey (dir.), *Common Ground: Contemporary Craft, Architecture and the Decorative Arts*, Canadian Museum of Civilization, p. 29-44.

Laurent, S. (1999), *Les arts appliqués en France. Genèse d'un enseignement*, Paris, Éditions du CTHS.

Lebahar, J.-Ch. (2001), « Approche didactique de l'enseignement du projet en architecture : étude comparative de deux cas », *Didaskalia*, n°19, pp. 39-77 : < <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/23908> >

Kehia Meddeb, H (2017) « *Design, complexité et enseignement*. » Centre de publication universitaire, Tunis

Reverdy, Ch. (2013), « Des projets pour mieux apprendre ? », *Veille et Analyses*, n° 82, février 2013, Institut Français de l'Éducation : < <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA-Veille/82-fevrier-2013.pdf> >

Vial, S. (2014), « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication & Organisation*, n° 46, décembre 2014, < <http://communicationorganisation.revues.org/4699> >