



GRAPHISME

Signalétique et Scénographie



Découverte et Acquisition

des fondamentaux

Semestres 1 et 2

La réforme de la filière des Arts appliqués se traduit par la mise en place d'un nouveau diplôme valant grade de licence : le DNMADE délivré par le Recteur de l'Académie.

Cette formation se déroule en 3 ans.

Le Diplôme national des métiers d'Art & du Design vise l'acquisition de connaissances et compétences professionnelles solides dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design. Il offre à chaque étudiant la possibilité de construire un parcours personnel de formation adapté à son projet professionnel. Reposant sur un socle commun d'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures, théories) et transversaux (méthodes et outils de création), la formation s'articule autour de la dynamique de projet dont les ateliers de création sont le point de convergence et de mobilisation des savoirs et des compétences en cours d'acquisition.

Le DNMADE Signalétique et Scénographie a pour objectif de former des designers graphiques conscients de la 3^{ème} dimension et de la place centrale de l'utilisateur par la mise en commun d'informations.

Cette pratique spatiale du graphisme implique des interactions avec les milieux culturels, institutionnels, les milieux du spectacle, tous les espaces publics qui

nous questionnent aujourd'hui sur le partage d'informations, sur le rapport à l'autre, sur notre manière d'habiter l'espace.

Comment la présentation d'une image, d'un texte et/ou d'un objet et l'analyse de leurs pratiques sociales et historiques en modifient-elles notre perception ?

Comment la mise en scène d'une information nous permet-elle de favoriser l'inclusivité, de fluidifier nos déplacements et échanges ? Comment impliquer l'utilisateur dans cette transmission ?

Les étudiants font l'acquisition de compétences en image fixe, animée, photographie, vidéo, dessins manuels, vectoriels, démarche d'analyse, et prennent conscience de l'articulation entre conceptualisation et création, entre production et mise en œuvre, avec un maximum de curiosité et d'ouverture.

Les deux principaux domaines de la formation seront abordés progressivement et s'articuleront avec cohérence tout au long des trois années de formation, pour acquérir les fondamentaux à même de personnaliser le parcours de chaque étudiant.

La **signalétique** favorise la création de signalétiques culturelles et institutionnelles avec 3 fonctions principales : identifier, orienter, et informer.

La scénographie favorise la création de scénographies d'exposition, culturelles et institutionnelles. Il s'agit d'organiser l'espace grâce à la convergence de moyens techniques, graphiques et plastiques : des volumes, des objets, des couleurs, des typographies, des lumières et des textures (partenariats pluridisciplinaires).

La scénographie permet de raconter une histoire et d'impliquer l'utilisateur, le spectateur en proposant un parcours spécifique. En effet la scénographie gère le déplacement des usagers par un certain nombre de repères visuels fixes ou animés (images et/ou typographies).

Les projets portent sur des produits et supports imprimés et/ou numériques : objets de signalétique imprimés, lumineux, et/ou connectés, scénarisés selon différents espaces (théâtre, musée, festival, espace urbain et/ou paysager, institution...) et différents moyens comme la typographie, la photographie, le stopmotion, la vidéo, le mapping, et en privilégiant la mixité de ces moyens.

La formation s'échelonne sur trois années :

- une première année de découverte et d'acquisition des fondamentaux des arts appliqués, des métiers d'art et du design,
- une deuxième année d'approfondissement et de spécialisation,
- une troisième année de perfectionnement et de projet en design.

Des périodes de stage en entreprise (12 à 16 semaines) et la réalisation d'un mémoire professionnel sont prévues tout au long du cursus.

La mise en espace fixe et/ou animée du graphisme va privilégier les approches du dessin de caractères, de la photographie, de la vidéo, du mapping, du stop motion, de la découpe laser, de la sérigraphie... pratiquées au sein des différents ateliers du Lycée et d'autres lieux de fabrication et d'études comme le Signe (Centre National du Graphisme de Chaumont).

Les différents enseignements sont complétés par des événements liés à la formation et organisés par le lycée, par le Signe (Centre National du Graphisme à Chaumont), par d'autres structures partenaires (CNAC ; Institut International de la Marionnette ; EOS Innovation...) : partenariats et rencontres avec des professionnels, visites d'études, conférences, workshops, expositions.

Le Signe et les instituts culturels comme le Centre National des Arts du Cirque (CNAC) et l'Institut International de la Marionnette enrichissent la formation par leurs mises en scène et leurs signalétiques.

EOS Innovation apporte une grande diversité dans ses modes de communication et un esprit d'entreprise innovant. Tous ces partenaires ancrent le parcours de l'étudiant dans un réel contexte professionnel.

Le grade **LICENCE** que confère le DNMADE permet l'accès aux diplômes de niveau 1 : MASTER universitaire ainsi qu'aux parcours proposés par les lycées de l'Éducation nationale et les écoles supérieures d'art du ministère de la Culture. Le titulaire du DNMADE exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Agence de design indépendante ;
- Service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale.
- Entreprise de production artisanale indépendante.
- Service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité.

Il permet l'accès à différents **secteurs professionnels** :

- Direction artistique.
- Conception production de biens et services.
- Fabrication et restauration relevant des métiers d'art.
- Enseignement recherche.

Cette spécialité amène aux métiers novateurs de *signaléticien* et de *scénographe* qui feront de l'étudiant un acteur indispensable du milieu professionnel et de la société.

En effet nos espaces de vie se décloisonnent, notre environnement immédiat devient un lieu d'interactions multiples, d'informations et de transmission... un espace partagé qui questionne les notions d'orientation, de parcours et du vivre ensemble.

Recrutement :

- Résultats et appréciations 1^{ère} et Tle dans l'enseignement général (Français/ Philosophie, Histoire Géographie, Langue Vivante) et dans les enseignements spécifiques (Culture et création design, Démarche créative, Arts plastiques).
- Fiche Avenir.
- Dossier de travaux témoignant d'une curiosité pour les domaines des Métiers d'Art et du Design, diversités graphiques et plastiques (dessin, volume, espace, photographie...), avec présentation d'expositions récentes dans le domaine de votre choix (résumé et pourquoi ces expositions). Ce dossier est à déposer sous format numérique sans excéder 4 pages A4, format pdf et une taille de 3Mo.

Projet de formation motivé :

- Lettre de motivation basée sur les attentes de la formation.
- CV.

Profils attendus :

Les candidats seront sensibles aux pratiques artistiques démontrées par l'inscription aux enseignements artistiques facultatifs, d'arts appliqués ou par une pratique personnelle. Ils auront comme prérequis :

- Des compétences au niveau de l'expression écrite et orale pour nourrir un argumentaire approprié à une démarche ;
- Un esprit d'analyse et de synthèse ;
- Un esprit curieux ;
- Un intérêt pour le travail d'équipe.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

8
ECTS

UE 1 et UE 5 HUMANITÉS ET CULTURES

L'UE1 articule la philosophie, les lettres et la culture des arts, du design et des techniques et permet d'acquérir les bases d'une culture transversale afin de maîtriser des repères chronologiques et les différents enjeux (esthétiques, techniques...) du design et des métiers d'art.

Acquisitions

L'organisation des compétences Savoirs, Savoir-faire et Créativité est progressive du semestre 1 au semestre 6 de manière à assurer à l'étudiant un cheminement vers l'autonomie et la présentation de son projet individuel de fin de cursus.

UE 1
UE 5

HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.1 HUMANITÉS
EC 5.1

LETTRES

1h CM par semaine

Modalités

Ce programme est suivi en étroite collaboration avec l'enseignement constitutif « philosophie ».

Objectifs

Acquisition d'un socle commun de connaissances pour une culture plurielle. Consolidation d'une culture personnelle et critique, maîtrise de savoir-faire en vue de l'affirmation d'une personnalité artistique créative et singulière.



Scénographie réalisée dans le cadre de l'accueil d'étudiants slovaques.

Classe de DNMADE 1^{ère} année - 2022

Contenus

Savoirs : cours théoriques et TD	Savoir-faire : TD	Créativité : ateliers d'écriture
<p>Les outils de l'analyse de l'écrit et de l'oral</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyser de l'image fixe et mobile Aborder les notions de linguistique, de sémantique et de sémiologie Communiquer : qualité et rigueur d'une langue française nuancée. <p>Culture : Mouvements, écoles, sensibilités esthétiques littéraires et artistiques. Connaissances des grands genres littéraires, des registres y compris dans les médias. Lieux culturels (musées, théâtre, cinémas, bibliothèques, pôles culturels).</p>	<p>Les techniques d'expression écrite et orale, mise en œuvre des savoirs théoriques.</p> <p>Compétences d'analyse, de synthèse et mise en forme d'écrits de compte-rendu d'étude et d'argumentation.</p>	<p>Les techniques d'expression écrite et orale, mise en œuvre des savoirs théoriques.</p> <p>Compétences d'analyse, de synthèse et mise en forme d'écrits de compte-rendu d'étude et d'argumentation.</p>

Objectifs

Le cours de philosophie invite à l'étude de notions issues des champs de l'esthétique et de la philosophie de l'art, mais aussi, plus largement, de la philosophie générale et des sciences humaines. À titre indicatif, les thèmes suivants sont susceptibles de servir de supports d'étude : fabrication et création, artisanat et industrie, art majeur/art mineur, le rôle socio-politique des savants et des artistes, etc. Le choix des questions abordées se fait en grande partie en relation avec leur importance pour le monde contemporain et leur incidence dans le domaine du graphisme. Aussi certains thèmes orientant les travaux des pôles pratiques et professionnels sont-ils conjointement étudiés en philosophie.

Contenus

Le cours se nourrit d'activités exercées sur différents types de supports, parmi lesquelles : l'étude de textes philosophiques, la lecture d'écrits d'artistes, le visionnage de films (documentaires, archives, fictions), le commentaire de sujets d'actualité, la rédaction de textes par les étudiants, etc. De manière générale, le cours privilégie les activités interactives, qui permettent l'élaboration d'une réflexion collective sur les thèmes abordés. Le cours a lieu durant certaines périodes lors des deux semestres. Sur ces périodes, sa

fréquence est hebdomadaire. Ponctuellement, pour les besoins de la transversalité, le cours peut cependant prendre la forme de la co-animation avec un enseignant issu d'une autre discipline (par exemple : lettres, histoire de l'art). Il peut également donner la parole à des intervenants extérieurs à la formation.

Acquisitions

L'étude des notions précédemment citées a pour objectif l'acquisition, par les étudiants, tant d'une culture philosophique fondamentale que de capacités méthodologiques indispensables. Les compétences visées, dont certaines sont spécifiquement philosophiques, quand d'autres sont en revanche transversales, comptent entre autres les suivantes : questionner, problématiser, soulever des présupposés, argumenter à l'écrit comme à l'oral, développer une pensée structurée, réfuter une thèse, etc.

Modalités d'évaluation

L'évaluation portera sur la capacité à construire un raisonnement argumenté et problématisé à l'écrit et/ou à l'oral, celui-ci montrant l'appropriation et le réinvestissement des références traitées en cours et en dehors, mais aussi sur la capacité à justifier des choix personnels de façon cohérente.

Objectifs

Il s'agit d'une initiation à l'histoire des arts et des techniques induisant des repères chronologiques fondamentaux. Des transversalités opérées entre différents domaines, des analyses comparatives entre des œuvres, des écrits, des documents techniques de nature ou d'époques différentes favorisent des dynamiques et des approches dialectiques. Celles-ci visent la compréhension des continuités et des ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes, et, par conséquent, la complexification de notions et concepts que l'étudiant rencontrera au cours de son parcours.

Contenus

Un cours magistral permet d'aborder, par des thématiques transversales, les fondamentaux des arts et du design. Des repères temporels et stylistiques jalonnent l'approche historique du design (la reconnaissance des arts industriels, de l'atelier à l'usine, l'unique et la série...), ses différents territoires et ses entités (l'utilisateur, le lecteur, contextes et environnements, les ergonomies...).

Ces approches transversales seront développées après un premier module ayant pour objectif de poser ou de rappeler des bases chronologiques.

Un cours en TD est orienté sur les spécificités de la mention graphisme et de la spécialité signalétique et scénographie. La culture de la typographie, du design graphique et de la mise en scène sont étudiés. Histoire

et évolutions de la forme typographique, aspects culturels et techniques. Culture du design graphique et de la scénographie (formes, langages et moyens graphiques). Une approche chronologique en premier semestre permettra à l'étudiant de connaître et maîtriser la culture typographique, du design graphique et de la scénographie dans ses projets en atelier de création. Le travail personnel permet à l'étudiant de se constituer une culture de références par des recherches et des lectures.

Acquisitions

- Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.
- Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

Modalités d'évaluation

productions graphiques et écrites qui proposent des transversalités entre les domaines de la spécialité et des arts visuels, et exposé oral.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

11
ECTS

UE 2 et UE 6 MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

En première année cette UE2 articule connaissances et compétences fondamentales pour l'entrée dans le projet en design. Les enseignements en classe entière abordent des contenus transversaux entre parcours permettant de construire une culture commune.

UE 2
UE 6

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.1
EC 6.1

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION

2h CM et 3h TD par semaine

Les cours s'articulent autour de trois thématiques :

- représenter
- traduire
- interpréter

Objectifs

Le dessin, écriture du designer : représentation spontanée, construite, normée, simplifiée ou didactique. Moyens de traduction d'un message, des sens, d'un concept, de données.

Interprétation de la couleur, explorations graphiques, sensibilisation aux formes/structures, équilibre, développer le sens de l'expérimentation plastique et graphique.

Travail en dessin, du volume, de la couleur, de la lumière, des matières dans leur dimension graphique et plastique. Dessin d'observation, carnet de croquis, sketchnoting.

Sur l'ensemble du cycle, il s'agit d'affirmer une écriture graphique perceptible au sein du projet de fin d'étude.

Contenus

Les cours magistraux seront des temps de dessin d'intention, de développement des outils graphiques et de l'acquisition des fondamentaux.

Les cours TD permettront d'approfondir la maîtrise des outils spécifiques comme le dessin didactique, le schéma, le schéma séquencé, le storyboard, l'expression graphique par une méthodologie permettant de développer une écriture singulière et personnelle.

Acquisitions

- Démontrer une pratique plastique et graphique personnelle maîtrisée.
- Explorer, expérimenter le vocabulaire plastique, les outils.
- Mettre en œuvre les matériaux, les techniques traditionnelles et expérimentales dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des espaces, des procédés ou des systèmes).
- Savoir construire une démarche de projet.

Modalités d'évaluation

S1 : capacité à appréhender les modes de représentation conventionnels diversifiés.

S2 : capacité à opérer des choix d'outils graphiques et plastiques, et maîtrise de ces mêmes outils.

UE 2
UE 6

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.2
EC 6.2

TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX TECHNOLOGIE APPLIQUÉE

1h TD par semaine

Objectifs

Comprendre la nature des supports techniques, technologiques et numériques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.

Le TD s'appuie également sur une compréhension des systèmes mis en œuvre par l'analyse et l'expérimentation des technologies de la communication et de l'information, des procédés de conception, de fabrication et de transformation.

Contenus

Seront abordés différents aspects de la création avec différents médias :

Son, images fixes et mobiles, vidéo.

Acquisitions

- Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.
- Mettre en œuvre les techniques et les technologies innovants ou traditionnels, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet.
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

Modalités d'évaluation

En TD, évaluation de la compréhension des outils de création.

SCIENCES

1h CM par semaine

Objectifs

L'objectif de ce module est de faire acquérir à l'étudiant des connaissances scientifiques sur les notions de couleur-lumière (différentes synthèses, couleur et matière, notion de colorimétrie) ainsi que sur les propriétés physico-chimiques de quelques matériaux traditionnels et innovants (identification, mode de production, propriétés physiques, chimiques, mécaniques). Ces connaissances pourront être réinvesties dans l'élaboration du projet créatif en lien avec la spécificité de la mention « graphisme ».

Contenus

Les contenus scientifiques seront adaptés aux besoins de l'étudiant sous forme de cours théoriques, de travaux pratiques.

Acquisitions

- S'approprier une problématique scientifique, par exemple associée à un projet créatif.
- Réaliser : mener à bien une stratégie de résolution, utiliser les équipements de façon adaptée, respecter les règles de sécurité, environnementales et sanitaires.
- Analyser : imaginer un protocole de résolution en lien avec une problématique scientifique, mettre au point une stratégie.
- Valider : qualifier la réalisation relativement aux effets et fonctionnalités attendues, concevoir des améliorations dans les protocoles.
- Communiquer : décrire à l'écrit ou à l'oral et avec précision les protocoles par l'usage d'un vocabulaire adapté, consigner de façon organisée les résultats obtenus.
- Identifier les enjeux scientifiques du projet.

Modalité d'évaluation

Contrôle continu (devoirs sur table, participation orale, TP évalué, exposé...).

UE 2
UE 6

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.3
EC 6.3
OUTILS ET LANGAGES
NUMÉRIQUES

1h CM et 2h TD par semaine

Objectifs

La première année a pour objectif l'acquisition des concepts de base et la compréhension des outils de manipulations de l'image et du texte, et des médias. La compréhension des concepts associée aux pratiques outils vise à l'autonomie de l'étudiant et à la construction de son sens critique, sa curiosité.

Cours théorique : 1h

Acquisitions

- Acquérir une culture générale des techniques de traitement et de manipulation des médias.
- Développer une culture des savoir-faire.
- Développer un sens critique quant à l'usage des technologies.

Dispositifs et modalités de cours

- Découverte des médias numériques, l'image, texte, et média de flux.
- Principes d'encodage et de numérisation et principes d'impression multisupport.
- Exploration des processus de production (imprimée ou digitale), introduction aux enjeux des logiciels et technologies libres.

Modalités d'évaluation

Évaluation ponctuelle, exposé oral.

Atelier / 1h

Les cours d'atelier visent à permettre la mise en pratique des approches théoriques, de développer l'autonomie des étudiants, et la créativité dans le champ des technologies.

Dispositifs et modalités de cours

Atelier : apprentissage des différents outils de création graphique (vectoriel, bitmap) et des outils d'édition.

Acquisitions

- Compréhension des différents principes associés à chaque outil et contexte « métier ».
- Développer l'autonomie dans les apprentissages.
- Développer un sens critique quant à l'usage des technologies.
- Capacité d'appropriation des outils mis à disposition.
- Finesse et créativité, respect des phases de travail.

Modalités d'évaluation

Évaluation ponctuelle, micro-projet.

UE 2
UE 6

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.4 LANGUES VIVANTES :
EC 6.4 ANGLAIS

2h CM par semaine

Objectifs

La formation s'adresse aux futurs designers qui devront être capables de communiquer et de travailler dans un contexte professionnel en langue anglaise.

Il s'agira de consolider et de développer la maîtrise de la langue, notamment la capacité à produire et comprendre à l'écrit et à l'oral, dans un contexte culturel et technologique lié au domaine de l'art et du design. Cet enseignement favorisera la connaissance des patrimoines culturels et artistiques des pays anglophones.

Le niveau visé en anglais est le niveau B2 du CECRL.

Contenus

Le volume horaire est de 2h par semaine. Les contenus linguistiques seront adaptés aux besoins des étudiants et s'appuieront sur les thèmes et sujets développés dans les ateliers de création et dans la culture des arts et des techniques du design.

Les sujets proposés permettront l'apprentissage du lexique technique et technologique lié aux domaines professionnels concernés.

Cet enseignement privilégiera :

- Travaux en petits groupes.
- Documents authentiques (textes fondateurs, œuvres emblématiques, articles de presse, vidéos, publicités) - présentations à l'oral de projets.
- Travail collaboratif en interdisciplinarité afin de faciliter un ancrage professionnel de l'usage de l'anglais.

Acquisitions

- Comprendre à l'écrit des articles de presse, ouvrages, brochures se rapportant au domaine professionnel.
- Comprendre à l'oral des documents liés au graphisme.
- Prendre la parole en continu et en interaction lors d'exposés et de débats.
- Créer des documents de communication à destination d'un public novice et/ou spécialisé.

Modalités d'évaluation

Contrôle continu (devoirs sur table ; exposés ; participation orale...).

UE 2
UE 6

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.5
EC 6.5

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

1h CM par semaine

Objectifs

La première année vise à apporter des contenus notionnels relatifs à la connaissance de l'entreprise et son environnement. Ces apports permettent à l'étudiant de comprendre le secteur d'activité dans lequel il évolue et d'appréhender les enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur. Cet enseignement conduit aussi à développer l'acquisition de méthodes d'argumentation, d'outils de traitement des situations-problèmes dans le cadre d'une réflexion intellectuelle, de techniques de communication et de compte-rendu d'activité.

Contenus

Les CM visent l'acquisition des fondamentaux en droit et marketing. Ils seront accompagnés d'analyses de situations pratiques et théoriques permettant d'appréhender les différentes dimensions juridiques, marketing du futur environnement professionnel de l'étudiant, et d'élargir sa réflexion aux enjeux de l'entreprise.

Acquisitions

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

Modalités d'évaluation

Contrôle écrit de connaissances sur les divers thèmes abordés.



Affiche réalisée dans le cadre d'un projet de signalétique
au sein d'un atelier de construction bois.

Noé Wagemann 2022



UE 3
UE 7

ATELIERS DE CRÉATION

EC 3.1
EC 7.1

TECHNIQUES
ET SAVOIR-FAIRE

4h TD par semaine

Objectifs

Il s'agit ici en premier lieu d'acquérir les techniques et d'en faire des outils de création. Le savoir-faire doit engager l'étudiant vers une posture créative et une attitude de mise en jeu et d'interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes, en relation avec la spécificité de la mention. Dans le cadre du DNMADE, il s'agit pour l'étudiant d'aborder des savoir-faire connus et incontournables avec curiosité et de les réinvestir par la pratique. Les projets impliquent l'articulation d'acquis théoriques et pratiques.

Contenus

En cohérence avec la pédagogie de projet, les contenus sont déterminés par les techniques et savoir-faire indispensables à la pratique et la mise en œuvre du projet. La créativité technique peut permettre de développer le projet tout comme ce

dernier peut instaurer des explorations particulières. Cet enseignement propose la découverte et l'acquisition de savoir-faire liés aux domaines de la typographie, du graphisme, tant imprimés que numériques et de la scénographie : codes typographiques et narratifs, codification spatiale (perspective, échelle...), registrement des espaces en lien avec les besoins de communication...

Découpe laser, photographie, vidéo, linogravure, sérigraphie...

Acquisitions

- Être capable d'explorer, exploiter, sélectionner les matériaux, les techniques et les technologies innovants ou traditionnels.
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et prise de conscience des enjeux environnementaux.
- Présenter et valoriser son travail.
- Savoir travailler en équipe.

Modalités d'évaluation

Des études de situations fictives ou réelles, travail individuel et en groupe.

Objectifs

Savoir mettre en œuvre une démarche de projet, contextualiser, problématiser, réaliser une recherche documentaire, se familiariser avec les outils traditionnels et de conception numérique, développer une culture graphique contemporaine propre aux domaines de la signalétique et de la scénographie, développer un recul critique, assurer la médiation et l'argumentation de ses idées.

Contenus

L'atelier de création est propice à des dispositifs pédagogiques spécifiques tels que le co-enseignement et l'intervention de professionnels et d'experts associés.

La pratique et la mise en œuvre de projet proposent des situations encourageant l'étudiant à s'initier à toutes les étapes d'une démarche de création, de la prospective à la réalisation, jusqu'au scénario d'usage. Le design graphique est interrogé de manière contextualisée : un besoin déterminé existe en lien avec un contexte, parfois, l'étudiant peut être sollicité pour observer lui-même un contexte duquel peuvent découler de multiples questions de projet.

La didactique de l'image fixe et/ou animée, les codes de la typographie et de la narration, la mise en espace d'informations et de signes graphiques seront abordés de manière progressive.

Acquisitions

- Mobiliser une culture générale et artistique au service d'une démarche de projet.
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.
- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et prise de conscience des enjeux environnementaux.
- Savoir travailler en équipe.
- Présenter et valoriser son travail.
- Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.
- Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Modalités d'évaluation

Mise en œuvre de démarches de projet en groupe et individuellement.

UE 3
UE 7

ATELIERS DE CRÉATION

EC 3.3
EC 7.3

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

2h TD par semaine

Objectifs

Communiquer une démarche de projet et réaliser des supports de médiation favorisant la lisibilité de cette dernière ainsi que la compréhension par autrui des éléments produits.

La communication d'un projet passe par la création d'images, de schémas, de visuels, d'échantillons, de notes d'intention, de cartels et de maquettes didactiques, de discours argumentés, aidant un récepteur à comprendre une démarche dans son ensemble.

Les règles essentielles de composition, de typographie et de mise en scène visant à atteindre l'exigence de lisibilité d'un propos exposé ;

La prise de parole pour soutenir une démarche, façonner une posture argumentative et transmettre des idées. Exposer un travail conduit en équipe, argumenter à plusieurs sans trahir la part de chacun, révéler les actions propres des différents protagonistes, expliquer et discuter une démarche en groupe et être capable d'en débattre.

Contenus

Le cours consiste en une introduction générale à la communication, ses formes et ses enjeux. Le cours aborde des notions de sémiotique et de communication verbale et non verbale.

Les méthodes de construction du discours de communication (oral, écrit et visuel) seront abordées.

Acquisitions

- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- 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.
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

Modalités d'évaluation

Productions et/ou présentations, soutenances orales.



Installation d'une scénographie de papier
Hall d'accueil d'un festival de spectacle vivant.
Classe de DNMADE 1^{ère} année 2023



PROFESSIONNALISATION

1
ECTS

UE 4 et UE 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

UE 4
UE 8

PARCOURS

DE PROFESSIONNALISATION

EC 4
EC 8

ET POURSUITE D'ÉTUDE

1h par semaine

Objectifs

Se familiariser avec les métiers en lien avec la mention, le vocabulaire spécifique, les contraintes et particularités du domaine. Le designer et ses collaborateurs (photographes, illustrateurs, monteurs cadreurs, imprimeurs, sérigraphes, dessinateurs de caractère).

- Rédiger un CV, portfolio, site veille numérique, sites de présentation.
- Attitude / prise de contact pour stages.
- Connaissance des structures d'entreprise et contextes professionnels.
- Retour d'expériences / le free-lance et/ou le salarié en agence.
- Décrocher un client (réponse à des appels d'offres, concours, client spontané).
- Relation designer graphiste / client.
- Les métiers et acteurs de l'édition, les différents acteurs d'un projet éditorial.
- Les obligations de l'édition : dépôt légal, les mentions obligatoires, l'ADAGP.

Contenus

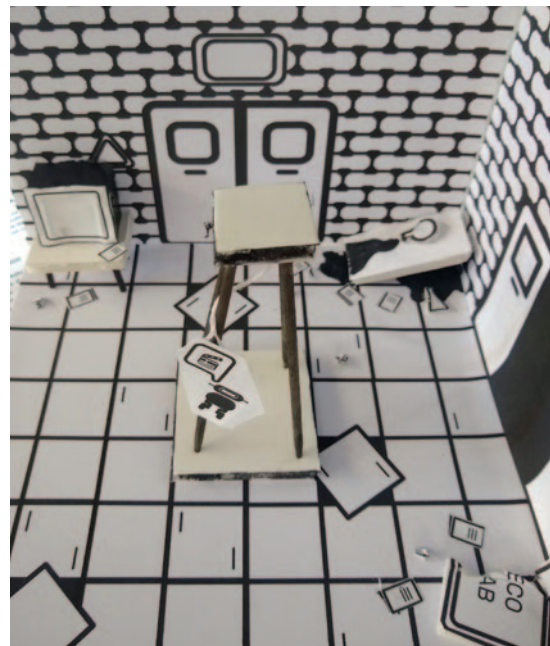
- Rapport de stage (à rendre en S3).
- Portfolio.

Acquisitions

- Travailler en groupe et être force de proposition.
- Savoir s'approprier les savoirs diffusés lors des interventions professionnelles.

Modalités d'évaluation

Productions et/ou présentations, soutenances orales.



En couverture, projet de scénographie d'une exposition de l'ONISEP, destinée à promouvoir les métiers de l'artisanat.

Nina Moreaux 2022

Installation scénographique d'un escape game sur le thème de la chimie immersive.

Clément Duterlay 2022