



GRAPHISME

Signalétique et Scénographie



Perfectionnement

et Projet en design

Semestres 5 et 6

Au cours de la troisième année, les étudiants s'engagent dans une réflexion sur un thème qui sera au cœur de l'écriture de leur mémoire et de la réalisation de leur projet de fin de cursus. La troisième année articule une démarche de projet, des prototypes et des réalisations avec une maîtrise technique aboutie.

Il s'agit de développer tous les outils techniques et de conceptualisation nécessaires à l'élaboration d'un projet d'envergure, avec autonomie et discernement.

L'objectif est d'amener l'étudiant à construire la suite de son parcours qui peut s'inscrire dans le monde professionnel ou la poursuite d'études.

Tout au long de l'année, les étudiants sont amenés à rencontrer des professionnels par le biais de plusieurs cycles de conférences organisés par le Signe de manière autonome ou accompagnée.

Le mémoire est un travail de recherche documentaire, de conceptualisation, et d'écriture. Ce mémoire développe une thématique en lien avec le projet de diplôme. Il donne lieu à un travail éditorial et de façonnage personnalisé. Il fait l'objet d'une soutenance orale devant un jury d'enseignants et de professionnels.

Le projet de diplôme s'articule autour du thème choisi et valorise la maîtrise méthodologique, créative et technique de l'étudiant dans les domaines de la signalétique ou de la scénographie. Le projet se concrétise sous des formes multiples : exposition de sensibilisation, d'information, interactive, immersive, signalétique patrimoniale, urbaine, sensible, intuitive... kits ludiques de transmission de connaissances ou de sensibilisation... L'objectif du projet est de proposer une approche innovante et ancrée dans l'actualité graphique.

Le semestre 5 permet d'approfondir certaines techniques (photographie, mapping vidéo, podcasts, réalité augmentée...) qui seront réinvesties au cours du semestre 6 pour le projet de diplôme.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 17 et UE 21 HUMANITÉS ET CULTURES

SEMESTRE 5
4
ECTS

SEMESTRE 6
4
ECTS

Il s'agit d'articuler les lettres et la culture des arts, du design et des techniques, pour accompagner le travail de recherches documentaire et de réflexion dans le cadre de l'écriture du mémoire.

UE 17 UE 21 HUMANITÉS ET CULTURES

EC 17.1 HUMANITÉS
EC 21.1

LETTRES

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.

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.



Avec des élèves de CE2, tests d'utilisation des dispositifs graphiques, projet "Récréé".
Agathe Lepetit 2023

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>

UE 17
UE 21

HUMANITÉS ET CULTURES

EC 17.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN
ET DES TECHNIQUES
EC 21.2

60h de travail personnel par semestre

Objectifs

Des transversalités opérées entre différents domaines, des analyses comparatives entre des oeuvres, 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 la rédaction de son mémoire.

Contenus

Il s'agit d'articuler des phases d'accompagnement individualisé dans l'élaboration du mémoire et des phases de cours théoriques prenant appui sur les différents cycles de conférences et les approches contemporaines du cœur de formation.

Acquisitions

- Analyser des références issues du domaine du graphisme et de ses champs connexes, à partir d'une thématique en lien avec le projet de diplôme.
- Articuler les documents textuels et iconographiques autour d'une problématique commune.
- Définir une problématique ancrée dans le champ du design graphique.
- Respecter les règles d'usage quant à la citation des sources bibliographiques et iconographiques utilisées.
- Relier une œuvre du champ du graphisme à un contexte historique, technique et socio-culturel.

Modalités d'évaluation

- Analyses comparatives et différents exposés.



Visibilisation de l'endométriose et de ses conséquences,
travaux préparatoires.
Margot Lesseure 2022



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 18 et 22 MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES



En troisième année ces UE approfondissent les connaissances et les compétences pour l'élaboration du projet en design.

Les enseignements en classe entière abordent des contenus transversaux entre parcours permettant de construire une culture commune.

UE 18
UE 22

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.1 OUTILS D'EXPRESSION
EC 22.1 ET D'EXPLORATION

**10 à 20h de travail personnel
par semestre**

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.

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 visent à harmoniser les expérimentations graphiques et plastiques avec le champ professionnel.

Le développement d'un univers personnel, tout en explorant la pluralité des médiums, permettra de finaliser les projets.

Acquisitions

- Démontrer une pratique plastique et graphique personnelle maîtrisée.
- 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).
- Définir une problématique et conduire une réflexion autour de la pratique.

Modalités d'évaluation

Les évaluations se calent sur des étapes significatives du déroulement des projets.

UE 18
UE 22

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.2 TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX
EC 22.2

TECHNOLOGIE APPLIQUÉE

**10 à 20h de travail personnel
par semestre**

Objectifs

Analyse et étude de formes signalétiques et scénographiques.

Approche historique et thématique de ces formes.

Contenus

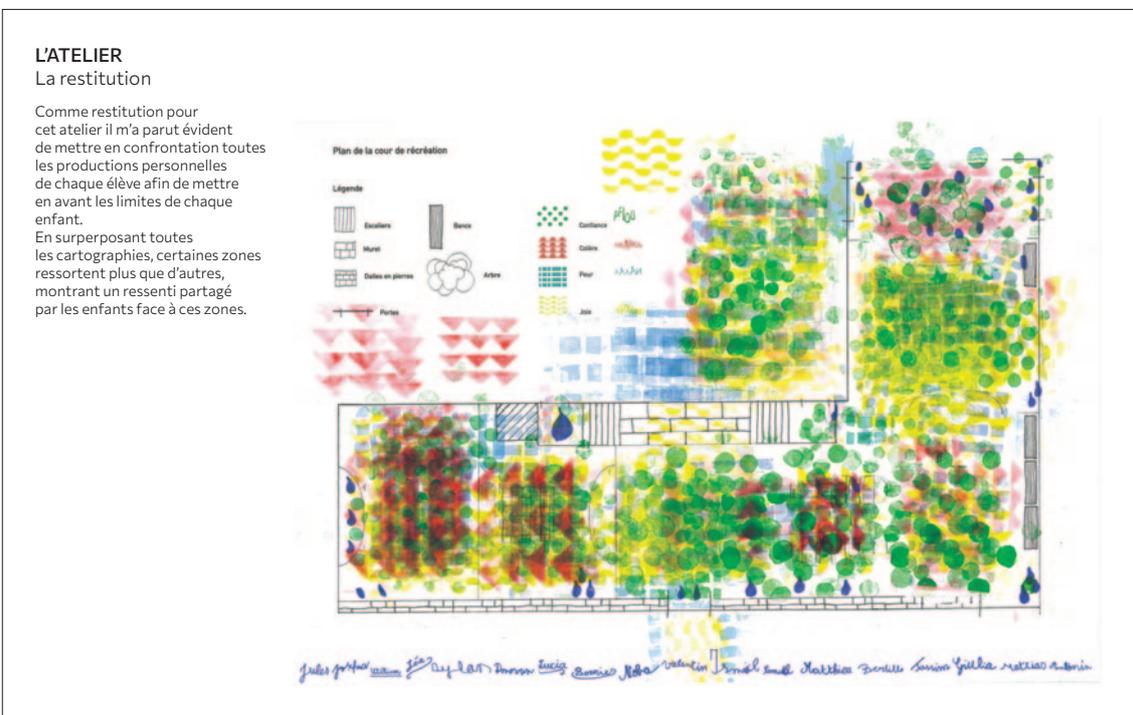
Les analyses théoriques seront menées au fil des projets pour faciliter les choix de techniques et de matériaux.

Acquisitions

- Compréhension des enjeux du graphisme dans des espaces donnés et en lien avec les projets.
- 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.

Modalités d'évaluation

Évaluation de la cohérence des outils de création en lien avec le projet de diplôme.



Test de superpositions des données réalisées par une classe de CE2 ayant pour objectif la **production d'une carte sensible**, dans le cadre du projet "Récréé".
Agathe Lepetit 2023

Objectifs

La troisième année a pour objectif l'approfondissement des outils numériques spécifiques aux domaines de la signalétique et de la scénographie en lien avec le mémoire et le projet.

Contenus

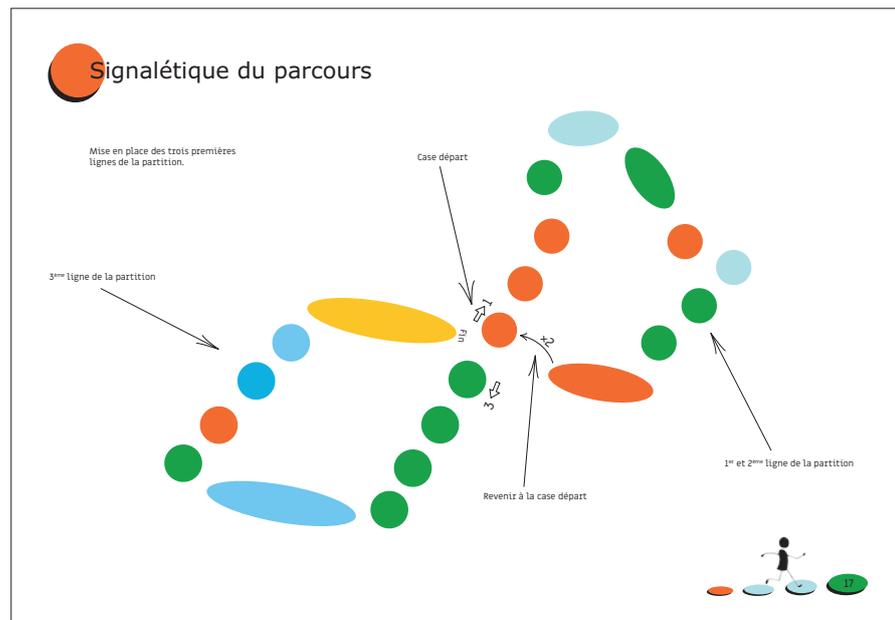
Approfondissement des différents outils de création graphique (vidéo, mapping vidéo, réalité augmentée, podcast...).

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 aux étapes stratégiques du mémoire et du projet.



Structuration d'un parcours ludique destiné à éveiller le goût du solfège auprès des enfants.

Noémie Bernard 2023

UE 18
UE 22

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.4 LANGUES VIVANTES :
EC 22.4 ANGLAIS

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 aboutira à un abstract intégré au mémoire.

Contenus

Les contenus linguistiques seront adaptés aux besoins des étudiants et s'appuieront sur les thèmes et sujets développés par les étudiants au cours de leur mémoire et projet.

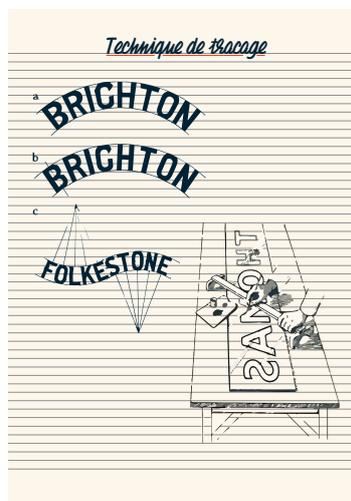
Les sujets proposés permettront l'apprentissage du lexique technique et technologique lié aux domaines professionnels concernés.

Acquisitions

- Prendre la parole en continu et en interaction lors d'exposés et de débats ; Le niveau requis est le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les quatre compétences langagières (compréhension orale, compréhension écrite, production orale et production écrite).

Modalités d'évaluation

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



Exemples de fiches technique, projet "Peinture en lettres" à Épernay - Escape game. Soline Mlkar 2023

UE 18
UE 22

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.5
EC 22.5
CONTEXTES ÉCONOMIQUES
ET JURIDIQUES

Objectifs

La troisième année vise à rappeler les statuts juridiques d'un designer graphique, à permettre à l'étudiant de formuler une proposition de devis en lien avec le projet, et à respecter les aspects législatifs liés à l'image et à toute création graphique.

Contenus

Les cours seront accompagnés d'analyses de situations pratiques et théoriques permettant d'appréhender la soutenance orale du projet de diplôme et 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.



Portes ouvertes de mars 2023.
Classe de DNAMDE 2^{ème} et 3^{ème} année 2023

Objectifs

Savoir mettre en œuvre un processus de conceptualisation.

Articuler les notions de conception/création/maquettage/prototypage/réalisation afin de mettre en œuvre le projet de diplôme. Il s'agit de favoriser une exigence professionnelle dans le cadre du projet de diplôme, tout en questionnant la pratique du design graphique.

Contenus

Il s'agit d'alterner des expériences d'ateliers, des suivis individualisés du diplôme avec des demandes spécifiques à chaque étudiant en fonction de leur projet. La première étape relève de l'exploration puis les techniques se précisent en lien avec le projet de diplôme.

Acquisitions

- Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- Organiser un protocole d'expérimentations lié aux problématiques du projet de diplôme.

- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects du projet.
- Maîtriser la mise en œuvre des pratiques avec qualité et pertinence.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.
- S'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Modalités d'évaluation

Évaluations formatives :

- Les évaluations sont fonction des étapes stratégiques des projets.
- Carnet de recherches et de démarche de projet, formes graphiques fixes et/ou animées.

Évaluation ponctuelle.

UE 19
UE 23

ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.3
EC 23.3

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

40h de travail personnel par semestre

Objectifs

Il s'agit de sélectionner les champs et ressources pour la communication du projet, de préparer les soutenances orales du mémoire et du projet de diplôme.

Contenus

Le cours consiste à questionner les supports de communication, les plans d'installation, et tout ce qui concourt à la communication du mémoire et du projet afin de les valoriser.

Acquisitions

- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
- 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.

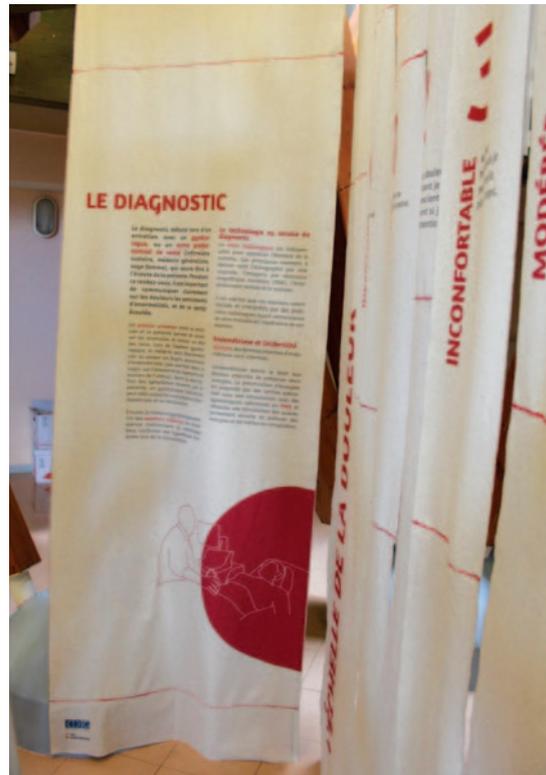
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.
- Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.

Modalités d'évaluation

Évaluation formative :

Soutenances orales des étapes de recherches du mémoire et du projet.

Évaluation ponctuelle.



Visibilisation de l'endométriose et de ses conséquences.

Margot Lesseure 2022

UE 19
UE 23

ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE
EC 23.4 EN LIEN AVEC LA PRATIQUE
DE PROJET

Objectifs

Il s'agit de poser un sujet, de définir une problématique et de conduire un raisonnement impliquant la pratique.

Il s'agit également d'acquérir une méthodologie de recherche iconographique et rédactionnelle en lien avec le projet, et de planifier, de gérer le projet dans ses aspects pratiques et temporels.

Contenus

Le cours consiste en l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines de design graphique, afin de révéler les méthodologies à l'œuvre. Les analyses et études de cas font l'objet d'un suivi individualisé, en lien avec les projets.

Acquisitions

- Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel design graphique.
- Exploiter des données à des fins d'analyse.
- Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design.
- Conduire un projet en métiers d'art et design.
- Utiliser les outils numériques de référence et les techniques d'information.
- Élaborer une stratégie personnelle de projet de design graphique aussi bien à l'écrit qu'à l'oral.

Modalités d'évaluation

Évaluation formative :

Productions écrites, soutenances orales.

Évaluation ponctuelle.



Escape game sur fond d'enquête **sur la disparition de lettres.**

Projet "Peinture en lettres" à Épernay.

Soline Mlakar 2023



PROFESSIONNALISATION

UE 20 et 24

PARCOURS
DE PROFESSIONNALISATION

SEMESTRE 5
10
ECTS

SEMESTRE 6
3
ECTS

UE 20
UE 24

PARCOURS

DE PROFESSIONNALISATION

EC 20.1

EC 24.1

ET POURSUITE D'ÉTUDE

EC 20.2

EC 24.2

STAGE

1h TD par semaine

Objectifs

Construire son projet professionnel.

Prendre connaissance de tous les protagonistes qui entourent le designer graphique (photographes, illustrateurs, monteurs cadres, imprimeurs, sérigraphes, dessinateurs de caractère), par la mise en œuvre du projet de diplôme.

Faire le retour d'expérience du stage de 12 à 16 semaines.

Contenus

Rencontre de professionnels pendant les cycles de conférences.

Suivi individualisé pour la restitution du stage et des perspectives.

Acquisitions

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec le projet de diplôme.
- Savoir s'approprier les savoirs diffusés lors des interventions professionnelles.

- Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

Modalités d'évaluation

Restitution du stage de 12 semaines.

Restituer à l'oral les différentes perspectives au sein de structures professionnelles telles que des associations, prestataires ou commanditaires éventuels.



Test de faisabilité avec un public allophone, projet "Construire ensemble", signalétique participative. Mélisa Ozcelik 2023

En couverture, boîte de jeu, projet "À la limite de l'autre".

Agathe Lepetit 2023