

# DN MADe

Diplôme National des Métiers d'Art et du Design

*Mention Graphisme*

Identité & édition

CATALOGUE DE COURS

# La formation



## ◆ LA FORMATION

### ◆ LE DN MADe

Le DN MADe (Diplôme National des Métiers d'Art et du Design) vise l'acquisition de connaissances et de 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 d'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures, théories) et transversaux (méthodes et outils de création), la formation s'articule autour de la dynamique de projet installée dans les ateliers de création. Les différents enseignements permettent une exploration et une compréhension des composants du design graphique, et d'acquérir les outils et connaissances techniques, culturelles, plastiques, sémantiques, nécessaires à la pratique et la conduite d'un projet. L'étudiant développe une méthodologie de projet tout en se confrontant à des problématiques contemporaines. La formation prévoit aussi une prise d'autonomie progressive de l'étudiant sur les six semestres de formation, dans la gestion et la conduite de son travail.

### ◆ LE DN MADe GRAPHISME SPÉCIALITÉ IDENTITÉ & ÉDITION

Ce parcours de formation aborde à la fois **la conception d'identités visuelles** : logotypes, systèmes graphiques, leurs déclinaisons et leurs applications sur des supports de communications, mais également **la conception de supports éditoriaux** : livres, catalogues, magazines, micro-éditions, tant dans leurs formes imprimées que numériques.

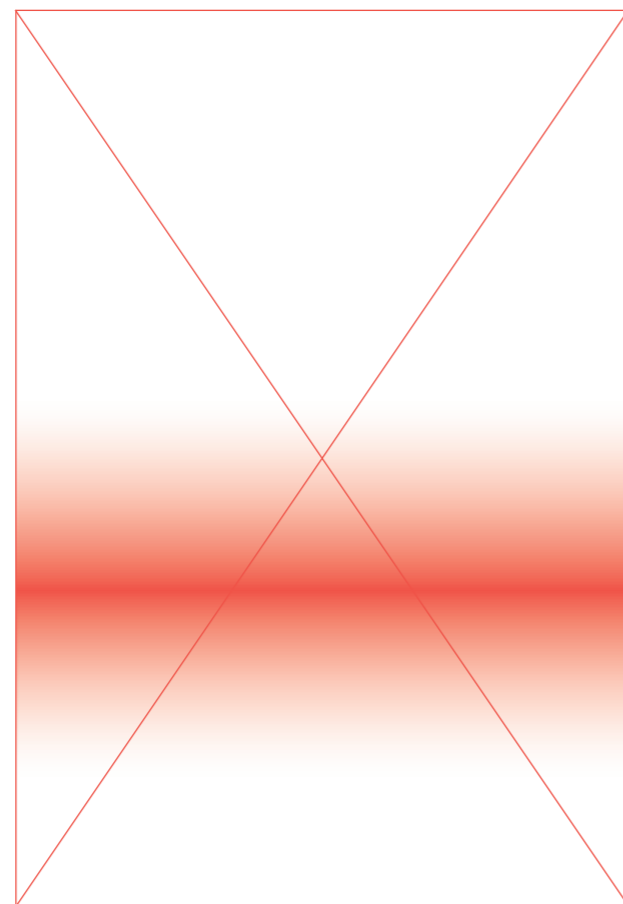
- ◆ Les enseignements favorisent les approches permettant de développer la démarche de projet, la méthodologie, l'esprit d'analyse, le sens critique et la maîtrise des langages graphiques et plastiques. La dimension créative est donc au service des projets et permet d'aller au-delà des premières idées. La méthodologie et l'investissement dans une démarche rigoureuse et technique permettent une gestion optimale de projet.
- ◆ D'autres savoir-faire techniques sont enseignés : l'initiation à la conception typographique, l'infographie, la publication assistée par ordinateur (PAO), le motion design et l'édition numérique.
- ◆ Des techniques et savoir-faire plus traditionnels comme la reliure, la gravure, la sérigraphie sont également pratiqués dans les ateliers du lycée.
- ◆ Des cours théoriques notamment celui de la culture des arts et du design permet d'amener une culture commune et élargie, mais aussi spécifique en design graphique tant sur ses aspects historiques que ses questionnements actuels.

Les ateliers de sérigraphie, photographie, reliure, gravure et la plateforme technologique de la filière bois (DRB et SCBH) entre en connexion directe pour favoriser et développer une réelle pratique dans les projets.

Sur l'ensemble de son cursus, les rapports avec le milieu professionnel seront multiples et favorisés par les expériences liées aux stages, les rencontres et échanges lors de conférences ou des workshops organisés ou encore lors de visites in-situ.

### ◆ LES APTITUDES ATTENDUES

Les qualités requises des étudiants sont : la curiosité, la posture de chercheur, le positionnement critique, l'observation, l'esprit d'analyse et de synthèse. Mais aussi le désir de travailler en équipe au sein de projets pluridisciplinaires dans une démarche dynamique et autonome en s'inscrivant dans une demande spécifique de communication, d'argumentation et de création en fonction des contraintes existantes et des objectifs visés. L'étudiant devra également avoir soif de s'initier à la culture artistique associée à celle de la spécialité et une appétence marquée pour la manipulation et l'expérimentation afin de nourrir sa palette d'approches graphiques et ses projets. Son engagement personnel est aussi primordial pour gagner en autonomie et construire ses perspectives d'avenir en regard aux questionnements autour du métier de designer graphique.



### ◆ LE PARCOURS

#### IDENTITÉ & ÉDITION

#### MAJEURE EXCLUSIVE — GRAPHISME

### ◆ ADMISSION ET RECRUTEMENT

Le DN MADe s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués. L'admission s'effectue sur dossier, après inscription sur le site Parcoursup.

### ◆ DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Le titulaire du DN MADe peut travailler en tant que designer graphique. Il pourra exercer son activité professionnelle en tant que designer indépendant ou salarié d'une entreprise au sein de différentes structures professionnelles :

- ◆ Agence ou studio de design indépendant,
- ◆ Maison d'édition,
- ◆ Service de design intégré à une entreprise,
- ◆ Institution ou une collectivité territoriale.

### ◆ POURSUITES D'ÉTUDES

À l'issue du DN MADe, selon la mention du diplôme, les étudiants peuvent s'orienter vers des poursuites d'étude en cycle de master ou de formation équivalente :

- ◆ Diplôme supérieur d'arts appliqués (DSAA) des lycées et écoles supérieures d'arts appliqués (ESAA Duperré, ESAIG Estienne, ENSAAMA, ESAAT Roubaix, ESAAB Nevers),
- ◆ Master et DU (diplôme universitaire) en France et à l'étranger,
- ◆ Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) des écoles d'art et de design (ESAD),
- ◆ À l'École Nationale Supérieure Des Arts Décoratifs (ESAD).
- ◆ Un diplôme de l'école nationale supérieure des arts décoratifs (ENSAD),
- ◆ Master des métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation (MEEF) des instituts nationaux supérieurs du professorat et de l'éducation (INSPÉ).

### ◆ OFFRE DE FORMATION DU LYCÉE

Le Lycée Charles de Gaulle est un établissement public d'environ 900 élèves et étudiants, qui propose un cursus en Arts Appliqués de la seconde au DSAA.

#### Trois DN MADe sont proposés au lycée :

- ◆ DN MADe Mention Graphisme, parcours « Identité et édition ».
- ◆ DN MADe Mention Graphisme, parcours « Signalétique & Scénographie ».
- ◆ DN MADe Mention Espace, parcours « Espace scénographié : commercial et institutionnel ».

#### Deux licences professionnelles complètent cette offre :

- ◆ LP Mention Métiers du Design, parcours « graphisme, édition et typographie »,
- ◆ LP Mention Bois et Ameublement, parcours « création et design du cadre de vie ».

### ◆ LA VIE ÉTUDIANTE

Le foyer rémois et la résidence sociale jeunes proposent un panel de logements pour les étudiants. Excentré, l'établissement est desservi par le bus de ville (CmonBUS) et propose des espaces de stationnement gratuit pour les véhicules privés. Le BDE « Bureau Des Étudiants » est une association étudiante chaumontaise organisatrice d'événements culturels et festifs favorisant la mixité sociale et la rencontre entre les étudiants de l'agglomération.

### ◆ LES PARTENAIRES

La mise en place de partenariats avec les acteurs culturels permettent chaque année d'organiser des interventions, des projets spécifiques. Nos partenaires récurrents sont :

- ◆ **Les Silos** (médiathèque de la ville de Chaumont),
- ◆ **Simone** (camp d'entraînement artistique - tiers-lieux),
- ◆ **Le Nouveau Relax** (scène conventionnée),
- ◆ **Le Signe** (Centre National du Graphisme).

Cette dernière collaboration fondamentale au regard des spécificités de la formation s'ancre autour de trois axes de travail opérationnels :

- ◆ L'élaboration d'approches pédagogiques spécifiques et cours in-situ basés sur la programmation du Signe.
- ◆ La co-création de rencontres et d'échanges avec des professionnels et chercheurs aux approches diversifiées.
- ◆ La construction de projets favorisant des contextes de réflexion ou de concrétisation plus ouverts, tels que des ateliers, des workshops ou encore des journées d'étude.

# Année 1

## ◇ PÔLES D'ENSEIGNEMENTS

Le référentiel de formation se structure à partir de trois grands pôles d'enseignements qui déterminent des champs de connaissances et d'activités ; ces derniers composent la base de l'ingénieriepédagogique du DN MADe.

**Les enseignements Génériques** Culture et Humanités constituent le socle fondamental des acquisitions d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique notamment. Si l'approche se veut pour partie théorique et chronologique, elle engage également une compréhension du monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales en s'appuyant sur des approches thématiques et horizontales.

**Les enseignements Transversaux** consacrés aux méthodologies & techniques construisent les apprentissages des outils et méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension qui sont nécessaires à la démarche de projet jusqu'aux conditions de sa mise en œuvre. Ces enseignements comportent une dimension scientifique visant à la maîtrise, à un niveau adapté, des possibilités et des contraintes liées aux propriétés des matériaux et aux techniques mobilisées.

**Les enseignements Pratiques & Professionnels** constituent le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet. Ils identifient le ou les parcours de l'établissement et favorisent la mise en synergie de plusieurs disciplines autour du projet et de ses processus de fabrication. La diversité de l'offre des ateliers de création se détermine en fonction des contextes existants et sur le principe d'une logique de parcours à forte identité métier. L'atelier est également le lieu de convergence entre les pratiques créatives du design et des métiers d'art sans subordination de l'un par rapport à l'autre, mais dans une redéfinition permanente des territoires en fonction de la cohérence du projet et de son positionnement du côté de la production industrielle ou de la fabrication de petites séries ou de pièces uniques. Ils posent les bases de modes de création spécifiques aux métiers d'art et au design.

*Les semestres 1 et 2 sont ceux de la découverte et de l'acquisition des fondamentaux. Ils fondent le socle commun à la transmission d'une culture métiers d'art et design constituée de théories, de méthodes, de pratiques, de modes de production articulés à la création et à la concrétisation de projets. Ils sont également le moment privilégié de la construction d'une culture scientifique et technique commune aux différents parcours de formation. Ces éclairages convergents permettent à l'étudiant de se constituer une large culture visuelle, de se construire des compétences créatives et critiques sur le domaine dans lequel il s'engagera progressivement.*

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE1 - UE5 / HUMANITÉS ET CULTURE

#### SEMESTRES 1 & 2

#### EC 1.1 & EC 5.1 PHILOSOPHIE

1h hebdomadaire

##### 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 sociopolitique 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 design graphique. 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 lesquels : 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. Ponctuellement, pour les besoins de la transversalité, le cours peut prendre la forme de co-animation avec un enseignant issu d'une autre discipline (par exemple : lettres, culture des arts). 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. **Compétences évaluées :** C2.1 - C4.4

#### EC 1.1 & EC 5.1 LETTRES

1h hebdomadaire

##### 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.

##### Contenus

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.

##### Acquisitions

###### 1 - Savoirs : cours théoriques et TD

###### Les outils de l'analyse de l'écrit et de l'oral

- ◇ Analyse de l'image fixe et mobile,
- ◇ Notions de linguistique, de sémantique et de sémiologie.

###### Communiquer

- ◇ Qualité et rigueur d'une langue française nuancée.

###### 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).

###### 2 - Savoir-faire

- ◇ Les techniques d'expression écrite et orale,
- ◇ Mise en œuvre des savoirs théoriques,
- ◇ Compétences d'analyse, de synthèse et mise en forme d'écrits de compte-rendu d'étude et d'argumentation.

###### 3 - Créativité : ateliers d'écriture

Exercices de création littéraire permettant l'affirmation, la justification de choix personnels, rendant compte d'un réinvestissement, d'une appropriation par l'invention.

##### 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. **Compétences évaluées :** C2.1 - C4.4

#### EC 1.2 - EC 5.2 - CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

1h CM + 2h TD hebdomadaires

##### Objectifs

Cet enseignement vise à développer les connaissances et la réflexion critique des étudiants dans le champ du graphisme et de la typographie dans une perspective de transversalité entre les arts. Au travers de ces transversalités, permettre la compréhension des continuités et des ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes, et donc des notions et concepts que l'étudiant rencontrera ou développera au cours de son parcours de formation.

##### 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'usager, 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.

Les heures TD sont orientées sur les spécificités de la mention graphisme et de la spécialité identité et édition. La culture du design graphique, de la typographie sont abordés : histoire, évolutions de la forme typographique, aspects culturels techniques, culture du design graphique (formes, langages et moyens graphiques).

Le cours articule apports théoriques et méthodologiques permettant l'acquisition des outils de recherche et d'analyse (bibliographie et nomenclature, travail de documentation, méthodologie d'analyse) qui sont ensuite exploités au travers de TD et sujets d'études.

Les ressources et la programmation du Signe (Centre National du Graphisme) à Chaumont sont pleinement investies au travers de cours et de travaux effectués in-situ.

Des visites d'expositions et des conférences complémentaires sont également régulièrement organisées sur les heures de cours ou/et en autonomie en dehors des horaires scolaires. Le travail personnel permet à l'étudiant de se constituer une culture de références par des recherches, des lectures et des analyses.

##### Acquisitions

- ◇ Acquérir des repères chronologiques fondamentaux et une culture artistique spécifique et transversale.
- ◇ Développer une curiosité, affiner une sensibilité aux formes.
- ◇ Acquérir une méthodologie de travail : documenter, analyser et synthétiser des données.
- ◇ Élargir son champ de références afin de développer un regard critique.

##### Modalités d'évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu et sera amené à fournir des productions d'écrits de natures variées (analyses, dossiers, compte-rendu d'expositions, etc.), des présentations et restitutions orales. Ces travaux pourront être menés seul ou en groupe. **Compétences évaluées :** C2.1 - C4.2 - C4.3

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE2 – UE6 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

#### SEMESTRES 1&2

#### EC 2.1 & EC 6.1 - OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

##### ☒ HEURES CM

CM 2h hebdomadaires

##### Objectifs

**Semestre 1 :** Découvrir, comprendre, apprendre et utiliser les fondamentaux de la pratique graphique et plastique. Saisir la notion de représentation. Explorer les différents types d'outils, médiums, techniques de traduction du réel.

**Semestre 2 :** Comprendre puis maîtriser les différents modes de représentation, être capable de faire des choix en fonction d'une intention. Savoir communiquer ses intentions créatives, développer une écriture personnelle.

##### Contenus

Les premiers temps de la formation alternent entre apports théoriques, définitions essentielles, langage spécifique et expérimentations. Des notions d'organisation, de composition, d'animation de surface sont abordées. Des outils, techniques, médiums sont appréhendés et explorés. Le «réel» est le référent principal en tout début de formation et progressivement les étudiants développent leurs capacités d'observation et d'analyse. Ils sont amenés par la suite à élaborer des intentions créatives, à faire des choix, prendre du recul, choisir et argumenter des postures personnelles.

##### Acquisitions

- ◇ Explorer, expérimenter, s'approprier,
- ◇ Varier les pratiques et les outils,
- ◇ Développer une sensibilité, un langage personnel,
- ◇ Utiliser des repères et références pour enrichir ses pratiques.

##### Modalités d'évaluation

L'évaluation des étudiants se fera sous la forme d'un contrôle continu. Les productions pourront être exposées, présentées, argumentées par écrit ou à l'oral et évaluées en fonction des objectifs et compétences attendues. Une remédiation/bilan pourra être mise en place de manière individuelle ou en groupe.

**Compétences évaluées :** C3.2 - C4.3

##### ☒ HEURES TD

TD 3h hebdomadaires

##### Objectifs

En prolongation et en complémentarité au module de 2h CM, l'objectif du cours en TD à 15 étudiants est de découvrir et de pratiquer les outils d'expression dans une démarche d'exploration créative au service de projets transférables et/ou transversaux aux ateliers de création et aux enjeux du design graphique et éditorial.

L'étudiant est amené à manipuler un ensemble de moyens larges permettant l'expression ou l'exploration d'une idée : moyens et médiums graphiques, plastiques, photographiques et numériques sont abordés au cours des séquences et questionnés dans leur capacité expressive, plastique, sensible, sémantique. Il en développe progressivement une maîtrise afin de se les approprier et de mettre en place une écriture singulière.

##### Contenus

Les cours prennent la forme d'ateliers de recherches et d'expérimentations ponctués d'apports théoriques. Les productions sont majoritairement individuelles mais des configurations autres peuvent être proposées : binômes, travaux collectifs favorisant l'échange, l'entraide et le partage. Le cours est conduit de façon à amener l'étudiant(e) vers des d'expérimentations multiples (outils, supports, destination, contexte) de manière à mobiliser son sens du questionnement et de la curiosité. Le cours tend aussi à favoriser et à développer son sens critique par l'apport de références et de vocabulaires spécifiques dans le champ des arts visuels en général et du design graphique ou éditorial plus particulièrement.

Le travail produit est majoritairement réalisé sur le temps de cours, mais est aussi prolongé par des recherches, des croquis et de l'apport culturel d'une séance à l'autre.

##### Acquisitions

Mettre en place une approche créative, sensible et exploratoire des outils :

- ◇ **Expérimenter** et mener une recherche plastique
- ◇ **Découvrir** ou approfondir un ensemble de techniques, procédés, manipulations
- ◇ **Savoir communiquer** ses intentions créatives et penser un dispositif de présentation
- ◇ **Constituer** un champ de références pluridisciplinaires

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation des productions, séries de recherches documentaires et présentations orales et/ou écrites des projets.

**Compétences évaluées :** C4.2 - C9.1 - C10.3

#### EC 2.2 & EC 6.2 TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

##### ☒ COURS DE SCIENCES PHYSIQUES

1h hebdomadaire

##### 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 de projets 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 et 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.

##### Évaluation

Contrôle continu (devoirs sur table, participation orale, TP évalués, exposés, ...)

**Compétences évaluées :** C4.3 - C4.4

##### ☒ COURS DE TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

1h hebdomadaire

##### Objectifs

En complémentarité à l'ouverture et l'éclairage scientifique des sciences physiques, cet enseignement a pour objectif l'acquisition d'un bon sens et de connaissances techniques et technologiques élémentaires propres au design graphique et à l'édition. Il s'agit pour l'étudiant de développer sur ces deux premiers semestres, une sensibilité, une curiosité et une connaissance questionnée visant à comprendre les conditions de mise en œuvre d'un projet, ses contraintes et les possibilités des techniques mobilisées.

L'enjeu est aussi de permettre à l'étudiant d'intégrer progressivement ses connaissances à sa démarche de conception pour faire pleinement de la technologie un outil de création.

En complément, les projets menés dans le cadre du module techniques et savoir-faire (EC3.1 & EC7.1) permettront une expérimentation et une exploration concrète de certaines de ces techniques

##### Contenus

Pédagogie inductive faisant la part belle à l'observation, l'analyse, la recherche documentaire comme moyen d'entrée dans la connaissance théorique (étude de cas, collecte personnelle, recherche documentaire, veille technologique, constitution progressive d'un lexique technique...)

Mise en place de travaux dirigés en lien avec la démarche de projet.

Immersion concrète pendant une semaine de stage de découverte dans une entreprise, chez un imprimeur ou un atelier d'impression ou de façonnage spécifique en début de second semestre. Cette expérience permettra la mise en place de dispositifs pédagogiques spécifiques.

##### Acquisitions

- ◇ Savoir observer et analyser des outils de production et de fabrication.
- ◇ Identifier des matériaux ou techniques et leurs procédés de mise en œuvre par l'interaction des savoirs, de l'observation, de la déduction et de l'analyse.
- ◇ Préconiser et argumenter des solutions techniques aux projets développés en atelier de création.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Les productions et restitutions pourront être écrites ou orales. Évaluation sous forme de questions et d'application raisonnées des connaissances.

Évaluation des études de cas et recherches documentaires. Évaluation des connaissances au sein des projets d'atelier.

**Compétences évaluées :** C3.1 - C4.1 - C10.4 - C11.6 au S2.



## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE2 – UE6 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

#### SEMESTRES 1&2

#### EC 2.3 & EC 6.3 - OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

##### ✉ MODULE 1

CM - 1h hebdomadaire

(cours avec 45 étudiants issus des trois parcours)

##### Objectifs

La première année a pour objectif l'acquisition des concepts de base et la compréhension des outils de manipulation de l'image, du texte et des médias.

La compréhension des concepts associés aux pratiques des outils vise à l'autonomie de l'étudiant et à la construction de son sens critique et de sa curiosité.

##### Contenus

Acquisition des concepts de base de la programmation et la compréhension des outils de manipulation de l'image et du texte, et des médias.

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

##### Acquisition

- ◇ 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.

##### Évaluation

Évaluation ponctuelle, exposé oral.

**Compétences évaluées:** C.11 - C10.5

##### ✉ MODULE 2

TD - 2h hebdomadaires

##### Objectifs

Acquérir des connaissances de base à la production de documents graphiques numériques (images fixes ou animées). Investir les moyens numériques de façon exploratoire et créative. Gagner en autonomie dans l'utilisation des moyens numériques. Apprendre à maîtriser les fondamentaux des logiciels de PAO. Approfondir la maîtrise des outils numériques (vectoriel, bitmap, mise en page, de l'édition), leurs spécificités et leurs enjeux dans les processus créatifs du design graphique. Amorcer une écriture graphique à travers des micro-projets concrets, par le biais des outils de PAO.

##### Contenus

En lien avec l'UE 3 et l'UE7, ce module permettra de découvrir les outils numériques, leurs spécificités et leurs enjeux dans les processus créatifs du design graphique. L'apprentissage de notions essentielles à la démarche de projet s'intégrera aux outils techniques proposés pour permettre une vision d'ensemble dans une démarche de projet.

Les activités sensibiliseront également les étudiants à développer un regard technique aiguisé et une distance critique dans le domaine de l'identité et de l'édition.

##### Acquisitions

Semestre 1

- ◇ **Connaître** les propriétés physiques d'une image.
- ◇ **Comprendre** les différents espaces colorimétriques et les différences entre pixel et vectoriel.
- ◇ **Découvrir** les particularités d'un logiciel et l'articulation entre logiciel de mise en page, de traitement de l'image et de création vectorielle.
- ◇ **Découvrir** et réinvestir sous le prisme de la technique une culture graphique et éditoriale.
- ◇ **Les formats de fichiers**, d'images, de polices et leurs spécificités.

Semestre 2

- ◇ **Appréhender** la mise en page en lien avec l'édition : gérer la construction d'une grille de composition, respect des règles typographiques, mise en place de styles, pagination, etc.
- ◇ **Savoir** préparer un document pour l'impression : transversalité des logiciels pour gérer l'intégration de fichiers externes et dans différents formats.
- ◇ **Savoir** exporter un document sur les supports numériques.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation TP, exposés (notamment pour l'EC2.3), et sous différents formats et supports en fonction des projets en lien avec l'UE3 et l'UE7.

**Compétences évaluées:** C.6.2 - C11.2

#### EC 2.4 & EC 6.4 LANGUES VIVANTES

2h hebdomadaires

##### 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

Les contenus linguistiques seront adaptés aux besoins des étudiants et s'appuient 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 permettent 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 médiation à destination d'un public novice et/ou spécialisé.

##### Évaluation

Contrôle continu comprenant des devoirs sur table, des exposés et la participation orale

**Compétences évaluées:** C.2.2 - C.4.4

#### EC2.5 & EC6.5 - CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

1h hebdomadaire

##### Objectifs

Semestre 1 : Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat.

Semestre 2 : Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées.

Cet enseignement consiste à développer des concepts économiques et juridiques liés à la démarche de création d'entreprise, à caractériser le marché du design en France, d'en évaluer son poids et soulever les enjeux juridiques et économiques liés à la création d'un projet de design avec l'acquisition de notions relatives à la propriété intellectuelle.

##### Contenus

Le cours aborde des contenus à caractère notionnel grâce à l'observation et l'analyse de situations réelles et divers supports (documents juridiques, économiques, entretien avec des professionnels...). Le cours est articulé avec des études de cas issues du domaine et la réalisation de dossiers.

##### Les thèmes abordés :

- ◇ L'entreprise : unité de création de richesse et de redistribution.
- ◇ Le marché de l'entreprise : le marché du design.
- ◇ Typologie des structures juridiques et choix d'une structure.
- ◇ Les démarches de création d'entreprise.
- ◇ La propriété industrielle.
- ◇ La propriété littéraire et artistique.

##### Acquisitions

- ◇ **Se repérer** et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation,
- ◇ **Appréhender** les enjeux économiques, juridiques financiers et commerciaux des entreprises du secteur,
- ◇ **Communiquer** efficacement dans le cadre d'une relation professionnelle.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu : devoirs sur table, exposés, compte-rendu oral des travaux effectués, évaluation des dossiers réalisés.

**Compétences évaluées:** C.4.3 - C.5.4

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

### UE3 - UE7 / ATELIERS DE CRÉATION

#### SEMESTRES 1&2

#### EC3.1 & EC7.1 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

4h hebdomadaires

##### Objectifs

Découvrir et acquérir des techniques et savoir-faire. Réinvestissement et développement des techniques et des savoir-faire dans le cadre de la démarche de projet. Le cours s'articule autour de la pratique et de l'expérimentation de techniques variées issues des métiers du graphisme et de l'édition. Il convoque des savoir-faire appartenant au champ des métiers d'art et du design (différents procédés d'impression, reliure, gaufrage, découpe laser, etc.) et investit également des moyens numériques (vectoriel, bitmap, mise en page, etc.). Il s'agit d'acquérir ces techniques et de les réinvestir pour en faire des outils de création questionnant l'image, la typographie, le signe et l'édition. La maîtrise de ces savoir-faire offre la possibilité à l'étudiant de développer des processus créatifs qui interrogent le geste, le matériau, les supports ainsi que sa posture de designer graphique

##### Contenus

Les travaux pratiques permettent une transmission et une exploration par l'étudiant des gestes, savoir-faire et techniques. Ces outils et processus de fabrication sont réinvestis dans la mise en œuvre de projets. Atelier de découverte et d'exploration en effectif réduit (pas plus de 15 étudiants).

- ◇ Travaux pratiques en atelier et en salle informatique,
- ◇ Affichage et analyse collective,
- ◇ Remédiation et suivi individualisé,
- ◇ Workshop (suivant les projets de l'année).

##### Acquisitions

- ◇ **Découvrir et expérimenter** des outils et processus de fabrication fondamentaux de la pratique du design graphique.
- ◇ **Mettre en place une approche sensible** et exploratoire des outils.
- ◇ **Aborder** des techniques comme outils de conception et de réalisation.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation de réalisations, de projets et présentations orales et/ou écrites argumentées.

**Compétences évaluées:** C10.3 - C10.7 - C11.1 - C11.3

#### EC3.2 & EC7.2 - PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

4 h hebdomadaires

##### Objectifs

###### Semestre 1

Explorer et expérimenter des outils et des méthodes pour créer. Aiguiser son regard et éveiller la curiosité. Acquérir une méthodologie créative. Restitution argumentée écrite, graphique et orale.

###### Semestre 2

Définir les conditions d'existence d'un projet en mettant en place un processus créatif. Comprendre les bases de la formation d'un signe. Réussir à synthétiser une idée en une « image symbole ». Développer sa culture graphique dans le domaine de l'identité visuelle et de l'édition. Décliner une identité graphique sur différents supports. Assimiler les contraintes d'une charte graphique.

Le cours s'articule autour d'apprentissages permettant à l'étudiant de découvrir, de repérer puis de maîtriser les différentes phases d'un projet de création. Il met en place des méthodes de réflexion par le biais d'analyses, de références et par l'acquisition de techniques de création qui mènent progressivement les étudiants à la conceptualisation d'une démarche de projet de sa programmation jusqu'à sa réalisation. Des apports théoriques seront apportés en fonction des domaines et des notions abordées autour de la sémiologie et du langage spécifique inhérents à chaque projet (identité, édition, signe, typographie, ...).

##### Contenus

La pratique et mise œuvre du projet permet une transmission et une exploration par l'étudiant des outils et méthodes pour créer. Ces outils et processus méthodologiques sont réinvestis dans la mise en œuvre de projets.

- ◇ **Études de cas**, analyses en individuel ou en groupe (tables rondes),
- ◇ **Micro-projets** individuels et en groupe,
- ◇ **Remédiation** et suivi individualisé,
- ◇ **Workshop** (suivant les projets de l'année).

##### Acquisitions

- ◇ **Utiliser un langage formel et un vocabulaire spécifique** approprié aux domaines spécifiques, à un thème/environnement,
- ◇ **Expérimenter/conceptualiser** une recherche en maîtrisant la démarche de projet,
- ◇ **Composer**, présenter, valoriser et affirmer un parti-pris graphique,
- ◇ **Verbaliser**, argumenter, communiquer,
- ◇ **Apprendre à adopter une attitude autonome**, à prendre des initiatives, à gérer les échéances de rendus.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation de réalisations, de projets et présentations orales et/ou écrites argumentées.

**Compétences évaluées:** C3.1 - C8.1 - C8.3 - C10.1 - C10.2 - C10.3 - C10.4 - C11.2 - C11.3 - C11.4 - C11.5

#### EC3.3 & EC7.3 - COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

3h hebdomadaires

##### Objectifs

**Semestre 1:** initiation aux différents modes et codes de représentation nécessaires à un projet de communication. **Semestre 2:** mise en œuvre des outils de communication à des fins de présentations de projets

Corrélié à la pratique du projet, cet enseignement nourrira la mise en œuvre de celui-ci en permettant la réalisation de supports de médiation favorisant la valorisation des différentes étapes de la pensée qui conduisent une démarche de design graphique.

L'étudiant(e) devra être en mesure de communiquer explicitement à différents types de publics une démarche de projet en exploitant les règles essentielles de la composition (typographie, croquis didactiques et expressifs, hiérarchie de la mise en page).

L'utilisation d'un vocabulaire graphique permettra la réalisation de supports de médiation favorisant la lisibilité et la compréhension des choix d'exploration jusqu'au projet finalisé. Il s'agira également de consolider la maîtrise de notions fondamentales liées au discours tant à l'oral qu'à l'écrit pour affiner une posture critique..

##### Contenus

- ◇ Travaux pratiques d'analyse et synthèse des informations
- ◇ Mise en œuvre des modes de représentation conventionnels, et assimilation progressive d'outils de traduction appropriés aux projets,
- ◇ Ateliers de préparation d'expression orale,
- ◇ Débats critiques constructifs à des fins de remédiation.

##### Acquisitions

- ◇ **Collecter - analyser - interpréter** ce qui fait sens pour le commanditaire et le transférer dans une situation créative,
- ◇ **Faire évoluer une démarche** par des leviers de distanciation,
- ◇ **Maîtriser** le dessin de conception, la maquette comme outil, et les livrables de base recommandés dans le domaine du projet,
- ◇ **Rendre compte** et diffuser via un support matériel (planches, panneaux, lés) ou dématérialisé (projection statique ou numérique),
- ◇ **Communiquer** et argumenter ses intentions à l'oral.

##### Évaluations

L'étudiant(e) sera évalué(e) sous la forme d'un contrôle continu. Les productions seront exposées et évaluées en vue de l'acquisition des compétences visées.

**Compétences évaluées:** C1.1 - C2.1 - C4.4 - C5.2 - C7.1 - C8.2 - C9.3 - C10.6



## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

### UE4 - UE8 / PROFESSIONNALISATION

#### SEMESTRES 1&2

#### EC4.1 & EC8.1 - PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

1h hebdomadaire

##### Objectifs

La construction du parcours de l'étudiant se décline autour des objectifs suivants :

- ◇ Permettre une insertion professionnelle qualitative dans un domaine de création correspondant à son parcours.
- ◇ Permettre une poursuite d'études appropriée à chacun.

L'objectif général de cet enseignement sera de permettre à l'étudiant de développer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner un parcours à venir.

##### Contenus

- ◇ Suivi et validation des candidatures de stage
- ◇ Se familiariser avec le milieu professionnel
- ◇ Construction et aide à la détermination d'un parcours de poursuite d'études

##### Acquisitions

- ◇ **Identifier et situer les champs professionnels** potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.
- ◇ **Situer son rôle et sa mission** au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

##### Évaluation

Démarche d'enquête et d'information, ateliers d'analyse des pratiques, analyse de projets et situations professionnelles, retours d'expériences, approche des éco-systèmes du design graphique et plus largement du milieu entrepreneurial.

**Compétences évaluées:** C21 - C31 - C53 au S1. C31 - C33 - C61 au S2.

#### EC4.2 & EC8.2 STAGE

2 semaines - 70h au semestre 2

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours de l'année permettront plusieurs expériences.

**Le stage de 2 x 1 semaine** a pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte de contextes professionnels en lien avec les métiers du design graphique.

##### Objectifs généraux

- ◇ **Favoriser** une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire,
- ◇ **Observer** des savoirs et conditions propices à la définition du projet à élaborer au semestre 6 en nouant par exemple un partenariat fidèle entre l'entreprise et l'étudiant. Le maître de stage pourra être invité à la soutenance de projet comme conseiller scientifique,
- ◇ **Affiner** un projet professionnel qu'il s'agisse d'insertion à l'issue du DN MADE ou d'orientation pour une poursuite d'études.

##### Objectifs - Stage 1 (en lien avec l'EC6.2)

Prendre connaissance des différentes étapes de production et des procédés de fabrication intervenants en fin de chaîne graphique (pré-presse, impression, finitions, façonnages, etc.). Cette semaine d'observation peut s'effectuer dans une imprimerie (orientée offset ou tournée vers d'autres procédés d'impression), chez un façonnier (pour l'édition), dans un atelier de sérigraphie, de risographie, de typographie, etc.

##### Objectifs - Stage 2

Permettre d'initier l'étudiant à son futur métier en approfondissant ses connaissances formatives, en les croisant avec les réalités vécues dans une agence de communication, une maison d'édition ou chez un graphiste en free-lance.

Amener l'étudiant à prendre conscience des enjeux liés à l'exercice du métier de designer graphique et à comprendre comment s'articule l'intégralité d'un projet. Lui permettre également d'intégrer comment fonctionne une structure professionnelle.

##### Évaluation

Démarche d'enquête et d'information, analyse des pratiques, analyse de situations professionnelles, retour d'expériences... Présentations orales, supports de communication pour la recherche de stages.

**Compétences évaluées:** C6.1 - C9.2 - C11.6

## Année 2

**Les semestres 3 et 4** sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation.

L'étudiant construit son parcours en se déterminant vers un ou plusieurs domaines de création.

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE9 - UE13 / CULTURE ET HUMANITÉS

#### SEMESTRES 3 & 4

#### EC 9.1 & EC 13.1

### PHILOSOPHIE

1h hebdomadaire

#### 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 sociopolitique 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 design graphique. 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 lesquels : 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. Ponctuellement, pour les besoins de la transversalité, le cours peut prendre la forme de co-animation avec un enseignant issu d'une autre discipline (par exemple : lettres, culture des arts). 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. **Compétences évaluées :** C2.1 - C4.2 - C4.3 - C4.4

#### EC 9.1 & EC 13.1

### LETTRES

1h hebdomadaire

#### 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.

#### Contenus

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.

#### Acquisitions

##### 1 - Savoirs : cours théoriques et TD

##### Les outils de l'analyse de l'écrit et de l'oral

- ◇ Analyse de l'image fixe et mobile,
- ◇ Notions de linguistique, de sémantique et de sémiologie.

##### Communiquer

- ◇ Qualité et rigueur d'une langue française nuancée.

##### 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).

##### 2 - Savoir-faire

- ◇ Les techniques d'expression écrite et orale,
- ◇ Mise en œuvre des savoirs théoriques,
- ◇ Compétences d'analyse, de synthèse et mise en forme d'écrits de compte-rendu d'étude et d'argumentation.

##### 3 - Créativité : ateliers d'écriture

Exercices de création littéraire permettant l'affirmation, la justification de choix personnels, rendant compte d'un réinvestissement, d'une appropriation par l'invention.

#### 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. **Compétences évaluées :** C2.1 - C4.2 - C4.3 - C4.4

#### EC 9.2 - EC 13.2 - CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

2h hebdomadaires

#### Objectifs

La deuxième année sera plus spécialement consacrée à des approches thématiques ou techniques de l'histoire des métiers d'art et du design, de l'époque moderne à nos jours, et aux théories qui y sont liées. Les semestres 3 et 4 investissent les enjeux actuels des champs disciplinaires définissant les parcours. C'est au cours de cette deuxième année que sont abordés, plus dans le détail encore, les mouvements, tendances et écoles historiques. L'accent est mis sur les problématiques liées aux relations entre art, artisanat et industrie. Une partie des enseignements se focalise sur l'histoire spécifique de domaines, supports et techniques de création, en fonction de la spécialité, et ce afin de préparer la troisième année.

#### Contenus

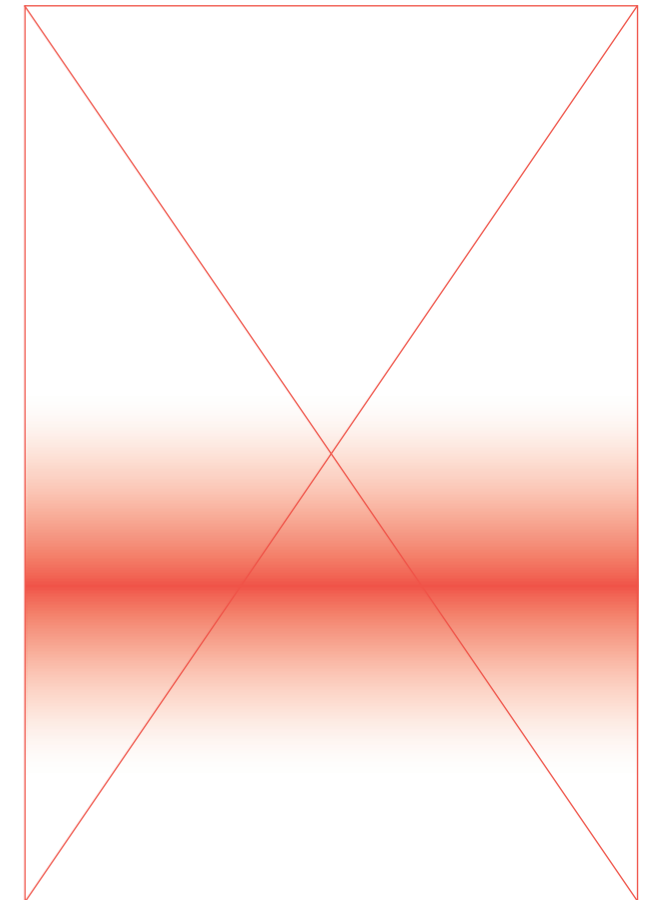
Le cours magistral permet d'aborder des thématiques ancrées dans l'actualité architecturale et dans l'environnement immédiat que constitue notamment la structure du Signe, Centre National du Graphisme à Chaumont et du Nouveau Relax, théâtre de Chaumont.

Le cours en TD permet d'apprendre à problématiser par la mise en tension de documents textuels et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents et de s'approprier les questionnements formulés à des fins créatives, orientés sur les spécificités de la mention graphisme et de la spécialité identité et édition.

#### Modalités d'évaluation

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

**Compétences évaluées :** C2.1 - C4.1 - C4.3



## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE10 - UE14 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

#### SEMESTRES 3 & 4

#### EC 10.1 & EC 14.1 - OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

##### ☒ HEURES CM

CM - 1h hebdomadaire

(cours avec 22 ou 23 étudiants issus des trois parcours)

##### Objectifs

L'approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.

- ◇ Le développement d'une démarche singulière par le biais des moyens et médiums.
- ◇ La conduite d'une exploration plastique (décomposer, déconstruire, fouiller, désarticuler, prolonger...) et l'exploiter dans différents domaines.
- ◇ Le développement d'une sensibilité pour construire une écriture fine et personnelle dans des domaines de prédilection.
- ◇ Le maintien d'un regard distancié, critique et réflexif, sur les expérimentations, l'affirmation des intentions, la sélection d'outils, la définition de méthodes pour singulariser ses réponses.

##### Contenus

Découverte et pratiques des outils d'expression fondamentaux, mise en place d'une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative: graphiques, plastiques, volumiques et spatiaux.

Les enseignements assurent une mise en dialogue de la production artistique et de création avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design dans une perspective d'approche pluridisciplinaire.

Les procédés fondamentaux d'expression et d'exploration créative font l'objet d'un apprentissage conduisant à la définition d'une écriture et posture personnelle: dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, médias, dans leur dimension physique comme analogique ou numérique. Travail d'observation, de simplification, par la ligne, la trame, la composition.

##### Acquisitions

- ◇ Développement d'une culture artistique
- ◇ Maîtrise de différentes techniques graphiques & plastiques
- ◇ Explorer, expérimenter, s'approprier
- ◇ Varier les pratiques et les outils
- ◇ Développer une sensibilité, un langage personnel
- ◇ Utiliser des repères et références pour enrichir ses pratiques.

##### Évaluation

Travaux individuels et/ou collectifs

**Compétences évaluées:** C3.2 - C9.1

##### ☒ HEURES TD

TD - 2h hebdomadaire

##### Objectifs

En prolongation et en complémentarité au module de CM, l'objectif du cours en TD à 15 étudiant(e)s est de pratiquer et d'approfondir la maîtrise des outils d'expression dans une démarche d'exploration créative au service de projets transférables et/ou transversaux aux ateliers de création et aux enjeux du design graphique et éditorial.

**Semestre 3:** Savoir solliciter les outils et moyens découverts en première année et les exploiter à travers les projets permettant l'expression ou l'exploration d'une idée: moyens et médiums graphiques, plastiques, photographiques et numériques sont abordés au cours des séquences et questionnés dans leur capacité expressive, plastique, sensible, sémantique.

**Semestre 4:** Vers une maîtrise et une affirmation d'une écriture graphique singulière et une autonomisation dans les apprentissages.

##### Contenus

Les cours sont essentiellement basés sur la recherche, l'expérimentation et des productions plus ou moins abouties. Les productions peuvent être aussi bien individuelles que collectives, mais des apports théoriques sont nécessaires aussi bien pour questionner les projets, enrichir le vocabulaire, élargir le champ de connaissances, approfondir les questionnements. Même si le temps en cours est principalement destiné à l'apprentissage, un travail en autonomie est indispensable (recherches, prolongation d'expérimentations ou utilisation de ressources externes, etc.). Des échanges écrits, graphiques et oraux (auto-évaluation, médiation individuelle, collective) sont également favorisés pour mobiliser la distance critique et l'autonomie à travers les projets.

##### Acquisitions

- ◇ Mettre en place une approche créative, sensible et exploratoire des outils
- ◇ Vers une expérimentation plastique et de recherches autonome
- ◇ Approfondir un ensemble de techniques, procédés, manipulations
- ◇ Ré-exploitation des références et repères pluridisciplinaires au service des projets
- ◇ Savoir communiquer ses intentions créatives (communication graphique et orale) et développer son esprit critique (Semestre 4)

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation des productions, séries de recherches, recherches documentaires et présentations orales et/ou écrites des projets.

**Compétences évaluées:** C9.1 - C10.2 - C10.3 - C10.6

#### EC 10.2 & EC 14.2

#### TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

##### ☒ COURS DE SCIENCES PHYSIQUES

CM - 1h hebdomadaire

##### 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 de projets 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 et 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.

##### Évaluation

Contrôle continu (devoirs sur table, participation orale, TP évalués, exposés, ...)

**Compétences évaluées:** C4.3 - C4.4

##### ☒ COURS DE TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

TD - 1h hebdomadaire

##### Objectifs

Enseignement qui comme en première année se positionne en complémentarité des apports et éclairages du cours de sciences physiques. Il réinvestit les acquis et permet l'approfondissement des spécificités autour des médias imprimés propres au design graphique et à l'édition afin de développer une connaissance questionnée des moyens technologiques et techniques visant à opérer des choix appropriés dans la démarche de projet.

Cet enseignement vise également à questionner ces aspects techniques et technologiques sous différents angles (usage - mémoire - pratique contemporaine - pratique éthique - prospective - développement durable...) qui pourront contribuer à devenir un point de départ au projet de diplôme de 3<sup>e</sup> année et permettre un point de vue éclairé et critique dans une future pratique professionnelle du design graphique.

##### Contenus

L'approche du cours privilégiera:

- ◇ Une alternance entre cours magistral et TD, en tant qu'apport technique selon les thématiques et projets d'atelier de création.
- ◇ Les études de cas, les investigations et les réflexions en groupes ou individuelles.

##### Acquisitions

- ◇ **Prospecter**, collecter, identifier, classer, analyser.
- ◇ **Identifier** les enjeux techniques d'une production de design graphique.
- ◇ **Transférer** ses connaissances et adapter les solutions afin d'articuler création et concrétisation.
- ◇ **Identifier** et convoquer les champs professionnels et les prestataires potentiellement en relation avec les besoins d'un projet.
- ◇ **Argumenter** et justifier des choix tant à l'écrit qu'à l'oral et investir un vocabulaire spécifique.

##### Évaluation

L'étudiant est évalué sous la forme d'un contrôle continu. Les productions et restitutions pourront être écrites, orales ou encore sous forme de réalisations, de prototypes, ou d'échantillonnages.

**Compétences évaluées:** C4.1 - C5.2 - C10.4

## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE10 - UE14 / MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

#### SEMESTRES 3 & 4

#### EC 10.3 & EC 14.3 - OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

TD - 2h hebdomadaires

##### Objectifs

- ◇ Connaissance des champs professionnels ciblés, veille culturelle et technologique,
- ◇ Développer la culture numérique de références en lien avec les cours de culture des arts, du design et des techniques,
- ◇ Savoir valoriser son travail à travers sa médiatisation et sa diffusion auprès des professionnels à travers les outils numériques.

##### Contenus

La 2<sup>e</sup> année s'articule sur un approfondissement des outils logiciels de création graphique et éditoriale explorés en première année. Cet enseignement vise aussi l'exploration du potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives métiers d'art & design. Il s'agit pour l'étudiant de saisir les potentialités créatives et d'identifier sa propre pratique au semestre 4 en vue de la 3<sup>e</sup> année.

Approfondissement des logiciels Adobe (Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects). Transversalité avec le cours de projet: les contenus sont orientés en fonction des besoins en médiation et en réalisation de document techniques des projets de conception en cours. Des micro-projets sont initiés afin d'amener l'étudiant à identifier et combiner les outils, à collaborer avec d'autres cours. Les modules suivants sont abordés :

- ◇ **Caractères** typographiques
- ◇ **Langages** du web
- ◇ **Image** animée
- ◇ **Illustration** numérique

##### Évaluation

L'étudiant est évalué sous la forme d'un contrôle continu. Des évaluations transversales peuvent être menées quand l'outil informatique est mobilisé pour réaliser des demandes et projets liés aux autres UE et EC.

**Compétences évaluées:** C1.1 - C6.2 - C11.2 + C7.2 au S4

#### EC 10.4 & EC 14.4 LANGUES VIVANTES

CM - 2h hebdomadaire

##### Objectifs

Il s'agit de poursuivre le travail entamé au cours des semestres 1 et 2 tout en donnant une orientation plus professionnelle dans le domaine de l'art et du design. 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

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 offres d'emploi, 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,
- ◇ **Rédiger** un CV, une lettre de motivation en vue de la recherche de stages à l'étranger,
- ◇ Simulations d'entretiens d'embauche.

##### Évaluation

Contrôle continu (devoirs sur table ; exposés ; participation orale...). Les évaluations sont regroupées en trois catégories, pour générer trois évaluations par semestre :

- ◇ Évaluations de compétences linguistiques (grammaire, vocabulaire, phonologie),
- ◇ Évaluations de compréhension (orale et/ou écrite)
- ◇ Évaluations d'expression (orale et/ou écrite)

**Compétences évaluées:** C2.2 + C4.4 au S4

#### EC10.5 & EC14.5 - CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

TD - 1h hebdomadaire

##### Objectifs

Étude de cas et élaboration de projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques  
Les enjeux juridiques et économiques de l'activité professionnelle en lien avec les métiers du design graphique sont abordés. Il s'agit de caractériser la dimension juridique des activités professionnelles en abordant la formation d'un contrat et ses effets, de connaître l'action en justice et son organisation. Un intérêt particulier est porté à la propriété littéraire et artistique (les droits d'auteur). Cet enseignement est complété par l'acquisition de connaissances sur l'aspect financier des activités professionnelles.

##### Contenus

Le cours aborde des contenus à caractère notionnel grâce à l'observation et l'analyse de situations réelles des secteurs professionnels de la spécialité et divers supports (documents juridiques, économiques, entretien avec des professionnels...). Le cours est articulé avec des études de cas issues du domaine et la réalisation de dossiers.

##### Les thèmes abordés :

- ◇ Le statut de salarié de droit privé,
- ◇ L'organisation judiciaire en France,
- ◇ Les contrats en propriété littéraire et artistique,
- ◇ Les droits d'auteur,
- ◇ L'offre commerciale de l'entreprise, du devis à la facturation.

##### Acquisitions

- ◇ Se repérer dans l'environnement économique et juridique de l'organisation,
- ◇ Comprendre le cadre d'une activité professionnelle,
- ◇ Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu: devoirs sur table, exposés, compte-rendu oral des travaux effectués, évaluation des dossiers réalisés.

**Compétences évaluées:** C4.2 au S3 - C4.1 au S4



## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

### UE11 - UE15 / ATELIERS DE CRÉATION

#### SEMESTRES 3 & 4

#### EC11.1 & EC15.1 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

3h hebdomadaires

##### Objectifs

- ◇ Sélectionner, exploiter et maîtriser des procédés techniques découverts en 1<sup>e</sup> année (procédés d'impression, graphisme et dessin, sérigraphie, photographie, reliure...) permettant de donner du sens à une démarche de recherche créative.
- ◇ Investir des procédés techniques variés.
- ◇ Maîtriser des procédés et des savoir-faire spécifiques.
- ◇ Opérer des choix adaptés.
- ◇ Engager une attitude exploratoire, réflexive et critique pour faire évoluer les différents projets.
- ◇ Donner du sens à une démarche de recherche créative d'un point de vue technique.

##### Contenus

Approfondissement des techniques éprouvées en 1<sup>e</sup> année ou découverte de nouveaux procédés techniques.

Convocation des techniques mises en œuvre au service des projets menés en cours d'outils d'expression et d'exploration ou de pratique et mise en œuvre du projet...

Les techniques et savoir-faire se feront sous formes d'ateliers spécifiques ou articulés aux projets en lien avec le cours de pratique et mise en œuvre du projet, comme par exemple un atelier d'initiation à la création typographique et un atelier d'initiation à la création numérique digitale et un atelier de motion design. Les différentes techniques abordées seront au service du développement d'un langage graphique riche et personnel :

- ◇ La typographie,
- ◇ La photographie,
- ◇ Les prototypages numériques,
- ◇ Le motion design,
- ◇ La découpe et gravure laser.

##### Acquisitions

- ◇ **Découvrir** et expérimenter des outils et processus de fabrication fondamentaux de la pratique du design graphique.
- ◇ **Mettre en place** une approche sensible et exploratoire des outils.
- ◇ **Aborder** des techniques comme outils de conception et de réalisation.

##### Évaluation

L'étudiant est évalué sous la forme d'un contrôle continu. Les productions et restitutions pourront être écrites, orales ou encore sous forme de réalisations de prototypes, ou d'échantillonnages.

**Compétences évaluées :** C91 - C9.3 - C10.7

#### EC11.2 & EC15.2 - PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

5h hebdomadaires

##### Objectifs

- ◇ Approfondir les méthodes de création liées au champ du design graphique, de la communication visuelle et de l'édition.
- ◇ Comprendre et définir clairement les conditions d'existence d'un projet en mettant en place un processus créatif jusqu'à ses aboutissements.
- ◇ Affirmer un regard critique et approfondir les connaissances et l'exploration du champ actuel liés aux différentes pratiques du design graphique.
- ◇ Approfondir et de savoir utiliser sa culture graphique notamment dans le domaine de l'identité visuelle et de l'édition.
- ◇ Exploiter une méthodologie créative à des fins de finalisation aux regard de demandes précises fictives ou réelles.
- ◇ En s'appuyant sur des bases de la formation, élargir et synthétiser une ou plusieurs idées d'une restitution graphique communicante, efficace et répondant aux critères attendus suivant les contraintes des demandes.
- ◇ Décliner et finaliser une identité visuelle en questionnant différents supports en sachant déterminer les différents aspects et les besoins éventuels d'un commanditaire.
- ◇ Restituer une argumentation écrite, graphique et orale.

Le cours s'articule autour d'apprentissages permettant à l'étudiant d'approfondir les acquis explorés et élaborés au cours de la 1<sup>e</sup> année. Une partie de l'enseignement est orientée sur des questionnements autour de l'identité visuelle et de l'édition où les démarches créatives interrogent la transmission de contenus textuels et/ou iconographiques avec le lecteur-usager.

Afin de maîtriser les différentes phases d'un projet de création, individuellement et/ou de manière collective les étudiants :

- ◇ **Analysent** les contextes et les besoins afin d'enrichir les connaissances et d'aiguiser leur regard dans le domaine du design graphique. Pour cela, des apports théoriques et des analyses de l'existant sont menés en fonction des domaines et des notions abordées autour de la sémiologie et du langage spécifique inhérent à chaque projet (identité, édition, signe, typographie, ...).
- ◇ **Proposent** des hypothèses créatives, lors de la phase de conception jusqu'à la réalisation en fonction des projets et des besoins. Les méthodes de réflexion et de création par le biais d'analyses, de références permettront l'acquisition de techniques de création ainsi qu'une distance critique aiguisée.

#### EC11.3 & EC15.3 - COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

2h hebdomadaires

##### Objectifs

En lien avec la pratique et mise en œuvre du projet, la communication et la médiation du projet se concentre sur la communication claire d'une démarche de projet et des différentes étapes qui la constituent. Ce qui sous-entend explicitement une aptitude à affiner sa posture critique au sein même des projets. Pour exprimer clairement sa démarche, l'étudiant sera en mesure de communiquer oralement en utilisant une posture et une attitude adaptée aux différents publics, un vocabulaire spécifique.

L'étudiant(e) sera aussi capable de proposer des écrits, productions graphiques et personnelles permettant de synthétiser ou de développer les démarches (selon les besoins) et de clarifier le propos. Il devra être capable d'exposer l'ensemble de ses démarches, recherches jusqu'à la finalisation, à travers une micro-organisation scénographique.

##### Contenus

Travaux pratiques d'analyses et de productions de supports graphiques lisibles.  
Scénographie et mise en scène de projet collectif et individuel.  
Ateliers de préparation d'expression orale.  
Débats critiques constructifs à des fins de remédiation.

##### Acquisitions

- ◇ **Repérer** et interpréter tout ce qui fait sens dans une situation de communication,
- ◇ **Maîtriser** les différents modes de communication visuelle,
- ◇ **Organiser** sa réflexion,
- ◇ **Communiquer** et argumenter son projet,
- ◇ **Engager** un discours construit et savoir utiliser un vocabulaire spécifique adapté.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Les productions seront exposées et évaluées en vue de l'acquisition des compétences visées.

**Compétences évaluées :** C11 - C2.1 - C4.4 - C7.1 - C8.2 - C9.2 - C9.3 - C11.4 + C4.2 au S4.

- ◇ **Optimisent** leurs acquis afin de prendre en charge la conceptualisation d'une démarche de projet de sa programmation pouvant questionner des besoins et contraintes spécifiques à travers une approche expérimentale par le biais de différentes matérialités, support imprimés et/ou numériques.
- ◇ En lien avec l'EC11.3 & EC15.3 communication et médiation du projet, l'étudiant est amené à communiquer son projet de manière claire et structurée. Ces différentes approches permettent d'acquérir une démarche de projet autonome, méthodologique et polyvalente.

##### Contenus

- ◇ Étude de cas, analyse et développement du projet individuel ou en groupe.
- ◇ Micro-projets et projets individuels ou en groupe.
- ◇ Remédiation et suivi individuel.
- ◇ Des sorties culturelles locales ou régionales pourront être également organisées faisant lien et cohérence aux différents projets pédagogiques envisagés.
- ◇ Un workshop avec un professionnel sera mené chaque année suivant les propositions éventuelles mises en place par les enseignants et/ou les propositions faites par l'établissement, la ville de Chaumont, ou autre.

##### Acquisitions

- ◇ **S'informer**, collecter et réapproprié des connaissances et recherches,
- ◇ **S'approprié** des méthodes créatives,
- ◇ **Expérimenter** des recherches en maîtrisant la démarche de projet,
- ◇ **Être capable** de faire des choix, d'argumenter son projet.
- ◇ **Communiquer** clairement et lisiblement un projet et sa démarche,
- ◇ **Adopter une attitude** autonome, curieuse et généreuse dans les démarches.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation de réalisations, de projets et présentations orales et/ou écrites argumentées individuellement ou en groupe.  
**Compétences évaluées :** C4.4 - C10.1 - C10.2 - C10.3 - C10.4 - C10.5 - C10.6 - C10.7 - C11.1 - C11.2 - C11.3 - C11.4 - C11.5 - C11.6 + C8.3 en S4.



## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

### UE11 – UE15 / ATELIERS DE CRÉATION

SEMESTRES 3 & 4

#### EC11.4 & EC15.4 - DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

##### Objectifs

Engager l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet principalement pour amorcer et anticiper les besoins engagés en 3<sup>e</sup> année. Les étudiants auront l'occasion d'aborder en corrélation les méthodes, outils techniques et théoriques de la mention et des spécialités.

Les méthodes de recherche prévoient un dialogue intime entre les savoir-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles, la projection d'idées en design, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines. La résolution de celles-ci passe par la pratique et l'expérimentation aussi bien que par la théorie et la mise en perspective d'une culture riche et variée capable de nourrir le vocabulaire expérimental et plastique que développeront les étudiants.

##### Contenu général

À travers l'analyse écrite, graphique et/ou orale de références, la découverte et la pratique de méthodologies propres à la spécialité, l'étudiant fait preuve de distance et amorce une réflexion qu'il verbalise sous différentes formes et supports ; restitution écrites graphiques et/ou orales.

##### HEURES CM

CM 1h hebdomadaire

##### Contenus

Le cours est centré sur l'acquisition d'une culture dans les domaines du design et un approfondissement des méthodes d'analyses. Des exercices écrits et oraux, réalisés seul ou en groupe, interdisciplinaires ou non, doivent permettre à l'étudiant de rendre compte de sa réflexion et parfois, de la partager avec les étudiants des autres spécialités. Ce cours interdisciplinaire est en effet aussi l'occasion de croiser les méthodes, les expériences des différentes spécialités. Il alterne entre des apports, des exercices qui concernent la spécialité de l'étudiant et une ouverture à une culture plus large sur des projets et des pratiques contemporaines issus du design ou de l'art contemporain.

##### Acquisitions

- ◇ **Analyser** les choix de designers en prenant en compte l'ensemble des paramètres liés aux projet,
- ◇ **Synthétiser** et hiérarchiser les analyses orales et écrites,
- ◇ **Mobiliser** et sélectionner des références pour nourrir, structurer et nuancer sa réflexion autour de thèmes données ou choisis,
- ◇ **Développement** de la mobilité intellectuelle : transposer des solutions apportées dans un domaine de design à sa propre spécialité.

##### HEURES TD

TD 1h hebdomadaire

##### Contenus

Le cours s'articule entre apports théoriques et exercices pratiques où l'étudiant est mobilisé seul ou en groupe à engager, verbaliser et faire évoluer une réflexion. Progressivement l'étudiant mobilise et engage une posture de recherche qui s'affirme surtout en semestre 4.

Des apports théoriques, méthodologiques et autres supports pédagogiques spécifiques à la spécialité aident l'étudiant(e) à mobiliser et à mener une réflexion autonome, émergente et grandissante.

##### Acquisitions

- ◇ **Analyser** et faire preuve de recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer les productions,
- ◇ **Échanger** et à mobiliser une distance critique de manière individuelle ou collective,
- ◇ **Mobiliser** une culture des références au service d'une réflexion grandissante,
- ◇ **Découverte**, mise en place et application d'outils et méthodologies solides.

##### Évaluation

L'étudiant sera évalué sous la forme d'un contrôle continu. Évaluation de réalisations, restitutions et présentations orales et/ou écrites argumentées individuellement ou en groupe.

**Compétences évaluées :** C2.1 - C3.1 - C4.2 - C4.3 - C4.4 - C6.2 - C9.3

## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

### UE12 – UE16 / PROFESSIONNALISATION

SEMESTRES 3 & 4

#### EC12.1 & EC16.1 - PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

1h hebdomadaire

##### Objectifs

Les stages effectués au semestre 2, auront fait l'objet d'une observation active au sein de domaines professionnels spécifiques et permettront à l'étudiant :

- ◇ Une détermination et une construction éclairée d'un parcours structuré par l'approfondissement d'une analyse des fonctionnements des métiers du design graphique ainsi que les liens et les porosités des différents métiers en lien avec le domaine.
- ◇ Une autonomie plus efficace dans les recherches du stage professionnel d'une durée de 12 à 16 semaines et l'élaboration de ses choix d'orientation par une construction progressive de son parcours.

##### Contenus

- ◇ Restitution écrites et orales des retours d'expériences
- ◇ Participation et compte rendu aux conférences, visites et rencontres avec des intervenants professionnels
- ◇ Construction et aide à la détermination d'un parcours de poursuite d'études
- ◇ Suivi et validation des candidatures de stage en milieu professionnel.

##### Acquisitions

- ◇ **Enrichir** ses connaissances au regard des différents secteurs d'activités pour créer une culture personnelle dans le domaine du design graphique,
- ◇ **Amorcer** son profil professionnel et une démarche personnelle par un accompagnement dans sa recherche de stage,
- ◇ **Situer** et affirmer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour améliorer la recherche des objectifs professionnels et préparer son parcours de poursuite d'études.

##### Évaluation

Démarche d'enquête, d'information et retours d'expériences, rapport de stage.

Compte rendu d'interventions, de visites, de conférences CV, portfolio, lettre de motivation, timeline.

**Compétences évaluées :** C3.1 - C3.3 - C5.3 - C6.1 - C8.1 - C9.2

#### EC12.2 & EC16.2 STAGE

12 à 16 semaines au semestre 4.

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, l'étudiant effectuera un stage professionnel au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation.

##### Objectifs

- ◇ **Savoir adopter une posture professionnelle** pour mener une recherche de stage de manière cohérente et approfondie.
- ◇ **Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels** variés qu'offrent les secteurs du design d'espace, qu'ils relèvent de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes) en France ou à l'étranger.
- ◇ **Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle** et affiner son projet d'orientation.
- ◇ **Observer des savoirs et savoir-faire**, conditions propices à la définition du projet à élaborer au semestre 6.

##### Contenus

- ◇ Découverte du milieu professionnel dans le domaine du design d'espace
- ◇ Tutorat, visites d'entreprises, d'agence, et de studio de design.
- ◇ Rencontres et échanges avec des professionnels.
- ◇ Conception de supports d'auto promotion : CV et lettre de motivation, book personnel.
- ◇ Préparation d'un entretien téléphonique et/ou présentiel

##### Acquisitions

Il s'agira de développer des méthodes de travail individuel et collectif dans la recherche d'informations concernant le milieu professionnel. L'étudiant devra acquérir de l'autonomie dans la collecte d'informations, analyser et rendre compte de situations professionnelles et pratiques, liées au domaine du design d'espace.

##### Évaluation

Évaluation des compte rendus des recherches et/ou d'intervention et des rapports de stage. Démarche d'enquête et d'information. Ateliers d'analyse des pratiques, analyse de projets et situations professionnelles, retours d'expériences. Approfondissement des connaissances des éco-systèmes du design graphique et plus largement du milieu entrepreneurial.

**Compétences évaluées :** C3.1 - C3.3 - C5.3 - C6.1 - C8.1 - C9.2

# Année 3

*Les semestres 5 et 6 se concentrent sur le perfectionnement professionnel. L'étudiant se détermine pour un champ professionnel spécifique, fort de l'ensemble des compétences acquises tout au long du cursus. Celles-ci lui permettent de mettre à profit ses maîtrises techniques pour orienter son travail vers une recherche créative personnelle et innovante.*

*Le projet professionnel est l'aboutissement de son parcours. Il lui permet de faire le choix d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études vers un niveau 7.*

## ENSEIGNEMENT LE MÉMOIRE SEMESTRE 5

Les derniers semestres de la formation DN MADe sont consacrés à l'élaboration d'un mémoire et d'un projet finalisant l'obtention du diplôme. Un travail de prospection avec une posture active et autonome sont précisément attendus à ce stade de la formation. L'ensemble des enseignements s'articulent donc principalement autour de ce projet de diplôme.

### ◆ LE MÉMOIRE LIÉ AU PROJET

Le mémoire comporte une thématique et une problématique issus d'un intérêt et d'un questionnement personnel aux regards des enjeux actuels liés à l'univers de « l'image ».

Le semestre 5 se focalise sur l'organisation des chapitres, la rédaction du contenu, la mise en page et l'impression de l'édition de ce mémoire jusqu'à fin janvier où une soutenance orale permet d'envisager la perspective du projet à venir, de conclure et de valider cette demande en vue de l'obtention du diplôme. Le mémoire se prépare et est soutenu durant le semestre 5. Le mémoire est une production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle liée à la création dans les champs des métiers d'art et du design, et plus particulièrement du domaine de création conduisant le projet.

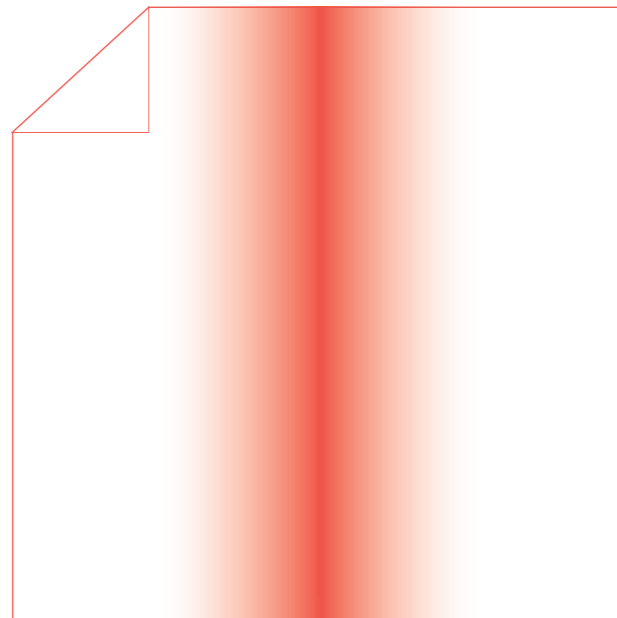
Le mémoire démontre une exigence de réflexion et de méthodologie, ancrée dans une contemporanéité à partir d'une question clairement établie dans un champ des métiers d'art et/ou du design. Il s'agit d'un travail individuel articulé à un projet final mené seul ou en groupe. Le mémoire a pour objectif de sensibiliser à la fois à la recherche et à sa valorisation.

À ce titre son format et sa structuration doivent être caractéristiques du domaine des métiers d'art & design et cela dans une forme limitative. Les normes de publication et les modalités devront évoluer au regard de l'actualité dans ce domaine. Le mémoire est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury.

### Évaluation ponctuelle

Le mémoire est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury.

**Compétences évaluées:** Compétences du bloc 3 - C31 - C32 - C33



## ENSEIGNEMENT LE PROJET SEMESTRE 6

### ◆ LE PROJET DE DIPLÔME

À la suite de cette première épreuve l'étudiant est amené à se questionner sur un projet de recherche de Design graphique orienté vers des choix personnels, issus de questionnements relatifs au mémoire et d'un commanditaire fictif ou non.

Le projet final est présenté à l'issue du semestre 6, sous la forme d'une exposition de la sélection de travaux de recherches et de finalisation et approfondi par une soutenance orale permettant de valoriser l'étendue des intentions, des approches expérimentales et des maquettes de prototypes.

Le projet vise l'acquisition de réflexes d'organisation d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec les métiers visés. Le projet concentre création, recherche et développement, qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse du portfolio ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'étude, ce projet démontre les capacités de l'étudiant à :

- ◆ **Révéler** un profil créatif,
- ◆ **Définir un positionnement** en tant que créateur de formes, de fonctions, d'artefact(s),
- ◆ **Affirmer** une position engagée dans les champs de la création (métiers d'art et/ou design),
- ◆ **Identifier** un problème pour lequel les métiers d'art et le design peuvent apporter une panoplie de solutions,
- ◆ **Définir** les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production de maquettes, de prototypes et d'échantillonnages,
- ◆ **Développer** une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'une démarche de création, d'un processus créatif,
- ◆ **Exposer**, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre.
- ◆ **Présenter** au sein d'une production textuelle aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation factuelle de tout un processus,
- ◆ **Construire, développer et médiatiser** un processus de création.

### Évaluation ponctuelle

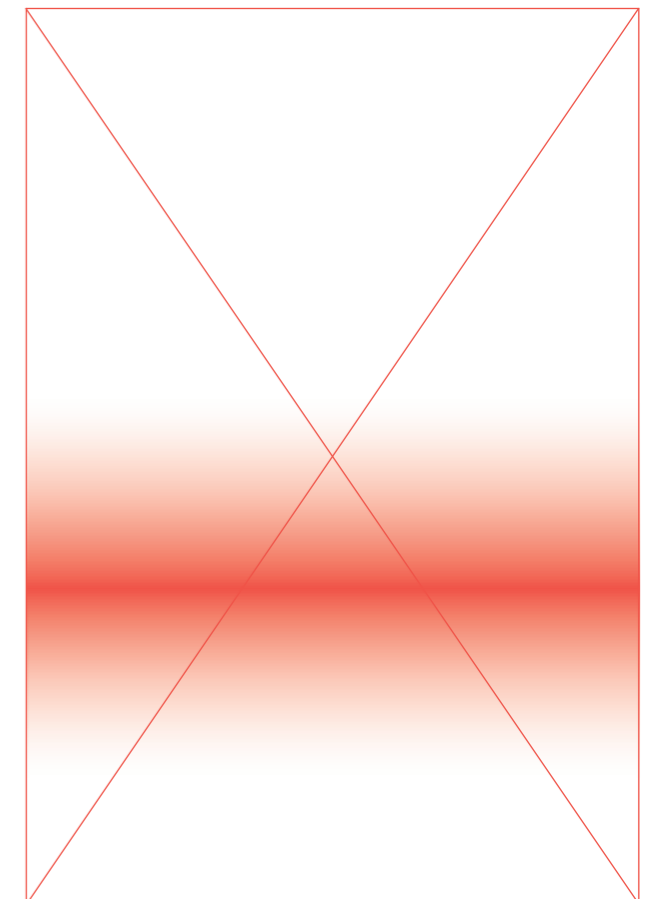
Le projet de diplôme est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury. Sa soutenance peut être publique avec accord du candidat.

Le projet peut articuler des thèmes d'études connexes et être élaboré en équipe dans le but de conjuguer des savoirs, compétences et sensibilités. Les projets collaboratifs menés lors pourront être présentés et soutenus en équipe, mais ils feront l'objet d'une évaluation individuelle.

**Compétences évaluées:** Compétences du bloc 11 - C11.1 - C11.2 - C11.3 - C11.4 - C11.5 - C11.6



**Les UE 19 et 23** (voir maquette pédagogique de 3e année en annexes) **sont validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet de diplôme. Le contexte de réalisation et les performances attendues de ces épreuves ponctuelles sont définis par le référentiel de formation.**





## ANNEXES

### ◇ MAQUETTE PÉDAGOGIQUE DE PREMIÈRE ANNÉE

| <b>S1 DÉCOUVERTE - ACQUISITION DES FONDAMENTAUX</b> |  |            |       |       |
|---|--|------------|-------|-------|
| <b>S2 UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS</b>                    |  | Présentiel |       |       |
| Enseignements génériques                            |  | CM         | TD/TP | Total |
| Humanités & cultures                                |  | 4          | 1     | 5     |
| UE1<br>UE5  | EC1.1 - EC5.1 - Humanités<br>Culture & expression - Lettres            | 1          |       | 2     |
|   | EC1.1 - EC5.1 - Humanités<br>Philosophie, sociologie & esthétique      | 1          |       |       |
|   | EC1.2 - EC5.2 - Culture des Arts, du design & des techniques           | 2          | 1     | 3     |
| Enseignements transversaux                          |  | CM         | TD/TP | Total |
| Méthodologie, techniques et langues                 |  | 7          | 6     | 13    |
| UE2<br>UE6  | EC2.1 - EC6.1 - Outils d'expression & d'exploration créative           | 2          | 3     | 5     |
|   | EC2.2 - EC6.2 - Technologie et matériaux<br>Sciences physiques         | 1          |       |       |
|   | EC2.2 - EC6.2 - Technologie et matériaux<br>Technologie de fabrication |            | 1     | 2     |
|   | EC2.3 - EC6.3 - Outils et langages numériques                          | 1          | 2     |       |
|   | EC2.4 - EC6.4 - Langues vivantes                                       | 2          |       | 2     |
|   | EC2.5 - EC6.5 - Contextes économiques & juridiques                     | 1          |       | 1     |
| Enseignements pratiques & professionnels            |  | CM         | TD/TP | Total |
| Atelier de création                                 |  | 7          | 6     | 13    |
| UE3<br>UE7  | EC3.1 - EC7.1 - Techniques et savoir-faire                             |            | 4     | 4     |
|   | EC3.2 - EC7.2 - Pratique & mise en œuvre du projet                     | 1          | 4     | 5     |
|   | EC3.3 - EC7.3 - Communication & médiation du projet                    | 1          | 1     | 2     |
| Professionnalisation                                |  | 1          |       | 1     |
| UE4<br>UE8  | EC4 - EC8 - Parcours de professionnalisation<br>& poursuite d'étude    | 1          |       | 1     |
| TOTAL hebdomadaire                                  |  |            |       | 30    |
| TRAVAIL EN AUTONOMIE                                |  |            |       | 15    |

### ◇ MAQUETTE PÉDAGOGIQUE DE DEUXIÈME ANNÉE

| <b>S3 APPROFONDISSEMENT - SPÉCIALISATION</b> |   |            |       |       |
|--|---|------------|-------|-------|
| <b>S4 UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS</b>             |   | Présentiel |       |       |
| Enseignements génériques                     |   | CM         | TD/TP | Total |
| Humanités & cultures                         |   | 3          | 1     | 4     |
| UE9<br>UE13                                  | EC9.1 - EC13.1 - Humanités<br>Culture & expression - Lettres              | 1          |       | 2     |
|  | EC9.1 - EC13.1 - Humanités<br>Philosophie, sociologie & esthétique        | 1          |       |       |
|  | EC9.2 - EC13.2 - Culture des Arts, du design & des techniques             | 1          | 1     | 2     |
| Enseignements transversaux                   |   | CM         | TD/TP | Total |
| Méthodologie, techniques et langues          |   | 5          | 5     | 10    |
| UE10<br>UE14                                 | EC10.1 - EC14.1 - Outils d'expression & d'exploration créative            | 1          | 2     | 3     |
|  | EC10.2 - EC14.2 - Technologie et matériaux<br>Sciences physiques          | 1          |       |       |
|  | EC10.2 - EC14.2 - Technologie et matériaux<br>Technologie de fabrication  |            | 1     | 2     |
|  | EC10.3 - EC14.3 - Outils et langages numériques                           |            | 2     |       |
|  | EC10.4 - EC14.4 - Langues vivantes  | 2          |       | 2     |
|  | EC10.5 - EC14.5 - Contextes économiques & juridiques                      | 1          |       | 1     |
|  | Enseignements pratiques & professionnels                                  |            | CM    | TD/TP |
| Atelier de création                          |   | 2          | 10    | 12    |
| UE11<br>UE15                                 | EC11.1 - EC15.1 - Techniques et savoir-faire                              |            | 3     | 3     |
|  | EC11.2 - EC15.2 - Pratique & mise en œuvre du projet                      |            | 5     | 5     |
|  | EC11.3 - EC15.3 - Communication & médiation du projet                     | 1          | 1     | 2     |
|  | EC11.4 - EC15.4 - Démarche de rech. en lien avec la pratique<br>de projet | 1          | 1     | 2     |
| Professionnalisation                         |   | 1          |       | 1     |
| UE12<br>UE16                                 | EC12 - EC16.1 - Parcours de professionnalisation<br>& poursuite d'étude   | 1          |       | 1     |
|  | EC16.1 - Stage de 12 à 16 semaines  |            |       |       |
| TOTAL hebdomadaire                           |   |            |       | 27    |
| TRAVAIL EN AUTONOMIE                         |   |            |       | 18    |



### ◇ MAQUETTE PÉDAGOGIQUE DE TROISIÈME ANNÉE

| <b>S5 PERFECTIONNEMENT - PROJET</b>      |  |            |       |       |
|--|--|------------|-------|-------|
| UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS                   |  | Présentiel |       |       |
| Enseignements génériques                 |  | CM         | TD/TP | Total |
| Humanités & cultures                     |  |            | 2     | 2     |
| UE17                                     | EC17.1 - Humanités   |            | 1     | 1     |
|  | EC17.2 - Culture des Arts, du design & des techniques                        |            | 1     | 1     |
| Enseignements transversaux               |  | CM         | TD/TP | Total |
| Méthodologie, techniques et langues      |  |            | 7     | 7     |
| UE18                                     | EC18.1 - Outils d'expression & d'exploration créative                        |            | 2     | 2     |
|  | EC18.2 - Technologie et matériaux  |            | 1     | 1     |
|  | EC18.3 - Outils et langages numériques                                       |            | 1     | 1     |
|  | EC18.4 - Langues vivantes  |            | 2     | 2     |
|  | EC18.5 - Contextes économiques & juridiques                                  |            | 1     | 1     |
| Enseignements pratiques & professionnels |  | CM         | TD/TP | Total |
| Atelier de création                      |  | 4          | 10    | 14    |
| UE19                                     | EC19.1 - Techniques et savoir-faire  |            | 3     | 3     |
|  | EC19.2 - Pratique & mise en œuvre du projet                                  |            | 5     | 5     |
|  | EC19.3 - Communication & médiation du projet                                 | 2          | 1     | 3     |
|  | EC19.4 - Démarche de rech. en lien avec la pratique de projet                | 2          | 1     | 3     |
| Professionnalisation                     |  | 1          |       | 1     |
| UE20                                     | EC20 - Parcours de professionnalisation & poursuite d'étude                  | 1          |       | 1     |
|  | EC20.2 - Stage - Rapport d'activité du stage & mutualisation des compétences |            |       |       |
| TOTAL hebdomadaire                       |  |            |       | 24    |
| TRAVAIL EN AUTONOMIE                     |  |            |       | 20    |

| <b>S6 PERFECTIONNEMENT - PROJET</b>      |   |            |       |       |
|--|---|------------|-------|-------|
| UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS                   |   | Présentiel |       |       |
| Enseignements génériques                 |   | CM         | TD/TP | Total |
| Humanités & cultures                     |   |            | 1     | 1     |
| UE21                                     | EC21.1 - Humanités  |            | 0,5   | 0,5   |
|  | EC21.2 - Culture des Arts, du design & des techniques   |            | 0,5   | 0,5   |
| Enseignements transversaux               |   | CM         | TD/TP | Total |
| Méthodologie, techniques et langues      |   |            | 6     | 6     |
| UE22                                     | EC22.1 - Outils d'expression & d'exploration créative   |            | 1     | 1     |
|  | EC22.2 - Technologie et matériaux   |            | 1     | 1     |
|  | EC22.3 - Outils et langages numériques  |            | 1     | 1     |
|  | EC22.4 - Langues vivantes   |            | 2     | 2     |
|  | EC22.5 - Contextes économiques & juridiques   |            | 1     | 1     |
| Enseignements pratiques & professionnels |   | CM         | TD/TP | Total |
| Atelier de création                      |   | 4          | 12    | 16    |
| UE23                                     | EC23.1 - Techniques et savoir-faire   |            | 3     | 3     |
|  | EC23.2 - Pratique & mise en œuvre du projet   |            | 7     | 7     |
|  | EC23.3 - Communication & médiation du projet  | 2          | 1     | 3     |
|  | EC23.4 - Démarche de rech. en lien avec la pratique de projet                                 | 2          | 1     | 3     |
| Professionnalisation                     |   | 1          |       | 1     |
| UE24                                     | EC24.1 - Parcours de professionnalisation & poursuite d'étude                                 | 1          |       | 1     |
|  | EC24.2 - Stage de pré-professionnalisation possible en lien avec le projet personnel - 2 mois |            |       |       |
| TOTAL hebdomadaire                       |   |            |       | 24    |
| TRAVAIL EN AUTONOMIE                     |   |            |       | 20    |





## ◇ TABLEAU DES COMPÉTENCES

N° de fiche  
RNCP36943

| BLOCS COMMUNS À L'ENSEMBLE DES MENTIONS DE DN MADe   |  |
|--|--|
| <b>Bloc 1 – Utiliser les outils numériques de référence</b>  |  |
| 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. |
| <b>Bloc 2 – S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère</b>         |  |
| 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.   |
| <b>Bloc 3 – Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel</b>  |  |
| C3.1   | Désigner les ressources, mettre en œuvre 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.   |
| <b>Bloc 4 – Exploiter des données à des fins d'analyse</b>   |  |
| 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.  |
| <b>Bloc 5 – Agir en tant que professionnel dans le domaine du graphisme</b>                                  |  |
| 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.   |
| <b>Bloc 6 – Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art</b>                   |  |
| 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.   |
| <b>Bloc 7 – Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art</b> |  |
| 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.  |
| <b>Bloc 8 – Coopérer et travailler en équipe</b>   |  |
| C8.1   | Entretiens 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.   |

| BLOCS SPÉCIFIQUES À LA MENTION GRAPHISME  |  |
|---|--|
| <b>Bloc 9 – Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme</b>                        |  |
| C9.1  | Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image et de ses composants.   |
| C9.2  | Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :<br>- Dans la conception et le pilotage de projets de design graphique,<br>- Dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design graphique.   |
| C9.3  | S'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre :<br>- Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design graphique et de la communication,<br>- Développement d'une culture professionnelle du graphisme et de la communication (photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...).  |
| <b>Bloc 10 – Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du graphisme</b> |  |
| C10.1   | Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs et selon l'ampleur du projet sociologue, sémiologue, philosophe...   |
| C10.2   | Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design graphique.   |
| C10.3   | Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique, technologique), l'aspect structurel (incitations langagières, dialectique texte/image, compositions graphiques et règles typographiques...), la rhétorique et la sémiologie de l'image.  |
| C10.4   | Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design graphique.  |
| C10.5   | Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.  |
| C10.6   | Rechercher des visuels, images, messages, stratégies de communication, argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.  |
| C10.7   | Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design graphique que ce soit dans le design de message, design d'identité ou design d'édition (scénario, story-board, messages, identité visuelle, typographie, logotype, mises en page, affiches, flyers, habillages, chartes graphiques, graphisme d'information, design d'interfaces, design de services, signalétique, design éditorial, dossier de presse...). |
| <b>Bloc 11 – Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme</b>                     |  |
| C11.1   | Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de produits de design graphique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et 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 de design graphique selon des critères explicites.   |
| C11.4   | Faire la démonstration que le projet de design graphique 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 l'environnement de réalisation, de production et de diffusion et les pratiques de développement durable.   |
| C11.6   | Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs, prestataires, et selon la dimension du projet, sociologue, sémiologue, philosophes...  |

## ◇ BIBLIOGRAPHIE

- ◇ Michel Wlassikoff,  
**Graphisme & Typographie / le guide**,  
Éditions Flammarion, 2022
- ◇ Alexandra Midal,  
**Design, introduction à l'histoire d'une discipline**,  
Éditions Essai, 2009
- ◇ John Berger,  
**Voir le voir** (texte de 1972),  
Éditions B42, 2014
- ◇ Annick Lanternois,  
**Le vertige du funambule**,  
Éditions B42, 2010
- ◇ Catherine de Smet,  
**Pour une critique du design graphique**,  
Éditions B42, 2020
- ◇ Steven Heller, Véronique Vienne,  
**100 idées qui ont transformé le graphisme**  
Éditions du Seuil, 2012
- ◇ Nancy Skolos, Thomas Wedell,  
**Processus créatif, 20 graphistes, 20 études de cas**,  
Éditions Pyramyd, 2012
- ◇ Damien Gautier, Florence Roller,  
**Observer, comprendre et utiliser la typographie**,  
Collection «Manuels M.A.X.», éditions 205, 2020
- ◇ Robert Bringhurst,  
**Principes élémentaires de la typographie, une histoire des styles**,  
Éditions B42, 2023
- ◇ Roland Früh, Jost Hochuli, Robin Kinross, John Morgan,  
Susanne Uhl,  
**Typobiographie, Jost Hochuli : 60 ans de travaux**  
Éditions B42, 2023
- ◇ Otto Neurath,  
**Des hiéroglyphiques à l'Isotype**,  
Éditions B42, 2018
- ◇ Donis A. Dondis, Préface d'Alessandro Ludovico,  
**La syntaxe de l'image, Introduction à l'alphabétisation visuelle**,  
Éditions B42, 2023
- ◇ Damien Gautier, Florence Roller,  
**Concevoir une identité visuelle**,  
Collection «Manuels M.A.X.», éditions 205, 2019
- ◇ Joseph Belletante, Matthieu Cortat, Damien Gautier,  
Alan Marshall,  
**Un musée, un logotype**,  
éditions 205, 2017
- ◇ Damien et Claire Gautier  
**Mise en page(s), etc. / Manuel**  
Éditions Pyramyd, 2013
- ◇ Vivien Philizot,  
**Qu'est qu'une image dans l'espace public ?**  
Collection «Milieux», éditions 205, 2022
- ◇ Damien Gautier, Florence Roller,  
**Faire une affiche**,  
Collection «Manuels M.A.X.», éditions 205, 2019
- ◇ Vanina Pinter,  
**L'affiche a-t-elle un genre ?**,  
Collection «Milieux», éditions 205, 2022
- ◇ Husson, Zoë,  
**Art et design graphique : quelques enjeux, croisements et divergences**, DNAP, design graphique multimédia, Pau,  
École supérieure d'art des Pyrénées, 2014  
[https://issuu.com/zoemariehusson/docs/zoehusson\\_doc\\_ecrit](https://issuu.com/zoemariehusson/docs/zoehusson_doc_ecrit)
- ◇ Ouvrage collectif,  
**Charte AFD des marchés publics de design**,  
Alliance française des designers, janvier 2012  
<https://www.alliance-francaise-des-designers.org/files/media/7521.pdf>
- ◇ Frank Adebaiye,  
**La commande de design graphique**,  
Éditions du Cnap, 2014
- ◇ Philippe Quinton,  
**Design graphique et changement**,  
Éditions l'Harmattan, 2000
- ◇ Bruno Munari,  
**L'Art du design**,  
trad. Audrey Favre, Pyramyd, 2012

## ◇ PUBLICATIONS & REVUES

- ◇ Sandrine Maillet, Anne-Marie Sauvage  
**Graphisme et création contemporaine**,  
Revue de la BNF n° 43, 2013
- ◇ **Graphisme en France**, éditions du Cnap depuis 1994
- ◇ **Back office**, éditions B42
- ◇ **Back cover**, éditions B42
- ◇ **Kibлинд magazine**, depuis 2004, Kibлинд éditions
- ◇ Guillaume Legoff, **Clark magazine**

## ◇ SITOGRAPHIE

- ◇ **Index graphic** - Ressources, graphisme & typographie
- ◇ **Strabic.fr**
- ◇ **typogabor.com**, Design & typo, Peter Gabor

