



# GRAPHISME

Signalétique et Scénographie



## Découverte et Acquisition

### des fondamentaux

#### Semestres 1 et 2

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

Cette formation se déroule en 3 ans.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La formation s'échelonne sur trois années :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **Recrutement :**

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

#### **Projet de formation motivé :**

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

#### **Profils attendus :**

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

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



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

8  
ECTS

### UE 1 et UE 5 HUMANITÉS ET CULTURES

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

#### Acquisitions

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

UE 1  
UE 5

### HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.1 HUMANITÉS  
EC 5.1

LETTRES

1h CM par semaine

#### Modalités

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

#### Objectifs

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



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

Classe de DNMADE 1<sup>ère</sup> année - 2022

#### Contenus

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

**Objectifs**

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

**Contenus**

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

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

**Acquisitions**

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

**Modalités d'évaluation**

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

### Objectifs

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

### Contenus

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

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

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

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

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

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



## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

11  
ECTS

### UE 2 et UE 6 MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

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

UE 2  
UE 6

#### MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.1  
EC 6.1

#### OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION

**2h CM et 3h TD par semaine**

Les cours s'articulent autour de trois thématiques :

- représenter
- traduire
- interpréter

#### Objectifs

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

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

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

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

#### Contenus

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

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

#### Acquisitions

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

#### Modalités d'évaluation

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

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

UE 2  
UE 6

## MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.2  
EC 6.2

### TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX TECHNOLOGIE APPLIQUÉE

1h TD par semaine

#### Objectifs

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

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

#### Contenus

Seront abordés différents aspects de la création avec différents médias :

Son, images fixes et mobiles, vidéo.

#### Acquisitions

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

#### Modalités d'évaluation

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

SCIENCES

1h CM par semaine

#### Objectifs

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

#### Contenus

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

#### Acquisitions

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

#### Modalité d'évaluation

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

UE 2  
UE 6

## **MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

EC 2.3  
EC 6.3

### **OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES**

**1h CM et 2h TD par semaine**

#### **Objectifs**

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

#### **Cours théorique : 1h**

##### **Acquisitions**

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

##### **Dispositifs et modalités de cours**

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

##### **Modalités d'évaluation**

Évaluation ponctuelle, exposé oral.

#### **Atelier / 1h**

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

##### **Dispositifs et modalités de cours**

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

##### **Acquisitions**

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

##### **Modalités d'évaluation**

Évaluation ponctuelle, micro-projet.

UE 2  
UE 6

## **MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

EC 2.4 LANGUES VIVANTES :  
EC 6.4 ANGLAIS

**2h CM par semaine**

### **Objectifs**

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

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

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

### **Contenus**

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

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

Cet enseignement privilégiera :

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

### **Acquisitions**

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

### **Modalités d'évaluation**

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

UE 2  
UE 6

## MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.5  
EC 6.5

### CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

1h CM par semaine

#### Objectifs

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

#### Contenus

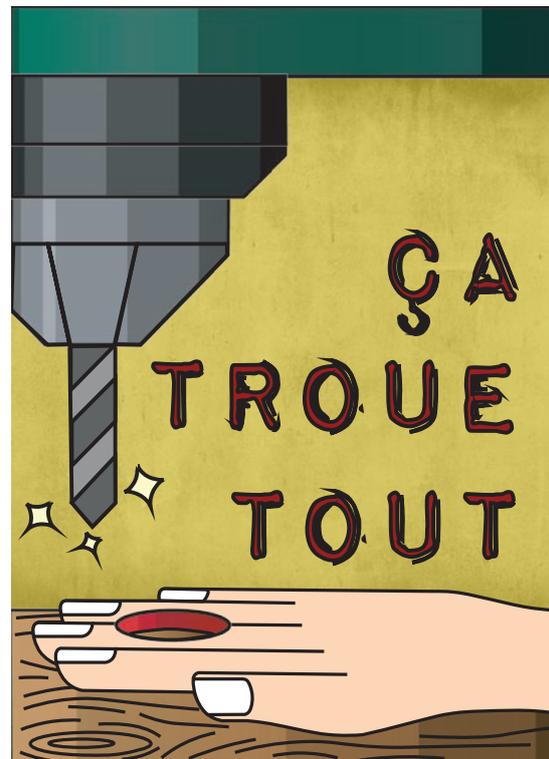
Les CM visent l'acquisition des fondamentaux en droit et marketing. Ils seront accompagnés d'analyses de situations pratiques et théoriques permettant d'appréhender les différentes dimensions juridiques, marketing du futur environnement professionnel de l'étudiant, et d'élargir sa réflexion aux enjeux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

#### Acquisitions

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

#### Modalités d'évaluation

Contrôle écrit de connaissances sur les divers thèmes abordés.



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

Noé Wagemann 2022



UE 3  
UE 7

#### ATELIERS DE CRÉATION

EC 3.1  
EC 7.1  
TECHNIQUES  
ET SAVOIR-FAIRE

**4h TD par semaine**

#### Objectifs

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

#### Contenus

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

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

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

#### Acquisitions

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

#### Modalités d'évaluation

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

**Objectifs**

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

**Contenus**

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

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

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

**Acquisitions**

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

**Modalités d'évaluation**

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

UE 3  
UE 7

## ATELIERS DE CRÉATION

EC 3.3  
EC 7.3

### COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

2h TD par semaine

#### Objectifs

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

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

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

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

#### Contenus

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

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

#### Acquisitions

- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

#### Modalités d'évaluation

Productions et/ou présentations, soutenances orales.



Installation d'une scénographie de papier  
Hall d'accueil d'un festival de spectacle vivant.  
Classe de DNMADE 1<sup>ère</sup> année 2023



## PROFESSIONNALISATION

1  
ECTS

### UE 4 et UE 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

UE 4  
UE 8

#### PARCOURS

EC 4  
EC 8

#### DE PROFESSIONNALISATION

#### ET POURSUITE D'ÉTUDE

1h par semaine

#### Objectifs

Se familiariser avec les métiers en lien avec la mention, le vocabulaire spécifique, les contraintes et particularités du domaine.

Le designer et ses collaborateurs (photographes, illustrateurs, monteurs cadreurs, imprimeurs, sérigraphes, dessinateurs de caractère).

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

#### Contenus

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

#### Acquisitions

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

#### Modalités d'évaluation

Productions et/ou présentations, soutenances orales.



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

Nina Moreaux 2022

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

Clément Duterlay 2022



# GRAPHISME

Signalétique et Scénographie

CATALOGUE DE COURS - SEMESTRES 3 & 4 APPROFONDISSEMENT & SPÉCIALISATION



## Approfondissement

## et Spécialisation

### Semestres 3 et 4

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

Cette formation se déroule en 3 ans.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La formation s'échelonne sur trois années :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **Recrutement :**

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

#### **Projet de formation motivé :**

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

#### **Profils attendus :**

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

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



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 9 et UE 13 HUMANITÉS ET CULTURES

SEMESTRE 3  
7  
ECTS

SEMESTRE 4  
6  
ECTS

Il s'agit d'articuler les lettres et la culture des arts, du design et des techniques et de permettre d'acquérir les bases d'une culture transversale afin de maîtriser des repères chronologiques et les différents enjeux (esthétiques, techniques...) du design et des métiers d'art.

#### Acquisitions

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

#### UE 9 UE 13 HUMANITÉS ET CULTURES

EC 9.1 HUMANITÉS  
EC 13.1

LETTRES

1h CM par semaine

#### Modalités

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

#### Objectifs

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



Visite commune du musée Nicéphore Niépce de Châlons-sur-Saône.

Classes de DNMADE 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année - 2023

#### Contenus

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

**Objectifs**

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

**Contenus**

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

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

**Acquisitions**

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

**Modalités d'évaluation**

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

**UE 9  
UE 13 HUMANITÉS ET CULTURES**

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

**1h CM et 1h TD par semaine  
(spécifique à chaque spécialité)**

### **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 investiront 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 graphique et dans l'environnement immédiat que constitue notamment la structure du Signe, Centre National du Graphisme à 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, et orienté sur les spécificités de la mention graphisme et de la spécialité identité et édition.

### **Acquisitions**

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

### **Modalités d'évaluation**

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



## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE 10 et 14 MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

SEMESTRE 3  
10  
ECTS

SEMESTRE 4  
7  
ECTS

En seconde année ces UE articulent connaissances et compétences fondamentales pour l'entrée dans le projet en design.

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

UE 10  
UE 14

#### MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 10.1  
EC 14.1

#### OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION

1h CM et 2h TD par semaine

La seconde année a pour objectif :

- 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 de ses intentions, la sélection de ses outils, la définition de ses méthodes pour singulariser ses réponses.

#### Contenus

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

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

#### Acquisitions

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

#### Modalités d'évaluation

Travaux individuels et/ou collectifs.

UE 10  
UE 14

## MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 10.2 TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX  
EC 14.2

### TECHNOLOGIE APPLIQUÉE

1h TD par semaine

#### Objectifs

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

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

#### Contenus

Seront abordés différents aspects de la création avec différents médias :

Son, images fixes et mobiles, vidéo.

#### Acquisitions

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

#### Modalités d'évaluation

Évaluation de la compréhension des outils de création.

SCIENCES

1h CM par semaine

#### Objectifs

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

#### Contenus

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

#### Acquisitions

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

#### Modalité d'évaluation

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

UE 10  
UE 14

## MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 10.3 OUTILS ET LANGAGES  
EC 14.3 NUMÉRIQUES

2h TD par semaine

### Objectifs

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

### Contenus

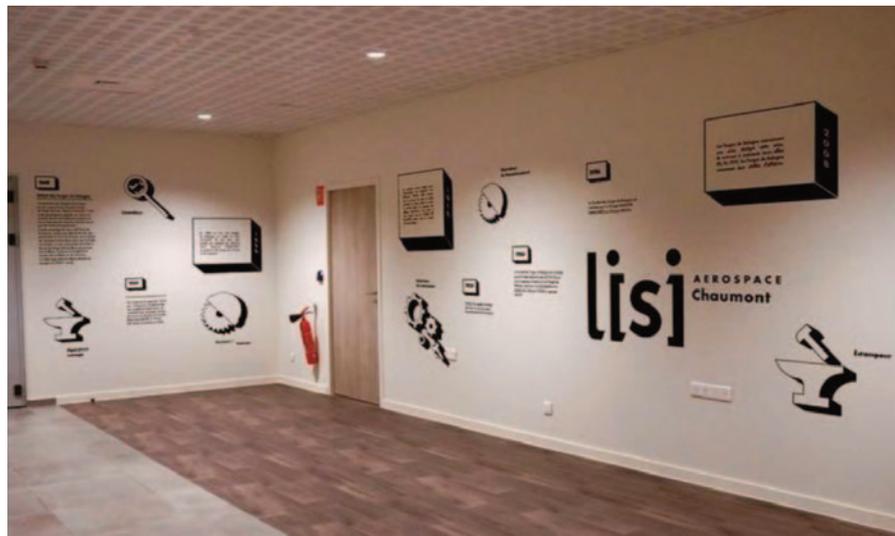
Apprentissage des différents outils de création graphique (vectoriel, bitmap) et des outils d'édition, en lien avec les projets menés en Pratique et Mise en œuvre de projet.

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

Évaluation ponctuelle, micro-projet.



Mise en situation d'illustrations murales pour des Forges.

Classe de DNAMDE 2<sup>ème</sup> année 2023

UE 10  
UE 14

## **MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

EC 10.4 LANGUES VIVANTES :  
EC 14.4 ANGLAIS

**2h CM par semaine**

### **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.
- Simulation d'entretiens d'embauche.

### **Modalités d'évaluation**

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

Toutes les évaluations comptent et sont regroupées en trois catégories, pour générer trois notes finales par semestre :

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

UE 10  
UE 14

## MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 10.5  
EC 14.5

### CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

**1h CM par semaine**

#### Objectifs

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.

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.

#### Contenus

Le volume horaire est de 1h par semaine. 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.

#### 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.

#### Modalités d'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.



Expérimentations autour de la linogravure.

Classe de DNAMDE 2<sup>ème</sup> année 2023



## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

SEMESTRE 3  
12  
ECTS

SEMESTRE 4  
7  
ECTS

### UE 11 et 15 ATELIERS DE CRÉATION

#### UE 11 UE 15 ATELIERS DE CRÉATION

EC 11.1  
EC 15.1  
TECHNIQUES  
ET SAVOIR-FAIRE  
4h TD par semaine

#### Objectifs

Il s'agit ici en premier lieu d'approfondir les techniques vues en première année et d'en faire des outils de création. Le savoir-faire doit engager l'étudiant vers une posture créative et une attitude de mise en jeu et d'interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes, en relation avec la spécificité de la mention.

Dans le cadre du DNMADE, il s'agit pour l'étudiant d'aborder des savoir-faire connus et incontournables avec curiosité et de les réinvestir par la pratique. Les projets impliquent l'articulation d'acquis théoriques et pratiques.

#### Contenus

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

dernier peut instaurer des explorations particulières. Cet enseignement propose l'approfondissement de savoir-faire initiés en première année liés aux domaines de la typographie, du graphisme, et de la scénographie : codes typographiques et narratifs, codification spatiale (perspective, échelle...), registrement des espaces en lien avec les besoins de communication... découpe laser, photographie, vidéo, linogravure, sérigraphie...

Les approches numériques seront particulièrement approfondies.

#### Acquisitions

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

#### Modalités d'évaluation

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

### Objectifs

- Approfondir les méthodes de création liées au champ du design graphique et de sa mise en scène.
- Savoir mettre en œuvre un projet, de sa conceptualisation en passant par le développement infographique jusqu'à son prototypage.
- Affirmer un regard critique et approfondir les connaissances et l'exploration du champ actuel lié aux différentes pratiques du design graphique.
- Approfondir une culture graphique contemporaine propre aux domaines de la signalétique et de la scénographie.
- Assurer l'argumentation écrite, graphique et orale de ses idées.

### Contenus

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

Le cours s'articule autour d'apprentissages permettant d'approfondir les acquis explorés et élaborés au cours de la première année.

Toutes les étapes d'une démarche de création, de la prospective à la réalisation, jusqu'au scénario d'usage sont abordées. Le design graphique est interrogé de manière contextualisée : un besoin déterminé existe en lien avec un contexte, parfois, l'étudiant peut être sollicité pour observer lui-même un contexte duquel peuvent découler de multiples questions de projet.

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

En lien avec l'UE Communication et Médiation de projet, l'étudiant est amené à communiquer ses projets de manière claire et structurée. Ces différentes approches permettent d'acquérir une démarche de projet autonome, méthodologique et polyvalente.

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

Réalisations de projets et présentations orales et/ou écrites argumentées individuellement ou en groupe.

UE 11  
UE 15

## ATELIERS DE CRÉATION

EC 11.3  
EC 15.3

### COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

1h CM et 1h TD par semaine

#### Objectifs

En lien avec la pratique et mise en œuvre du projet, la communication et la médiation du projet se concentrent sur la démarche de projet et les 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 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. L'étudiant sera capable d'exposer l'ensemble de ses démarches, recherches jusqu'à la finalisation, à travers une scénographie adaptée.

#### Contenus

Le cours consiste en un approfondissement de la communication, ses formes et ses enjeux, et notamment en la réalisation de scénographies des projets collectifs et individuels. Le cours aborde des notions de sémiotique et de communication verbale et non verbale.

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

#### Acquisitions

- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

#### Modalités d'évaluation

Productions et/ou présentations, soutenance orales.



Exercice de lightpainting.

Classe de DNMADE 2<sup>ème</sup> année 2023

UE 11  
UE 15

## ATELIERS DE CRÉATION

EC 11.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE  
EC 15.4 EN LIEN AVEC LA PRATIQUE  
DE PROJET

1h CM et 1h TD par semaine

### Objectifs

- Analyser, questionner, interroger la pratique.

Il s'agit d'une démarche réflexive.

- Problématiser et investiguer par la pratique.

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

### Contenus

Il s'agit de s'appropriier des méthodes de recherche afin d'articuler les savoir-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles. Le cours consiste en l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines de design graphique.

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

Productions écrites, soutenances orales.



Exercice de lightpainting.

Classe de DNMADE 2<sup>ème</sup> année 2023



## PROFESSIONNALISATION

1  
ECTS

UE 12 et 16

PARCOURS  
DE PROFESSIONNALISATION

UE 12  
UE 16

PARCOURS

EC 12  
EC 16

DE PROFESSIONNALISATION

ET POURSUITE D'ÉTUDE

1h TD par semaine

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, l'étudiant effectuera un stage professionnel de 12 à 16 semaines au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation. Cette période de stage sera positionnée en seconde partie du semestre 4.

### Objectifs du stage

#### en situation professionnelle

- 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 graphique, 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 savoir et conditions propices à la définition du projet à élaborer au semestre 6.

### Contenus

Démarche d'enquête et d'informations.  
Ateliers d'analyse des pratiques, analyse de projets et situations professionnelles, retours d'expériences.

### Acquisitions

- Développer des méthodes de travail individuel et collectif dans la recherche d'informations concernant le milieu professionnel lié au graphisme.
- Acquérir de l'autonomie dans la collecte d'informations.
- Analyser et rendre compte de situations professionnelles et pratiques, liées au domaine du graphisme.

### Modalités d'évaluation

Compte rendus écrits et oraux des recherches et/ou d'interventions et des rapports de stage.



# GRAPHISME

Signalétique et Scénographie



## Perfectionnement

## et Projet en design

### Semestres 5 et 6

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

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

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

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

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

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

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



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 17 et UE 21 HUMANITÉS ET CULTURES

SEMESTRE 5  
4  
ECTS

SEMESTRE 6  
4  
ECTS

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

#### UE 17 UE 21 HUMANITÉS ET CULTURES

EC 17.1 HUMANITÉS  
EC 21.1

LETTRES

#### Objectifs

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

#### Acquisitions

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



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

#### Contenus

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

UE 17  
UE 21

## HUMANITÉS ET CULTURES

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

**60h de travail personnel par semestre**

### Objectifs

Des transversalités opérées entre différents domaines, des analyses comparatives entre des oeuvres, des écrits, des documents techniques de nature ou d'époques différentes favorisent des dynamiques et des approches dialectiques. Celles-ci visent la compréhension des continuités et des ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes, et, par conséquent, la complexification de notions et concepts que l'étudiant rencontrera au cours de la rédaction de son mémoire.

### Contenus

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

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

- Analyses comparatives et différents exposés.



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



## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE 18 et 22 MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

SEMESTRE 5  
5  
ECTS

SEMESTRE 6  
6  
ECTS

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

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

UE 18  
UE 22

### MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

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

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

Les cours s'articulent autour de trois thématiques :

- représenter
- traduire
- interpréter

#### Objectifs

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

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

Travail en dessin, du volume, de la couleur, de la lumière, des matières dans leur dimension graphique et plastique.

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

#### Contenus

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

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

#### Acquisitions

- Démontrer une pratique plastique et graphique personnelle maîtrisée.
- Mettre en œuvre les matériaux, les techniques traditionnelles et expérimentales dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des espaces, des procédés ou des systèmes).
- Définir une problématique et conduire une réflexion autour de la pratique.

#### Modalités d'évaluation

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



### Objectifs

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

### Contenus

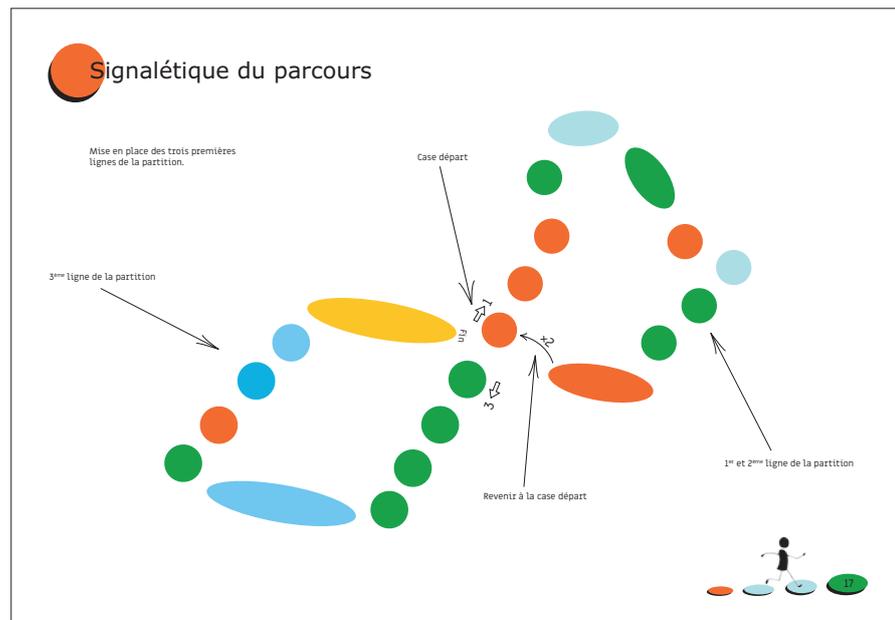
Approfondissement des différents outils de création graphique (vidéo, mapping vidéo, réalité augmentée, podcast...).

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

Évaluation ponctuelle aux étapes stratégiques du mémoire et du projet.



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

Noémie Bernard 2023

UE 18  
UE 22

## MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.4 LANGUES VIVANTES :  
EC 22.4 ANGLAIS

### Objectifs

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

Il s'agira de consolider et de développer la maîtrise de la langue, notamment la capacité à produire et comprendre à l'écrit et à l'oral, dans un contexte culturel et technologique lié au domaine de l'art et du design. Cet enseignement aboutira à un abstract intégré au mémoire.

### Contenus

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

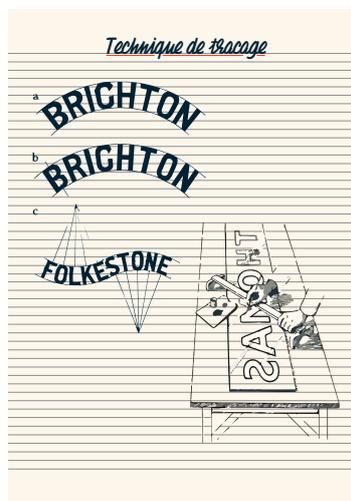
Les sujets proposés permettront l'apprentissage du lexique technique et technologique lié aux domaines professionnels concernés.

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

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



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

UE 18  
UE 22

## MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.5  
EC 22.5  
CONTEXTES ÉCONOMIQUES  
ET JURIDIQUES

### Objectifs

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

### Contenus

Les cours seront accompagnés d'analyses de situations pratiques et théoriques permettant d'appréhender la soutenance orale du projet de diplôme et les différentes dimensions juridiques, marketing du futur environnement professionnel de l'étudiant, et d'élargir sa réflexion aux enjeux de l'entreprise.

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

Contrôle écrit de connaissances sur les divers thèmes abordés.



Portes ouvertes de mars 2023.  
Classe de DNAMDE 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> année 2023



**Objectifs**

Savoir mettre en œuvre un processus de conceptualisation.

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

**Contenus**

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

**Acquisitions**

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

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

**Modalités d'évaluation**

Évaluations formatives :

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

Évaluation ponctuelle.

UE 19  
UE 23

## ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.3  
EC 23.3

### COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

40h de travail personnel par semestre

#### Objectifs

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

#### Contenus

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

#### Acquisitions

- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

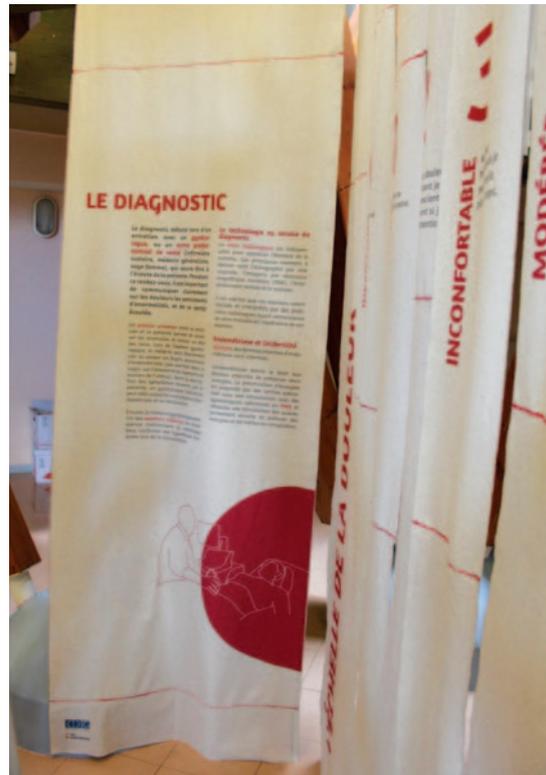
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.
- Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.

#### Modalités d'évaluation

Évaluation formative :

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

Évaluation ponctuelle.



Visibilisation de l'endométriose et de ses conséquences.

Margot Lesseure 2022

UE 19  
UE 23

## ATELIERS DE CRÉATION

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

### Objectifs

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

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

### Contenus

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

### Acquisitions

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

### Modalités d'évaluation

Évaluation formative :

Productions écrites, soutenances orales.

Évaluation ponctuelle.



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

Projet "Peinture en lettres" à Épernay.

Soline Mlakar 2023



## PROFESSIONNALISATION

UE 20 et 24

PARCOURS

DE PROFESSIONNALISATION

SEMESTRE 5  
10  
ECTS

SEMESTRE 6  
3  
ECTS

UE 20  
UE 24

### PARCOURS

### DE PROFESSIONNALISATION

EC 20.1

EC 24.1

### ET POURSUITE D'ÉTUDE

EC 20.2

EC 24.2

### STAGE

1h TD par semaine

### Objectifs

Construire son projet professionnel.

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

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

### Contenus

Rencontre de professionnels pendant les cycles de conférences.

Suivi individualisé pour la restitution du stage et des perspectives.

### Acquisitions

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

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

### Modalités d'évaluation

Restitution du stage de 12 semaines.

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



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

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

Agathe Lepetit 2023