

Catalogue de cours

Lycée René Goscinny (Drap)

DNMADE Graphisme

DNMADE Numérique

Année 2019-2020



Sommaire

Présentation générale du DNMADE	3
Les DNMADE du lycée René Goscinny	4
Graphisme	
Présentation	
Débouchés professionnels	
Exemples de métiers	
Poursuite d'études	
Numérique	
Présentation	
Débouchés professionnels	
Exemples de métiers	
Poursuite d'études	
Les différents pôles d'enseignements	6
Les Enseignements génériques Culture et Humanités	
Les Enseignements transversaux	
Les Enseignements Pratiques & Professionnels	
Les enseignements dispensés. Les stages	7
Modalités de recrutement	8
Prérequis pour la réussite dans la formation	
Conditions d'admission	
Comment postuler ?	
Attribution des crédits européens, grille semestrielle des ECTS	9
Valeur des ECTS par Unités d'Enseignement	
Descriptif des Unités d'enseignement	10

Présentation générale du DNMADE

Le DNMADE est un diplôme national en 3 ans valant grade Licence.

Le diplôme national des métiers d'art et du design, DNMADE, vise l'acquisition de solides connaissances et de compétences professionnelles dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design.

Il s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art.

Le DNMADE est un cycle de formation en trois années qui confère le grade de licence. Il s'inscrit dans le système universitaire européen (LMD).

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 : les ateliers de création sont le point de convergence et de mobilisation des savoirs et compétences en cours d'acquisition.

Il s'agit par conséquent de former des futurs professionnels capables, au sein d'une équipe pluridisciplinaire, de mettre en synergie les différentes interfaces qui participent à l'élaboration des processus de création et de fabrication d'artefacts, de produits de nature et statut divers dans les champs des métiers d'art et du design.

Le lycée René Goscinny propose 2 DNMADE :

DN MADE - Graphisme - Spécialité : Formes et pratiques éditoriales, laboratoire d'image

DN MADE - Numérique - Spécialité : Design d'interfaces, motion design et dispositifs interactifs

Les deux DNMADE du lycée René Goscinny.

DNMADE Graphisme

Formes et pratiques éditoriales, laboratoire d'images

PRÉSENTATION

L'objectif de cette spécialité est la formation à la conception et la réalisation d'images et de produits de communication relevant du graphisme identitaire, éditorial et événementiel, ainsi que l'acquisition de techniques et de savoir-faire traditionnels (sérigraphie, reliure, typographie, linogravure...) et actuels (image animée et augmentée) au service de la créativité graphique.

Les étudiants abordent non seulement les logiciels propres au support imprimé (Photoshop, Illustrator, InDesign, etc.) mais aussi certains logiciels multimédias pour apporter une dimension interactive à leur production (image, affiche, édition augmentées...).

Les cours, ateliers, workshop, rencontres avec des créateurs, professionnels et historiens du graphisme permettront aux étudiants de percevoir le plus clairement possible leur progression, de composer au mieux leur parcours et de construire leur avenir professionnel.

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Le titulaire du DNMADE Graphisme peut exercer son activité professionnelle en tant que designer graphique indépendant ou en tant que salarié dans une agence de communication, dans un studio de design graphique, dans une entreprise de presse, dans une maison d'édition, dans le service de communication d'une entreprise, d'une institution culturelle ou d'une collectivité territoriale.

EXEMPLES DE MÉTIERS

Directeur/trice artistique
Designer graphique, Graphiste
Illustrateur/trice
Maquettiste
Designer de communication indépendant

POURSUITE D'ÉTUDES

Le grade LICENCE que confère le diplôme permet l'accès aux diplômes de niveau 1 ou à des formations équivalentes en France et à l'étranger :

- Master design à l'université ou à l'école normale supérieure (ENS)
- Diplôme supérieur d'arts appliqués (DSAA)
- Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) des écoles d'art et de design (ESAD)
- Master MEEF (enseignement).

DNMADE Numérique

Design d'interfaces, motion design et dispositifs interactifs

PRÉSENTATION

Cette formation amène l'étudiant à concevoir, élaborer et réaliser des supports de communication graphique multimédias, à concevoir et mettre en œuvre des systèmes d'identité visuelle ou des projets éditoriaux ou publicitaires.

L'objectif de ce diplôme est de former des personnalités singulières et responsables dans le domaine du graphisme au sens large du terme, des spécialistes de l'image – fixe, animée ou interactive – ayant en charge la mise en forme de projets graphiques.

Le champ disciplinaire est celui des médias numériques : interfaces web, design d'application (UI et UX), motion design, habillage audiovisuel, dispositifs de médiation interactifs dans les secteurs culturels, commerciaux ou institutionnel, ainsi que celui de l'édition numérique.

L'étudiant sera amené à maîtriser les méthodes de conception, les outils et langages du web, mais également des applications et du motion design.

La double spécialité Numérique et Graphique, avec les croisements qui seront opérés entre les deux parcours permettra aux étudiants de construire leur projet de formation et d'avenir de manière plus éclairée.

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Le titulaire d'un DNMADE Numérique pourra exercer son activité en tant que salarié en agence de communication, en studio de création graphique, en service de communication de grandes entreprises, de collectivités et d'institutions culturelles, ou bien en tant qu'entrepreneur ou indépendant.

EXEMPLES DE MÉTIERS

Designer Graphique, Graphiste, Infographiste
Designer d'interfaces, Web Designer, UX Designer
Motion Designer

POURSUITE D'ÉTUDES

Après l'obtention du grade licence, l'étudiant peut poursuivre son parcours vers des études en cycle de Master ou de formation équivalente, en France ou à l'étranger :

- Master Design à l'Université ou à l'école Normale Supérieure (ENS)
- Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués (DSAA)
- Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP)
- Ecoles Supérieures d'Art et de Design (ESAD)
- École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs

Les différents pôles d'enseignements

Les enseignements génériques Culture et Humanités

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

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

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 par la pratique du co-enseignement 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.

Les enseignements dispensés

> Enseignements génériques.

- Humanités
- Culture des arts, du design, et des techniques

> Enseignements transversaux.

- Outils d'expression et d'exploration créative
- Technologies et matériaux
- Outils et langages numériques
- Langues vivantes
- Contextes économiques & juridiques

> Enseignements pratiques & professionnels.

- Techniques et savoir-faire
- Pratique et mise en œuvre du projet
- Communication et médiation du projet
- Accompagnement vers l'autonomie
- Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude.

Les stages

Le formation propose différentes périodes de stage afin de consolider et d'enrichir le parcours des étudiants.

- En semestre 2, un stage de deux semaines (70h maximum). Ce stage a pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel.
- En semestre 4, un stage professionnel de 12 à 15 semaines (entre 420 h et 560 h) qui sera fractionné en deux périodes.

Le stage long sera choisi au sein de structures professionnelles de manière à préfigurer l'orientation du projet de sixième semestre.

- En semestre 5 un stage d'une semaine sera effectué en lien avec le thème du mémoire ou le projet de diplôme.

Modalités de recrutement

Prérequis pour la réussite dans la formation

- Disposer d'un bon niveau de culture générale et d'une ouverture à la culture des arts, des sciences et des techniques.
- Faire preuve de sensibilité aux questions sociales, environnementales et à l'innovation.
- Posséder des compétences en matière d'expression écrite et orale, pour argumenter et communiquer ses idées.
- Disposer d'un esprit de synthèse et d'anticipation utile à la démarche de projet.
- Être intéressé par les outils numériques actuels et leurs usages.
- Faire preuve de capacités d'organisation et d'autonomie, mais surtout de curiosité, de motivation et d'esprit critique.

Conditions d'admission

Ouvert à tous les bacheliers de l'enseignement secondaire qui désirent poursuivre des études dans le secteur du design graphique.

Les profils de candidats ayant une solide culture générale, une initiation à la création contemporaine, des aptitudes à la conceptualisation ainsi qu'un intérêt très marqué pour les disciplines artistiques, les expérimentations et les outils numériques seront particulièrement recherchés.

COMMENT POSTULER ?

Les candidats doivent s'inscrire et remplir un dossier sur la plateforme Parcoursup.

Un lien avec un book numérique est fortement recommandé.

En complément des dossiers, les candidats pourront être invités à des entretiens d'information et d'orientation en présentiel ou à distance.

Attribution des crédits européens, grille semestrielle des ECTS

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
Enseignements génériques Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
Enseignements transversaux Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
Enseignements pratiques & professionnels Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
Professionnalisation	1	1	1	1	1	3
Stages	1	2	0	9	9	0
TOTAL	30	30	30	30	30	30
TOTAL ANNEE	60		60		60	
TOTAL DIPLÔME	180					

Valeurs des ECTS par Unités d'Enseignement

SEMESTRE 1 & 2				Coef EC	Coef UE	H hebdo S1	H hebdo S2	Crédits ECTS S1	Crédits ECTS S2	Crédits ECTS Année 1	
ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES											
Humanité et culture											
S1		S2									
UE 1	EC. 1.1	UE 5	EC. 5.1	Humanité	4	8	2+(1)	2+(1)	8	8	16
	EC. 1.2		EC. 5.2	Culture des arts, du design et des techniques	4		2	2			
ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX											
Méthodologie techniques et langues											
S1		S2									
UE 2	EC. 2.1	UE 6	EC. 6.1	Outils d'expression et d'exploration créative	4	11	3+(2)	3+(2)	11	11	22
	EC. 2.2		EC. 6.2	Technologies et matériaux	2		(1+0,5)	(1+0,5)			
	EC. 2.3		EC. 6.3	Outils et langages numériques	3		1+(2,5)	1+(2,5)			
	EC. 2.4		EC. 6.4	Langues vivantes	1		2	1			
	EC. 2.5		EC. 6.5	Contextes économiques & juridiques	1		1	2			
ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS											
Ateliers de création											
S1		S2									
UE 3	EC. 3.1	UE 7	EC. 7.1	Techniques et savoir-faire	4	9	(5)	(4)	9	8	17
	EC. 3.2		EC. 7.2	Pratique et mise en œuvre du projet	4		(4)	(5)			
	EC. 3.3		EC. 7.3	Communication et médiation du projet	1		1	1			
			Accompagnement vers l'autonomie		1		1				
Professionnalisation											
S1		S2									
UE 4	EC. 4.1	UE 8	EC. 8.1	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	1	1	1	1	1	1	2
Total								(30)	(30)	60	

Descriptif des Unités d'enseignement

UE1/UE5

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > TD/TP : 18h - CM : 36h

S2 > TD/TP : 18h - CM : 36h

MODALITÉS

Cours magistraux.
Exposés.

COMPÉTENCES

- C.2** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- C.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- C.5** Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française..

Humanités/Lettres



EC11

EC 51

SEMESTRE 1

Problématisation et regard critique.
Le discours argumentatif simple.
TP enrichissement du langage.

SEMESTRE 2

Le discours argumentatif complexe.
La prise en compte du contexte dans une problématisation.
TP enrichissement du langage.

OBJECTIFS

- > Développer la culture générale des étudiants en partant d'un questionnement (social, éthique, philosophique...) sur le monde contemporain et son évolution.
- > Approfondir les capacités d'analyse et le regard critique des étudiants.
- > Améliorer leurs capacités d'argumenter efficacement à l'oral et à l'écrit.
- > Affiner leur maîtrise de la fonction poétique du langage.

CONTENUS

- Analyses de documents (textuels, visuels ou audiovisuels), de spectacles vivants, d'œuvres d'art, liés à l'étude de thèmes permettant un regard critique sur le monde ;
- Etude du discours argumentatif (stratégies, thèses, arguments et contre-arguments, repérage de l'implicite, étude de la satire et de l'ironie...) et pratique de ce type de discours à l'écrit (productions liées aux thèmes abordés) et à l'oral (discours argumentatif, débats organisés en TP).

Exercices d'écriture visant :

- un enrichissement lexical ;
- l'acquisition d'une connaissance plus approfondie des ressources du langage (figures de style, expressions imagées, jeux de mots) ;
- la remédiation individualisée d'éventuels problèmes d'expression au niveau syntaxique et orthographique ;
- Ateliers d'expression à l'oral visant à utiliser la voix et son placement, le phrasé et son rythme, pour être plus convaincant dans une présentation argumentée ou un débat.

ÉVALUATIONS

En contrôle continu :

Production de discours argumentatifs (critiques de spectacles, débats, éditoriaux...).

Exercices d'écriture, Exercices d'expression orale.

Participation et investissement en cours.

Recherches personnelles..

UE1/UE5

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > CM : 36h

S2 > CM : 36h

MODALITÉS

Cours magistraux.

Exposés.

Classe inversée

et travaux de groupes.

COMPÉTENCES

- C.1.1** 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 graphique au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, économique et environnementale.
- C.2.2** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- C.2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- C.3.5** Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

Culture des arts, du design et des techniques

EC 1.2

EC 5.2

SEMESTRE 1

Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques.

SEMESTRE 2

Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales.

OBJECTIFS

- > Apprendre à repérer, situer et analyser une production graphique dans un contexte socioculturel donné.
- > Comprendre les conséquences des innovations techniques et technologiques sur des productions graphiques.
- > Acquérir des connaissances en appréhendant l'influence d'un courant, d'un créateur sur son époque.
- > Engager les étudiants à une posture de veille culturelle, les former à la recherche de sources et ressources vérifiées.
- > Développer une posture critique.

CONTENUS CM

- Construction d'un socle de connaissance commun et repérage chronologique au travers d'exemples précis de l'histoire du design graphique (affiches, polices de caractères, signalétiques, éditions, génériques de film...).
- Mise en place d'une méthode d'analyse de productions graphiques et restitution écrite et orale.

CONTENUS TD/TP

- Culture typographique : fondamentaux. Anatomie du caractère, plastique typographique, invariants typographiques et classifications des caractères. Anatomie du texte et modes de composition étudiés au travers de références précises.
- Veille graphique : repérage de productions graphiques actuelles selon les champs thématiques abordés en cours et en enseignements professionnels.

ÉVALUATIONS

Analyses et discussions écrites et orales.

Présentations orales.

UE2/UE6

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > TD/TP : 36h - CM : 54h

S2 > TD/TP : 36h - CM : 54h

MODALITÉS

Cours magistraux.
Travaux pratiques.

COMPÉTENCES

C.1.5 Démontrer une pratique plastique personnelle maîtrisée.

C.1.7 Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

Outils d'expression et d'exploration créative

EC 2.1

EC 6.1

SEMESTRE 1

Découverte des fondamentaux plastiques et graphiques.

SEMESTRE 2

Approfondissement de l'exploration des différents médiums et outils plastiques et graphiques.

OBJECTIFS

- > Découvrir et pratiquer les outils d'expression fondamentaux.
- > Acquérir des moyens de représentation graphique par le dessin.
- > Expérimenter les limites du fini et du non fini et la dimension esquissée de la représentation.
- > Construire progressivement une démarche singulière à travers l'expérimentation de moyens et médiums plastiques et graphiques.
- > Acquérir une culture artistique et graphique contemporaine.
- > Appréhender les différentes natures de l'image.

CONTENUS

- Acquisition des fondamentaux sur la ligne, la masse, la couleur, la lumière, la forme, la composition, l'espace, les matériaux et les supports... ainsi que le geste.
- Constitution d'échantillonnages (série sous contrainte), de carnets thématiques ou maquettes (supports de restitution de production).
- Expérimentation autour de la lettre, du lettrage et/ou du caractère numérique.
- Dessin d'intention : exprimer et traduire une idée, un concept en recherchant l'expressivité et la rapidité.
- Élaboration d'une écriture plastique et graphique à partir de l'expérimentation de médiums, d'outils (traditionnels et numériques) et techniques, en lien avec des notions, des opérations ou des formes observées réelles ou analogiques (morphologie humaine, végétale, animale, architecturale).
- Acquisition d'une attitude réflexive et critique à l'égard de ses expérimentations afin de les affiner et de permettre la construction d'une écriture personnelle.

ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase terminale.
Autoévaluation.

UE2/UE6

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > TD/TP : 27h

S2 > TD/TP : 27h

MODALITÉS

Cours magistraux.
Travaux pratiques.

COMPÉTENCES

C1.6 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).

Technologies et matériaux (dont 1h de science)

EC 2.2

EC 6.2

SEMESTRE 1

Découverte des fondamentaux de la photographie : couple vitesse/ouverture, distance focale, iso, cadrage, effets...

SEMESTRE 2

Croisement des logiciels
Initiation aux logiciels et langages d'image animée et prototypage.
Initiation Arduino. Découverte des équivalents libres.

OBJECTIFS

- > Découvrir la photographie au travers d'une approche technique et pratique.
- > Comprendre l'appareil photo numérique dans sa globalité.
- > Découvrir de nouveaux logiciels et langages numériques afin d'enrichir la pratique de l'image «print». (html/css, Processing, Makey-Makey et arduino, supports et réalité augmentée...).

CONTENUS

- Approche de la photographie : prise de vue et manipulation de l'appareil photographique. Manipulation des fonctions manuelles du boîtier.
- Prise de vue en extérieur, en intérieur, réalisation de portraits, natures-mortes, installations...
- Réalisation d'animations simples en stop motion.
- Travaux pratiques Arduino MaKey-Makey, Raspberry : colorimétrie, modification du réel par la consigne, cheminement de l'information.,
- Travaux pratiques ordinateur : complexité croissante, création de page, création d'un Serveur

ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase terminale.

UE2/UE6

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > TD/TP : 27h

S2 > TD/TP : 27h

MODALITÉS

Cours magistraux.
Travaux pratiques.

COMPÉTENCES

C1.6 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).

Technologies et matériaux (dont 1h de science)

EC 2.2

EC 6.2

SEMESTRE 1

Découverte des fondamentaux de la photographie : couple vitesse/ouverture, distance focale, iso, cadrage, effets...

SEMESTRE 2

Croisement des logiciels
Initiation aux logiciels et langages d'image animée et prototypage.
Initiation Arduino. Découverte des équivalents libres.

OBJECTIFS

- > Découvrir la photographie au travers d'une approche technique et pratique.
- > Comprendre l'appareil photo numérique dans sa globalité.
- > Découvrir et approfondir les langages web et de programmation (C++, Python, HTML/CSS).

CONTENUS

- Approche de la photographie : prise de vue et manipulation de l'appareil photographique. Manipulation des fonctions manuelles du boîtier.
- Prise de vue en extérieur, en intérieur, réalisation de portraits, natures-mortes, installations...
- Réalisation d'un site de travaux personnels.
- Travaux pratiques Arduino MaKey-Makey, Raspberry : colorimétrie, modification du réel par la consigne, cheminement de l'information.
- Travaux pratiques ordinateur : complexité croissante, création de page, création d'un Serveur

ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase terminale.

UE2/UE6

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > TD/TP : 45h - CM : 18h

S2 > TD/TP : 45h - CM : 18h

MODALITÉS

Cours magistraux.
Travaux pratiques.

COMPÉTENCES

- C1.6** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).
- C2.1** 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.
- C3.2** Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

Outils et langages numériques

EC 2.3

EC 6.3

SEMESTRE 1

Apprentissages des outils numériques fondamentaux PAO
Photoshop / Indesign / Illustrator

SEMESTRE 2

Approfondissement de la suite Adobe. Automatisation des tâches, et interconnection des logiciels.

OBJECTIFS

- > Découvrir les logiciels de création graphique.
- > Comprendre les mécanismes de production d'une image, d'un texte et de leur articulation.

CONTENUS

Semestre 1

- Prise en main de l'interface de la suite Adobe ; panneaux, outils, barre de propriétés, espaces de travail, modèles... (commun au 3 logiciels).
- Connaissance et gestion des différents types de fichiers images. (psd, tif, .jpg, .pdf, ai, .eps...).
- Résolution d'image. Acquisition (scan, .raw).
- Manipulation d'images ; mode colorimétrique (RVB/CMJN), sélections, calques et calques de réglages. Découverte du photomontage. (Photoshop). Principe de travail en mode non destructif.
- Approche de l'image vectorielle. Qu'est-ce qu'une courbe de Bezier ? Manipulation de vecteurs Création de pictogrammes, de logogrammes et de motifs. (Illustrator)
- Principe de mise en page. Gabarits, grilles, principe de blocs. (Indesign)

Semestre 2

- Calques et effets dynamiques.
- Feuilles de styles.
- Automatisation des tâches. Traitement par lots, scripts d'action.
- Approfondissement de la mise en page. Réalisation d'une composition sous forme d'une mini édition ou d'une affiche. Interconnexion des 3 logiciels.

ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase terminale.
Autoévaluation.

**ENSEIGNEMENTS
TRANSVERSAUX**

Méthodologies, techniques et langues

UE2/UE6

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > TD/TP : 54h

S2 > TD/TP : 54h

MODALITÉS

Cours magistraux.
Travaux pratiques.

COMPÉTENCES

- C1.6** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).
- C2.1** 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.
- C3.2** Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
- C3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie (savoir chercher la ressource et utiliser le bon outil) et responsabilité au service d'un projet.

Outils et langages numériques

EC 2.3

EC 6.3

SEMESTRE 1

Apprentissages des outils numériques fondamentaux PAO
Photoshop / Indesign / Illustrator / After Effects

SEMESTRE 2

Approfondissement de la suite Adobe.
Automatisation des tâches, et interconnection des logiciels. Adobe et autres.

OBJECTIFS

- > Apprentissage des logiciels de création graphique.
- > Comprendre les mécanismes de production et de diffusion d'une image fixe et animée, d'un texte, d'une vidéo et de leur association.

CONTENUS

SEMESTRE 1

- Prise en main des différents logiciels de la suite Adobe : Photoshop, Illustrator, Indesign et After effects.
- Connaissance et gestion des différents types de fichiers images. (psd, tif, .jpg, .pdf, ai, .eps...).
- Connaissance de la résolution d'une image fixe, d'un texte et d'un son, de leurs formats, de leur transfert, de leur acquisition et de leur interaction.
- Manipulation et traitement d'images bitmap, vectorielles et mise en page.
- Théories, influences et questionnement sur les nouvelles technologies.

SEMESTRE 2

- Découverte d'Adobe première, de logiciels de Mapping Vidéo, de réalité augmentée et de création d'application mobile (invision et adobe XD)
- Interaction entre logiciels.
- Initiation à la création d'interfaces web (langage html+ css)
- Connaissance des différents formats des sons, de leur transfert, de leur acquisition et de leur interaction.

ÉVALUATIONS

Évaluation sous la forme d'exercices pratiques, de mini-projets et de projets transversaux avec les Ateliers de création et les EC du pôle 1.
Autoévaluation.

**ENSEIGNEMENTS
TRANSVERSAUX**

Méthodologies, techniques et langues

UE2/UE6

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > CM : 36h

S2 > CM : 18h

MODALITÉS

Cours magistraux.
Travaux dirigés.

COMPÉTENCES

C 1.7 Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

Langues vivantes



EC 2.4

EC 6.4

SEMESTRE 1

Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais. Développement compréhension et expression orale et écrite et de la médiation, pour atteindre ou consolider le niveau B2 du CECRL

SEMESTRE 2

Pratique orale et écrite appliquée au secteur de la création graphique.

OBJECTIFS

- > Être capable d'exposer un projet, ses contraintes, les difficultés rencontrées et les solutions apportées en anglais.
- > Être capable d'intervenir spontanément en anglais lors de travaux de groupe (proposer une idée, négocier)
- > Être capable de comprendre un document informatif et authentique (oral ou écrit).
- > Être capable de prendre part à une conversation sur une variété de sujets ou d'en rendre compte, à l'oral ou à l'écrit.

CONTENUS

- Constitution d'un lexique technique spécifique français-anglais.
- Découverte ou approfondissement de la culture anglophone.
- Expression orale et écrite de la démarche de projet
- Développement d'un esprit critique en anglais.
- Rédaction de CV et de lettres de motivation, travail sur l'entretien d'embauche

ÉVALUATIONS

Contrôle continu

Comptes rendus de document oraux authentiques en français

Exposés en anglais

Expression orale et prise de parole en classe

Compréhensions et expressions écrites à partir de supports tirés de la presse anglophone....

**ENSEIGNEMENTS
TRANSVERSAUX**

Méthodologies, techniques et langues

UE2/UE6

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > CM : 18h

S2 > CM : 36h

MODALITÉS

Cours magistraux.
Travaux pratiques.

COMPÉTENCES

C 1.7 Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

Contextes économiques & juridiques

EC 2.5

EC 6.5

SEMESTRE 1

Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat

SEMESTRE 2

Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées

OBJECTIFS

> Cet EC doit permettre à l'étudiant dans un premier temps de se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exerce son activité professionnelle.

CONTENUS

- Le contenu disciplinaire de cet enseignement s'appuie forcément sur des situations réelles et contextualisées et sur des cas pratiques issus du domaine.
- Travail sur des supports multiformes : documents juridiques, documents issus d'entreprise, entretien avec des professionnels.
- Intégration des outils et des ressources numériques.

ÉVALUATIONS

Contrôle continu.

Recherches.

Exposés.

Expression orale et prise de parole en classe.

UE3/UE7

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > TD/TP : 90h

S2 > TD/TP : 72h

MODALITÉS

Travaux pratiques.
Workshop.
Interventions de
professionnels

COMPÉTENCES

- C1.4** Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société).
- C1.5** Démontrer une pratique plastique personnelle maîtrisée.
- C1.6** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).
- C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

Techniques et savoir-faire

EC 3.1

EC 7.1

SEMESTRE 1

Découverte et sensibilisation

SEMESTRE 2

Consolidation et pratique

OBJECTIFS

- > Découverte et compréhension des techniques et des outils graphiques.
- > Expérimentation et acquisition des processus de fabrication.
- > Appropriation créative et sensible des gestes et matériaux.

CONTENUS

L'enseignement des techniques et savoir faire se fera sous forme d'ateliers qui s'inscriront progressivement dans le cadre de micro projets.

Ateliers envisagés :

- Photographie
- Sérigraphie
- Reliure
- Typographie
- Linogravure
- Tampographie
- Photomontage
- Image animée et augmentée
- Édition

ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase terminale.
Autoévaluation.

UE3/UE7

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 : TD/TP : 90h

S2 : TD/TP : 72h

MODALITÉS

Travaux pratiques.
Workshop.
Interventions de
professionnels

COMPÉTENCES

- C1.4** Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société).
- C1.5** Démontrer une pratique plastique personnelle maîtrisée.
- C1.6** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).
- C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

Techniques et savoir-faire

EC 3.1

EC 7.1

SEMESTRE 1

Découverte et sensibilisation

SEMESTRE 2

Consolidation et pratique

OBJECTIFS

- > Découverte et compréhension des techniques et des outils graphiques.
- > Expérimentation et acquisition des processus de fabrication.
- > Appropriation créative et sensible des gestes et matériaux.

CONTENUS

- Les techniques et savoir-faire se feront sous formes d'ateliers spécifiques articulés aux micro-projets.
 - **Semestre 1**
Photographie, typographie, linogravure et tampographie, photomontage/
 - **Semestre 2**
Prises de vues vidéo, incrustation vidéo, sérigraphie, mapping.
- Les techniques et savoirs faire comprendront les fondamentaux de la composition et de la mise en page.

ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase terminale.

UE3/UE7

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 : TD/TP : 72h

S2 : TD/TP : 90h

MODALITÉS

Workshop.

Ateliers.

Travaux pratiques.

COMPÉTENCES

- C1.6** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet
- C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet
- C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- C3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Pratique et mise en œuvre du projet

EC 3.2

EC 7.2

SEMESTRE 1

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création

SEMESTRE 2

Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création.

OBJECTIFS

La pratique et mise en œuvre du projet vise au premier et deuxième semestre à faire découvrir et maîtriser progressivement les différentes étapes d'un projet de création graphique, de la programmation jusqu'à la réalisation au travers de micro-projets, à partir d'incitations fictives ou réelles (commandes, concours).

Il s'agit de développer chez l'étudiant sa capacité à :

- > Définir les conditions d'existence d'un projet.
- > Définir des choix stratégiques à partir de l'analyse d'un contexte.
- > Concrétiser une forme graphique en adéquation avec des besoins identifiés.
- > Assurer la médiation et l'argumentation de ses idées.

CONTENUS

Les étudiants sont formés aux bases de :

- L'édition
 - Règles typographiques (macro et micro typographie).
 - Mise en pages : grilles, chemin de fer, hiérarchisation et relation des éléments textuels et visuels, attributs graphiques...
 - Création de caractères (création d'un alphabet et édition numérique d'une police).
- Graphisme identitaire et événementiel
 - Traduction graphique d'un concept (de l'idée au signe).
 - Rapports texte-image.
 - Principes d'une charte graphique.

La dimension exploratoire sera développée dans la fabrication de l'image au travers de :

- l'illustration.
- l'image animée, l'image augmentée et l'affiche augmentée.

Différents supports seront produits : affiche, livre, presse, programme, dépliant, signalétique, packaging, Spots TV...

ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase terminale.

Autoévaluation et présentations orales de projets.

Restitution de dossiers d'ensemble.

UE3/UE7

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 > TD/TP : 72h

S2 > TD/TP : 90h

MODALITÉS

Workshop.

Ateliers.

Travaux pratiques.

COMPÉTENCES

- C1.6** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet
- C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet
- C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- C3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Pratique et mise en œuvre du projet

EC 3.2

EC 7.2

SEMESTRE 1

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création

SEMESTRE 2

Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création.

Les micro-projets sont ouverts sur différents champs de la création, en lien étroit avec les techniques et savoir-faire abordés (EC 3.1). Ils permettent une initiation à la démarche de projet, de la commande jusqu'à la réalisation de livrables, en passant par l'investigation et la recherche. Les micro-projets correspondent à des incitations fictives, thématiques, réelles ou à des concours et se font individuellement ou en groupe.

OBJECTIFS

- > Identifier et respecter un contexte et un cahier des charges.
- > Apprendre à collecter, identifier, organiser et restituer les informations initiales à des fins d'exploitation.
- > Explorer et expérimenter des outils et méthodes pour proposer des hypothèses, en articulant les technologies et matériaux fondamentaux.
- > Concrétiser une production en adéquation avec les besoins relevés.

CONTENUS

Semestre 1

- Pictogrammes : représentation synthétique et équilibrée de concept, registre plastique/iconique/linguistique de représentation.
- Logotype fixe et animé : du sens au signe, articulation texte/image, schémas de communication, cinétique.
- Affiche fixe et animée : composition, sens de lecture, hiérarchisation visuelle et typographique, cinétique.
- Éditeur numérique : grille et mise en page, chemin de fer, choix et hiérarchisation typographique, navigation.

Semestre 2

- Motion design (teaser, habillage TV) : story-board, mouvements de caméra, rythme et cadrage, son.
- Interfaces web (application, site internet) : étude de la cible et des usages, arborescence et ergonomie.

ÉVALUATIONS

Dossiers d'étapes de rendus intermédiaires, restituant la démarche de création et articulant visuels et textes.

Maquettes et prototypes.

Présentations orales.

UE3/UE7

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

S1 / CM : 18h

S2 / CM : 18h

MODALITÉS

Apport méthodologique

COMPÉTENCES

- C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.
- C2.2** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

Communication et médiation du projet

EC 3.3

EC 7.3

SEMESTRE 1

Apprentissages des modes
et codes de représentation
et de communication

SEMESTRE 2

Apprentissages des modes
et codes de représentation
et de communication

Cours corrélé à l'enseignement de la pratique et mise en œuvre du projet permettant de rendre compte des différentes étapes de la pensée et de la recherche.

OBJECTIFS

- > Développer la capacité à communiquer une démarche de projet (à l'oral, à l'écrit et par l'image) et à réaliser des supports de communication clairs.
- > Savoir construire un discours qui mette en avant le respect du cahier des charges.
- > Choisir et appliquer un dispositif de communication adapté.
- > Maîtriser les différentes parties d'un dossier de restitution (analyse, références, recherches, développement, finalisation)

CONTENUS

- Mise en place de schémas de communication et apprentissage des règles essentielles de composition, de hiérarchisation typographique et de mise en page en vue d'atteindre la lisibilité d'un propos exposé.

ÉVALUATIONS

Exercices sous contrainte.

VOLUME HORAIRE EC

S1 > CM : 18h

S2 > CM : 18h

MODALITÉS

Apport méthodologique

COMPÉTENCES

- C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.
- C2.2** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

Communication et médiation du projet

EC 3.3

EC 7.3

SEMESTRE 1

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication

SEMESTRE 2

Apprentissages des modes et codes de représentation et de communication

Cours corrélé à l'enseignement de la pratique et mise en œuvre du projet permettant de rendre compte des différentes étapes de la pensée et de la recherche.

OBJECTIFS

- > Développer la capacité à communiquer une démarche de projet (à l'oral, à l'écrit et par l'image) et à réaliser des supports de communication clairs.
- > Savoir construire un discours qui mette en avant le respect du cahier des charges.
- > Choisir et appliquer un dispositif de communication adapté.
- > Maîtriser les différentes parties d'un dossier de restitution (analyse, références, recherches, développement, finalisation)

CONTENUS

- Mise en place de schémas de communication et apprentissage des règles essentielles de composition, de hiérarchisation typographique et de mise en page en vue d'atteindre la lisibilité d'un propos exposé.

ÉVALUATIONS

Exercices sous contrainte.

VOLUME HORAIRE EC

S1 > Groupes profilés : 18h

S2 > Groupes profilés : 18h

COMPÉTENCES

Potentiellement l'ensemble des compétences
du référentiels peuvent être abordées dans
cet UE

Accompagnement vers l'autonomie

SEMESTRE 1 & 2

Soutien et perfectionnement de l'étudiant, en fonction des projets abordés tout au long de l'année.

OBJECTIFS

- > Apprendre à s'organiser et à gérer son temps.
- > Accompagnement méthodologique pour mieux cerner et maîtriser la démarche de projet
- > Soutien dans les différentes techniques de dessin
- > Apprendre à se former sur des Tutos spécifiques pour certains logiciels et se former à la collaboration entre étudiants.

CONTENUS

- Analyse de sujets, recherche de concepts porteurs
- Entraînement à la démarche créative : recherches, développement, finalisation
- Entraînement au dessin sous contrainte
- Perfectionnement de la prise de notes, à la fois textuelle et graphique.
- Création d'une collecte de références visuelles au travers d'un compte numérique de veille graphique.
- Réalisation d'un carnet de bord enrichi A5 ou A4 restituant les informations essentielles concernant les ateliers de création (planning, sujets, lancement des sujets, échanges et informations liés à la conduite des projets).
- Échange à propos des difficultés rencontrées par les étudiants.

UE4/UE8

Année 1

VOLUME HORAIRE EC

CM : 18h

COMPÉTENCES

- C 3.1** Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- C 3.2** Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
- C 3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet. C 3.5 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude

EC 4.1

EC 8.1

SEMESTRE 1

Initiation et construction du parcours individuel de l'étudiant

SEMESTRE 2

Détermination et construction d'un parcours structuré, stage court 2 semaines.

OBJECTIFS

- > Découvrir les métiers du graphisme par le biais de visites en entreprise ou d'échange avec les professionnels.
- > Savoir adopter une posture professionnelle pour mener une recherche de stage de manière raisonnée et approfondie.

CONTENUS

- Découverte du milieu professionnel dans le domaine du design graphique et/ou de l'imprimerie.
- Tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherches articulés aux cours de technologies, matériaux et projet (5j d'observation).
- Rencontres in-situ avec des graphistes et des imprimeurs des Alpes-maritimes.
- Rencontres et échanges avec des professionnels en visio conférence.
- Conception de supports d'autopromotion : cv et lettre de motivation, book personnel.
- Préparation d'un entretien téléphonique.

ÉVALUATIONS

Évaluation des rapports de stage et des compte rendus de chaque intervention in-situ ou hors les murs.