

# Catalogue de cours

---

Lycée René Goscinny (Drap)

DNMADE Graphisme

DNMADE Numérique

Année 2021-2022



# Sommaire

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

# 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	
<b>ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES</b>											
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			
<b>ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX</b>											
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			
<b>ENSEIGNEMENTS PRATIQUES &amp; PROFESSIONNELS</b>											
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				
<b>Professionnalisation</b>											
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

# Valeurs des ECTS par Unités d'Enseignement

SEMESTRE 3 & 4					Coef EC	Coef UE	H hebdo S3	H hebdo S4	Crédits ECTS S3	Crédits ECTS S4	Crédits ECTS Année 2
<b>ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES</b>											
Humanité et culture											
S3			S4								
UE 9	EC. 9.1	UE 13	EC. 13.1	Humanité	4		2	2	8	8	16
	EC. 9.2		EC. 13.2	Culture des arts, du design et des techniques	4	1+(1)	2				
<b>ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX</b>											
Méthodologie techniques et langues											
S3			S4								
UE 10	EC. 10.1	UE 14	EC. 14.1	Outils d'expression et d'exploration créative	4		2	2	11	11	22
	EC. 10.2		EC. 14.2	Technologies et matériaux	2	(1)	(1)				
	EC. 10.3		EC. 14.3	Outils et langages numériques	3	(2)	(2)				
	EC. 10.4		EC. 14.4	Langues vivantes	1	1,5					
	EC. 10.5		EC. 14.5	Contextes économiques & juridiques	1	1,5					
<b>ENSEIGNEMENTS PRATIQUES &amp; PROFESSIONNELS</b>											
Ateliers de création											
S3			S4								
UE 11	EC. 11.1	UE 15	EC. 15.1	Techniques et savoir-faire	4		(4)	(4)	9	8	17
	EC. 11.2		EC. 15.2	Pratique et mise en œuvre du projet	4	(6)	(6)				
	EC. 11.3		EC. 15.3	Communication et médiation du projet	1	1	1				
							1	1			
Accompagnement vers l'autonomie											
<b>Professionnalisation</b>											
S3			S4								
UE 12	EC. 12	UE 16	EC. 16.1	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	1		1	1	1	1	2
			EC. 16.2	Stage							
Total									(30)	(30)	60

# Valeurs des ECTS par Unités d'Enseignement

SEMESTRE 5 & 6					Coef EC	Coef UE	H hebdo S5	H hebdo S6	Crédits ECTS S5	Crédits ECTS S6	Crédits ECTS Année 3
<b>ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES</b>											
Humanité et culture											
S5			S6								
UE 9	EC. 9.1	UE 13	EC. 13.1	Humanité			(2)	(0.5)	4	4	8
	EC. 9.2		EC. 13.2	Culture des arts, du design et des techniques			(0.5)				
<b>ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX</b>											
Méthodologie techniques et langues											
S5			S6								
UE 10	EC. 10.1	UE 14	EC. 14.1	Outils d'expression et d'exploration créative			(3)	(2)	5	6	11
	EC. 10.2		EC. 14.2	Technologies et matériaux			(1)	(1)			
	EC. 10.3		EC. 14.3	Outils et langages numériques			(1)	(1)			
	EC. 10.4		EC. 14.4	Langues vivantes			(1)	(1)			
	EC. 10.5		EC. 14.5	Contextes économiques & juridiques			(1)	(1)			
<b>ENSEIGNEMENTS PRATIQUES &amp; PROFESSIONNELS</b>											
Ateliers de création											
S5			S6								
UE 11	EC. 11.1	UE 15	EC. 15.1	Techniques et savoir-faire					11	17	28
	EC. 11.2		EC. 15.2	Pratique et mise en œuvre du projet							
	EC. 11.3		EC. 15.3	Communication et médiation du projet							
				Accompagnement vers l'autonomie							
<b>Professionnalisation</b>											
S5			S6								
UE 12	EC. 12	UE 16	EC. 16.1	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude			1	1	3		
			EC. 16.2	Stage							
Total									(30)	(30)	60

# **Descriptif des Unités d'enseignement**

**Année 1**

# 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.2.2** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- C.2.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- C.2.5** Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française..

# Humanités/Lettres

EC11

EC 5.1

## 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.

# 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.

**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.

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 :

- Lédition
  - 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.
- Édition 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 > 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/UE7

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.

## **Année 2**

# UE9/UE13

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > TD/TP : 9h - CM : 27h

S4 > TD/TP : 9h - CM : 27h

## MODALITÉS

Cours magistraux,  
travaux écrits, exposés.

## COMPÉTENCES

- C 2.2** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- C 2.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- C 2.5** Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

# Humanités/Lettres

EC 9.1 / 13.1

## SEMESTRE 3 et 4

Questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral.  
Argumenter à partir de concepts précis et maîtrisés.  
Développer son esprit critique.  
Comprendre un texte argumentatif.  
Enrichir son langage et sa réflexion.

## 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.
- > Former des citoyens éclairés, intellectuellement autonomes, curieux et ouverts, critiques mais aussi attentifs, aptes à défendre une position tout en reconnaissant la possibilité d'autres points de vue. Penser par soi-même mais aussi penser en étant capable de se mettre à la place d'autrui sans néanmoins abdiquer toute exigence de cohérence.

## CONTENUS

- Mobiliser les concepts fondamentaux de la philosophie esthétique afin d'interroger les notions d'arts appliqués et plus spécifiquement de design graphique.
- L'objectif de cet EC est d'abord l'acquisition d'une culture dans le champ de la philosophie et des sciences humaines permettant d'éclairer et d'interroger les pratiques de création et d'expression de l'image.

## ÉVALUATIONS

Évaluations écrites et orales en cours de semestre.  
Participation et investissement en cours.  
Recherches personnelles.

# UE9/UE13

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > CM : 36h

S4 > CM : 36h

## MODALITÉS

Cours magistraux, exercices et travaux pratiques, 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 9.2

EC 13.2

## SEMESTRE 3

Thématiques transversales.

## SEMESTRE 4

Thématiques transversales.

## OBJECTIFS

- > Développer une posture critique.
- > Apprendre à formuler une problématique spécifique au design graphique à partir d'une thématique donnée.
- > Repérer puis analyser des productions graphiques questionnant une même thématique.

## CONTENUS

- Analyses et réflexions critiques à partir de corpus de documents de l'histoire du design graphique au XX<sup>e</sup> siècle, rattachés à une thématique.  
Exemples de thématique :
  - DADA, DIY et nouvelles illustration : la puissance libératrice et évocatrice des bricolages graphiques ;
  - réduction graphique : un graphisme plus accessible et sympathique ;
  - l'exubérance : un graphisme post-moderniste illégitime et transgressif ;
  - le graphisme comme outil puissant d'oppression ou d'émancipation : utilisation politique / civique / sociale ;
  - graphisme participatif et collaboratif : la place de l'auteur ;
  - la production visuelle sous pression : le graphisme éco-responsable.
- Mise en place d'une méthode de confrontation de productions graphiques aboutissant à une problématisation et restitution de la discussion à l'écrit et à l'oral, à partir de thématiques (rythmes et musique ; corps et danse ; grilles et variation ; etc.)

## ÉVALUATIONS

Analyses et discussions écrites et orales.  
Présentations orales.

# UE10/UE14

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > TD/TP : 36h - CM : 36h

S4 > TD/TP : 36h - CM : 36h

## MODALITÉS

Cours magistraux.  
Travaux pratiques.

## COMPÉTENCES

- C.1.1** Mobiliser une culture générale artistique
- C.2.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- 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
- C.3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

# Outils d'expression et d'exploration créative

EC 10.1 / EC 14.1

## SEMESTRE 3 & 4

Prise en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique ou de design dans la démarche de création ou dès la conception.

Conception et production avec des moyens et des langages plastiques variés en techniques mixtes (gravure, transfert, impression, cyanotype, sérigraphie, photographie...)

## OBJECTIFS

- > Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- > Opérer des choix d'outils et méthodes plus complexes mettant en jeu le croisement de différentes techniques.
- > Concevoir une production plastique articulée à un thème.
- > Développer une écriture singulière.
- > Percevoir, analyser et comprendre les enjeux plastiques, sémantiques, iconiques, symboliques des productions plastiques et des œuvres.
- > Différencier, expérimenter et maîtriser les techniques de créativité.
- > Repérer et valider les différentes phases de la conduite d'un projet plastique.
- > Percevoir les interrelations possibles entre projet design et projet plastique.

## CONTENUS

- Apprendre à :
  - maintenir une distance critique et réflexive sur ses intentions, ses expérimentations, sa documentation, ses réponses ;
  - réinvestir les moyens plastiques dans la pratique du projet ;
  - mobiliser le vocabulaire et la culture spécifique pour analyser et argumenter les productions ;
  - mener une exploration plastique (questionner, mettre en crise, décomposer, déconstruire, fouiller, désarticuler, prolonger, combiner etc.) ;
  - mixer outils et techniques, traditionnels et numériques ;
  - construire une suite narrative, avec ou sans texte ;
  - expérimenter la création typographique ;
  - affirmer ses intentions, sélectionnant ses outils, définissant ses méthodes pour singulariser ses réponses ;
  - choisir, détourner ou fabriquer ses documents, ses supports, ses outils, ses médiums et matériaux ;
  - discerner, détourner et pratiquer des transferts.

## ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phases intermédiaires et terminales.

**ENSEIGNEMENTS  
TRANSVERSAUX**

Méthodologies, techniques et langues

# UE10/UE14

Année 2

**VOLUME HORAIRE EC**

S3 > TD/TP : 18h

S4 > TD/TP : 18h

**MODALITÉS**

Cours magistraux.  
Travaux pratiques.

## COMPÉTENCES

**C 1.6** 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

EC 10.2 / 14.2

## SEMESTRE 3 et 4

Certification Pix.

Découverte des logiciels libres.

Approfondissement des technologies électroniques d'interactivité, de type Arduino, Makey-Makey, Kinect.

## OBJECTIFS

- > Explorer différents outils dédiés à la création d'image.
- > Explorer la mise en page par le code (ex : pre post print).
- > Réaliser un site de travaux personnels.
- > Singulariser un site.
- > Explorer les possibilités d'interactivité en design graphique à l'aide d'outils de consignes spécifiques.

## CONTENUS

- Création de pages, complexité croissante (HTML/CSS).
- Colorimétrie, modification du réel par la consigne, cheminement de l'information (Arduino MaKey-Makey, Kinect).

---

## ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase terminale.

**ENSEIGNEMENTS  
TRANSVERSAUX**

Méthodologies, techniques et langues

# UE10/UE14

Année 2

**VOLUME HORAIRE EC**

S3 > TD/TP : 18h

S4 > TD/TP : 18h

**MODALITÉS**

Cours magistraux.  
Travaux pratiques.

**COMPÉTENCES**

**C 1.6** 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

EC 10.2 / 14.2

**SEMESTRE 3 et 4**

Certification Pix.

Approfondissement des langages web et de programmation (Javascript, HTML/CSS).  
Approfondissement des technologies électroniques d'interactivité, de type Arduino, Makey-Makey, Kinect.

**OBJECTIFS**

- > Réaliser d'un site de travaux personnels.
- > Singulariser un site.
- > Explorer les possibilités d'interactivité en design graphique à l'aide d'outils de consignes spécifiques.

**CONTENUS**

- Création de pages, complexité croissante (Javascript, HTML/CSS).
- Colorimétrie, modification du réel par la consigne, cheminement de l'information (Arduino MaKey-Makey, Kinect).

**ÉVALUATIONS**

Évaluation de différents travaux en phase terminale.

# UE10/UE14

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > TD/TP : 36h

S4 > TD/TP : 36h

## MODALITÉS

Cours magistraux.  
Travaux pratiques.

## COMPÉTENCES

- C 1.6** 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).
- C 2.1** 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.

# Outils et langages numériques

EC 10.3 / 14.3

## SEMESTRE 3 et 4

Approfondissement des logiciels Photoshop / Indesign / Illustrator.  
Gestion du Creative cloud.  
Automatisation des tâches.  
Découverte de nouveaux outils (logiciels libres).  
Illustration numérique.

## OBJECTIFS

- > Approfondir l'apprentissage des logiciels de création graphique.
- > Comprendre les mécanismes de production et de diffusion d'une image fixe ou animée, d'un texte, d'une mise en page complexe.
- > Savoir choisir et utiliser une typographie.

## CONTENUS

- Approfondissement de l'utilisation de la typographie. Travail sur du texte de labeur. Utilisation des feuilles de styles.
- Apprentissage des styles GREP et des styles imbriqués ainsi que des styles d'objets.
- Sommaires automatiques.
- Découverte de solutions alternatives aux logiciels propriétaires : Gimp, Inkscape, Scribus.
- Création de typographie avec Birdfont ou équivalent.
- Illustration numérique avec Fresco. Utilisation de tablettes graphiques.

## ÉVALUATIONS

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

**ENSEIGNEMENTS  
TRANSVERSAUX**

Méthodologies, techniques et langues

# UE10/UE14

Année 2

**VOLUME HORAIRE EC**

S3 > TD/TP : 36h

S4 > TD/TP : 36h

**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.

# Outils et langages numériques

EC 10.3

EC 14.3

## SEMESTRE 3

Adobe Première Pro et After Effects :  
Interface, formats, séquences,  
composition/précomposition,  
animation, prévisualisation,  
exportation.

## SEMESTRE 4

Approfondissement des logiciels  
Adobe Première Pro et After Effects.

## 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 3

- Préparation des éléments sur Photoshop, Illustrator, Indesign pour l'importation dans Première Pro et After effects.
- Connaissance et gestion des différents types de fichiers images : psd, .tif, .jpg, .pdf, .ai, .eps, aep, etc.
- 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.
- Théories, influences et questionnement sur les nouvelles technologies.

### Semestre 4

- Approfondissement des logiciels de montage, de trucage, de réalité augmentée, de prototypage d'application mobile.
- Interaction entre logiciels.
- Connaissance des différents formats des sons, vidéos, de leur transfert, de leur acquisition et de leurs interactions.

## ÉVALUATIONS

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

**ENSEIGNEMENTS  
TRANSVERSAUX**

Méthodologies, techniques et langues

# UE10/UE14

Année 2

**VOLUME HORAIRE EC**

S3 > CM : 27h

S4 > CM : 27h

**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 10.4

EC 14.4

**SEMESTRE 3**

Renforcement de la pratique orale et écrite appliquée au secteur de la création graphique, consolidation du niveau B2/C1 du CECRL.

**SEMESTRE 4**

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

**OBJECTIFS**

- > Être capable d'exposer un projet en anglais : ses contraintes, les difficultés rencontrées et les solutions apportées.
- > 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**

- Étoffement d'un lexique technique spécifique français-anglais.
- 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**

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

# UE10/UE14

Année 2

**VOLUME HORAIRE EC**

S3 > CM : 18h

S4 > CM : 36h

**MODALITÉS**

Cours magistraux.

Travaux pratiques.

## 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.
- C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- C3.1** Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

## Contextes

# économiques & juridiques

EC 10.5

EC 14.5

### SEMESTRE 3

L'environnement du travail.  
Le système d'information comptable.  
Préparation communication orale.

### SEMESTRE 4

Caractérisation de l'entreprise tutrice (stage).

## OBJECTIFS

- > Permettre à l'étudiant de se repérer et d'approfondir sa compréhension de l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exerce son activité professionnelle.
- > Apprendre à identifier et caractériser son entreprise tutrice, communiquer oralement.

## CONTENUS

Le contenu disciplinaire de cet enseignement s'appuie forcément sur des situations réelles et contextualisées et sur des cas pratiques issus du domaine

- Caractérisation de l'entreprise tutrice : identification, swot, stratégie.
- Travail sur des supports multiformes : documents juridiques, documents issus d'entreprise, entretien avec des professionnels.  
Ex: Législation du travail (relation individuelle, collective), contrat de travail, bulletin de paie, le bilan, le compte résultat, l'analyse financière.

## ÉVALUATIONS.

Recherches.  
Exposés.  
Expression orale et prise de parole en classe.

# UE11/UE15

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > TD/TP : 72h

S4 > TD/TP : 72h

## MODALITÉS

Travaux pratiques.  
Workshop.  
Interventions de  
professionnels

## COMPÉTENCES

- C3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- 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).

# Techniques et savoir-faire

EC 11.1

## SEMESTRE 3

Découverte et sensibilisation

EC 15.1

## SEMESTRE 4

Consolidation et pratique

## OBJECTIFS

- > Approfondir les techniques et les outils graphiques découverts en année 1.
- > Maîtriser de façon créative et sensible des gestes et matériaux.
- > Opérer des choix adaptés.
- > Affiner les processus de fabrication et en expérimenter de nouveaux.
- > Adopter une posture réflexive et critique pour faire évoluer les différents projets.

## CONTENUS

- Les techniques et savoir-faire se feront sous formes d'ateliers spécifiques articulés aux projets.
- Les différentes techniques abordées seront au service du développement de langages graphiques variés.

## ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase exploratoire et terminale.

# UE11/UE15

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > TD/TP : 72h

S4 > TD/TP : 72h

## MODALITÉS

Travaux pratiques.  
Workshop.  
Interventions de  
professionnels

## COMPÉTENCES

- C3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- 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).

# Techniques et savoir-faire

EC 11.1

EC 15.1

## SEMESTRE 3

Consolidation et pratique

## SEMESTRE 4

Consolidation et pratique

## OBJECTIFS

- > Compréhension et approfondissement 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 projets. Ils comprendront les approfondissements de la composition, de la mise en page et de l'animation.

## ÉVALUATIONS

Évaluation de différents travaux en phase exploratoire et terminale.

# UE11/UE15

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > TD/TP : 90h

S4 > 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 11.2 / 15.2

## SEMESTRE 3 et 4

Approfondissement du travail au travers de dossiers de restitution complets et de pratiques exploratoires abouties.

Les projets sont ouverts sur des champs de la création graphique, en lien étroit avec les techniques et savoir-faire abordés (EC 11.1 et 15.1). Ils correspondent à des incitations fictives, thématiques, réelles ou à des concours et se font individuellement ou en groupe.

La pratique et mise en œuvre du projet vise au troisième et quatrième semestre à approfondir la conception d'un projet de design graphique dans sa totalité. De l'esquisse d'idées à la mise en forme graphique et technique aboutie.

## OBJECTIFS

- > Approfondir la démarche de projet.
- > Assurer la médiation et l'argumentation de ses idées.

## CONTENUS

- Édition
  - Mise en page : grilles, chemin de fer, hiérarchisation et relation des éléments textuels et visuels, attributs graphiques. Travail sur des documents longs.
  - Utilisation de documents "Livre" dans indesign.
- Graphisme identitaire et événementiel
  - Conception de chartes graphiques complètes.
- Infographie et illustration
  - Interpolation des techniques traditionnelles et numériques au service de l'image didactique.

La dimension exploratoire sera développée dans la fabrique de l'image au travers de l'illustration et de la mixité des techniques.

## ÉVALUATIONS

Dossiers de restitution de la démarche de création.  
Maquettes et prototypes.  
Présentations orales.

# UE11/UE15

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > TD/TP : 90h

S4 > 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 11.2

EC 15.2

## SEMESTRE 3

Expérimentation de la démarche de projet dans les champs de la création numérique.

## SEMESTRE 4

Approfondissement de la démarche de projet dans les champs de la création numérique

Les projets sont ouverts sur des champs de la création numérique, en lien étroit avec les techniques et savoir-faire abordés (EC 11.1 et 15.1) : webdesign, design d'interfaces, design interactif, motion design, game design. Ils correspondent à des incitations fictives, thématiques, réelles ou à des concours et se font individuellement ou en groupe.

## OBJECTIFS

- > Faire découvrir et maîtriser progressivement les méthodologies spécifiques au design numérique : User eXperience UX, User Interface UI ainsi que Motion Design.
- > Approfondir la démarche de projet, de la définition des choix stratégiques à partir de l'analyse d'un contexte jusqu'à la réalisation de livrables, en passant par la recherche d'une solution adaptée.
- > Assurer la médiation et l'argumentation de ses idées.

## CONTENUS

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

## ÉVALUATIONS

Dossiers de restitution de la démarche de création.  
Maquettes et prototypes.  
Présentations orales.

# UE11/UE15

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > CM : 18h

S4 > CM : 18h

## MODALITÉS

Apport méthodologique

## COMPÉTENCES

- C3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- C3.6** Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.
- C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre.

# Communication et médiation du projet

EC 11.3 / EC 15.3

## SEMESTRE 3 & 4

Méthodologie visant à construire la capacité à communiquer une démarche de projet et réaliser des supports de médiation qui en favorisent la lisibilité.

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

- > S'approprier les méthodes de communication acquises en S1 et S2.
- > Expérimenter et développer de nouvelles méthodes.
- > Savoir présenter, exposer sa démarche oralement et graphiquement, de manière individuelle ou collective.
- > Adopter une posture argumentative pour justifier ses intentions.
- > Préparer également à l'intégration dans la vie professionnelle pour savoir exposer ses projets et à une poursuite d'études pour mener une recherche documentaire, montrer et démontrer ses idées.

## CONTENUS

- Travaux graphiques de communication de ses intentions.
- Pratique orale, individuelle et en groupe.
- Écriture argumentative.
- Éléments de théorie et de culture de la communication.

## ÉVALUATIONS

Exercices sous contrainte.

# UE11/UE15

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > CM : 18h

S4 > CM : 18h

## 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 et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.
- C 1.2** Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- 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 2.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

# Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet

EC 11.4 / EC 15.4

## SEMESTRE 3 et 4

Méthodologie en vue de la production du mémoire de fin d'étude.

## OBJECTIFS

- > Adopter une posture de chercheur.
- > Hiérarchiser et orienter une veille.
- > Amorcer une réflexion thématique.
- > Collecter une documentation théorique (Éditions B42, Pyramide Collection :T, Pyramide, Le graphisme en texte, Graphisme en france, Azimut )
- > Ancrer des références bibliographiques.
- > S'approprier la recherche bibliographique.
- > Développer une attitude autonome et s'engager dans une prospection culturelle locale et nationale.

## CONTENUS

- Page thématique en ligne : gestion des flux de recherche liés au mémoire, puis orientation de cette veille (agrégateur, filtre) et organisation des données récoltées.
- Compte rendu d'exposition : s'appuyer sur les expositions et le travail des curateurs.

## ÉVALUATIONS

Exercices en temps limité..

# UE12/UE16

Année 2

## VOLUME HORAIRE EC

S3 > CM : 18h

S4 > 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 12.1

EC 16.1

## SEMESTRE 3

Méthodologie professionnelle :  
présentation de pratiques des  
professionnels du graphisme.

## SEMESTRE 4

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

## OBJECTIFS

- > Comprendre la dimension pratique des impératifs professionnels.
- > Préparer les éléments nécessaires à la recherche de stage.

## CONTENUS

- Création CV / Création portfolio / Carte de visite / Signature Web/ Photo de profil réseaux sociaux / Bannière

## ÉVALUATIONS

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

## **Année 3**