

DIPLÔME NATIONAL
DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

DN MADE GRAPHISME D'INTERACTIVITÉ

DN MADE GRAPHISME RESPONSABLE

TABLE DES MATIÈRES

PRÉSENTATION DE L'INITIATIVE.....	2
PRÉSENTATION DU DNMADE.....	5
SEMESTRE 1.....	10
UE1 – HUMANITÉS ET CULTURE.....	11
UE2 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES.....	13
UE3 – ATELIERS DE CRÉATION.....	18
SEMESTRE 2.....	21
UE5 – HUMANITÉS ET CULTURE.....	22
UE6 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES.....	24
UE7 – ATELIERS DE CRÉATION.....	29

PRÉSENTATION DE L'INITIATIVE

Règlement intérieur

Le Règlement intérieur de l'établissement s'applique dans son intégralité, et en particulier concernant la ponctualité, l'assiduité et le respect du matériel, des locaux, des étudiants et personnels de l'établissement. Il est adressé à l'étudiant dans les documents de rentrée.

L'établissement est ouvert du lundi au vendredi de 8h à 18h30. Néanmoins les étudiants en DNMADe sont autorisés à rester après 18h30. Ils doivent alors se présenter à 19h50 à la sortie de l'établissement afin que la personne responsable de l'accueil puisse leur ouvrir le porche.

Les étudiants qui souhaitent rester après la fin des cours doivent en faire la demande au secrétariat afin de récupérer la clé de la salle.

Organisation des cours – les ATL

À l'Initiative, la journée de l'étudiant au lycée se répartit en deux temps distincts :

- de 08h30 à 15h15 : il suit un emploi du temps, constitué d'Unités de Cours (UC) de 45 minutes chacune, pendant lesquels il apprend à maîtriser tous les savoirs exigés par les programmes de sa formation ;
- de 15h30 à 17h45 : il compose un emploi du temps modulable en s'inscrivant à des ateliers, nommés ATL (Autre Temps au Lycée), qui lui proposeront des activités pédagogiques complémentaires pour renforcer et élargir sa formation initiale.

Ces ATL permettent un approfondissement individualisé avec des activités de type scolaire (soutien, approfondissement, méthodologie, ...) ou des activités d'enrichissement culturel. L'étudiant en choisit en moyenne 5 par semaine.

Un site ATL est dédié à l'inscription des étudiants aux différents ateliers.

Équipe pédagogique et administrative

Nathalie Brassart – cheffe d'établissement

Jean-Philippe Lanot – directeur délégué aux formations, responsable du cursus

Christine Legendre – secrétariat des étudiants, en charge des inscriptions et des bourses notamment

Khalil Nejjar – conseiller d'éducation

Étienne Ferre-Sentis – responsable informatique

Les enseignants et leur domaine principal d'intervention

Daoud Anki – sciences

Marion Bardavid – ateliers de création

Karen Bost – contextes économiques et juridiques

Manuel Delannoy – ateliers de création

Vincent Denorme – humanités et cultures

Philippe Iliesco – outils et langages numériques

Farid Mekbel – ateliers de création

Anne-Sophie Riquier – humanités et cultures

Sylvie Rouet – expression et exploration créative

Jean-François Sonnet – expression et exploration créative

Houria Zadi – anglais

Calendrier et emploi du temps

L'Initiative suit le calendrier officiel de l'Éducation Nationale. La rentrée se fait la première semaine de septembre et les cours sont donnés jusqu'à fin juin.

Les vacances scolaires sont celles de l'Éducation Nationale, 4 périodes de 2 semaines de vacances environ toutes les 6 à 7 semaines de cours.

L'emploi du temps change chaque semaine. Il varie en fonction de l'intervention des enseignants dans l'évolution des projets. Il se compose

- de cours (emploi du temps consultable sur Pronote),
- des ateliers de fin de journée, les ATL,
- des ateliers complémentaires organisés par le réseau REDIMADE,
- de conférences.

Bien entendu, le travail en autonomie ne doit pas être négligé. Il est évalué à 15h hebdomadaire en 1^{re} année, pour croître les années suivantes.

RÉDIMADE

Réseau des Écoles d'île de France, Métiers d'Art et Design Association libre, d'établissements d'enseignement supérieur en Arts Appliqués, dans le but de croiser les savoirs et savoir-faire de différents domaines. Ce réseau rassemble, outre l'Initiative, l'Institut Sainte Geneviève et le lycée Nicolas Ledoux EBTP.

Les Ateliers RÉDIMADE proposent aux étudiants de choisir librement trois ateliers durant l'année. Ces ateliers présentent des approches diverses du design et des métiers d'Art.

Les savoirs et compétences acquises participent à la construction du parcours individualisé de l'étudiant.

Dix ateliers sont proposés aux étudiants. Chaque atelier s'installe dans les périodes inter-vacances. Un atelier est composé de 4 séances de 3 heures. L'étudiant participera à 3 ateliers parmi les dix proposés.

Chaque séquence est précédée par une conférence commune aux trois établissements sur un sujet ouvert à tous les parcours.

Locaux

Un plateau de plus de 300 m² d'ateliers accueille les étudiants de DNMADE. Il permet un travail sur table et sur poste informatique.

Un studio et un laboratoire photographique complètent ces salles.

Le Bureau Des Étudiants (BDE) dispose d'un foyer où les étudiants peuvent se retrouver.

Outils numériques

Le site Pronote permet de visualiser l'emploi du temps en ligne et en temps réel de ses cours, d'avoir accès au résultat de ses évaluations, au cahier de texte, au certificat scolaire, ...

Le site ATL permet à l'étudiant de visionner et choisir ses ATL

Ces sites sont accessibles depuis le site linitiative.fr. Les codes d'accès sont fournis en début d'année scolaire.

Vous pouvez connecter votre ordinateur portable personnel au wifi des salles DNMADE. Pour cela contactez le responsable informatique.

Il n'est pas nécessaire en première année de formation de posséder son propre matériel informatique, l'établissement met à votre disposition le nécessaire. Néanmoins, il est vivement conseillé dès la deuxième année d'acquérir son propre matériel (ordinateur portable) pour permettre un travail plus efficace entre les temps dans l'établissement et le travail hors établissement.

PRÉSENTATION DU DNMADE

Organisation des formations

Le DNMADE est un cycle de formation en trois années qui vise le grade licence.

Le DNMADE de l'Initiative propose deux parcours singuliers dans le domaine du design graphique,

- Designer graphique d'interactivité
- Designer graphique responsable

Outre certains cours théoriques communs, ces parcours sont distincts à partir de la deuxième année de formation.

Les cours sont organisés en UE (Unité d'Enseignement) comprenant chacune un ou plusieurs modules, les EC (éléments Constitutifs) et doté d'un capital de crédits (ECTS).

Les ECTS

Les crédits ECTS sont délivrés par les établissements et calculés en fonction de la charge de travail prenant en compte les cours magistraux, TD, stages, travail personnel, ...

Ce système européen facilite la reconnaissance des études à l'étranger. Chaque semestre validé représente 30 crédits. Une licence nécessite 180 crédits.

Objectifs et enjeux de la formation

Réparti sur six semestres, ce cursus vise à former l'étudiant aux différentes étapes d'un projet relevant du design graphique : conception, expérimentation, réalisation, évaluation et communication.

L'acquisition d'une telle démarche convoque à la fois des ancrages culturels, notamment professionnels, des capacités linguistiques et des repères théoriques ainsi que des maîtrises technologiques et des pratiques créatives diversifiées.

Les ateliers de création sont le point de convergence où s'articulent justement ces différents savoir-faire et compétences et où se cultivent l'apprentissage d'un travail collaboratif et collectif.

C'est par le biais de cette pédagogie de projet transdisciplinaire que la formation a également pour but la construction par l'étudiant d'un parcours personnel adapté à son projet professionnel dans une dynamique d'autonomie.

Débouchés

Selon le projet de l'étudiant, l'issue de la formation DNMADE doit permettre tant la poursuite d'études supérieures (master, DSAA, DNSEP, ...), que l'insertion professionnelle directe à l'issue de celui-ci.

La formation a pour objectif de les conduire à une première qualification professionnelle supérieure. Tenant compte de leurs profils et de leurs motivations personnelles, elle leur permettra ultérieurement de développer un niveau d'expertise à la suite d'une expérience professionnelle ou d'une poursuite d'étude en cycle de master, éventuellement prolongée par des études doctorales.

Cette formation prédispose aux métiers de la création graphique ainsi qu'aux métiers de l'image et de la communication visuelle.

Enseignement

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.

DN MADE / 1^{re} année

Les deux premiers semestres sont ceux de la découverte et de l'acquisition des fondamentaux. Ils fondent le socle commun à la transmission d'une culture métiers d'art et design constituée de théories, de méthodes, de pratiques, de modes de production articulés à la création et à la concrétisation de projets. Ils sont également le moment privilégié de la construction d'une culture scientifique et technique commune aux différents parcours de formation.

DN MADE / 2^e année

Les troisième et quatrième semestres sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation. L'étudiant construit son parcours en se déterminant vers un ou plusieurs domaines de création.

DN MADE / 3^e année

Les cinquième et sixième semestres se concentrent sur le perfectionnement professionnel. L'étudiant se détermine pour un champ professionnel spécifique, fort de l'ensemble des compétences acquises tout au long du cursus. Celles-ci lui permettent

de mettre à profit ses maîtrises techniques pour orienter son travail vers une recherche créative personnelle et innovante.

Le projet professionnel est l'aboutissement de son parcours. Il lui permet de faire le choix d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études vers un niveau 1.

Projets

Le projet, individuel ou collectif, permet d'aborder les différentes étapes d'une démarche créative.

Les quatre premiers semestres sont rythmés par des macro projets qui se veulent progressifs et transdisciplinaires. Aucun domaine ne doit donc être négligé ou considéré comme mineur. Les projets permettent ainsi à l'étudiant de convoquer les différents savoir-faire et compétences dans une dynamique où le geste créatif, l'approche réflexive et la concrétisation technique se complètent.

Les projets visent également à stimuler un travail collaboratif où le partage des expériences et le croisement des regards critiques enrichissent la mise en œuvre et permettent une ouverture sur des milieux professionnalisants.

Le projet du diplôme de la dernière année ouvre vers des perspectives de professionnalisation et de poursuite d'études.

Stages

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours des trois années autorisera sous une forme fractionnée plusieurs expériences :

- un stage de 2 semaines au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier ;
- un stage professionnel de 12 à 16 semaines, à l'issue du semestre 4 et début semestre 5, au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de sixième semestre.

Les crédits européens correspondant au stage sont attribués dès lors que l'étudiant remplit les conditions suivantes :

- Avoir effectué la totalité du stage ;
- Avoir analysé des situations et activités rencontrées en stage ;
- Avoir mis en œuvre les éléments des compétences requises dans une ou plusieurs situations ;
- Avoir réalisé des actes ou activités liés au stage effectué.

Charge de travail

25 à 32 d'heures de cours hebdomadaire sont dispensées selon les semestres.

Quant au travail en autonomie (15h hebdomadaire en 1^{re} année), dimension essentielle à la formation, il croît au fur et à mesure de la progression dans le cursus.

Principe du contrôle continu

L'assiduité est indispensable et le régime normal de contrôle des connaissances est le contrôle continu.

Ce contrôle s'exerçant tout au long du semestre, il peut prendre des formes variées : DST, réalisations, exposés, oraux, etc.

La préparation à un examen d'état nécessite le suivi intégral des heures de cours et une présence effective. En conséquence, une absence injustifiée représente un manquement grave à ce devoir d'assiduité.

Commission pédagogique

Une commission pédagogique de la formation est placée auprès du chef d'établissement.

Elle valide l'organisation et le projet pédagogique qui vont construire les parcours des étudiants.

Elle décide du dispositif spécial de compensation pour permettre à l'étudiant à divers moments de son parcours (réorientation, mobilité vers un autre établissement français ou étranger ou interruption des études) d'obtenir un bilan global de ses résultats et ainsi la validation correspondante en crédits ; le dispositif est placé sous la responsabilité du jury du diplôme ainsi que des règles de compensation nécessaire à la progressivité des études. Les décisions relatives au passage des étudiants dans l'année supérieure, aux redoublements et aux dispenses de scolarité, de stages ou d'épreuves lui sont soumises pour avis.

La commission comprend :

- Des enseignants-chercheurs exerçant leurs fonctions dans l'établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel ayant conclu une convention de partenariat ;
- Un inspecteur d'académie-inspecteur pédagogique régional ;
- Des enseignants intervenant dans la formation ;

- Au moins un étudiant suivant la formation ;
- Un designer et un professionnel des métiers d'art, en exercice depuis au moins trois ans ;
- Le chef de l'établissement dispensant la formation.

La commission pédagogique se réunit deux fois par an :

- **Au premier semestre**, pour définition et publication des résultats avec mise en place d'une session de rattrapage dans les deux semaines qui suivent sa tenue (session qui est définie par les professeurs des UE manquantes selon les résultats des EC).
- **Au deuxième semestre**, pour valider les passages des étudiants.

Évaluations

Les cours et TD sont évalués suivant des règles fixées par chaque enseignant. Généralement celles-ci reposent sur la moyenne des travaux, épreuves ou dossiers composant le contrôle continu et suivant des coefficients éventuellement différents.

Une absence pour raison grave (accident, maladie grave, hospitalisation, etc.) et attestée peut, dans la mesure du possible, donner lieu à une épreuve de remplacement (pour les examens terminaux seulement).

Dans une même UE (Unité d'Enseignement), il y a plusieurs EC (éléments Constitutifs), et chaque EC peut être lui-même subdivisé en cours ou en TD.

Ces enseignements sont moyennés suivant des coefficients et se compensent entre eux dans chaque EC et UE.

Les quatre premiers semestres sont évalués en **contrôle continu** selon deux modes

- la notation personnelle par l'enseignant responsable du cours ou de l'atelier. Les critères d'appréciation peuvent être divers : l'assiduité, le rendu des travaux, un contrôle écrit, etc.
- l'évaluation de présentation des projets à un jury d'enseignants à l'issue de chaque période.

Les ECTS sont accordés lorsqu'on obtient une note égale ou supérieure à 10/20. Les ECTS ne sont pas accordés pour une note inférieure à 10/20 ou lorsque le travail est non rendu.

Toutes les unités du cinquième semestre sont évaluées sous la forme d'une épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la production du **mémoire MADE** de l'étudiant et sa soutenance orale face à un jury. Toutes les unités du sixième semestre sont évaluées sous la forme d'une épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la réalisation du **projet MADE** de l'étudiant et sa soutenance orale face à un jury.

L'acquisition des unités d'enseignement du diplôme national des métiers d'art et du design s'organise selon les principes de capitalisation et de compensation appliqués dans le cadre du système européen de crédits.

Le DN MADE s'obtient soit par acquisition de chaque UE constitutive du parcours correspondant, soit par application des modalités de compensation telles que décrites selon les deux possibilités suivantes. Le diplôme obtenu par l'une ou l'autre voie confère la totalité des crédits prévus.

- 1- D'une part, la compensation est organisée sur le semestre, sans note éliminatoire et sur la base de la

moyenne générale des notes obtenues pour les diverses UE, pondérées par les coefficients ; d'autre part, elle est organisée entre deux semestres immédiatement consécutifs.

- 2- Par décision de la commission pédagogique, un dispositif spécial de compensation peut être mis en œuvre qui permette à l'étudiant d'en bénéficier à divers moments de son parcours et, notamment, lorsqu'il fait le choix de se réorienter, d'effectuer une mobilité dans un autre établissement d'enseignement supérieur français ou étranger ou d'interrompre ses études. Ce dispositif a pour but de permettre à un étudiant qui le souhaite en fonction de son projet personnel d'obtenir à divers moments de son parcours un bilan global de ses résultats et d'obtenir ainsi la validation correspondante en ECTS. Le dispositif est placé sous la responsabilité du jury du diplôme et les règles de compensation prennent en compte la nécessaire progressivité des études.

Validation des semestres

Les étudiants ayant validé les deux premiers semestres sont autorisés à passer en deuxième année. Les étudiants ayant validé les quatre premiers semestres sont autorisés à passer en troisième année.

Le chef d'établissement, après consultation de la commission pédagogique, prononce pour les étudiants de première année ayant validé entre 48 et 59 ECTS ou pour les étudiants de deuxième année ayant validé entre 108 et 119 ECTS, soit le redoublement, soit le passage dans l'année supérieure. Dans ce dernier cas, les UE non validées en première année sont préparées

l'année suivante. Pour les étudiants ayant validé moins de 48 ECTS en fin de première année, ou moins de 108 ECTS en fin de deuxième année, le chef d'établissement prononce, soit le redoublement, soit l'exclusion de la formation.

Le chef d'établissement autorise à redoubler les étudiants qui, à l'issue de la troisième année, n'ont pas obtenu leur diplôme. Ceux-ci ne préparent que les UE non validées.

Catalogue de cours

Le catalogue de cours ci-dessous n'est pas prescriptif. Il informe les étudiants, le public et les écoles partenaires des contenus et attendus de la formation par semestre. Ces informations sont indicatives et peuvent évoluer. Le catalogue de cours est un objet de travail qui est actualisé selon les besoins de l'établissement.

Ces documents font partie des exigences du valant grade licence et répondent aux enjeux de mobilité étudiantes et professorales, inter établissements et à l'international.

SEMESTRE 1

FONDAMENTAUX DE LA TYPOGRAPHIE « DES CARACTÈRES »

Attribution des ECTS

UE1 – Humanités et Cultures	8 ECTS
UE2 – Méthodologies, techniques et langues	11 ECTS
UE3 – Ateliers de création	9 ECTS
UE4 – Professionnalisation (dont stage)	2 ECTS

SEMESTRE 1

UE1 – HUMANITÉS ET CULTURE

EC1.1 – HUMANITÉS

Objectifs	Acquérir une culture philosophique et artistique. Acquérir les notions fondamentales de sémiologie pour le design et les métiers d'art. Analyser, contextualiser, problématiser et restituer tous types de documents. Construire un raisonnement personnel structuré. Maîtriser les techniques d'expression orales et écrites. S'initier à la veille documentaire.
Contenus	Au pied de la lettre
Théorie / Préambule	Envisager les outils de formation de l'identité, individuelle et collective, et de son expression. S'initier à la linguistique et à la sémiologie. Structurer un discours et maîtriser la cohérence d'un récit. Appréhender la connotation des mots et les registres littéraires.
Mots-clés	<i>identité, disparité, unité, perception, autoportrait, autobiographie, récit, narration, point de vue, langue, signe, signifiant, signifié, registre, dénotation, connotation</i>
Modalités	Cours magistraux autour de notions et de questionnements contemporains. Travaux dirigés visant l'élaboration et l'expression d'une pensée claire et argumentée. Travaux dirigés inscrits dans le cadre de workshops co-animés par plusieurs enseignants visant l'acquisition transversale de compétences complémentaires et transférables.
Évaluation	Exercices oraux et écrits pour tous types de supports de communication, réalisés en groupe ou individuellement, visant l'élaboration et l'expression d'une pensée claire et argumentée. Entraînement à l'autoévaluation.

SEMESTRE 1

UE1 – HUMANITÉS ET CULTURE

EC1.2 – CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

Objectifs	Acquérir les connaissances chronologiques, théoriques, esthétiques et techniques de productions relevant de l'art, de l'architecture et du design (époque moderne). Capacité à repérer, situer et analyser une création dans un contexte socioculturel donné. Maîtriser un vocabulaire fondamental spécifique. S'initier à l'analyse de textes théoriques.
Contenus	La création, une histoire de caractères
Théorie / Préambule	Qu'est-ce que le style ? L'œuvre en tension entre inventivité, normes et contraintes techniques. Les fondements théoriques, le contexte socio-culturel et le développement de la modernité de 1850 à 1960 et des ruptures opérées par celle-ci.
Mots-clés	<i>style, manière, facture, savoir-faire, "Kunstwollen", variants / invariants, génie / universalité esthétique, mouvement, école, formalisme, classification, modernité, modernisme</i>
Modalités	Cours magistraux portant sur des créations à partir d'études documentées. Travaux dirigés menant à la mise en place d'une méthode d'analyse. Restitution écrite ou orale. Exposés. Visites et rencontres.
Évaluation	Analyses écrites. Présentations orales.

SEMESTRE 1

UE2 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC2.1 – OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

Objectifs	Découvrir et pratiquer les outils et médiums fondamentaux (expression et exploration). Assimiler les techniques graphiques de représentation et de traduction du réel. Savoir utiliser et adapter formats, supports, cadrages, échelles, angles et points de vue pour donner ou renforcer le sens d'un visuel. Savoir initier une démarche créative (expérimentations et recherches).
Contenus	Caractère affable
Théorie / Préambule	Principes d'organisation, animation d'une surface et mise en page : cadrage, composition, construction, sélection, hiérarchisation, impact. Dessin d'observation et analytique : codes descriptifs et perspectifs. Les outils, les techniques, les médiums d'expression et d'expérimentation.
Mots-clés	<i>techniques de dessin, mémoire visuelle, dictionnaire de formes, rendus des matières et textures, principes et notions plastiques</i>
Modalités	Ateliers de pratiques et d'expérimentations. Séances de captation extérieures. Apports théoriques et références - culture artistique.
Évaluation	Rendus de divers formats et supports en fonctions des projets. Dossiers de productions et d'expérimentations en lien avec le studio de création. Autoévaluation : apprendre à situer son travail et remédiation éventuelle.

SEMESTRE 1

UE2 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC2.2 – TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Objectifs	Acquérir une culture technique et technologique spécifique au design graphique – vocabulaire, systèmes et procédés, mises en œuvre et productions –. Acquérir les fondamentaux de la typographie. Découvrir les principes de bases des techniques d'impression et de façonnage. Maîtriser les outils techniques numériques de recherche, de développement, de communication et de médiation des projets (TIC).
Contenus	Au-delà du caractère
Théorie / Préambule	La chaîne graphique, les intervenants et les principales étapes. La typographie, caractéristiques formelles, vocabulaire / anatomie du caractère, classifications typographiques, origines de la typographie / imprimerie. L'élaboration d'un caractère, sensibilisation (sciences = notions de géométrie). L'anatomie de la page, grille et structure. La naissance de l'imprimerie, les principes de fonctionnement et les applications des procédés d'impression. Les principes de base du façonnage d'un document à pages (imposition, pliage, reliure).
Mots-clés	<i>vocabulaire de la lettre, familles de caractères, chaîne graphique, imprimerie</i>
Modalités	Apports théoriques et exposés. Travaux dirigés en lien à la démarche créative (micro-projets). Ateliers d'expérimentations – workshops. Sorties, visites extérieures, rencontres.
Évaluation	Évaluation TP.

SEMESTRE 1

UE2 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC2.3 – OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Objectifs	Utiliser les outils à bon escient. Connaître les différents formats de fichiers. Réussir à vectoriser une forme simple. Connaître les propriétés physiques d'une image. Comprendre les différents espaces colorimétriques.
Contenus	Du pixel au vectoriel
Théorie / Préambule	Image bitmap et image vectorielle, différences et spécificités. Découvrir les particularités et l'articulation entre un logiciel de mise en page, de traitement de l'image et de création vectorielle. Les formats de fichiers, d'images, de polices et leurs spécificités.
<i>Mots-clés</i>	<i>format de fichier, pixel, formats de fichiers (tiff, jpg, png, eps), format de police (open-type, ttf, ...)</i>
Modalités	Cours magistraux. Travaux dirigés en atelier sur table et en salle informatique.
Évaluation	Évaluation TP.

SEMESTRE 1

UE2 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC2.4 – LANGUES VIVANTES

Objectifs	Harmoniser les niveaux. Développer l'expression écrite et orale. <u>Objectifs spécifiques</u> Identifier, mettre en relation, inférer, analyser, structurer. Rendre compte, réagir et interagir. Exposer et argumenter ses choix. Se questionner et se définir.
Contenus	Who am I?
Théorie / Préambule	The History of typography. Self-discovery through autobiographical and fictional characters who are trying to figure out who they are.
Mots-clés	<i>quête, expérience, diversité, identité, appartenance, choix, être, unité, caractère, miroir, perception, apparence, emprunt, mimétisme, influence, pression, contradiction, options, synthèse, identification</i>
Modalités	Cours semi-magistraux qui mettent en présence les savoirs linguistiques, culturels et les 5 capacités. Creative writing: Tenir un journal de lecteur en interaction avec le texte. Projet multigenre (film, dessin, peinture, texte, musique, affiche etc.) pour illustrer cette interaction.
Évaluation	Évaluations orales en individuel et en interaction. Évaluations écrites.

SEMESTRE 1

UE2 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC2.5 – CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

Objectifs	Acquérir les notions relatives à la connaissance de l'entreprise et de son environnement. Appréhender les enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur.
Contenus	L'auteur du caractère
Théorie / Préambule	Le caractère est-il soumis aux droits d'auteur ? Propriété Littéraire et Artistique (PLA), Propriété Industrielle (PI), cession de droits. Le caractère répond-il à la demande ? marché, segmentation de marché, variables mercatiques. L'auteur du caractère est-il libre de ses choix ? libertés économiques, statuts, types d'entreprise.
<i>Mots-clés</i>	<i>maturité, curiosité, entreprise individuelle, sociétés, nouvelles frontières de l'entreprise (coworking, CAE, SCOP) auteurs, marketing, intelligence artificielle, libertés</i>
Modalités	Cours magistraux. TD point presse pour analyser l'actualité en relation avec le métier. Intervenants extérieurs. Sorties.
Évaluation	Évaluation à l'écrit. Évaluation normative à l'écrit ou à l'oral lors des points presse.

SEMESTRE 1

UE3 – ATELIERS DE CRÉATION

EC3.1 – TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

Objectifs	Acquérir les fondamentaux de la composition. Appréhender les rudiments de la mise en page. Connaître les bases d'un logiciel de mise en page d'usage. Gestion du texte dans les différents logiciels. Gérer la construction d'une grille. Savoir préparer un document pour l'impression. Savoir intégrer, enregistrer et exporter un fichier dans différents formats.
Contenus	Maîtriser son caractère
Théorie / Préambule	Classer des typographies selon des critères et des typologies de représentation. Réaliser un catalogue personnel typographique de références. Créer une composition typographique. Connaître et appliquer les lois de la perception visuelle – Gestalt. Découvrir et utiliser un éditeur de mise en pages, importer des images, paramétrer le logiciel et préparer un document pour l'impression numérique. Apprendre à scanner et à retoucher une image. Savoir mettre au format une image.
Mots-clés	<i>logiciels professionnels, éditeur de mise en page, création d'images vectorielles, outils de retouches d'images, scannérisation et intégration d'images</i>
Modalités	Travaux dirigés en atelier sur table et en salle informatique. Affichage et analyse collective. Remédiation et suivi individualisé.
Évaluation	Évaluation TP.

SEMESTRE 1

UE3 – ATELIERS DE CRÉATION

EC3.2 – PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Objectifs	Identifier et respecter un contexte et un cahier des charges Savoir collecter, identifier, organiser, restituer, les informations à des fins d'exploitation. Mettre en place un processus créatif. Entrevoir des pistes de professionnalisation et se positionner dans le contexte de la formation. Respecter une méthodologie de mise en œuvre. Évaluer ses compétences. Adopter une attitude autonome.
Contenus	Chacun son caractère
Théorie / Préambule	La démarche créative de projet – recherches, synthèse et choix, conception, création, réalisation –.
<i>Mots-clés</i>	<i>diversité, personnalité, hétéroclite, finesse, précision, choix, subjectif, identification, orientation, parcours professionnel, métiers, recherche, processus</i>
Modalités	Études de cas et exposés. Table ronde et échange collectif. Travaux dirigés en atelier sur table et en salle informatique. Remédiation et suivi individualisé. Sorties extérieures.
Évaluation	Étapes de rendus intermédiaires. Exercices oraux en lien avec « Humanités et communication du projet ».

SEMESTRE 1

UE3 – ATELIERS DE CRÉATION

EC3.3 – COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Objectifs	Comprendre les mécanismes d'une situation de communication. Repérer, nommer et utiliser les différentes figures de rhétorique. Choisir et appliquer un dispositif de communication adapté.
Contenus	Communiquer son caractère
Théorie / Préambule	Schémas de communication. Stylistique et rhétorique. Les 3 genres de la communication : informatif, argumentatif et expressif.
<i>Mots-clés</i>	<i>émetteur/récepteur, cibles, figures de styles,</i>
Modalités	Cours magistraux. Ateliers d'écriture. Remédiation et suivi individualisé.
Évaluation	Évaluation à l'écrit à partir d'études de cas. Exercices oraux en lien avec « Humanités ».

SEMESTRE 2

FONDAMENTAUX DU SIGNE, DES SIGNES « DE L'IDÉE AU SIGNE »

Attribution des ECTS

UE5 – Humanités et Cultures	8 ECTS
UE6 – Méthodologies, techniques et langues	11 ECTS
UE7 – Ateliers de création	8 ECTS
UE8 – Professionnalisation (dont stage)	3 ECTS

SEMESTRE 2

UE5 – HUMANITÉS ET CULTURE

EC5.1 – HUMANITÉS

Objectifs	Acquérir une culture philosophique et artistique. Acquérir les notions fondamentales de sémiologie pour le design et les métiers d'art. Maîtriser la synthèse et le résumé. Approcher les différents registres de communication. Maîtriser l'argumentation à l'oral comme à l'écrit. Savoir écrire pour le web ou l'écran.
Contenus	De l'autre côté du miroir
Théorie / Préambule	Représentations, perceptions, réceptions. Points de vue, implicite, explicite, registres de la communication. Canons esthétiques, marges et décalages, ruptures esthétiques. Cible, contexte, public, usagers, commanditaire.
Mots-clés	<i>signe, symbole, signifiant, signifié, type, archétype, stéréotype, canon esthétique, polysémie, dénotation, connotation, figures rhétoriques, focalisations, registres.</i>
Modalités	Cours magistraux autour de notions et de questionnements contemporains. Travaux dirigés visant l'élaboration et l'expression d'une pensée claire et argumentée. Travaux dirigés inscrits dans le cadre de workshops co-animés par plusieurs enseignants visant l'acquisition transversale de compétences complémentaires et transférables.
Évaluation	Exercices oraux et écrits pour tous types de supports de communication, réalisés en groupe ou individuellement. Entraînement à l'autoévaluation.

SEMESTRE 2

UE5 – HUMANITÉS ET CULTURE

EC5.2 – CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

Objectifs	Acquérir les connaissances chronologiques, théoriques, esthétiques et techniques de productions relevant de l'art, de l'architecture et du design de l'époque contemporaine. Saisir les continuités et les ruptures avec l'époque moderne. Repérer les enjeux propres au monde contemporain. Capacité à mener une analyse comparative de plusieurs créations de différents champs inscrites dans des contextes socio-culturels et techniques spécifiques autour d'une thématique commune.
Contenus	Créer, faire sens
Théorie / Préambule	Fondements théoriques, contexte socio-culturel et enjeux de la création contemporaine. Lecture et interprétation de productions relevant des arts visuels et-du design. Le triple niveau du signe typographique (linguistique, plastique et iconique).
<i>Mots-clés</i>	<i>iconologie, sémiotique de l'image et de la typographie.</i>
Modalités	Cours magistraux portant sur des créations à partir d'études documentées. Travaux dirigés menant à la mise en place d'une méthode d'analyse. Restitution écrite ou orale. Exposés. Visites et rencontres.
Évaluation	Analyses écrites. Présentations orales.

SEMESTRE 2

UE6 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC6.1 – OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

Objectifs	Découvrir et pratiquer les outils et médiums fondamentaux (expression et exploration). Assimiler les techniques graphiques de représentation et de traduction du réel. Savoir utiliser et adapter formats supports, cadrages, échelles, angles et points de vue pour donner ou renforcer le sens d'un visuel. Savoir initier une démarche créative (expérimentations et recherches).
Contenus	Caractère affable
Théorie / Préambule	Principes d'organisation, règle des tiers. Animation d'une surface et mise en page : cadrage, composition, construction, sélection, hiérarchisation, impact. Dessin d'observation et analytique : codes descriptifs et perspectifs. Les outils, les techniques, les médiums d'expression et d'expérimentation.
Mots-clés	<i>techniques de dessin, mémoire visuelle, dictionnaire de formes, rendus des matières et textures, principes et notions plastiques</i>
Modalités	Ateliers de pratiques et d'expérimentations. Séances de captation extérieures. Apports théoriques et références - culture artistique.
Évaluation	Rendus de divers formats et supports en fonctions des projets. Dossiers de productions et d'expérimentations en lien avec le studio de création. Carnets de croquis. Autoévaluation : apprendre à situer son travail et remédiation éventuelle.

SEMESTRE 2

UE6 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC6.2 – TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Objectifs	Acquérir une culture technique et technologique spécifique au design graphique – vocabulaire, systèmes et procédés, mises en œuvre et productions –. Découvrir les principes de bases des techniques d'impression et de façonnage. Identifier les modes de reproduction des couleurs adaptés en lien à la technique de diffusion/impression.
Contenus	Au-delà de la forme
Théorie / Préambule	Vocabulaire et caractéristiques de la couleur – les contrastes colorés de J. Itten (théorie) –. De la couleur à la lumière (sciences = la couleur lumière et matière / synthèses additive et soustractive). Les espaces colorimétriques et types de reproduction. Les principes de fonctionnement et les applications des procédés d'impression.
Mots-clés	<i>RVB, CMJN, encre Pantone, couleur-lumière, couleur-matière</i>
Modalités	Apports théoriques et exposés. Travaux dirigés en lien à la démarche créative (micro-projets). Ateliers d'expérimentations – workshops. Sorties, visites extérieures, rencontres.
Évaluation	Évaluation TP.

SEMESTRE 2

UE6 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC6.3 – OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Objectifs	Comprendre les logiques des logiciels et de développements. Comprendre le fonctionnement d'un moteur de recherches (algorithme et référencement, base de données). Savoir rechercher sur le web et ailleurs afin de mieux contextualiser ses recherches.
Contenus	Mon double numérique : la Data
Théorie / Préambule	Différences entre le logiciel collaboratif et le logiciel propriétaire. Qu'est-ce que l'internet ? Le WWW, comment rechercher sur la toile (mot clé et système de recherche) ?
<i>Mots-clés</i>	<i>Data, algorithme, référencement</i>
Modalités	Cours magistraux.
Évaluation	Évaluation TP.

SEMESTRE 2

UE6 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC6.4 – LANGUES VIVANTES

Objectifs	Pratiquer l'expression orale et écrite en relation avec les secteurs de la création. Apprendre à identifier les situations de communication, les genres de discours et les maîtriser. Connaître les patrimoines culturels et artistiques des pays anglo-saxons.
Contenus	La traversée des apparences
Théorie / Préambule	Similitude et différences entre culture source et culture cible. Interactivité des contenus communicationnels, culturels et conceptuels. Points de vue implicites et explicites. Registres de langue.
<i>Mots-clés</i>	<i>signe, sens, interprétation, connotation, dénotation, symbole, signifiant, signifié</i>
Modalités	Cours semi-magistraux qui mettent en présence les savoirs linguistiques, culturels et les 5 capacités. Exposés. Jeux de rôles. Débats contradictoires. Sorties.
Évaluation	Compréhension orale. Expression écrite. Expression orale en individuel, en binôme et en groupe.

SEMESTRE 2

UE6 – MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGAGES

EC6.5 – CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

Objectifs	Acquérir les notions relatives à la connaissance de l'entreprise et de son environnement. Appréhender les enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur.
Contenus	Choisir le signe
Théorie / Préambule	Comment se fait le choix ? le processus de prise de décision, la stratégie. Comment choisir à plusieurs ? le groupe projet. Comment financer ses choix ? le financement du cycle d'exploitation, la gestion de la trésorerie, le calcul des coûts. Comment facturer le signe ? devis, facture, TVA. Choisir une stratégie pour orienter la prise de décision prenant en compte la RSE. Manager une équipe. Financer l'activité. Suivre le processus commercial du devis à la facture.
<i>Mots-clés</i>	<i>audace, écoute, initiative, stratégie, groupe projet, gestion, facturation, coûts</i>
Modalités	Cours magistraux. TD point presse pour analyser l'actualité en relation avec le métier. Intervenants extérieurs. Sorties.
Évaluation	Évaluation sommative à l'écrit pour vérifier que la base cognitive est acquise. Évaluation normative à l'écrit ou en situation.

SEMESTRE 2

UE7 – ATELIERS DE CRÉATION

EC7.1 – TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

Objectifs	Réussir à associer et composer une image stylisée et une typographie. Intégrer les contraintes de perceptions visuelles et de lisibilités. Élaborer une charte graphique efficace en respectant les contraintes techniques associées.
Contenus	Du dessin au symbole
Théorie / Préambule	Passage d'une image bitmap à une image vectorielle. Contraintes du passage du niveau de gris au trait. Optimisation d'un signe, contraintes de lisibilité, simplification et stylisation. Les recherches créatives sous forme de crayonnés.
Mots-clés	<i>charte graphique, vectoriel, eps, code couleur, trame, zone de réserve, pouvoir de réduction</i>
Modalités	Ateliers de pratiques. Cours magistraux. Études de cas. Workshop. Remédiation et suivi individualisé.
Évaluation	Évaluation TP. Dossiers de productions.

SEMESTRE 2

UE7 – ATELIERS DE CRÉATION

EC7.2 – PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Objectifs	Enrichir sa culture graphique dans le domaine de l'identité visuelle. Comprendre les bases de la formation d'un signe. Réussir à synthétiser une idée en une "image symbole". Assimiler les contraintes d'une charte graphique. Décliner une charte sur différents supports Acquérir une méthodologie créative.
Contenus	De l'idée au signe
Théorie / Préambule	Étude de cas sur les signes, symboles et identités visuelles de référence. Méthodologie de création, comment passer d'un message, de valeurs, d'une idée à un concept image.
Mots-clés	<i>image de marque, identité visuelle, identité de marque globale, mot image, typogramme, sigle, emblème, symbole, normalisation</i>
Modalités	Cours magistraux. Ateliers de pratiques. Études de cas. Workshop. Conférences. Remédiation et suivi individualisé.
Évaluation	Évaluation TP. Exposés. Dossiers de productions.

SEMESTRE 2

UE7 – ATELIERS DE CRÉATION

EC7.3 – COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Objectifs	Repérer et interpréter tout ce qui fait sens dans une situation de communication.
Contenus	Les champs du signe
Théorie / Préambule	Notions fondamentales de sémiotique en relation avec le design (création, production, diffusion). Cohérence conceptuelle des différents facteurs de production de signification dans un projet de design : formes, technique, dispositif, contexte. Les codes graphiques.
<i>Mots-clés</i>	<i>polysémie /monosémie, dénotation /connotation, référent /signifiant /signifié, signe/sens, communication non linguistique, argumentaire</i>
Modalités	Cours magistraux. Ateliers d'écriture. Workshop. Remédiation et suivi individualisé.
Évaluation	Évaluation à l'écrit à partir d'études de cas. Exercices oraux en lien avec « Humanités et Culture ».