

DSAA

DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS

**mention Graphisme**

---

CATALOGUE DE COURS

# graphisme



Production de première année sur le thème de la géométrie, production fictive pour le Bureau des Longitudes



## Sommaire

1. **Organisation pédagogique**
2. **Description des Unités d'Enseignement**
3. **Horaires / ECTS**
4. **Questions fréquemment posées**

Le **DSAA** *Design mention Graphisme* a pour vocation de former des directeurs artistiques, des chefs de projet, des designers chercheurs, aptes à analyser, concevoir, créer, théoriser et générer de nouveaux rapports entre les médias actuels et leurs publics.

La formation permet à l'étudiant de préciser sa position dans le domaine du graphisme et de s'engager dans des questionnements qui préfigurent sa future orientation professionnelle ou la recherche qu'il ou elle souhaite approfondir dans un post diplôme.

📌 **Site officiel national Design et métiers d'arts**  
<https://designetmetiersdart.fr/dsaa/>

📌 **Site de l'ésaat**  
[www.esaat-roubaix.com/design-graphique/#dsaa-graphisme](http://www.esaat-roubaix.com/design-graphique/#dsaa-graphisme)

📌 **Site des DSAA de l'ésaat**  
[www.esaat-dsaa.com/category/graphisme/](http://www.esaat-dsaa.com/category/graphisme/)

## équipe enseignante

### ANNÉE 1

**Laurence Bailleux** Stratégie marketing et juridique,  
**Véronique Bottiaux** Langue vivante (anglais),  
**Léonore Conte** Laboratoire d'expérimentation et de recherches,  
**Yasmine Damiens** Laboratoire d'expérimentation et de recherches, Pratiques plastiques et médiations,  
**Serge Denneulin** Macro-projet,  
**Justine Francioli** Humanités modernes,  
**Bernard Gabillon** Macro-projet,  
**Olivier Koettlitz** Humanités modernes,  
**France Latournerie** Pratiques plastiques et médiations,  
**Bastien Sion<sup>1</sup>** Laboratoire d'expérimentation et de recherches,  
**Cédric Villain** Laboratoire d'expérimentation et de recherches, Culture et pratique technique, Innovation et prospective.

### ANNÉE 2

*Atelier BienVu<sup>2</sup>* Macro-projet,  
**Laurence Bailleux** Stratégie marketing et juridique,  
**Véronique Bottiaux** Langue vivante (anglais),  
**Christophe Cellier** Innovation et prospective,  
**Léonore Conte** Macro-projet,  
**Serge Denneulin** Macro-projet,  
**Justine Francioli** Humanités modernes,  
**Bernard Gabillon** Macro-projet,  
**Olivier Koettlitz** Humanités modernes,  
**Bastien Sion<sup>1</sup>** Pratiques plastiques et médiations.

## professionnels associés depuis 2010

GRAPHISME Bank™, Atelier BienVu, Surfaces, S-y-n-d-i-c-a-t, Studio Corpus, Les Produits de l'Épicerie, **Julie Blanc** (paged.js), **Léo Carbonnet** (Larges Projects), **Caroline Wolewinski** (Bureau Wolewinski)...  
TYPOGRAPHIE **Sebastian Bissinger**, **Pierre Fournier**...  
ILLUSTRATION **Kylab**  
UX, DESIGN THINKING **Atelier Jugeotte**  
PROSPECTIVE INNOVATION **Fabienne Giezendanner** (productrice et réalisatrice de fictions immersives et interactives)  
CULTURES ET PRATIQUES TECHNIQUES  
**Fred Candaille** (designer sonore)  
MÉDIATION DE PROJET **Antonin Dancel** (coach vocal)  
HUMANITÉS **Blandine Mortain** (sociologue)  
PRATIQUES PLASTIQUES **Martin Granger** (artiste musicien)

...

<sup>1</sup> coordonateur de section

<sup>2</sup> **Chimène Berthe** et **Benjamin Barreau** ( [www.atelierbienvu.com](http://www.atelierbienvu.com) )

# 1. Organisation pédagogique

La première année est structurée autour de rendez-vous réguliers avec des professionnels invités sous forme de *workshops*. Ces temps de partages d'expériences et d'expertises permettent d'apporter des éclairages singuliers sur la pratique du design graphique. Ils nourrissent le travail de l'équipe pédagogique qui accompagne les étudiants dans un questionnement ouvert autour du processus créatif.

Les situations fictives, théoriques ou concrètes permettent aux étudiants d'éprouver leur créativité en l'adossant à des compétences techniques solides. **Cette première année se conclut par un stage de 12 semaines en France ou à l'étranger.**

En seconde année, l'étudiant devra s'engager sur une thématique de recherche de son choix qui lui permettra de construire une démarche personnelle en mobilisant les différentes ressources techniques et humaines qu'offre le riche tissu local. Ce travail de recherche prendra corps dans l'écriture d'un mémoire articulé au plus près avec la mise au point de prototypes graphiques élaborés.

Ces deux années permettront à l'étudiant de conforter ses savoir-faire, sa méthodologie de projet et sa culture du domaine ainsi que sa culture générale et non seulement graphique ; elles lui permettront aussi de proposer des scénarios prospectifs dans le cadre de son macro-projet de design graphique et d'être capable d'en assurer la médiation avec exigence et efficacité.

## Objectifs

- Consolider et actualiser la culture littéraire ;
- Initier à d'autres sciences humaines (sociologie, linguistique, sémiotique...);
- Améliorer l'expression écrite (orthographe, syntaxe, construction d'un paragraphe, d'un raisonnement, outils rhétoriques) ;
- Commencer à travailler l'expression orale.

## Modalités d'enseignement

Au premier semestre, le travail s'articule essentiellement autour d'une ou plusieurs thématiques qui sont appréhendées à la fois par la littérature contemporaine et d'autres sciences humaines (par exemple, l'expression de soi, l'oralité ou encore le magasin...). S'appuyant sur un corpus de documents, le cours comprend des temps de cours magistral, des temps d'expression orale (comptes-rendus, échanges à partir des documents) et des temps d'écriture (synthèse, écriture créative). Il donne lieu ensuite à l'élaboration collective d'une production qui rend compte de la réflexion menée (revue, exposition, catalogue...).

Au second semestre, le travail s'appuie sur les mythes et leur réécriture dans la société contemporaine. La professeure propose un corpus pluridisciplinaire sur un mythe. Puis les étudiants sont amené·e·s à constituer un corpus sur un mythe de leur choix. Ils et elles en rendent compte régulièrement par des présentations orales. Enfin, ils ou elles rédigent une synthèse de leur travail de recherche.

Au cours de l'année, des liens sont établis avec les autres UE soit sous la forme d'interventions ponctuelles, soit sous la forme d'un travail approfondi sur une thématique commune.

En fonction des disponibilités et de la programmation, une rencontre avec un·e auteur·rice contemporain·e ou une visite d'un lieu culturel est organisée.

## Évaluation

Les étudiants sont évalués en contrôle continu.

Chaque semestre, deux évaluations au moins sont prévues :

- 1<sup>er</sup> semestre : une écriture créative personnelle et la participation à l'élaboration du projet qui découle du thème du semestre ;
- Au 2<sup>e</sup> semestre : un compte-rendu oral ou écrit d'article et un article de synthèse

## Objectifs

- Accompagner et enrichir la recherche de chaque étudiant dans la perspective de son projet de mémoire ;
- Consolider les références en littérature et autres sciences humaines ;
- Consolider la maîtrise de l'expression écrite ;
- Améliorer l'expression orale (verbale, para-verbale et non-verbale).

## Modalités d'enseignement

Au premier semestre, le travail est essentiellement mené en lien avec l'élaboration de mémoires de recherche des étudiants au travers de lectures et présentations de références en rapport avec les sujets de mémoire des étudiants.

Au second semestre, l'accent est mis sur l'expression orale au travers de différents exercices et entraînements dans la perspective des soutenances de mémoire et de macro-projet des étudiants.

## Évaluation

Les étudiants sont évalués en contrôle continu.

Chaque semestre, 2 évaluations au moins sont prévues :

- Au premier semestre, un compte-rendu écrit et un compte-rendu oral de lecture ou référence en lien avec le sujet de mémoire de l'étudiant ;
- Au second semestre, 2 évaluations orales.

### Objectifs

- Transmettre les éléments d'une philosophie du design ;
- Se familiariser avec la lecture des textes pouvant nourrir une réflexion philosophique portant sur un problème de design graphique ;
- Fournir les bases conceptuelles, méthodologiques et culturelles permettant d'élaborer une problématique de recherche en adéquation avec la spécificité de la mention.

### Modalités d'enseignement

Le cours s'appuie essentiellement sur la lecture et l'explication de textes venant des sciences humaines en général et non seulement de la philosophie.

Au premier semestre, un cours, a priori magistral, a pour objectif de fournir les bases textuelles et méthodologiques permettant une lecture analytique et critique des textes dans la perspective de leur utilisation future dans le cadre du mémoire de recherche.

Au second semestre, le cours prend une orientation plus adaptée aux éventuelles thématiques de recherches exposées par les étudiants. Cet aspect du travail peut s'effectuer en collaboration avec les enseignants de design.

### Évaluation

Au premier semestre, un travail écrit sur un sujet élaboré en fonction des thématiques problématisées en cours. Ce travail vise essentiellement à apprécier le niveau d'écriture des étudiants ainsi que leur capacité à problématiser une thématique.

Au second semestre, un travail écrit dont le but est de synthétiser l'état de la recherche en cours d'élaboration.

### Objectifs

Outre les élémentaires conseils bibliographiques et méthodologiques, il s'agit essentiellement d'accompagner le travail des étudiants dans le cadre de la rédaction du mémoire de recherche.

### Modalités d'enseignement

Poursuite du travail de relecture et d'orientation de l'allure que peut prendre, selon les cas, le travail d'écriture (du mémoire de recherche). Préparation à l'oral de soutenance dudit mémoire.

### Évaluation

Au premier semestre, évaluations en continu du travail d'écriture.

Évaluations orales à partir du travail de recherche alors suffisamment abouti.

## Objectifs

→ Se situer

À partir de thématiques reliées le plus souvent au laboratoire de recherche ou à la pratique plastique, il s'agit de proposer une lecture transversale de l'histoire de l'art, du graphisme et de la typographie, fondée sur des productions graphiques et sur des écrits théoriques choisis. Des liens avec l'histoire, la technique, la philosophie, la sociologie ou d'autres disciplines permettront d'élargir encore le champ d'investigation.

→ Se nourrir

Engager une veille culturelle ouverte : circulation des images, démarches de graphistes, formes et supports, techniques de productions, connexions et filiations...

→ Analyser

État des lieux et exploitation de différentes théories de l'analyse d'image : iconographie, sémiologie, sémiotique visuelle, et de différents moyens : intericonicité, analyse comparée, contextualisation, etc.

→ Produire

Construire une pensée construite et argumentée, fondée sur les thématiques abordées. Préciser sa pensée à l'aide d'une terminologie spécifique à la discipline. Des ateliers d'écriture ponctuels pourront alimenter ces moyens d'expression.

## Modalités d'enseignement

Alternance de travaux pratiques, individuels et collectifs, et de cours théoriques.

## Évaluation

ÉCRIT

Le travail d'expression écrite est ici fondamental pour préparer les étudiants au mémoire du 3<sup>e</sup> semestre. Il pourra prendre la forme d'articles, de commentaires, d'analyses.

ORAL

Certains exercices seront présentés à l'oral, en groupe ou en individuel

## Objectifs

Le programme de deuxième année est partagé entre la préparation du mémoire et la consolidation de repères historiques et thématiques dans le champ du design graphique. Plusieurs séances de méthodologie sont proposées sur la construction d'une recherche théorique, critique et historique.

→ Faire un état de l'art et mettre en place une bibliographie ;

→ Définir sa méthode de recherche ;

→ Mettre en place un corpus d'étude ;

→ Observer et analyser les données récoltées ;

→ Faire émerger une question de recherche, construire un plan et rédiger ;

→ Soutenir à l'oral : introduction aux formes d'énonciation orales (conférence, performance, etc.)

En parallèle, plusieurs thématiques disciplinaires, concernant, par exemple, les modes de conception et de production du design, la position du designer dans l'organisation du travail, la critique de l'industrie, la figure de l'ouvrier typographe, etc. sont abordées lors de séances théoriques.

## Modalités d'enseignement

Cours magistraux, tables rondes, séminaire de recherche.

## Évaluation

Trois évaluations en contrôle continu sur le mémoire.

Organisation d'un séminaire de recherche durant lequel chaque étudiant est responsable d'une séance et évalué à l'oral et à l'écrit.



## Objectifs

Ce module vise à acquérir une connaissance du monde de l'entreprise, d'un point de vue juridique, économique, commercial et social tout en tenant compte de la spécificité du monde du design et de la création en tant que futur entrepreneur ou en tant que responsable de projet.

## Modalités d'enseignement

Introduction à la stratégie mercatique et juridique : réflexion sur les termes stratégie, stratégie mercatique et stratégie juridique.

La recherche de terrain de stage : *curriculum vitae*, lettre de motivation, e-mail de motivation, préparation à l'entretien de stage, e-mail de remerciements à la suite de l'entretien, e-mail d'annonce d'arrivée en stage, création de son profil sur LinkedIn

### Entreprendre

- Repérer la place du design dans le monde économique à partir d'une synthèse de l'APCI (*Agence pour la Promotion de la Création Industrielle*<sup>3</sup>) ;
- Prendre conscience de la fonction de designer en entreprise, en agence, en free-lance, en collectivité, repérer les partenaires de l'entreprise, connaître les codes juridiques sur lesquels est basée l'activité professionnelle ;
- Définir les bases du projet de création d'entreprise, connaître les démarches et interlocuteurs pour créer une entreprise ; choisir parmi les statuts juridiques et mesurer les implications en terme de régime fiscal de l'entreprise/société et le régime social en qualité de dirigeant ;
- Effectuer une étude financière du prix de vente : du calcul du coût de revient au prix de vente pour le consommateur.

### Stratégie juridique

- Produire les documents commerciaux dans le cadre de l'achat/vente de produits ou services design (devis, CGV, contrat, facture) en respectant le droit civil et le droit commercial ;
- Différencier la propriété intellectuelle de l'industrielle et connaître les démarches de protection ; réflexion sur le secret de fabrication : intérêt, contraintes et précautions ainsi que sur le nom de domaine.

## Évaluation

L'UE est évaluée de plusieurs manières :

- Des travaux de groupe afin d'évaluer les compétences de l'étudiant à travailler en collectif et à synthétiser ses idées en fonction des remarques et suggestions.
- Des travaux individuels afin d'évaluer l'acquisition des compétences professionnelles de l'étudiant et sa capacité à se les approprier sur un sujet précis, à travers des mises en situation professionnelle.

3  [www.apci-design.fr](http://www.apci-design.fr)

## Objectifs

Ce module vise à acquérir une connaissance du monde de l'entreprise, d'un point de vue juridique, économique, commercial et social tout en tenant compte de la spécificité du monde du design et de la création en tant que futur entrepreneur ou en tant que responsable de projet.

## Modalités d'enseignement

### Stratégie juridique

- Comparer les droits et obligations du statut salarié et de celui de travail non salarié ;
- Initier aux notions comptables : étude de deux documents comptables, bilan et compte de résultat, pratique de l'amortissement.

### Stratégie mercatique

- Étudier / Aborder les concepts et techniques du marketing ;
- Analyser et connaître le marché et l'environnement ;
- Décider, faire des choix ;
- Agir sur le marché par la mise en place de politiques de produit, prix, distribution, communication.

## Évaluation

L'UE est évaluée de plusieurs manières :

- Des travaux de groupe afin d'évaluer les compétences de l'étudiant à travailler en collectif et à synthétiser ses idées en fonction des remarques et suggestions ;
- Des travaux individuels afin d'évaluer l'acquisition des compétences professionnelles de l'étudiant et sa capacité à se les approprier sur un sujet précis, à travers des mises en situation professionnelle.

## UE4 Culture et pratiques techniques

ANNÉE 1 – 30 HEURES

4 ECTS

### Objectifs

Les objectifs de *Culture et pratiques techniques*, en lien avec la *pratique plastique* et le *laboratoire d'expérimentation* sont de donner aux étudiants les bases et théories de techniques de production graphique et d'élargir leurs compétences pratiques pour la production de leurs projets.

### Modalités d'enseignement

En parallèle de cours théoriques et d'interventions thématiques, des séquences de pratique et de travail en groupe permettent d'étudier des techniques spécifiques et d'expérimenter des pratiques.

Les domaines abordés concernent les techniques spécifiques à la publication par ordinateur (image vectorielle et matricielle), l'animation de texte et le montage vidéo, le langage de description de page HTML/CSS et une initiation à la pratique du code créatif (Processing) avec une exploitation transversale dans les projets engagés en *Laboratoire d'expérimentation*.

### Évaluation

L'UE4 est évaluée sur des productions d'atelier, des prises de parole et une participation active pendant les séquences de cours.

## UE4 Culture et pratiques techniques

ANNÉE 2 – 30 HEURES

4 ECTS

### Objectifs

Initiation aux pratiques immersives

### Modalités d'enseignement

*Workshop* de 5 jours.

Les deux premiers jours, les étudiants conçoivent un espace immersif en relief, illustrant une problématique de leur thème de mémoire. Ils rédigent d'abord le concept et une note d'intention, puis créent la charte graphique et sonore et spatialisent leur projet via un *storyboard*.

Une attention toute particulière est portée à la place donnée au spectateur. Ils peuvent placer des points de téléportation et créer plusieurs espaces ainsi que des zooms ponctuels pour expérimenter les changements d'espaces et d'échelles.

Les deux jours suivants, les étudiants prennent en main le logiciel **Tilt Brush** et fabriquent leurs médias avec le casque *HTC vive* et **Tilt Brush**.

### Évaluation

Évaluation ponctuelle

## UE5 **Pratiques plastiques et médiations**

**ANNÉE 1** – 210 HEURES

16 ECTS

### **Objectifs**

L'atelier de pratique plastique vise à développer une démarche exploratoire ouverte et personnelle, nourrie par l'actualité de l'art contemporain et par l'histoire de l'art. Il s'agit en première année de tester différentes méthodologies pour aborder un thème donné : expérimentation, enquête ou analyse peuvent par exemple permettre d'engager un sujet. Dessin, geste, captation sonore ou photographique, vidéo, création numérique, installation : les réponses techniques varient en fonction des projets et des intentions des étudiants. Des incursions dans des champs connexes, littérature, sciences sociales ou autres peuvent également permettre de mieux délimiter un sujet.

La médiation est une étape déterminante pour compléter la démarche et la communiquer au mieux. Elle peut exploiter des moyens divers : édition, scénographie, exposition, performance, etc.

### **Modalités d'enseignement**

Le cours se déroule sous la forme d'un atelier durant lequel les situations d'échange sont favorisées. Des apports théoriques viennent ponctuellement alimenter la réflexion. L'expression écrite est un autre moyen de préciser sa démarche.

### **Évaluation**

Les étudiants sont amené·e·s à analyser les situations et formes produites et à restituer leur démarche sous la forme d'oraux réguliers.

## UE5 **Pratiques plastiques et médiations**

**ANNÉE 2** – 90 HEURES

4 ECTS

### **Objectifs**

En seconde année, l'atelier de pratiques plastiques et médiation est un lieu de questionnements et d'expérimentations en lien avec le mémoire de recherche professionnel (UE10). Chaque étudiant y formule son programme de recherche, dont l'énoncé comme les enjeux s'actualisent avec l'avancée de sa réflexion et de sa pratique. Son travail sollicite les champs et l'actualité de l'art, du design, mais aussi de la sociologie, de la philosophie, de la communication, des sciences ou autres.

L'atelier accompagne aussi la médiation du **Macro-projet** (UE9) en développant la sélection critique des travaux et en éprouvant la diversité des dispositifs scénographiques.

### **Modalités d'enseignement**

Le cours se déroule sous la forme d'un atelier. La pratique y est soutenue par un suivi individuel et des échanges collectifs à l'occasion d'étapes intermédiaires, autour d'accrochages et de présentations orales de l'avancée de la recherche.

### **Évaluation**

Évaluation sommative à l'occasion de la présentation scénographiée et argumentée de la recherche plastique fin du S3.

Évaluation formative à l'occasion des expérimentations et des propositions de médiations du **macro-projet** S4.

## UE6 Innovation prospective et recherche

ANNÉE 1 – 30 HEURES

2 ECTS

### Objectifs

L'objectif de ce cours est de faire une veille active des techniques, méthodes et pratiques de recherche artistiques liées aux domaines du Design Graphique contemporain.

Au travers de références, échanges de liens, cours théoriques, les étudiants pourront mettre à jour et partager leurs connaissances du domaine professionnel et contribuer à atténuer les disparités de niveaux et d'origines.

### Modalités d'enseignement

Dispositif de cours théoriques, prises de paroles, échanges et débats, en lien avec les pratiques pédagogiques transversales (*Laboratoire d'expérimentation*).

### Évaluation

Exercices techniques liés au *laboratoire d'expérimentation*, prises de paroles et production d'écrits.

## UE6 Innovation prospective et recherche

ANNÉE 2 – 30 HEURES

4 ECTS

### Objectifs

**S3**

Concevoir une typographie en réalité augmentée.

S'initier à l'écriture transmédia.

**S4**

Se familiariser avec la programmation procédurale.

Aborder l'esthétique des *opening titles*.

### Modalités d'enseignement

**S3**

Atelier, projets collectifs et individuels.

→ Expérimentation de la réalité augmentée en faisant interagir la typographie avec des contenus multimédias.

→ Élaboration de petits récits visuels interactifs avec la technique du *full motion video* (FMV).

**S4**

Atelier, projets collectifs et individuels.

→ Initiation aux techniques de programmation procédurale avec *Touch designer*.

→ Réalisation d'un *open title* centré sur la thématique engagée pour le macro-projet.

### Évaluation

Présentation des dispositifs et évaluation des projets avec les structures partenaires à la fin de chaque semestre.



## UE7 Laboratoire d'expérimentation

ANNÉE 1 – 330 HEURES

20 ECTS

### Objectifs

Le laboratoire d'expérimentation et de recherche est un espace au sein duquel l'étudiant questionne activement sa pratique de designer graphique.

L'étudiant y enrichit son vocabulaire graphique et précise des acquis culturels et techniques au regard des différentes situations envisagées.

Il s'agit également de s'ouvrir à des problématiques fondamentales du design graphique qui pourront préfigurer le travail de macro-projet en seconde année.

### Modalités d'enseignement

Durant deux semestres, l'étudiant s'approprie des méthodologies et des techniques, les confronte et les évalue à partir de situations créatives engageant des supports et des médias diversifiés.

Les séquences pédagogiques engagent successivement des exercices courts autour de problématiques contemporaines du design, des démarches de projet à partir d'un cahier des charges circonscrit, ou encore des séquences d'exploration graphique fondamentale. La diversité des situations permet à l'étudiant de se confronter à des méthodologies et des processus créatifs variés.

L'année est rythmée par quatre *workshops* conduits par des professionnels invités. Ces temps d'expérimentation intenses permettent les échanges inter-mention ou peuvent engager l'ensemble des deux années. C'est l'occasion de partages d'expériences féconds permettant de s'ouvrir à des méthodologies et des écritures singulières.

Selon les besoins, des apports techniques et/ou théoriques spécifiques sont proposés dans le cadre d'interventions ponctuelles de professionnels associés.

Dans cette optique de « défrichage actif », les étudiants sont fortement encouragés à investir les différents supports disponibles dans l'établissement (*fablab*, atelier de sérigraphie et de gravure, studio photo, studio son...).

Le cours est mené conjointement à l'UE4 (*culture et pratique technique*) et l'UE6 (*innovation et prospective*) afin d'étendre au maximum le territoire d'investigation de l'étudiant.

### Évaluation

L'évaluation se fait sous forme de contrôle en cours de formation.

Chaque séquence d'exploration est ponctuée par une restitution orale et accompagnée d'une documentation qui feront l'objet d'une évaluation.

Les *workshops* sont l'occasion d'un affichage ouvert à l'ensemble de l'établissement et la publication sur les médias de communication de l'école.

## UE8 **Stage en milieu professionnel**

ANNÉE 1 – 12 SEMAINES

2 ECTS

### **Objectifs**

Le stage en DSAA est un moment charnière de la formation. Il permet de conforter les acquis de la formation initiale sur une période longue. Il est au centre du projet personnel de formation car il engage une vision d'un probable avenir professionnel.

L'accompagnement dans la recherche de stage vise à valoriser les acquis de la formation initiale et à bien identifier ses ambitions.

### **Modalités d'enseignement**

- Suivi de l'élaboration d'un portfolio professionnel (UE5 – S1).
- Suivi de l'écriture des lettres de motivation et CV (UE3, UE7, UE5 – S1), suivi de la recherche de stage (UE7 – S1).
- Suivi de stage.

### **Évaluation**

Pas d'évaluation spécifique à l'UE8 en première année.

Le travail de préparation à la recherche de stage est évalué dans le cadre des UE3 et 5. L'UE8 est évaluée par la soutenance à l'oral d'un compte-rendu de stage en deuxième année au début du S3.



Production de seconde année, expérience de Pratique Plastique

## Objectifs

30 h réparties au S2 selon le projet pédagogique pour définir le périmètre de recherche du macro-projet, en concertation avec l'équipe pédagogique des 2 premiers semestres et les directeurs de recherche du macro-projet.

## Modalités d'enseignement

Co-animation avec un enseignant des Humanités modernes accompagnant l'étudiant à la qualification d'un territoire de recherche visant à considérer des problématiques actuelles. Suivi individuel sous forme d'échanges et de discussions.

## Évaluation

Présentation orale accompagnée d'un support écrit articulante corpus iconographique et ressources bibliographiques.

## Objectifs

Le macro-projet est le lieu de corrélation entre recherche théorique et fondamentale, et entre approche pratique et technique d'une démarche de création en design. Ce module convoque toutes les capacités de l'étudiant précisées par les autres modules d'enseignement, le macro-projet sert alors de révélateur de ses compétences en tant que designer chercheur.

## Modalités d'enseignement

1 – **Les petits projets graphiques (S3)** : Immersion collective à la question du macro-projet. Rendez-vous hebdomadaire : 7 heures par session.

**Description** : Conjointement à l'écriture du mémoire, des ateliers collectifs dédiés à l'expérimentation et à la recherche en design graphique sont ouverts.

**Demande** : Sur une thématique proposée par chaque étudiant (onze au total), les groupes de travail témoignent d'une prise de position visant à faire émerger des problématiques actuelles et à soumettre un questionnement graphique.

**Modalités** : Constitué en binôme, chaque groupe dispose de sept heures pour apporter une réponse esquissant sa contribution dans les domaines du design graphique (imprimé et numérique).

2 – **Le macro-projet (S3 et S4)**

**Description** : Macro-projet et développement individuel d'un territoire de recherche en design.

**Modalités** : La deuxième année est essentiellement consacrée au macro-projet.

L'étudiant est à l'initiative de ce projet personnel dont le territoire s'inscrit dans la proximité du sujet de mémoire professionnel (UE10) pour former un tout cohérent. Il bénéficie d'un suivi individualisé de la part de l'ensemble de l'équipe pédagogique qui l'accompagne dans l'élaboration du socle conceptuel et de la démarche créative.

Le travail de recherche s'engage alors de façon active et concrète dans des expérimentations de toutes natures avec l'utilisation de différents médiums (photographie, vidéo, outils de communication, fablab...) pour faciliter l'élaboration du macro-projet. Pour chaque étudiant, Les petits projets graphiques, initiés au début du semestre 3, sont un ferment propice à l'engagement à la recherche et à l'expérimentation graphique pour le macro-projet individualisé.

## Évaluation

Formative, au fil des présentations orales pour *Les petits projets graphiques* ;

Bilans et entretiens individuels avec les professeurs et professionnels chargés de cet enseignement.

## UE10 **Mémoire de recherche professionnel**

ANNÉE 2 – 60 HEURES

12 ECTS

### **Objectifs**

Le mémoire de recherche professionnel s'effectue conjointement au développement du macro-projet. Il engage un travail de recherche autour d'une problématique liée au champ du design graphique décidée par l'étudiant.

Pour écrire son mémoire de recherche professionnel, l'étudiant devra envisager sa problématique au regard de la culture du design graphique et artistique, des sciences et des techniques ainsi que des sciences humaines.

Ce travail d'écriture se nourrit du travail d'expérimentation en macro-projet qui valide, interroge ou enrichit le questionnement théorique.

Matérialisé par un écrit de 60000 signes et un objet éditorial soigné, le mémoire accompagne l'étudiant dans son travail de recherche et permet de fixer un état des lieux du design graphique autour de la problématique qu'il a définie.

Ce mémoire constitue une archive consultable pour l'ensemble de la communauté étudiante.

### **Modalités d'enseignement**

Dès le S2 l'étudiant est invité à réfléchir à sa problématique, cette investigation est nourrie par les enseignements d'humanités modernes et de macro-projet.

À l'issue du semestre, l'étudiant se positionne au cours d'une commission d'accréditation de thème. Cette décision sera discutée et abondée par l'ensemble de l'équipe pédagogique.

Au S3 et S4, l'équipe enseignante accompagne l'étudiant dans sa recherche selon différentes modalités.

→ Un accompagnement d'ordre général et méthodologique par les enseignants d'humanités modernes ;

→ Un accompagnement individualisé régulier en sciences humaines et en arts appliqués ;

→ Un double tutorat réunissant un enseignant en humanités modernes et un enseignant en arts appliqués qui constituera un repère pour l'étudiant durant tout le travail d'écriture.

### **Évaluation**

→ Le mémoire est évalué par des partiels en cours de formation (évaluation conjointe à l'UE1) au S3, ainsi qu'une évaluation de l'ouvrage terminé en tant que pièce du macro-projet (UE9) ;

→ Le mémoire est présenté et soutenu à l'oral devant un jury pendant 40 minutes et fait l'objet d'une évaluation certificative au S4.

(ANGLAIS)

## UE11 **Mémoire en langue vivante étrangère**

ANNÉE 1 – 12 SEMAINES

2 ECTS

### **Objectifs**

Rendre compte d'une question ou d'un sujet de recherche et en exposer les concepts en langue étrangère.

Argumenter à l'aide de formulations et d'un vocabulaire précis et spécifique au secteur du design concerné.

Ancrer la recherche dans une culture spécifique de l'art et du design à une échelle internationale.

Rédiger en maîtrisant les éléments structurels et grammaticaux fondamentaux de l'anglais.

Exprimer de manière synthétique en anglais les contours principaux de la recherche conduite.

### **Modalités d'enseignement**

Travail de recherche en autonomie : lecture d'articles spécialisés.

Élaboration d'une problématique et d'un plan, puis travail de rédaction.

Points d'étape : présentations orales des recherches, échanges.

### **Évaluation**

Mémoire (15000 signes).

Soutenance orale : 20 minutes de présentation, 10 minutes d'entretien avec le jury.

# volumes horaires & crédits européens

Système Européen de transfert d'unités de cours capitalisables

EUROPEAN CREDIT TRANSFER SYSTEM

# 3.

**Domaine de formation générale**

HORAIRES SEMESTRIELS	ECTS	ECTS	ECTS	ECTS
UE1 Humanités modernes	180H <b>6</b>	180H <b>6</b>	120H <b>5</b>	120H <b>5</b>
UE2 Langue vivante étrangère	60H <b>2</b>	60H <b>2</b>	30H <b>1</b>	30H <b>1</b>
UE3 Stratégie marketing et juridique	60H <b>2</b>	60H <b>2</b>	60H <b>2</b>	60H <b>2</b>
<b>crédits ECTS</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>8</b>

**Domaine de formation artistique**

HORAIRES SEMESTRIELS	ECTS	ECTS	ECTS	ECTS
UE4 Culture & pratiques techniques	30H <b>1</b>	30H <b>1</b>	30H <b>1</b>	30H <b>1</b>
UE5 Pratiques plastiques & médiation	210H <b>8</b>	210H <b>8</b>	90H <b>2</b>	90H <b>2</b>
<b>crédits ECTS</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

**Domaine de formation professionnelle**

HORAIRES SEMESTRIELS	ECTS	ECTS	ECTS	ECTS
UE6 Innovation, prospective et recherche	30H <b>1</b>	30H <b>1</b>	30H <b>1</b>	30H <b>1</b>
UE7 Laboratoire d'expérimentation et de recherche	330H <b>10</b>	330H <b>10</b>	/	/
UE8 Stage en milieu professionnel	/	/	/ <b>1</b>	/ <b>1</b>
UE9 Macro-projet	30H	30H	510H <b>10</b>	510H <b>10</b>
UE10 Mémoire de recherche professionnel	/	/	60H <b>6</b>	60H <b>6</b>
UE11 Mémoire en anglais	/	/	30H <b>1</b>	30H <b>1</b>
<b>crédits ECTS</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>19</b>	<b>19</b>

TOTAL HORAIRES **1890 H**  
 TOTAL ECTS **120 ECTS**



Photographie d'atelier, 2021

## 4. Questions fréquemment posées

### Combien coûte la formation ?

Le DSAA est une formation publique, les frais à prévoir sont ceux liés à une scolarisation à ce niveau d'étude d'un établissement de l'éducation nationale : mutuelle étudiante, adhésion au bureau des élèves ou à l'association sportive (facultatifs).  
Le reste est gratuit.

### Comment s'opère la sélection des candidat·e·s ?

La procédure de sélection est indiquée sur le site de l'école.  
🔗 [www.esaat-roubaix.com/design-graphique/#dsaa-graphisme](http://www.esaat-roubaix.com/design-graphique/#dsaa-graphisme)

### Quel est le matériel à disposition des étudiants ?

Les étudiants de DSAA disposent de salles dédiées à chaque mention. Ils ont accès aux ateliers de l'école, *fablab*, atelier maquette, copieurs couleur (laser et risographie), atelier de sérigraphie, laboratoire de développement et de prise de vue photographique (argentique et numérique) ainsi qu'à un poste informatique par personne. En début d'année une licence à la suite *Creative Cloud* d'**Adobe** leur est attribuée.

🔗 [www.adobe.com/fr/creativecloud.html](http://www.adobe.com/fr/creativecloud.html)

### **Les stages à l'étranger sont-ils possibles ?**

L'ésaat dispose d'une convention ERASMUS+ négociée tous les sept ans, à ce titre, les étudiants sont encouragés à exploiter le réseau d'écoles partenaires dans le cadre d'échanges au semestre 2 et pour des stages à l'étranger. Les modalités sont expliquées sur le site de l'école :

🔗 [www.esaat-roubaix.com/mobilite-internationale/](http://www.esaat-roubaix.com/mobilite-internationale/)

### **La formation peut-elle se faire en alternance ?**

L'éducation nationale favorise les formations en alternance et le DSAA est tout à fait possible dans une forme alternante. Il s'agit cependant d'une volonté individuelle qui doit être portée par l'étudiant, avec l'aide de l'équipe enseignante et de la direction de l'école (notamment le *Directeur Délégué aux Formations Professionnelles et Technologiques*, DDFPT). L'entreprise partenaire est à trouver par l'étudiant porteur du projet.

### **Quelles sont les statistiques d'insertion ?**

Un suivi de cohorte opéré chaque année par l'équipe enseignante permet de définir un taux d'insertion supérieur à 80% sur deux ans après la sortie de la formation. Les données sont néanmoins fluctuantes et sujettes aux variations des contextes économiques, régionaux ou sanitaires.



