

DN MADe

DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

mention Graphisme

Supports connectés

CATALOGUE DE COURS

graphisme

Workshop avec Pierre Fournier, DN2 DG, décembre 2021



Sommaire

1. **Organisation pédagogique**
2. **Première année - s1 & s2**
3. **Seconde année - s3 & s4**
4. **Troisième année - s5 & s6**
5. **Horaires / ECTS**
6. **Enseignements optionnels**
7. **Questions fréquemment posées**

Le **DN MADe mention Graphisme** parcours Supports connectés forme des designers graphiques capables d'assurer la direction artistique sur les différents supports du numérique (sites internet, applications, interfaces graphiques, motiondesign, animations didactiques...) ainsi que ses déploiements sur des supports matériels.

Le ou la designer graphique devra mettre en synergie ses compétences typographiques, de mise en relation de textes et d'images, de design d'interaction, de scénarisation et témoigner d'un intérêt pour la culture numérique.

PLUS D'INFORMATIONS

Site officiel national Design et métiers d'arts
designetmetiersdart.fr/dnmade/

Site de l'ésaat
[www.esaat-roubaix.com/design-graphique /#supports-connectes](https://www.esaat-roubaix.com/design-graphique/#supports-connectes)

matières enseignées

Humanités
Culture des arts, du design et des techniques
Outils d'expression et d'exploration créative
Technologies et matériaux
Outils et langages numériques
Langues vivantes
Contextes économiques et juridiques
Savoir-faire technique
Pratique et mise en œuvre de projet
communication et médiation de projet
Démarche de recherche liée au projet
Parcours de professionnalisation et poursuite d'études

professionnels et organismes associés depuis 2010

Lucie Baratte, Pierre Fournier, Félix Godefroy, Anton Moglia,...
Archives Nationales du monde du Travail, La Piscine musée d'Arts et d'Industrie André Diligent,
Lille Design, Maison Natale du Général de Gaulle...

1.

Organisation pédagogique

La **première année** est consacrée à l'acquisition des fondamentaux méthodologiques et techniques du design graphique avec l'appui de cours d'enseignements généraux artistiques et théoriques, ainsi que des visites culturelles.

La pratique en atelier permet de multiplier les expériences techniques relatives à la spécialité (sérigraphie, gravure, labo photo, techniques d'animation, création typographique...)

Des temps de workshop permettent de rythmer l'année et d'engager des pratiques transversales avec les autres promotions.

La **deuxième année** initie davantage à la pratique du projet en mobilisant les méthodes, les savoir-faire et les connaissances acquises. Différentes situations sont proposées : des projets fictifs permettant d'embrasser les différents aspects de la spécialité, des projets s'appuyant sur des partenariats et des situations réelles engageant les étudiants dans un cadre plus contraint stratégiquement et dans les délais de production.

Durant le quatrième semestre, un **stage professionnel** de trois mois doit être effectué par les étudiants.

La **troisième année** permet à l'étudiant de réaliser son projet de fin d'étude comprenant un article et un prototype technique et graphique abouti afin de déployer toutes les compétences acquises lors de son cursus.

À la fin de son parcours, l'étudiant devra être en mesure de créer et de déployer une ligne graphique sur les différents supports du graphisme en tenant compte de l'environnement socio-économique, stratégique et technique de référence.

La formation encourage la mobilité **Erasmus** grâce aux partenariats de l'école en Europe, en principe dans le semestre 4, pendant la seconde année.

UE 1 & 5 **Humanités**



EC 1.1

Approches en philosophie et sciences humaines de la problématisation, des concepts fondamentaux et des méthodologies appliquées.

COURS MAGISTRAL
2H/semaine (1h de philosophie + 1 h de sciences humaines)
TD/TP
1H/semaine en sciences humaines



EC 5.1

Connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des sciences humaines et des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.

COURS MAGISTRAL
2H/semaine (1h de philosophie + 1 h de sciences humaines)
TD/TP
1H/semaine en sciences humaines

Contenus

Approche technique de l'écriture. Le cours magistral (CM) rappelle les notions élémentaires de sémiotique permettant de décrire un document écrit. Il présente les différents systèmes de notations graphiques, retrace l'histoire de l'écriture alphabétique. Les travaux dirigés (TD) utilisent les connaissances du CM pour les appliquer à l'analyse de textes littéraires poétiques (relevant du genre des « Vers figurés » du Moyen Âge à nos jours)

PHILOSOPHIE
Méthodologie de la rédaction d'un article nourri d'une culture philosophique idoine au thème choisi par l'étudiant.

Le semestre 2 s'attache à la dimension culturelle de l'écriture. Le cours magistral (CM) explore la notion de « culture de l'écrit » telle qu'elle a été développée par les sciences humaines et en cerne les enjeux. Les travaux dirigés (TD) retracent plus spécifiquement l'histoire des pratiques de lecture à travers des documents textuels et iconographiques.

Objectifs

Au cours de la première année, la formation a pour objectifs de fournir les repères essentiels relatifs à la culture graphique : elle donne le vocabulaire et les concepts permettant de décrire les systèmes graphiques, le champ des questions posées par les systèmes graphiques et la communication visuelle en général dans leur dimension historique, sociale, esthétique notamment.

PHILOSOPHIE Proposer une pensée argumentée à partir d'une problématique qui articule pensée conceptuelle et processus créatif.

Modalités

- Analyse écrite de systèmes de signes hybrides (publicitaires et/ou littéraires)
- Analyse écrite et/ou orale de textes scientifiques (histoire, sociologie, science de l'éducation...)
- Documentation sur des questions relatives au cours.
- Exposés (sur un sujet choisi par l'étudiant en relation avec les CM ou les TD)
- Disputes sur des questions contemporaines.

→ PHILOSOPHIE Exposer à l'écrit et à l'oral une réflexion rationnellement exigeante et cependant inspirée par une sensibilité en phase avec les enjeux du design graphique contemporain.

première année
semestres 1 & 2

2.

UE 1 & 5 Culture des arts, du design et des techniques

S1

EC 1.2

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

TD
2H/semaine

S2

EC 5.2

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

TD
2H/semaine

Contenus

Le cours sensibilise les étudiants aux grandes tendances de l'Histoire des Arts et établit des relations avec le Design contemporain.

Veille culturelle systématique liée à l'actualité artistique en lien avec le Graphisme.

Adopter un vocabulaire spécifique et l'étoffer à chaque séance.

Définir Arts Plastiques/Arts Appliqués/Design/Artisanat. Rechercher, étudier, synthétiser et présenter visuellement et à l'oral les fondamentaux du langage plastique.

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

Aborder les différentes tendances des Arts Visuels. Analyses méthodiques croisées, notions, enjeux, schémas, comparaisons. Repérer les éléments graphiques caractérisés.

Évoquer les modes de représentation et différents degrés d'iconicité.

Styles typographiques et structure des lettres.

Croiser les connaissances par thématiques en lien avec les micros-projets.

Objectifs

Se repérer dans l'histoire de l'art en mettant l'accent sur le graphisme.

Découvrir différents degrés d'iconicité.

Connaître les étapes et évolutions technologiques, les différents supports et outils.

Apprendre à contextualiser, à observer, à analyser des œuvres, à constater.

Dénotation/connotation.

Rechercher, se documenter, varier les sources, s'interroger, hiérarchiser, repérer un courant, le situer dans le temps.

Structurer les propos, informer, communiquer en expérimentant différents supports.

Avoir un vocabulaire adapté au domaine graphique pour

Rendre compte, argumenter, expliciter.

Maîtriser l'expression écrite et orale. Prendre conscience de sa voix.

Améliorer ses capacités d'élocution et d'argumentation.

Se nourrir et s'intéresser à l'actualité artistique : veille culturelle.

Modalités

→ Prises de notes, synthèses structurées, communicatives mises en pages avec schémas et illustrations

→ Participation active : recherches de documentation, complétant et alimentant le cours

→ Veille culturelle

→ Communications orales directes mais aussi enregistrées pour optimiser l'élocution dans un temps limité

→ Montages audiovisuels

→ Travaux individuels et par petits groupes d'étudiants

→ Visites d'expositions, de musées, médiathèques, conférences

UE 2 & 6 Outils d'expression et d'exploration créative

S1

EC 2.1

Apprentissage et pratique des outils et médiums fondamentaux, modes d'expérimentation et de recherche.

ATELIER
3H/semaine

S2

EC 6.1

Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.

ATELIER
3H/semaine

Contenus

Explorations du support papier, textures, effets de surfaces, manipulations et incidences.

Expérimentations des outils, observations et déductions. Explorations formes et fonds, contenus et concepts. Interactions.

Traductions graphiques. Identifications.

Étude des ombres et des lumières.

Jeux de valeurs et équivalences couleurs.

Inversions. Apprentissage et pratique des outils et médiums fondamentaux modes d'expérimentation et de recherche.

Agencement, structures, grilles de mise en page. Compositions dénnotations et connotations. Activation de l'espace dans ses différentes dimensions. Plans. Fluctuations, effets cinétiques.

La couleur et ses interactions, ses contrastes, son pouvoir, les conventions.

Thèmes et codes couleurs. Psychologie des couleurs. Identité et ligne graphique.

Cohérence plastique et choix conceptuels.

Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.

Objectifs

Apprendre et expérimenter les fondamentaux du langage plastique, les formes droites/ courbes, connotations horizontales, verticales, obliques.

Les compositions symétriques, dissymétriques, asymétriques, tester les gestes, les trames, les ombres propres et portées, les valeurs de gris, la lumière, le contre-jour

Les couleurs, leurs caractéristiques, leurs contrastes, leurs symboliques, harmonies, dissonances par thèmes et sur différents supports et outils, individuellement mais aussi

en petits groupes et en lien avec le cours de Culture des arts.

Savoir percevoir, observer une réalité sensible et voir ses enjeux, ce qu'elle peut apporter, connoter.

Savoir traduire et restituer ce qu'on observe en 3D, en 2D.

Ne pas hésiter à explorer, expérimenter, tester, sans vouloir « bien faire ».

Provoquer le hasard et savoir se l'approprier, le valider, le présenter.

S'entraîner, approfondir, développer les tentatives, s'exprimer largement.

Sélectionner, présenter, argumenter, affirmer ses intentions.

Singulariser ses réponses, construire une sensibilité.

Modalités

→ Découvertes et pratiques des outils d'expression fondamentaux ;

→ Démarches variées par le biais de moyens et de médiums d'expression et d'exploration créative plastique : plier, graver, presser, juxtaposer, multiplier, contraster, inverser les valeurs...

→ Cadrages, points de vues ;

→ Expérimenter dessin de base, dessin d'après modèles vivants, peinture, matière, différents aspects de surfaces ;

→ Découvrir et tester différents outils, crayons plus ou moins gras ou secs, feutres,

couteaux à palette, brosses, fusains... sur des supports adaptés.

UE 2 & 6 **Technologies et matériaux**

S1

EC 2.2

Établir un socle de connaissances scientifiques théoriques et pratiques

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologies et matériaux)

TD/TP
2H/quinzaine (laboratoire sciences expérimentales)

S2

EC 6.2

Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et étude de cas, constitution d'une matériauthèque.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologies et matériaux)

TD/TP
2H/quinzaine (laboratoire sciences expérimentales)

Contenus

Cet enseignement étudie la mise en œuvre des systèmes de production à destination de produits imprimés et numériques fixes ou en mouvement ainsi que les matériaux et supports employés.

Apports scientifiques sur la perception visuelle, passant par la compréhension des principes de l'optique, de la lumière et la couleur.

Propriétés macroscopiques des matériaux supports en fonction de leurs compositions. Cet enseignement s'appuie sur des connaissances théoriques, des observations, expérimentations et des études de cas.

Objectifs

Acquérir le vocabulaire afférent aux métiers des industries graphiques et du numérique.
Connaître les procédés d'impression artisanaux et industriels.
Connaître les différentes opérations de finition et de façonnage.
Connaître les caractéristiques des différentes sortes de papiers.
S'appuyer sur les expérimentations afin de savoir choisir un matériau selon sa fonction.
Explorer des méthodes de création écologique (agir en designer responsable).
Acquérir une culture scientifique de la couleur et des matériaux.
Appréhender les caractéristiques de l'image numérique.
Apport de l'environnement numérique spécifique au parcours.
Être sensibilisé à l'adéquation image/son.
Connaître les outils spécifiques au domaine d'application.

Modalités

→ Prise de notes en cours magistral et séances expérimentales.
→ Recherche documentaire, exposés.
→ Études de cas.
→ Appréhender les phénomènes physico-chimiques.
→ Transférer les connaissances et de les appliquer au sein d'une démarche de création en adéquation avec le parcours.
→ Travaux pratiques, individuels ou en groupes.

UE 2 & 6 **Outils et langages numériques**

S1

EC 2.3

Apprentissages des outils numériques fondamentaux PAO - CAO et initiation aux langages numériques

COURS MAGISTRAL
0,5H/semaine (image numérique & typo.)

TD/TP
4H/semaine (3H en outils numériques + 1H en algorithmes et programmation)

S2

EC 6.3

Approfondissement des outils numériques de PAO - CAO et approfondissement des langages numériques

COURS MAGISTRAL
0,5H/semaine (image numérique & typo.)

TD/TP
4H/semaine (3H en outils numériques + 1H en algorithmes et programmation)

Contenus

Les étudiants apprennent à utiliser les outils numériques en complément des notions théoriques vues en cours de technologie. Les logiciels de *Publication Assistée par Ordinateur* (PAO), de compositing et d'animation graphique, la méthodologie et les contraintes d'un travail selon son domaine d'utilisation.

Codage informatique dans le cadre de la création d'œuvres multimédias, les étudiants seront formés aux bases d'un langage de programmation (*Python*) sous l'environnement Processing.

Les problématiques éditoriales, la question de la lisibilité et de l'ergonomie appliquées à l'ensemble des supports de communication (partage à temps égal entre la théorie et l'expérimentation numérique).

Objectifs

→ Outils numériques

Connaître et maîtriser le vocabulaire de base spécifique au domaine.

Savoir appréhender un univers vectoriel et/ou matriciel.

Savoir gérer de manière autonome un poste de travail.

Être capable d'utiliser les outils et l'interface des logiciels appréhendés.

Comprendre la logique d'une production numérique, de la conception à la post-production, de la maquette au résultat finalisé.

Être capable de communiquer qualitativement en conformité avec un cahier des charges.

→ Algorithmes et programmation

Initiation des étudiants en Graphisme à la programmation informatique qui tiendra une place de plus en plus importante dans le monde du futur.

Il ne s'agit pas de former de futurs informaticiens, mais d'apporter aux étudiants une certaine culture du code informatique, aujourd'hui indispensable. La programmation informatique permet de résoudre des problèmes complexes dans le domaine de l'animation, mais aussi de développer certaines de leurs capacités intellectuelles.

Créer des rendus graphiques ou des animations complexes, difficilement réalisables avec des logiciels classiques type DAO.

→ Images numériques & typo.

Développer chez les étudiants une sensibilité à la typographie et à ses usages.

Développer une culture éditoriale, une connaissance des règles typographiques, des formats numériques typographiques, des outils de réglages du texte, des fonderies numériques, du langage HTML/CSS, etc.

À l'issue, connaître les grands principes ergonomiques éditoriaux et savoir utiliser les outils de réglages à dessein.

Modalités

→ exercices dirigés et d'application des notions étudiées (temps de réalisations variables)

→ productions individuelles ou par petits groupes : sujets imposés, workshop, ou en relation avec les ateliers de création.

→ exposés, présentations orales

UE 2 & 6 **Anglais**



EC 2.4

Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement, compréhension et expression orale et écrite.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine



EC 6.4

Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine

Contenus

Enrichissement culturel

Travail autour de 4 thématiques culturelles ancrées dans le monde anglophone. Découverte des réponses apportées par le graphisme aux enjeux culturels abordés.

Pratique des 5 activités langagières à travers l'étude de supports authentiques et variés :
- entraînement à la compréhension écrite et orale,
→ lecture et visionnage de documents authentiques issus de la sphère culturelle des pays anglophones

- entraînement à l'expression orale et écrite,
→ prise de parole en continu et interaction orale : exposés, présentation de projets, travaux de groupe,
→ rédaction d'articles, de synthèses, d'essais, de comptes-rendus...

Approfondissement linguistique

→ enrichissement du lexique et des structures grammaticales.
→ Acquisition d'un vocabulaire spécifique au design graphique.

Objectifs

Objectifs pédagogiques

Harmoniser la maîtrise de l'anglais et exploiter l'hétérogénéité.
Développer et consolider les compétences langagières vers un niveau B2.
Acquérir un lexique fonctionnel spécifique à la formation.

Objectifs lexicaux

Découvrir et assimiler le vocabulaire spécifique au domaine des métiers des arts et du design.

Objectif culturel

Découvrir le patrimoine culturel et artistique du monde anglophone.

Objectifs interdisciplinaires

Intervenir ponctuellement dans ou autour des projets mis en place.
Apporter une dimension linguistique, historique, culturelle, sociétale aux projets professionnels.

Modalités

1 heure hebdomadaire en classe entière + 1 heure hebdomadaire en demi-groupe.
Semestre 1 : contrôle continu, évaluation des 5 compétences de communication.
Semestre 2 : contrôle continu, évaluation des 5 compétences de communication.

UE 2 & 6 **Contextes économiques et juridiques**



EC 2.5

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

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 6.5

Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

La création d'entreprise

Étude de marché, les comptes prévisionnels, le profil d'un créateur d'entreprise, expliquer la réussite ou l'échec de la création d'entreprise, l'entreprise et son cycle de vie.

Les formes juridiques

Les organisations publiques, les organisations privées: le statut d'auto-entrepreneur, l'entreprise individuelle, la forme sociétaire (EURL, SASU, SARL, SAS et SA), les critères de choix d'une forme juridique (régime fiscal, social, etc.) et les formalités de création.

La recherche d'un terrain de stage en DN MADE

Conseils pour la recherche de stage, conseils pour la rédaction d'un CV, guide méthodologique pour la rédaction de la lettre de motivation, le mail de motivation, guide méthodologique de préparation à l'entretien de stage, conseils pour la rédaction d'un mail de remerciement à la suite d'un entretien.

La communication commerciale

Les moyens et les supports de la communication commerciale (devis, facture, etc.).

Les juridictions

L'organisation judiciaire et l'action en justice.

Objectifs

Analyser les interactions de l'entreprise avec l'environnement.
Apprécier la viabilité et la faisabilité de son projet de création d'entreprise.
Caractériser une organisation.
Justifier le choix d'une structure juridique d'entreprise adaptée à une situation donnée.
Maîtriser les étapes dans la recherche de stage.
Maîtriser les outils et supports de communication et de communication commerciale.
Sélectionner la juridiction compétente par rapport à une situation donnée.

Modalités

Productions individuelles ou par petits groupes.
Travaux dirigés.
Études de cas.
Évaluations formatives et sommatives.

UE 3 & 7 **Techniques et savoir-faire**



Deux ateliers par semestre d'initiation à des pratiques artistiques et techniques

ATELIER DE CRÉATION
3H/semaine



Deux ateliers par semestre d'initiation à des pratiques artistiques et techniques

ATELIER DE CRÉATION
3H/semaine

Contenus

Quatre ateliers de 24 heures chacun : photographie, micro-édition, techniques de cinéma d'animation et exploitation du fablab de l'école.

Objectifs

Il s'agit d'amener par la pratique les étudiants à maîtriser des savoir-faire et équipements qu'ils pourront ensuite réinvestir en semi-autonomie dans les enseignements de projet ou d'exploration créative durant les 3 années du DNMADE.

Modalités

PHOTOGRAPHIE

Après une introduction historique et un apport théorique pour maîtriser l'utilisation et le réglage de sensibilité, de vitesse et d'ouverture sur les boîtiers réflex numériques prêtés par l'école, les étudiants travailleront à la production d'un projet photographique personnel étendu sur 5 séances.

Être attentif à la lumière, régler les paramètres de prise de vue, le cadrage, la profondeur de champ et la mise au point font partie des attendus qui assureront à l'étudiant une autonomie pour les semestres suivants.

MICRO-ÉDITION

Les étudiants travailleront autour d'un projet éditorial qui sera prétexte à expérimenter les techniques de la sérigraphie et de la gravure.

Cet atelier sera aussi l'occasion de se pencher plus précisément sur les techniques de fabrication en général (papiers, encres, prépresse, finition, façonnage).

À l'issue de cet atelier les étudiants auront les prérequis suffisants pour utiliser les ateliers de gravure et de sérigraphie en semi-autonomie pour la suite de la formation.

TECHNIQUES D'ANIMATION

Cet atelier est un lieu de manipulations et de découvertes techniques.

Cet apprentissage réparti sur une moitié de l'année a pour objectif de permettre la pratique de certaines techniques d'animation telle que : l'animation papier, la pixillation, la stop-motion, cut-out, le montage sonore, l'image animée autour d'approches telles que le story-board et l'animatique.

Productions individuelles ou par petits groupes : sujets imposés ou en relation avec les ateliers de création.

À l'issue de cet atelier les étudiants pourront approfondir le processus de fabrication d'images animées, seront capables d'en gérer les étapes de fabrication, d'en créer les éléments et d'engager un choix de création adapté à une commande.

FABLAB

Cet atelier propose aux étudiants une découverte des outils partagés disponibles dans l'établissement et une initiation à leur utilisation dans le cadre d'applications relevant du design graphique. L'atelier sera notamment adossé à une pratique de tracé vectoriel et à son exploitation dans les outils de découpe automatisés.

À l'issue de l'atelier, les étudiants sauront préparer des fichiers exploitables au fablab.

UE 3 & 7 **Pratique et mise en œuvre du projet**



Micro-projets ouverts sur différents champs de la création du design graphique.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologie de communication et méthodologie)

ATELIER DE CRÉATION
5H/semaine



Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création du design graphique.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologie de communication et méthodologie)

ATELIER DE CRÉATION
5H/semaine

Contenus

Apprentissage des étapes d'une démarche de création en lien avec une demande abordable.
Apprentissage des méthodes d'analyses d'images.

Analyse de situations de communication, appropriation de références et organisation de démarches de recherche. Médiation de sa production graphique. Découverte des outils opérationnels du secteur de la communication.

Objectifs

PROJET

Enrichir sa culture visuelle.
Commencer à appréhender les contraintes techniques des supports numériques.
Développer sa créativité sans perte du regard critique et des objectifs de communication.
Explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer.
Concrétiser une forme en adéquation avec les besoins et en maîtriser les signifiés.

TECHNOLOGIE DE COMMUNICATION ET MÉTHODOLOGIE

Interroger toutes les formes de signes (signaux, icônes, symboles, stéréotypes...). Acquérir les méthodes d'analyse appliquées à l'étude des formes, des couleurs, de la composition, de la typographie, etc.
Connaître le vocabulaire spécifique du domaine du design graphique : charte graphique, identité visuelle, plan de travail créatif (PTC) ou de la stratégie de communication.

Modalités

Analyse, recherche documentaire, brainstorming, roughs, maquettes, etc.
Restitutions sous forme traditionnelle et numérique.
Différentes typologies de communication (sociale, commerciale, institutionnelle, etc.).
Design d'identité, de message et d'édition à destination de supports imprimés.
Exercices oraux ou écrits réalisés en groupe ou individuellement.
Des situations de cours pourront être collaboratives entre les 2 parcours de la mention.

UE 3 & 7 **Communication et médiation du projet**



EC 3.3

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication

TD/TP
1H/semaine



EC 7.3

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication

TD/TP
1H/semaine

Contenus

Rendez-vous réguliers pendant lesquels les étudiants exposent leur travail dans l'état d'avancée du moment en relation avec les productions d'atelier.
Formation aux méthodes de production de documents de communication et de présentation.

Objectifs

Permettre aux étudiants de communiquer par l'oral et par l'écrit sur leurs intentions dans la production de design graphique.
Savoir se situer dans le champ de la production actuelle en design graphique.
Travailler la prestation orale et la présentation de contenu.

Modalités

Analyse et défense de productions professionnelles.
Production de documents de présentation avec les outils logiciels (PDF, ePub).
Présentation et défense de productions personnelles ou de groupes.

UE 4 & 8 **Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude**



EC 4

Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, etc.

TD
1H/semaine



EC 8

Détermination et construction d'un parcours structuré (court stage d'observation possible en fin d'année)

TD
1H/semaine

Contenus

Au cours des deux semestres des actions seront menées dans les différents secteurs du graphisme et feront l'objet de préparations et de restitutions permettant de partager les expériences et de faire circuler les informations.

À la fin du deuxième semestre les étudiants ont la possibilité de réaliser un court stage d'observation en milieu professionnel (15 jours maximum).

Objectifs

Permettre aux futurs diplômés de concrétiser leur représentation des métiers du graphisme et de guider chacun dans la construction de son parcours.
Leur donner les outils pour se renseigner sur les métiers, organisations professionnelles, établissements publics, musées, etc.
Les informer sur les règles sanitaires, la législation du travail sur ordinateur.

Modalités

Compte-rendus, fiches d'information, fiches métiers, etc.
Conférences, concours, interventions de professionnels, visites d'ateliers et d'expositions.
CV et portfolio, réalisation et exploitation



UE 9 & 13 **Humanités**



EC 9.1

Approches en philosophie et sciences humaines de la problématisation, des concepts fondamentaux et des méthodologies appliquées.

TD
1H30/semaine (sciences humaines)
1H/quinzaine (philosophie)



EC 13.1

Connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des sciences humaines et des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.

TD
1H30/semaine (sciences humaines)
1H/quinzaine (philosophie)

deuxième année
semestres 3 & 4

3.

Contenus

SCIENCES HUMAINES

1. Début de semestre : débats (en réaction à des textes polémiques).

2. Chapitre sur une thématique : analyse de documents textuels (littéraires et scientifiques), d'œuvres issues des arts plastiques et des arts appliqués, d'extraits de captation théâtrale/de films.

Enjeu : la rédaction d'un devoir bilan, où seront mobilisés les documents étudiés afin de répondre à une problématique.

1. Débats : après une courte analyse de textes argumentatifs polémiques, travail par groupe autour d'un thème, à l'issue duquel est organisé un débat (entre les membres du groupe, puis avec l'audience c'est-à-dire les autres élèves, auditeurs).

2. Chapitre sur une thématique : lecture d'extraits d'ouvrages (scientifiques et littéraires) sur cette thématique, puis rédaction personnelle.

PHILOSOPHIE

Méthodologie de la rédaction d'un article nourri d'une culture philosophique idoine au thème choisi par l'étudiant.

Objectifs

Le troisième semestre est dédié à la maîtrise de l'expression orale et écrite à des fins argumentatives (organisation des idées, initiation à la conceptualisation) et à des fins d'analyse.

Il prépare les étudiant(e)s à la rédaction de l'article (3e année) avec la rédaction de textes argumentatifs/analytiques et la lecture de textes scientifiques et universitaires.

Le quatrième semestre est dédié à la maîtrise de l'expression écrite.

Relativement court (en raison du départ en stage des étudiant(e)s), il cible l'expression orale (formuler des arguments dans le cadre d'un discours/débat puis d'une interaction) et la rédaction d'un texte personnel, où sont mobilisés les appétences personnelles des étudiant(e)s, ainsi que leur culture littéraire et artistique.

PHILOSOPHIE Proposer une pensée argumentée à partir d'une problématique qui articule pensée conceptuelle et processus créatif.

Modalités

- Oral
- Écrit

→ PHILOSOPHIE Exposer à l'écrit et à l'oral une réflexion rationnellement exigeante et cependant inspirée par une sensibilité en phase avec les enjeux du design graphique contemporain.

UE 9 & 13 Culture des arts, du design et des techniques



EC 9.2

Des grandes évolutions historiques de la création appliquée aux prémisses du design.

TD
1H30/semaine



EC 13.2

Histoire et enjeux contemporains des métiers d'art et du design.

TD
1H30/semaine

Contenus

Histoire du graphisme des origines à l'époque contemporaine.
Analyse des problématiques contemporaines du design graphique, relations avec l'art, l'industrie et l'artisanat.
Analyses et regards critiques des différentes tendances.
Prise de conscience des modes, des goûts, des contextes et de l'émergence progressive de la publicité, de la nécessité et de la reconnaissance du métier de graphiste.

Objectifs

Confirmer la posture de veille culturelle.
Progresser et enrichir les analyses d'œuvres, relativiser, contextualiser, faire des déductions.
Amplifier et varier les recherches et les sources, savoir sélectionner, hiérarchiser les informations essentielles, savoir les communiquer.
Dégager les notions importantes, comparer les documents.
S'approprier les questionnements formulés à des fins créatives.
Confirmer ses capacités de synthèses écrites et d'élocution en temps limité.
Présenter, hiérarchiser, argumenter, savoir conclure.

Modalités

→ Être en veille culturelle, faire un choix et le communiquer, dialoguer.
→ Concentration, écoute et prise de notes en cours.
→ Synthèses individuelles structurées écrites mises en pages, avec schémas et illustrations.
→ Participations actives orales directes mais surtout enregistrées par tendance et/ou par thème par groupes de deux pour optimiser les échanges, enrichir les propos et développer les capacités d'élocutions.
→ Visites d'expositions permanentes et temporaires en observant et en s'interrogeant sur leur scénographie, leur signalétique et leur communication visuelle.
→ Médiathèques, conférences.

UE 10 & 14 Outils d'expression et d'exploration créative



EC 10.1

Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création.

ATELIER
2H/semaine



EC 14.1

Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes.

ATELIER
2H/semaine

Contenus

La pratique d'expression plastique s'intensifie et met l'accent sur le graphisme pour tendre vers l'expression d'un univers plastique propre à l'étudiant.
Médium multiples et méthodologies variées abordées à travers des domaines bidimensionnels (carnets de voyages, carnets de croquis, dessin, peinture, gravure, photo, infographie, découpe laser, etc.) ou tridimensionnels comme l'expression corporelle, le modelage, le pop-up, un *kamichibaï*, etc.
Démarches créatives personnelles ou en groupe en lien avec des ateliers de création comme la sérigraphie par exemple.
Croiser les approches, nourrir les projets personnels par l'apport d'échanges et d'expérimentations en groupes.

Objectifs

L'ensemble des moyens mis en œuvre d'exploration créative et des procédés des fondamentaux d'expression est à développer.
La culture artistique personnelle doit valoriser et enrichir la production créative.
Peu à peu une écriture personnelle doit apparaître et faire sens.
Affirmer son regard critique sur les expérimentations.
Les choix d'outils, de supports et les intentions doivent s'affirmer pour une communication pertinente.
Être créatif, méthodique, rigoureux, efficace et communicatif.
Savoir participer activement et s'adapter aux démarches collectives.

Modalités

→ Pratiques régulières de techniques et de moyens d'expression divers.
→ Tenue d'un carnet de croquis et carnet de voyages.
→ Études documentaires.
→ Séances de modèles vivants.
→ Croquis en temps limité.
→ Projets plasticiens.
→ Pratiques dans différents ateliers: découpe, modelage, sérigraphie, gravure, photo...
→ Visites d'expositions, médiathèques, conférences...

UE 10 & 14 **Technologies et matériaux**

S3

EC 10.2

Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production. Compléter les connaissances acquises en première année.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologies et matériaux)

TD/TP
1H/semaine (laboratoire sciences expérimentales)

S4

EC 14.2

Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production. Compléter les connaissances acquises en première année.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologies et matériaux)

TD/TP
1H/semaine (laboratoire sciences expérimentales)

Contenus

Cet enseignement étudie l'historique et l'évolution de processus et de procédés liés aux produits numériques et imprimés: photographie argentique et numérique, cinéma et vidéo, papiers, livres animés, internet, sérigraphie industrielle.

Explorations dans le domaine de la physique et de la chimie en lien avec les projets interdisciplinaires.
De l'infiniment petit à l'infiniment grand.
Des couleurs de la nature à la couleur des supports.

Objectifs

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
Comprendre les origines et les évolutions des techniques et de leurs pratiques.
Appréhender les vocabulaires spécifiques.
Approfondir les connaissances acquises en S1 et S2.

LABORATOIRE SCIENCES EXPÉRIMENTALE
Exploiter les propriétés physico-chimiques des matériaux dans une démarche de création graphique et agir en designer responsable.
Acquérir une culture scientifique de l'infiniment petit à l'infiniment grand.

Modalités

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
→ Prise de notes, recherches et analyses de documents.
→ Exposés.

LABORATOIRE SCIENCES EXPÉRIMENTALES
→ L'alternance de cours et de séances expérimentales permettent d'exploiter les phénomènes physico-chimiques, de transférer les connaissances et de les appliquer au sein d'une démarche de création.
→ La transversalité des enseignements ainsi que l'adaptation au profil de chaque étudiant sont privilégiées.

UE 10 & 14 **Outils et langages numériques**

S3

EC 10.3

Approfondissement des outils numériques fondamentaux PAO, DAO et initiation aux démarches scientifiques expérimentales.

TD/TP
2H/semaine (outils & langages numériques)
1 H/semaine (Programmation)

S4

EC 14.3

Approfondissement des outils numériques fondamentaux PAO, DAO et des langages numériques associés au projet.

TD/TP
2H/semaine (outils & langages numériques)
1 H/semaine (Programmation)

Contenus

Perfectionnement sur les logiciels de *Publication Assistée par Ordinateur* (PAO) et d'animation graphique.
Approfondissement des connaissances des logiciels de la suite **Adobe CC** les plus exploités dans la création graphique, fonctions essentielles et approfondies.
Approche de l'Interface Utilisateur (UI-UX), de l'interaction et des logiciels de publication numérique. Prototypage et conception d'interface graphique web et application mobile.

Consolidation, approfondissement des notions de programmation abordées aux S1 et S2.

Objectifs

OUTILS NUMÉRIQUES
Développer ses compétences techniques dans l'utilisation de logiciels de création visuelle.
Savoir choisir le ou les logiciels impliqués dans un projet de design graphique défini.
Maîtriser le vocabulaire et les principaux outils de prototypage.
Communiquer en conformité avec un cahier des charges.

ALGORITHMES ET PROGRAMMATION
Créer des rendus graphiques ou des animations complexes, difficilement réalisables, avec des logiciels classiques type DAO.

Modalités

Le cours s'articule autour de recherches, de travaux pratiques dirigés et d'analyses. Les enseignements prennent la forme de cours théoriques, pratiques, et plus ponctuellement, d'exposés et de présentations orales.
Les travaux se font soit de manière individuelle, soit en groupe.
Les phases créatives et le prototypage peuvent nécessiter le recours à l'usage des smartphones personnels des étudiants. Le cours est un territoire d'expérimentation créative qui permet aux étudiants d'explorer le monde digital en cultivant leur propre curiosité, en abordant l'analyse critique dans le processus d'élaboration de leurs projets en design graphique.

UE 10 & 13 **Anglais**

EC 10.4

Culture internationale de références,
pratique orale et écrite.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine



EC 13.4

Culture internationale de références,
pratique orale et écrite.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine

Contenus**Enrichissement culturel**

Travail autour de thématiques culturelles ancrées dans le monde anglophone et axées sur le design graphique.

Pratique des 5 activités langagières à travers l'étude de supports authentiques et variés :

- entraînement à la compréhension écrite et orale,
→ lecture et visionnage de documents authentiques issus de la sphère culturelle des pays anglophones,
- entraînement à l'expression orale et écrite,
→ prise de parole en continu et interaction orale : exposés, présentation de projets, travaux de groupe,
→ rédaction d'articles, de synthèses, d'essais, de comptes-rendus...

Approfondissement linguistique

- enrichissement du lexique et des structures grammaticales,
- acquisition d'un vocabulaire spécifique au design.

Préparation professionnelle

- rédaction des documents professionnels nécessaires à la candidature à un emploi (CV, lettre de motivation...),
- élaboration de l'intervention orale en vue d'un entretien à l'embauche.

Objectifs**Objectifs pédagogiques**

Harmoniser la maîtrise de l'anglais et exploiter l'hétérogénéité.
Développer et consolider les compétences langagières vers un niveau B2.
Acquérir un lexique fonctionnel spécifique à la formation.

Objectifs lexicaux

Découvrir et assimiler le vocabulaire spécifique au domaine des métiers des arts et du design.

Objectif culturel

Découvrir le patrimoine culturel, artistique et graphique du monde anglophone.
Objectifs interdisciplinaires.
Intervenir ponctuellement dans ou autour des projets mis en place.
Apporter une dimension linguistique, historique, culturelle, sociétale aux projets professionnels

Modalités

1 heure hebdomadaire en classe entière + 1 heure hebdomadaire en demi-groupe.
Semestre 3 : contrôle continu, évaluation des 5 compétences de communication.
Semestre 4 : contrôle continu, évaluation des 5 compétences de communication.

UE 10 & 13 **Contextes économiques et juridiques**

EC 10.5

L'environnement économique
et juridique de l'entreprise.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 14.5

L'environnement économique
et juridique de l'entreprise.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus**Les sources du droit et les moyens de preuve**

Principes généraux, la charge de la preuve, l'objet de la preuve et les modes de preuve.
Le droit des contrats.
La théorie générale appliquée aux contrats et les contrats spéciaux (formation, validité et effets).
La responsabilité civile et pénale.

Le droit social

Les relations collectives au travail (les partenaires sociaux, les conventions collectives, etc.) et les relations individuelles au travail (le contrat de travail, le temps de travail, la formation professionnelle, etc.).

La propriété intellectuelle

La propriété littéraire et artistique (les composantes du droit d'auteur, l'enveloppe Soleau, la cession des droits d'auteur et l'action en justice), la propriété industrielle (le brevet d'invention, la marque, les dessins et modèles) et le droit à l'image et au respect de la vie privée dans le domaine artistique.

Objectifs

Identifier la source d'une règle de droit.
Apprécier la force probante d'un élément de preuve dans une situation donnée.
Repérer les droits et les obligations liés aux activités professionnelles.
Choisir un moyen de protection adapté à l'œuvre et connaître les actions possibles en cas de contrefaçon.
Identifier le rôle du droit négocié et des partenaires sociaux.
Analyser les différents documents de travail (contrat de travail, fiche de paie, etc.).
Connaître les droits et les obligations de l'employeur et du salarié.

Modalités

Productions individuelles ou par petits groupes.
Travaux dirigés.
Études de cas.
Évaluations formatives et sommatives.

UE 11 & 15 **Techniques et savoir-faire**



EC 11.1

Pratiques et approfondissement d'un champ spécifique.

ATELIER DE CRÉATION
3H/quinzaine



EC 15.1

Pratiques collaboratives, croiser les spécificités de champs techniques complémentaires.

ATELIER DE CRÉATION
3H/quinzaine

Contenus

Ateliers thématiques par séances de trois heures.

Photographie argentique en noir et blanc (photogramme; sténopé; prise de vue; tirage; cyanotypie).
Photographie numérique (le studio et les éclairages; lightpainting; stopmotion).
Pop-up.

Objectifs

Les logiques d'expérimentations de chaque atelier permettent par l'articulation de la théorie et de la pratique d'enrichir les démarches de projets, notamment en prévision des semestres 5 et 6.

Modalités

Chaque atelier s'organise autour d'une part de théorie ciblée, de manipulations exploratoires afin de cerner les mises en œuvres nécessaires, de réalisations en fonction d'une demande et d'une restitution finale.

UE 11 & 15 **Pratique et mise en œuvre du projet**



EC 11.2

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création du design graphique.

COURS MAGISTRAL
1H/quinzaine (technologie de communication et méthodologie)

ATELIER DE CRÉATION
7H/semaine



EC 15.2

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création du design graphique.

COURS MAGISTRAL
1H/quinzaine (technologie de communication et méthodologie)

ATELIER DE CRÉATION
7H/semaine

Contenus

À partir de projets fictifs (et éventuellement réels), les étudiants sont amenés à envisager la création de projets de création en relation avec le domaine professionnel de leur option : création de logotype et d'identité visuelle, animation de logotype, motion-design, montage vidéo, générique, sonorisation, Interface utilisateurs (UI) d'application, site internet... en menant chaque projet jusqu'à une étape avancée de prototypage.

La démarche de création est envisagée de manière méthodique avec des étapes clairement identifiées de recherche : analyse d'un corpus existant de productions graphiques professionnelles, mindmapping, création organisée en axes créatifs. L'utilisation des outils graphiques et numériques est encouragée.

Objectifs

Permettre aux étudiant(e)s d'acquérir une méthodologie de création de projet graphique, de la réception de la commande au prototype avancé et au PàD (prêt à diffuser) en passant par les étapes de choix et d'optimisation graphique.

Modalités

Cours en ateliers infographiques. Travail sur papier, avec des outils de création graphique, et sur outils digitaux (ordinateurs individuels, tablettes). Le prototypage sur les téléphones mobiles personnels est encouragé quand le projet le suggère.

UE 11 & 15 **Communication et médiation du projet**



EC 11.3

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication

TD/TP
2H/quinzaine



EC 15.3

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication

TD/TP
2H/quinzaine

Contenus

En technologie de communication l'accent est mis sur l'étude des figures de rhétorique.

Objectifs

Connaître et identifier les grandes figures de rhétorique et les stratégies créatives pour les exploiter dans le design de message.

Modalités

Le cours magistral est suivi d'exercices pratiques. Ceux-ci peuvent être en lien avec les projets et le cours d'Humanité.

UE 11 & 15 **Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet**



EC 11.4

Analyser, questionner et interroger la pratique dans une démarche réflexive

ATELIER DE CRÉATION
2H/semaine



EC 15.4

Définir une problématique, interroger et conduire un raisonnement impliquant des pratiques associées

ATELIER DE CRÉATION
2H/semaine

Contenus

Axé sur la pratique et la manipulation, ce cours vise à expérimenter et développer différents processus de recherche en vue d'enrichir les potentialités du projet. Il s'agit pour l'étudiant de poser une problématique et de développer avec esprit critique une réflexion qui s'inscrive dans une culture riche, contemporaine et référencée. La production graphique ou plastique, mettra en corrélation des savoir-faire, des outils traditionnels ou numériques en lien avec les ressources et champs d'investigation que l'étudiant aura définis

Objectifs

Exploiter des données à des fins d'analyse et poser une problématique. Définir et interroger des champs de recherche. Déduire et établir des protocoles de travail. Enrichir sa pratique expérimentale.

Modalités

Suivi et accompagnement des pistes de réflexion et de la production. Dispositifs employés : exposition, accrochage, présentation orale, corpus papier et numérique, etc. Travail en cours et en autonomie.

UE 12 & 16 **Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude**

S3

EC 12

Préparation du stage de fin d'année, production de documents de démarchage, méthodologie, CV, portfolio, site professionnel...

TD
1H/semaine

S4

EC 16

Informations sur le milieu professionnel, suivi de stage

TD
1H/semaine

Contenus

Le cours permet au groupe de se préparer à la demande de stage : définition du stage, préparation du rapport d'étonnement, réalisation de CV, portfolio en ligne, stratégie de contact et mise en relation avec les étudiants et étudiantes des promotions précédentes pour partage et réseautage.

La rédaction de devis de prestation graphique est abordée permettant aux élèves de se projeter dans une pratique professionnelle en relation avec les dernières informations de la profession (Alliance Française du design, <http://www.alliance-francaise-des-designers.org/>)

Designers interactifs <https://www.designersinteractifs.org/>)

Initiation à la problématique du droit d'auteur : code de la propriété intellectuelle, contrat de cession, sociétés d'auteurs, protection et contrefaçons.

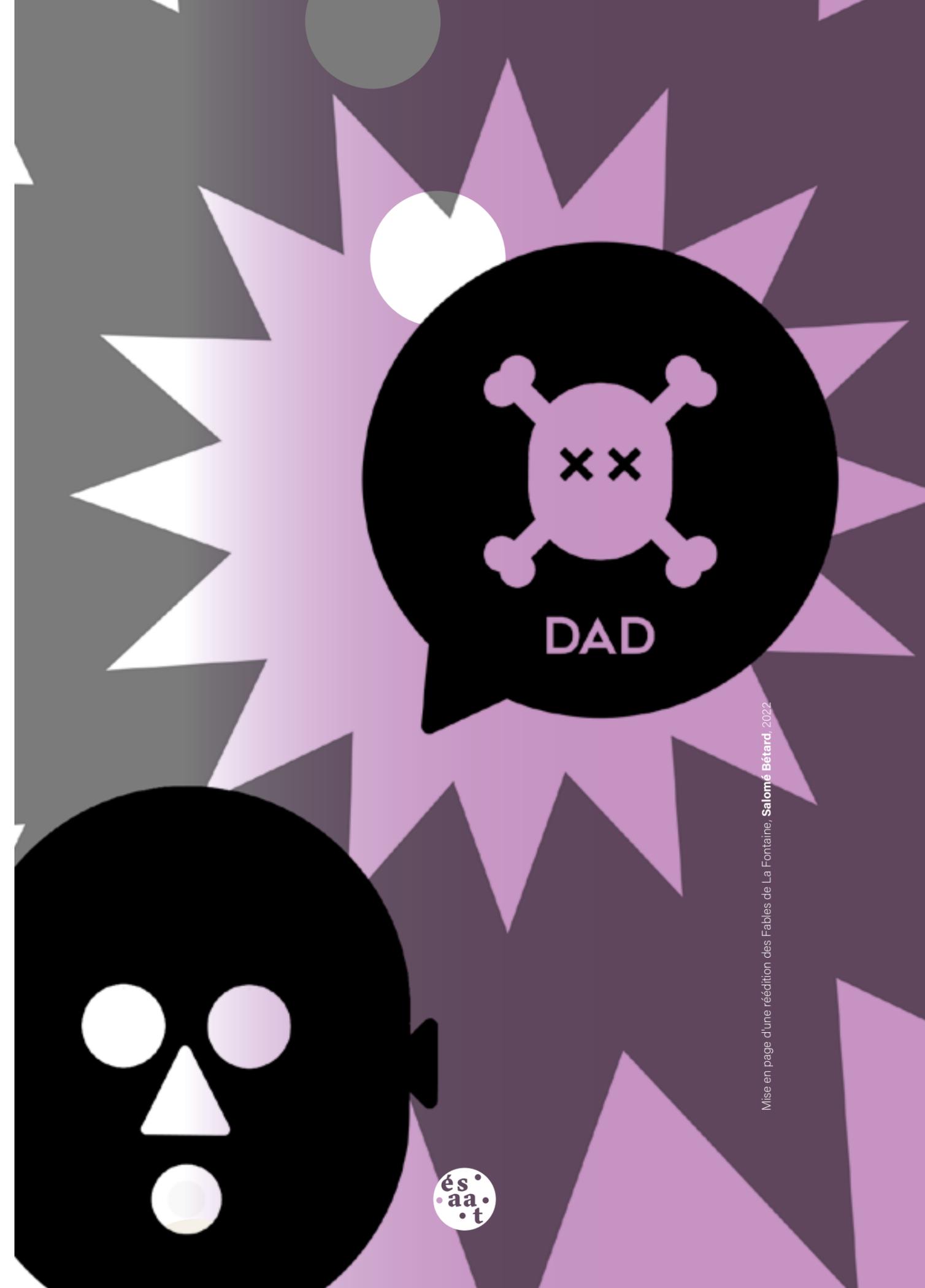
Objectifs

Permettre aux étudiant(e)s de se projeter dans une pratique professionnelle, préparer le stage de seconde année et la rédaction des notes d'étonnement. Donner des échelles indicatives de salaire et de coûts de prestations graphiques, initier au respect des droits moraux et patrimoniaux.

Modalités

En liaison avec le cours de Pratique et mise en œuvre du projet, les séances sont annualisées.

Cours magistraux avec fiches de rappel, évaluation sur des productions semestrielles (CV, devis fictifs).



UE 17 & 21 **Humanités**



EC 17.1

Approches en philosophie et sciences humaines de la problématisation en lien avec la pratique de projet.

TD
1H/quinzaine (sciences humaines)
1H/quinzaine (philosophie)



EC 21.1

Approches en philosophie et sciences humaines de la problématisation en lien avec la pratique de projet.

TD
1H/quinzaine (sciences humaines)
1H/quinzaine (philosophie)

troisième année
semestres 5 & 6

4.

Contenus

SCIENCES HUMAINES

1. Accompagnement de la rédaction de l'article : notes de bas de page et bibliographie ; formuler une problématique et conceptualiser ; rédiger une introduction ; organiser un plan ; rédiger les parties ; rédiger une conclusion.

2. Présentation de l'article (en vue de la soutenance) avec un bilan à mi-parcours : présentation orale, puis interaction avec les autres étudiants.

3. Travail sur la présentation des références (en vue de la soutenance de l'article) : texte présentant les références principales mobilisées dans le cadre de l'article (présentation, justification, conceptualisation).

PHILOSOPHIE

Méthodologie de la rédaction d'un article nourri d'une culture philosophique idoine au thème choisi par l'étudiant.

1. Débats autour d'une thématique, à partir de textes littéraires, philosophiques et scientifiques, mais également d'œuvres issues des arts plastiques sur le mode du cours dialogué. S'ensuit une présentation orale, dans la lignée de la thématique choisie.

Objectifs

Le cinquième semestre est dédié à l'accompagnement de la rédaction de l'article. Il est essentiellement consacré à l'écrit : organisation et formulation des idées ; normes rédactionnelles ; syntaxe.
Le dernier semestre est un temps consacré à l'expression orale : échanges oraux (débat) ; présentation courte (sur le modèle de «ma thèse en 180 secondes»).

PHILOSOPHIE Proposer une pensée argumentée à partir d'une problématique qui articule pensée conceptuelle et processus créatif.

Modalités

Au semestre 5
1. Non noté.
2. Oral.
3. Écrit.

Au semestre 6
1. Oral.

PHILOSOPHIE Exposer à l'écrit et à l'oral une réflexion rationnellement exigeante et cependant inspirée par une sensibilité en phase avec les enjeux du design graphique contemporain.

UE 17 & 21 **Culture des arts, du design et des techniques**



EC 17.2

Réflexions sur l'image, le graphisme, la typographie.

COURS MAGISTRAL/ TD
2H/quinzaine



EC 21.2

Réflexions sur l'image, le graphisme, la typographie.

COURS MAGISTRAL/ TD
2H/quinzaine

Contenus

Le cours de *Culture des arts, du design et des techniques* est fondé sur l'histoire du graphisme et de la typographie, et sur l'actualité de ces domaines. La discipline peut être envisagée selon différentes entrées : la chronologie (histoire des fonderies de caractères, par exemple), une période historique (le graphisme postmoderne), une notion (l'avant-garde), une technique (le photomontage) ou un mouvement en particulier (typographie et graphisme Art Nouveau).

Objectifs

S'engager dans des lectures théoriques.
Poursuivre une veille culturelle active.
S'exprimer à l'écrit et à l'oral.
Analyser, comparer, synthétiser.

Modalités

Cours magistraux, exposés, expression écrite, recherches documentaires, visites de musées ou d'expositions.

UE 18 & 22 **Outils d'expression et d'exploration créative**



EC 18.1

Expérimentations graphiques et plastiques

ATELIER
2H/quinzaine



EC 22.1

Expérimentations graphiques et plastiques orientées projet

ATELIER
2H/quinzaine

Contenus

Le cours d'*Outils d'expression et d'exploration créative* est dédié à l'expérimentation graphique et plastique. Les techniques sont ouvertes et choisies en fonction des intentions définies par les étudiants (sérigraphie, gravure, dessin, vidéo, performance, motion, impression riso, photographie, découpe laser, etc) à partir de sujets thématiques proposés. Au second semestre l'expérimentation est dédiée à alimenter le projet de fin d'études.

Objectifs

Développer une pratique personnelle, se construire une identité graphique et plastique.
Analyser sa production et l'argumenter.
Élaborer des dispositifs de restitution pour valoriser sa production (édition, installation, exposition...)

Modalités

Propositions d'incitation ou expérimentations réalisées en lien avec l'article et le projet de fin d'études.

UE 18 & 22 **Technologies et matériaux**

EC 18.2

Investigation et mise en œuvre du projet personnel

TD
0,5H/semaine

EC 22.2

Travail appliqué au projet personnel, qualifier la création par les technologies

TD
0,5H/semaine**Contenus**

Le cours de technologie consiste essentiellement à apporter des compléments en savoirs techniques liés à la production d'objets numériques et de sites internet.

Au second semestre les notions suivantes sont traitées :

Internet pratique : histoire d'un média et normalisation.

TLD, DNS et URL.

Les offres d'hébergement.

Les CMS, le cas WordPress.

Tests et benchmarking d'un site internet.

Les principes du référencement.

Optimisation de l'encodage d'une vidéo.

Les expressions dans After Effects : approche du javascript.

Objectifs

Accompagner les étudiant(e)s dans les phases de finalisation et de prototypage de leurs projets. Étoffer et consolider la culture technique des étudiant(e)s. Les sensibiliser aux problématiques de l'édition sur internet.

Modalités

- Cours magistral.
- Évaluation par contrôle de connaissance.

UE 18 & 22 **Outils et langages numériques**

EC 18.3

Pratique des outils et des langages numériques spécifiques au projet

COURS MAGISTRAUX/TD
2H30/semaine

EC 22.3

Pratique singulière des outils et des langages numériques au sein du projet

COURS MAGISTRAUX/TD
2H30/semaine**Contenus**

Les semestres 5 et 6 sont consacrés à l'approfondissement des outils et langages numériques spécifiques aux projets transversaux et au projet de diplôme.

Objectifs

Ce cours comprend deux modules :

RENFORCEMENT TECHNOLOGIQUE

Savoir répondre aux besoins technologiques spécifiques à chacun des projets en apportant une réponse adaptée.

Ouvrir les apprentissages technologiques aux notions de réalité augmentée (AR), d'intelligence artificielle (IA).

Savoir optimiser le choix technologique pour répondre aux besoins du prototypage.

MISE EN LIGNE DE L'ARTICLE ET DU PROJET

Savoir créer son espace numérique individuel (nom de domaine) auprès d'un fournisseur d'accès.

Savoir définir une stratégie éditoriale convoquant les contenus de l'article et du projet.

Savoir convoquer un CMS (WordPress, Wix...) adapté au besoin de l'engagement éditorial.

Savoir préparer ses données pour les téléverser chez le fournisseur d'accès.

Savoir adapter et abonder le support en ligne pour répondre aux rendez-vous éditoriaux.

Modalités

- Exercices dirigés et d'application pour la mise en œuvre du support en ligne.
- Encadrement individualisé pour l'apport de solutions technologiques spécifiques au besoin de chaque projet.

UE 18 & 22 **Anglais**

EC 18.4

Pratique orale et écrite de la langue, préparation d'argumentaire de démarche de création en lien avec le projet personnel.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine



EC 22.4

Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet personnel.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine

Contenus**Enrichissement culturel**

Travail autour de thématiques culturelles ancrées dans le monde anglophone et axées sur le design graphique.

Pratique des 5 activités langagières à travers l'étude de supports authentiques et variés :
- entraînement à la compréhension écrite et orale
→ lecture et visionnage de documents authentiques issus de la sphère culturelle des pays anglophones

- entraînement à l'expression orale et écrite
→ prise de parole en continu et interaction orale : exposés, présentation de projets, travaux de groupe,
→ rédaction d'articles, de synthèses, d'essais, de comptes-rendus...

Approfondissement linguistique

→ enrichissement du lexique et des structures grammaticales,
→ acquisition d'un vocabulaire spécifique au design.

Préparation professionnelle

→ rédaction d'un rapport de stage,
→ présentation orale d'un projet professionnel.

Objectifs**Objectifs pédagogiques**

Harmoniser la maîtrise de l'anglais et exploiter l'hétérogénéité.
Développer et consolider les compétences langagières vers un niveau B2.
Acquérir un lexique fonctionnel spécifique à la formation.

Objectifs lexicaux

Découvrir et assimiler le vocabulaire spécifique au domaine des métiers des arts et du design.

Objectif culturel

Découvrir le patrimoine culturel, artistique et graphique du monde anglophone.

Objectifs interdisciplinaires

Intervenir ponctuellement dans ou autour des projets mis en place.
Apporter une dimension linguistique, historique, culturelle, sociétale aux projets professionnels.
Rédiger l'abstract de l'article argumenté.

Modalités

1 heure hebdomadaire en classe entière + 1 heure hebdomadaire en demi-groupe.
Semestre 5 : contrôle continu, évaluation des 5 compétences de communication.
Semestre 6 : contrôle continu, évaluation des 5 compétences de communication.

UE 18 & 22 **Contextes économiques et juridiques**

EC 18.5

Projets collaboratifs et formation à l'entrepreneuriat

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 22.5

Détermination et conception d'un cadre économique et juridique corrélé au projet

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus**Le statut d'artiste-auteur**

Les conditions d'affiliation, les formalités de création, le fonctionnement social (les cotisations sociales, la protection sociale, le précompte, etc.), le fonctionnement fiscal (impôt sur les revenus, TVA, impôts locaux, etc.).

Les enjeux du numérique dans le design graphique

La propriété intellectuelle appliquée aux sites web et aux bases de données.
La protection de l'identité numérique et les recours en cas d'atteintes aux droits.

La gestion de projet

Le cadrage du projet (le périmètre, les objectifs et les contraintes du projet), le découpage du projet (découpage des ressources, des tâches, etc.), la planification du projet, l'évaluation des coûts du projet, la gestion du projet (gestion de la communication et des risques), le contrôle du projet (mesure de la performance, reporting, etc.).

Objectifs

Connaître les formalités administratives du statut d'artiste-auteur.
Comprendre l'impact du numérique dans son domaine d'activité.
Maîtriser les différentes étapes d'un projet.
Savoir communiquer avec les partenaires internes et externes de l'organisation.
Identifier les problèmes juridiques et économiques spécifiques au projet et mobiliser les compétences nécessaires.
Identifier le client et la cible.

Modalités

Productions individuelles ou par petits groupes
Travaux dirigés
Études de cas
Évaluations formatives et sommatives

UE 19 & 23 **Techniques et savoir-faire**

EC 19.1

Pratiques collaboratives, approfondissement d'une expertise professionnelle

ATELIERS DE CRÉATION
1H/semaine



EC 23.1

Maîtriser des pratiques et process au service du projet personnel

ATELIERS DE CRÉATION
1H/semaine

Contenus

Les enseignements se déroulent sous forme d'ateliers sur des plages horaires mensualisées, ils permettent de réinvestir les pratiques conduites en S1, S2, S3 et S4. On y interroge la micro-édition en croisant les pratiques telles que la sérigraphie, la risographie, la gravure, les techniques numériques ainsi que les ressources disponibles au Fab Lab.

Ces ateliers courent sur les deux semestres et engagent les étudiants à s'approprier les différentes techniques visitées.

Objectifs

Enrichir sa culture technique.

Conforter des savoirs-faire techniques diversifiés.

Être en capacité d'investir ces techniques dans la démarche de projet de manière autonome et pertinente.

Modalités

Chaque atelier est dédié à un micro-projet éditorial sur deux séances de 4 heures. Pour chaque projet l'accent est porté sur un savoir-faire particulier. Il est demandé à l'étudiant de concilier sa démarche créative avec les contraintes imposées par la technique déployée.

UE 19 & 23 **Pratique et mise en œuvre du projet**

EC 19.2

Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à un champ professionnel, capacité à construire une démarche propre

ATELIER DE CRÉATION
9H/semaine



EC 23.2

Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propice à la création et la fabrication

ATELIER DE CRÉATION
9H/semaine

Contenus

Quels que soient les métiers vers lesquels le projet s'oriente, trois objectifs structurent l'acquisition de ces compétences : la transmission, la création, et l'innovation en métiers d'art et design.

Objectifs

Cet enseignement cristallise plusieurs compétences installées au sein des autres pour asseoir chez l'étudiant sa capacité à :

- définir les conditions d'existence d'un projet,
- transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact,
- explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer,
- concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés,
- assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

Modalités

- Micro-projets : toute incitation encourageant l'étudiant à s'initier à la démarche de projet (incitation fictive, thématique, programmée, réelle, concours).
- Projets dirigés : toute incitation nécessitant une réponse à un problème extérieur déterminé par l'enseignant.
- Définition du territoire de création du projet (S5).
- Pratique technique accompagnant l'évolution du projet.
- Verbalisation et auto-évaluation permettant de faire des choix de plus en plus précis et créatifs.
- Appuis techniques et technologiques spécifiques à chaque sujet d'étude : savoir chercher des apports spécifiques.

UE 19 & 23 **Communication et médiation du projet**



EC 19.3

Concevoir, rédiger et choisir les modes de communication adéquats

TD/TP
1H/semaine



EC 23.3

Présenter, exposer, valoriser son projet

TD/TP
1H/semaine

Contenus

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication. Préparation à la soutenance de l'article et à la présentation du projet.

Objectifs

Permettre à l'étudiant d'expérimenter diverses situations et dispositifs pour commenter et présenter sa recherche portant sur l'article comme sur le projet.

Modalités

Enseignement associé au cours de Pratique et mise en œuvre du projet, où l'étudiant est amené à commenter et exposer l'avancée de sa recherche, centrée en troisième année sur l'article et le projet. Oraux blancs.

UE 19 & 23 **Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet**



EC 19.4

Investiguer par la pratique (démarche heuristique et prospective, fouiller un sujet, un domaine, une thématique)

ATELIER DE CRÉATION
2H/semaine



EC 23.4

Construire un développement argumenté et étayé de références, rédiger un mémoire de projet précisant les choix et étapes-clés de la démarche.

ATELIER DE CRÉATION
2H/semaine

Contenus

La formation en DNMaDE engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design.

Objectifs

Savoir élaborer un dialogue intime entre les savoir-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles, la projection d'idées en design, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines. Savoir organiser une pratique et une expérimentation aussi bien que par la théorie et la mise en perspective d'une culture riche et variée capable de nourrir le vocabulaire expérimental et plastique. Savoir définir une capacité à l'analyse et au recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer les productions.

Modalités

Le tutorat encadré assurera l'accompagnement des étudiants.

UE 20 & 24 **Parcours de professionnalisation
et poursuite d'étude**

Stage



EC 20.1
EC 20.2

Retour sur le stage, organisation de rencontres avec des professionnels des métiers de l'image, du graphisme, de la typographie

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 24.1
EC 24.2

Rencontres avec des professionnels des métiers de l'image, du graphisme, de la typographie

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

Cet enseignement a pour vocation de donner aux étudiants une bonne connaissance des métiers relatifs à la formation. De retour de stage, ils mettent en forme un compte rendu en valorisant leurs notes d'étonnement.

Ils participent à l'organisation de «Disons Design», cycle de conférences de professionnels à l'ésaat. Une rencontre avec les anciens étudiants de graphisme de l'école a lieu une année sur deux et permet aux étudiants actuels de définir leur projet à venir : poursuite d'études ou entrée dans le monde du travail.

Objectifs

Mettre en place les outils pour permettre aux étudiants de côtoyer différents acteurs du monde du graphisme et de l'image.

Modalités

Conférences, interventions de professionnels, visites d'ateliers et d'entreprises.

volumes horaires & crédits européens

Systeme Européen de transfert d'unités de cours capitalisables

EUROPEAN CREDIT TRANSFER SYSTEM

5.

S1 S2 S3 S4 S5 S6

Enseignements génériques	UE1	UE5	UE9	UE13	UE17	UE21
--------------------------	-----	-----	-----	------	------	------

HORAIRES HEBDOMADAIRES

Cours Magistraux	4	4	3	4	/	/
TP/TD	1	1	1	/	2	1
Total	5	5	4	4	2	1
crédits ECTS	8	8	7	6	4	4

Enseignements transversaux

	UE2	UE6	UE10	UE14	UE18	UE22
Cours Magistraux	7	7	5	5	/	/
TP/TD	6	6	5	5	7	6
Total	13	13	10	10	7	6
crédits ECTS	11	11	10	7	5	6

Enseignements pratiques et professionnels

	UE3	UE7	UE11	UE15	UE19	UE23
Cours Magistraux	2	2	2	2	4	4
TP/TD	9	9	10	10	10	12
Total	11	11	12	12	14	16
crédits ECTS	9	8	12	7	11	17

Professionalisation

	UE4	UE8	UE12	UE16	UE20	UE24
Cours Magistraux	1	1	/	/	1	1
Total	1	1	1	1	1	1
crédits ECTS	1	1	1	1	1	1

Stage

crédits ECTS	1	2	/	9	9	/
---------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

TOTAL HORAIRE HEBDOMADAIRE 2916 H	30	30	27	27	24	24
TOTAL ECTS 180 ECTS	30	30	30	30	30	30

enseignements optionnels

6.

enseignements optionnels

Langue vivante : Espagnol

Cet enseignement ne donne pas de crédit ECTS mais permet aux étudiant(e)s de consolider la pratique de la langue espagnole et d'envisager une certification de type DELE (*Diploma de Español como Lengua Extranjera*) complémentaire pour une poursuite d'études, utile dans le monde de l'entreprise et pour un échange ERASMUS dans une école hispanophone partenaire.

TD
2H/semaine

Contenus

Les cours proposent plus d'aborder que de « traiter » une thématique donnée. Se basant sur les thèmes proposés dans les programmes de préparation à la certification internationale, les cours abordent les thèmes suivants :

<p>S1</p> <p>Remise à niveau.</p>	<p>S2</p> <p>→ ¿Te conozco? → Cuéntame → Para gustos... los colores → La información es poder</p>	<p>S3</p> <p>→ Educación y formación → Mundo laboral → Vida social y familiar</p>
<p>S4</p> <p>→ Cultura, deporte y ocios → Medio ambiente y desarrollo sostenible. → Bienestar y salud.</p>	<p>S5 S6</p> <p>Ateliers de compétences à visée professionnelle</p>	

Objectifs

Les cours sont conçus comme une progression intégrant un niveau de départ et un niveau cible. Les objectifs à atteindre sont déclinés par compétence selon le niveau ciblé (B1 à C1) établis sur la base du CECRL (Cadre européen commun de référence pour les langues).

DN MADe 1

B1 - Consolider un niveau de langue préexistant.
Comprendre l'essentiel dans une conversation, une émission.
Comprendre des textes courants.
Parler, prendre part à des conversations sans préparation.
Parler, raconter des expériences.
Écrire un texte simple et cohérent sur des sujets familiaux.

DN MADe 2

B2 - Niveau Avancé ou Indépendant.
Comprendre (Écouter) des discours assez longs.
Comprendre (Lire) des articles et des rapports.
Parler spontanément et avec aisance.
Parler, développer un point de vue.
Écrire des textes clairs et détaillés.

DN MADe 3

C1 - Niveau Autonome.
Comprendre un long discours avec des articulations implicites.
Comprendre des textes factuels ou littéraires longs et complexes.
Parler de manière souple et efficace pour des relations sociales ou professionnelles.
Parler, présenter des descriptions claires et détaillées de sujets complexes.
Écrire un texte clair et développer un point de vue.

Modalités

Aquisition en laboratoire de langue sur le format Briefing / Activité / Débriefing.
Traitements de documents audio / vidéo / écrits.
Interactions en binômes, rédaction de documents, jeux de rôle...
Exercices de synthèse type QCM.



Workshop « type-chef » avec Anton Moglia, DN3 DG, janvier 2022



7. Questions fréquemment posées

Combien coûte la formation ?

Le DN MADe de l'**ésaat** 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/

Quel est le matériel à disposition des étudiants ?

Les étudiants de DN MADe disposent de trois grandes salles dédiées. Ils ont accès aux ateliers de l'école, *fablab*, atelier maquette, copieurs couleurs (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 gratuite à la suite *Creative Cloud* d'**Adobe** leur est attribuée.

🔗 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 4 et pour des stages à l'étranger. Les modalités sont expliquées sur le site de l'école :

🔗 www.esaat-roubaix.com/mobilite-internationale/

La formation peut-elle se faire en alternance ?

L'Éducation Nationale favorise les formations en alternance et le DN MADe est tout à fait possible dans une forme alternante. Il s'agit cependant d'une volonté individuelle qui doit être portée par l'étudiant ou l'étudiante, 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 ou l'étudiante porteuse du projet.

Quelles sont les statistiques d'insertion ?

Un grand pourcentage d'étudiants et d'étudiantes souhaite poursuivre ses études après le DN MADe, en DSAA ou dans des formations de niveau Master (écoles d'art publiques ou privées). Étant donné le caractère récent de la formation, il est difficile de faire un suivi de cohorte représentatif.

Est-il nécessaire de savoir dessiner pour faire la formation ?

Le DN MADe recrute des élèves de formations très variées, les cours intitulés *Outils d'expression et d'exploration créative* sont là pour initier les étudiants aux techniques de dessin et de production graphique et mettre le groupe à niveau. Les cours de première année sont destinés en partie à initier au large vocabulaire et aux outils de la création. Un appétit pour le dessin et une intérêt personnel pour la production graphique est un plus, la variété des outils de création étant un des atouts d'une pratique de conception de design graphique.

