



2019 - 2022

Catalogue de cours

Lycée
Léonard
de Vinci
Montaigu

DNMADe GRAPHISME
DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT
DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT

DIPLÔME NATIONAL DE LICENCE
CONTRÔLÉ PAR L'ÉTAT

LYCÉE LÉONARD DE VINCI
Rue Fromenteau - La Guyonnière
85603 MONTAIGU

CONTACT
Daniel Jeurat
Directeur technique
Tel : +33 251 453 300
directeur-technique.0851390z@ac-nantes.fr

DNMADe GRAPHISME

DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT

DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT

Lycée
Léonard de Vinci
Montaigu



LE DNMADe GRAPHISME DE MONTAIGU

Le lycée Léonard de Vinci, depuis sa création en 1990, se définit comme le lycée de l'image, intégrant des formations audiovisuelles et des formations liées au design.

Le nouveau diplôme DNMADe (Diplôme National des Métiers d'Art et du Design) est donc naturellement implanté au lycée depuis sa création (1^{re} rentrée en 2019) en continuité du BTS design graphique qui disparaît et permet de développer deux parcours :

- **DNMADe DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT**
- **DNMADe DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT**

Les deux parcours proposés en design graphique sont exigeants tant du point de vue des compétences professionnelles à acquérir que de celui de l'engagement attendu des étudiants. À ce propos, l'ensemble des formations design et arts appliqués contribue depuis longtemps à la réputation positive du lycée Léonard de Vinci, reconnue dans l'Académie de Nantes et au-delà.

Une grande place est réservée à la culture, au développement de la créativité de chacun, à la recherche d'univers singuliers et contemporains. Les stages ainsi que les intervenants, notamment graphistes, typographes, plasticiens, contribuent à ancrer les étudiants dans l'actualité et la réalité des métiers du design graphique.

La proximité de La Roche-sur-Yon et de Nantes, permettant l'accès à divers évènements, est aussi un atout.

C'est donc avec plaisir que nous accueillerons tout étudiant motivé !

ÉRIC MILON,
PROVISEUR DU LYCÉE LÉONARD DE VINCI

DNMADe GRAPHISME

OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Le DNMADe est un diplôme national de l'enseignement supérieur conférant à son titulaire le grade de licence. Les bacheliers pourront postuler pour ce nouveau cursus en trois ans.

Au cours des trois années de formation, les étudiants se spécialiseront progressivement et gagneront en autonomie et en professionnalisme. Le niveau licence facilitera la poursuite des études à l'étranger et la reconnaissance de la valeur du diplôme à l'international ou dans le cadre de poursuite d'études universitaires.

Le lycée Léonard de Vinci de Montaigu propose deux parcours permettant d'aborder le métier de graphiste avec une ouverture sur les métiers du design et les métiers d'art.

TROIS GRANDS PÔLES D'ENSEIGNEMENTS

1. Enseignements génériques : humanités et cultures

Acquisition d'une culture philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique, relative au design graphique.

2. Enseignements transversaux : méthodologies, techniques et langues

Acquisition d'une culture linguistique, économique et juridique, numérique, technologique, technique (typographie, couleur, dessin, gravure, reliure, sérigraphie, moyens d'impression...).

Acquisition de démarches exploratoires graphiques et plastiques.

3. Enseignements pratiques et professionnels : ateliers de création et professionnalisation

Processus créatifs, communication et médiation des projets, travail en atelier, workshops avec des designers, co-enseignement en équipe pluridisciplinaire. Ces enseignements seront constitués de cours théoriques et pratiques, de rencontres et de deux stages.

PROGRESSION DU PARCOURS PAR SEMESTRES

ENSEIGNEMENT

Semestre 1 : découverte et acquisition des fondamentaux communs aux différents domaines de formation (design graphique, design textile, design d'espace, design produit) avec une dominante en design graphique.

Semestre 2 : progression vers les deux parcours en design graphique.

Semestre 3 et 4 : approfondissement et spécialisation, au sein du parcours design graphique choisi

Semestre 5 et 6 : perfectionnement professionnel, élaboration d'un mémoire et d'un projet pour valider le diplôme

STAGES

Semestre 2 : découverte (une à deux semaines)

Semestres 4-5 : professionnel (entre douze et seize semaines)

L'ÉVALUATION

L'évaluation par compétences est le principe de validation des UE.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence comprenant quatre échelons :

1 - maîtrise insuffisante

2 - maîtrise fragile

3 - maîtrise satisfaisante

4 - très bonne maîtrise

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées par contrôle continu. Le passage d'un semestre à l'autre est automatique. Le passage d'une année à l'autre est validé en commission pédagogique. 48 ECTS minimum (sur 60) sont requis pour valider la 1^{re} année, 96 ECTS (sur 120) minimum sont requis pour valider la 2^e année.

Les unités d'enseignement des semestres 5 et 6 sont validées par contrôle continu, sauf les UE 19 et 23, validées par des épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet DNMADe.

L'OUVERTURE À L'INTERNATIONAL

Nous faisons aujourd'hui le choix de renforcer la mobilité européenne via le développement d'accords Erasmus+. Cette préoccupation, au cœur de notre formation valorise l'enseignement des langues et les échanges de pratiques, encourageant la mobilité d'études et d'expériences professionnelles à l'étranger.

La validation Erasmus+ va permettre la mise en place rapide des échanges, la mobilité favorisera l'avenir et l'épanouissement de nos étudiants. Dans une région riche en entreprises et ouverte sur l'international, l'employabilité des diplômés constitue une priorité. Le cadre Erasmus valide la possibilité d'offrir des filières professionnalisantes compétitives.

Dans cette dynamique, nous encourageons les étudiants à valider un TOEIC afin de certifier leurs capacités. Les cours de DNL (Discipline Non Linguistique) renforcent logiquement cette démarche.

LE PARTENARIAT AVEC L'UNIVERSITÉ DE NANTES

Cette collaboration s'inscrit dans une dynamique portée par le lycée Léonard de Vinci et l'Université de Nantes / IUT La Roche-sur-Yon.

Les objectifs sont :

- inscrire la formation DNMADe, reconnue par l'État, dans le cadre obligatoire de travail partenarial avec l'université
- des enseignants-chercheurs de l'Université de Nantes / IUT La Roche-sur-Yon participeront aux deux commissions pédagogiques semestrielles ainsi qu'au conseil de perfectionnement annuel dont les missions concernent l'organisation de la formation
- donner la possibilité aux deux partenaires, de bénéficier de l'expertise pédagogique de chacun, permettre ainsi l'intervention des enseignants au sein des formations
- mutualiser les moyens pour organiser des workshops

GLOSSAIRE

UE : Unité d'Enseignement. Ensemble d'éléments pédagogiques, regroupés pour leur cohérence. Les UE s'organisent entre elles en semestre et constituent les parcours de formation. Chaque UE a une valeur définie en crédits européens.

EC : Élément / Enseignement Constitutif d'une Unité d'Enseignement. Une Unité d'Enseignement est composée d'un ou plusieurs Éléments Constitutifs.

ECTS : European Credit Transfer and Accumulation System ou Système européen de transfert et d'accumulation de crédits. L'ECTS est un système de compte qui, en attribuant à chaque enseignement un certain volume de crédits, permet de valider des enseignements, tant en France qu'à l'étranger et favorise de ce fait la mobilité. La réussite à l'Unité d'Enseignement implique l'attribution de ces crédits dont le nombre varie pour chaque enseignement.

LE TUTORAT

L'une des caractéristiques du recrutement en DNMADe est la diversité des profils : baccalauréats STD2A, généraux, professionnels, options arts plastiques, étudiants ayant déjà passé une année à l'université... Cette diversité de recrutement est à la fois une richesse et un défi. Notre optique est de profiter de ces différences pour favoriser un climat d'entraide, et non de concurrence, valorisant les compétences de chaque étudiant.

Ainsi, des tutorats seront mis en place au sein des classes, des parrainages organisés entre les niveaux. Chacun pourra ainsi s'enrichir des expériences individuelles, pour cultiver un esprit collaboratif, collectif et dynamique.

INDIGO. l'association des étudiants

Créée en 2017, **Indigo** regroupe l'ensemble des étudiants de la filière autour de projets communs.

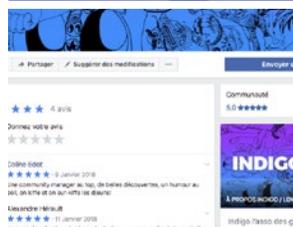
Elle offre une certaine autonomie financière, accompagnant les étudiants sur des temps forts, tout au long de leur scolarité dans notre établissement.

Chaque année, les membres s'engagent dans des ventes et des actions afin de faire vivre cette association. Une partie du budget annuel est consacrée à l'achat de nouveaux matériels spécifiques évitant ainsi à chacun d'en faire l'achat à titre individuel.

L'association permet aussi de participer ou de financer la venue de professionnels lors de workshops décloisonnés, donner un coup de pouce équitable à chacun en prenant en charge une partie du TOEIC ou encore de participer à des actions solidaires.

Elle encadre la mise en place de tutorats, en offrant un parrain à tout nouvel adhérent.

Enfin, elle s'inscrit dans une démarche conviviale qui soutient les moments marquants de la vie étudiante : remercier un partenaire autour d'un petit-déjeuner pro, mettre en place une rencontre collaborative, recevoir officiellement un diplôme, dire au revoir à sa promo autour d'un verre... Autant d'évènements qui au-delà d'insuffler une dynamique, fédèrent un esprit de corps tout aussi important.



DNMADe

GRAPHISME

Le DNMADe graphisme vise à former des designers, des graphistes capables d'envisager une production visuelle dans sa dimension imprimée, numérique et interactive.

Le DNMADe graphisme souhaite se concentrer sur la capacité d'un graphiste à produire des solutions créatives et techniquement viables qui font du design graphique une composante à haute valeur ajoutée de notre environnement. Expérimenter, innover, créer, insuffler une vision, adapter, réactualiser le design de tout support imprimé et numérique sont les compétences essentielles du designer.

Le DNMADe graphisme travaille en synergie avec tous les autres partenaires de la création industrielle et/ou artisanale. Dans ce sens, la formation offrira des cultures et des pratiques variées du domaine du design graphique.

Plusieurs temps forts de rencontres professionnelles et d'ateliers d'expérimentations artisanales et numériques seront organisés.

Métiers : graphiste, directeur artistique, chef de projet, motion designer, illustrateur...

PARCOURS 1

DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT

En se formant au design graphique d'identité, l'étudiant concevra des messages visuels afin de permettre l'identification une organisation : identité visuelle, pictogrammes, logotypes, chartes graphiques, packaging, habillages web, habillages TV, génériques.

Il répondra ainsi à des commandes spécifiques au service d'une organisation (institution, entreprise, association) pour lui permettre d'être identifiée par ses publics, de communiquer ses valeurs, vendre ses produits ou ses services.

Il concevra des langages graphiques cohérents sur des supports variés et dans des champs interconnectés (médias, événements, objet, espace, environnement, mode et textile).

PARCOURS 2

DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT

En choisissant ce parcours en design d'édition, l'étudiant s'attachera à mettre en forme l'information, un contenu éditorial, sur des supports variés (dépliants, magazines, livres, catalogues, e-publications, sites web et applications, newsletters, infographies, motion, muséographie, web-série).

Il sera invité à réfléchir à la notion de narration via le teasing, le storytelling, la lecture augmentée, il questionnera le crossmédia et les grands principes de navigation, l'UI comme l'UX.

Il répondra à des commandes au service d'entreprises, de médias en ligne ou encore de maisons d'édition, il maîtrisera la mise en page afin de pouvoir décliner ses propositions sur des supports variés et dans des champs interconnectés (médias, événements, objet, espace...).

GLOSSAIRE

Crossmédia : personnalisation et combinaison pertinente d'outils de communication.

Lecture augmentée : nouvelle expérience de lecture permettant, en appui sur des médias additionnels et des expériences interactives, d'aller au-delà du texte pour renforcer l'immersion de l'utilisateur.

Navigation UI et UX : permettre aux utilisateurs de naviguer aisément dans un site web ou une application.

UI : User Interface ou Interface Utilisateur en français.

UX : User eXperience, « expérience utilisateur » en français.

Storytelling : fait de raconter une histoire à des fins de communication.

Teasing : campagne de publicité en deux temps. La première annonce (teaser) est conçue de manière à susciter la curiosité en communiquant l'information de manière incomplète. La seconde annonce vient compléter la première en l'explicitant.

DÉROULEMENT DES TROIS ANNÉES

PREMIÈRE ANNÉE			DEUXIÈME ANNÉE			TROISIÈME ANNÉE		
SEMESTRE 1	SEMESTRE 2		SEMESTRE 3	SEMESTRE 4		SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	
APPRENTISSAGES 1	APPRENTISSAGES 2	STAGE D'OBSERVATION [UNE À DEUX SEMAINES]	APPROFONDISSEMENT 1	APPROFONDISSEMENT 2	STAGE PROFESSIONNEL [DOUZE À SEIZE SEMAINES]	PERFECTIONNEMENT - Mémoire	PERFECTIONNEMENT - Projet	
COMMISSION PÉDAGOGIQUE	COMMISSION PÉDAGOGIQUE	CONSEIL DE PERFECTIONNEMENT	COMMISSION PÉDAGOGIQUE	COMMISSION PÉDAGOGIQUE	CONSEIL DE PERFECTIONNEMENT	JURY	JURY	CONSEIL DE PERFECTIONNEMENT
						Soutenance mémoire	Soutenance projet	DIPLÔME

Possibilités de poursuite
 d'études à l'issue du DNMADe
 (DSAA /MASTER 2...)

RÉFÉRENTIEL ADMINISTRATIF

DNMADE MENTION GRAPHISME - LÉONARD DE VINCI

(VALIDÉ PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION DU 3 OCTOBRE 2019)

Règlement intérieur spécifique

(annexe au règlement général de l'établissement)

AUTORITÉ : en premier lieu, il convient de rappeler que les étudiants de la filière DNMADe sont soumis au règlement intérieur général de l'établissement, au même titre que tout élève.

ASSIDUITÉ : à l'exception de cas particuliers (excusés, uniquement sur présentation d'un certificat médical - et sous réserve de l'approbation de la commission), aucun étudiant ne pourra excéder le seuil de 27 heures d'absences semestrielles (absences relatives aux cours mais également aux sorties scolaires). Dans le cas où ce seuil de 5 % d'absence serait atteint, l'étudiant se verrait dans l'obligation de se présenter devant la commission pédagogique. Dès lors, il signerait un contrat faisant preuve de son (ré)engagement et selon l'avis de la commission, pourrait être plus ou moins lourdement pénalisé sur l'obtention de ses ECTS. S'il venait à dépasser le seuil de ces 54 heures sur l'année, la commission pédagogique aurait le devoir incontournable de discuter du redoublement ou de l'exclusion définitive de l'étudiant. Dans le cadre des évaluations sommatives, lorsqu'un étudiant ne se présente pas lors de l'évaluation d'un EC ou ne restitue pas la pièce attendue (exemple : un dossier), il appartient à l'enseignant responsable d'en tenir compte lorsqu'il posera la note semestrielle. Si l'étudiant n'a répondu à aucune évaluation pour un EC, l'UE ne pourra être acquise et les ECTS ne pourront être délivrés. L'étudiant sera donc convoqué à une épreuve de rattrapage en fin de période.

PONCTUALITÉ : un niveau de tolérance, ne dépassant pas un seuil de 4, sera automatiquement transformé en heures d'absences (8 retards = 1 heure, 12 retards = 2 heures, etc.) comptabilisées lors de la validation des ECTS en commission.

RESPECT DU MATÉRIEL : le matériel à disposition (appartenant à la section ou à l'association des étudiants) est un bien collectif à respecter selon des usages appropriés. Il doit être restitué en état et en place. Les salles de travail doivent rester propres. Aucune denrée alimentaire n'y est tolérée. La dégradation de ces matériels ou autres manquements répétés à cette règle entraînera une pénalité sur la validation des ECTS et pourra remettre en cause le passage dans l'année supérieure.

ENGAGEMENT : l'équipe pédagogique soutient et reconnaît l'engagement étudiant dans la vie associative (en phase avec les attentes de la formation). Sur demande rédigée du candidat, la commission pourra valider cet investissement en crédit d'ECTS et aménager la validation des UE.

RESPONSABILITÉ : l'étudiant se porte garant de l'image de l'établissement lors de ses activités extérieures (stages, sorties, workshops, conférences... et également, à l'échelle locale : fréquentation d'établissements publics, communaux, voiries...). Un comportement ou des agissements non conformes impliqueront directement la responsabilité de l'étudiant majeur et pourra faire l'objet d'une sanction établie en commission pédagogique. Nous rappelons également qu'une tenue décente est exigée dans le cadre de la formation.



Girafe rose



Paon fleuri



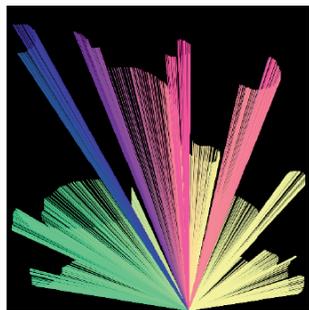
Tronche de vache



Grenouille en tranches

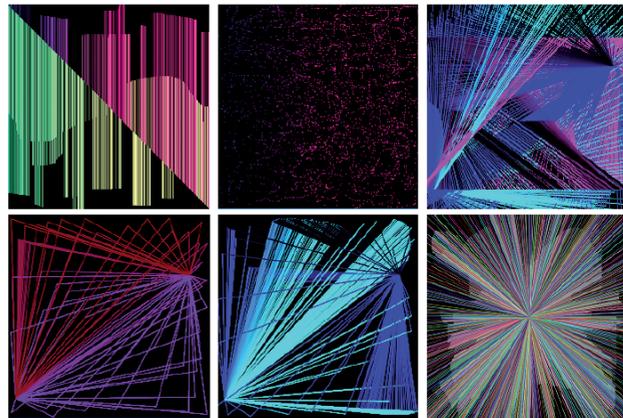


Canard split



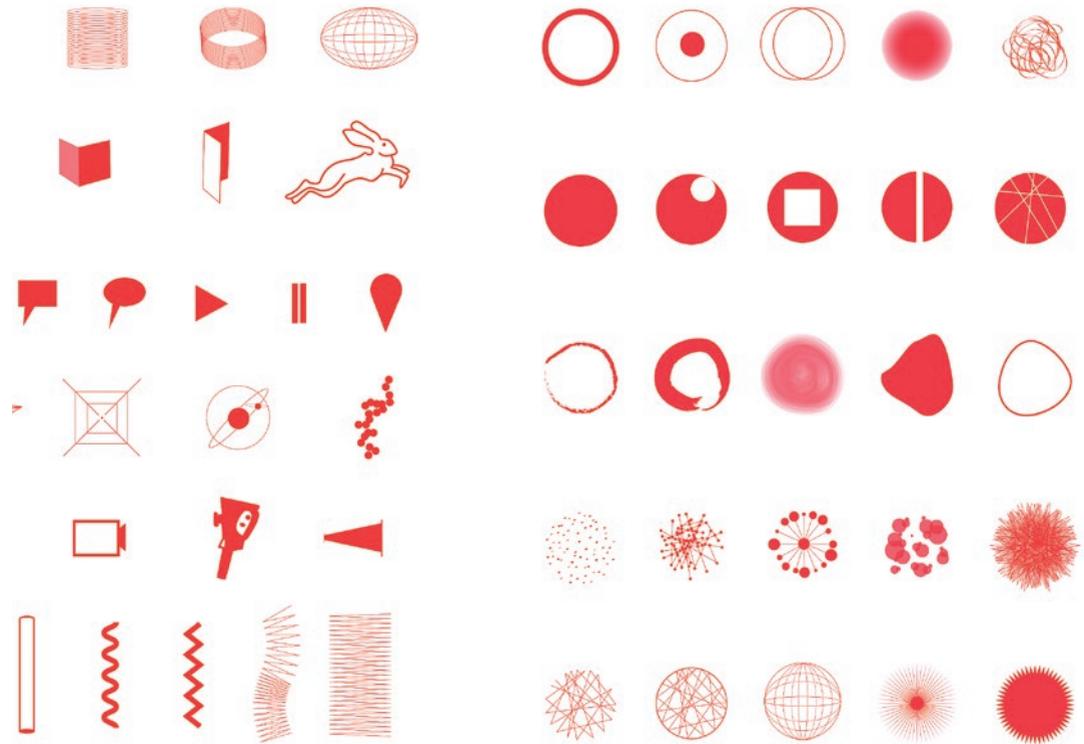
```
void setup () {
  size(500,500);
  background (0);
}

void draw () {
  if (mousePressed){
    float x=mouseX;
    float y=mouseY;
    line (450,150,x,y);
    stroke (20,x,25);
    line (x,y,20,45);
    stroke (x,0,x);
    line (x,84,y,45);
    strokeWeight (2);
    stroke (10,0,y);
  }
}
```



RESULT : Ressemble à des ondes musicales de par les couleurs et les formes créées

Visuels pages 16 à 25 - Étudiants lycée Léonard de Vinci



Moi c'est Oskar, avec un K !

J'ai 25 ANS.
Ça fait déjà trois ans que je travaille en tant que
vidéaste dans une compagnie uber connue !

Mes journées sont rythmées entre les vernissages
d'artistes auutra contemporains, les concerts
undergrounds, et les restaurants uber conceptuels,
quasi organiques.
Dans mon milieu c'est indispensable d'être au courant
des dernières tendances, et d'avoir un oeil futuriste
sur les choses.

COMMENT JE DÉFINIS MON STYLE?
Complètement branché, quasi futuriste évidemment!
Pour se démarquer de la petite société il faut savoir
trouver la pièce maîtresse : extravagante, vintage, et rare.
Je n'hésite pas à mettre le prix si il faut, la qualité
c'est aussi ce qui fait la différence.

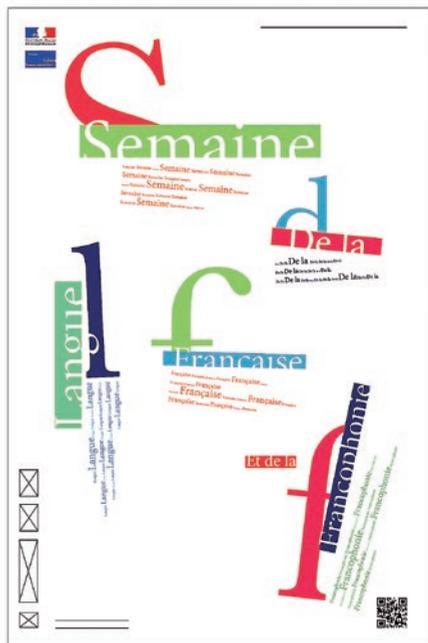
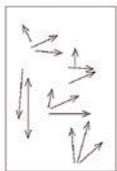
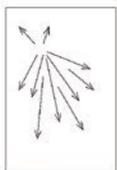
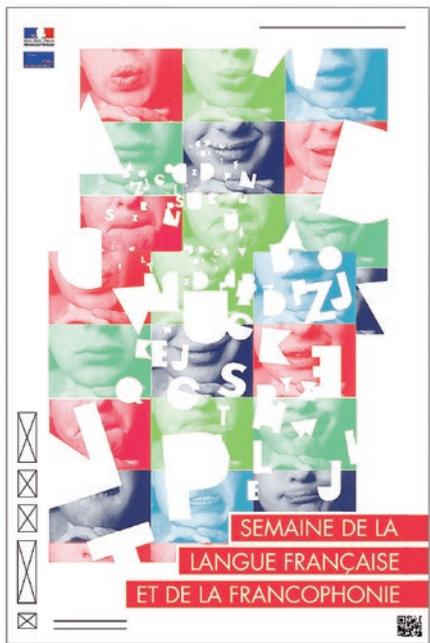
Hol vous avez vu ma nouvelle couleur bleue nuit avec
des reflets argent métallique ? Superbe, uber vibrante!

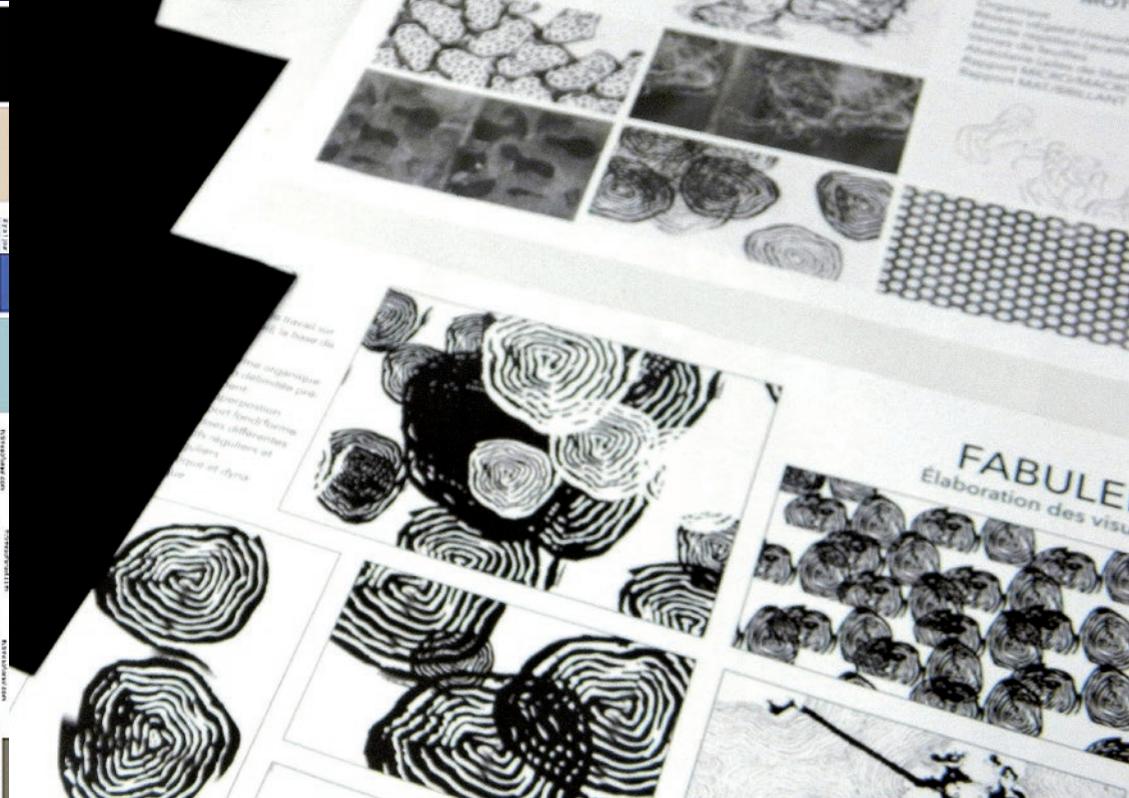
Je ne passe pas un jour sans écouter le vinyl de Grâce Jones, son approche conceptuelle
de la musique est totalement envoûtante. Et devant la performance de Leigh Bowery,



Étrange
Vision
qui dérange
Et trouble
l'horizon
De ma raison
A Clymbo - Paul Verlaque







DNMADe PREMIÈRE ANNÉE

UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS, ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS ET CRÉDITS ECTS

MODALITÉS D'OBTENTION DES CRÉDITS ECTS

PREMIER SEMESTRE

Humanités et cultures		
EC 1.1 Humanités	UE 1 8 ECTS	
EC 1.2 Culture des arts, du design et des techniques		
Enseignements transversaux		
EC 2.1 Outils d'expression et d'exploration créative	UE 2 11 ECTS	
EC 2.2 Technologies et matériaux		
EC 2.3 Outils et langages numériques		
EC 2.4 Langues vivantes		
EC 2.5 Contextes économiques et juridiques		
Enseignements pratiques et professionnels		
EC 3.1 Techniques et savoir-faire	UE 3 9 ECTS	
EC 3.2 Pratique et mise en œuvre du projet		
EC 3.3 Communication et médiation du projet		
Accompagnement vers l'autonomie		
Professionnalisation		
EC 4 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	UE 4 1 + 1 ECTS	
Total		30 ECTS

Les unités d'enseignement des 4 premiers semestres sont validées par contrôle continu. Le passage d'un semestre à l'autre est automatique. Le passage d'une année à l'autre est validé en commission pédagogique. 48 ECTS minimum (sur 60) sont requis pour valider la 1^{re} année.

DEUXIÈME SEMESTRE

Humanités et cultures		
EC 5.1 Humanités	UE 5 8 ECTS	
EC 5.2 Culture des arts, du design et des techniques		
Enseignements transversaux		
EC 6.1 Outils d'expression et d'exploration créative	UE 6 11 ECTS	
EC 6.2 Technologies et matériaux		
EC 6.3 Outils et langages numériques		
EC 6.4 Langues vivantes		
EC 6.5 Contextes économiques et juridiques		
Enseignements pratiques et professionnels		
EC 7.1 Technique et savoir-faire	UE 7 8 ECTS	
EC 7.2 Pratique et mise en œuvre du projet		
EC 7.3 Communication et médiation du projet		
Accompagnement vers l'autonomie		
Professionnalisation		
EC 8 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	UE 8 1 + 2 ECTS	
Stage d'observation - 2 semaines		Total 30 ECTS

La description des EC (pages 26 à 38) prend en compte les 3 années.
Voir plus loin les compléments d'information pour les années 2 et 3.
ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 1-5-9-13-17-21]

HUMANITÉS

PHILOSOPHIE ET SCIENCES HUMAINES

OBJECTIFS DE FORMATION

L'approche philosophique ne se réduit pas à l'acquisition de connaissances exclusivement philosophiques mais sollicite tous les domaines de la réflexion, de la métaphysique aux sciences humaines, de l'ontologie à la morale et à la politique dans une intention critique et émancipatrice.

Des travaux écrits, des lectures mais aussi une implication orale permettront de fixer des objectifs, de cerner les difficultés et pour chacun des étudiants de mettre en place les conditions d'une progression personnelle.

En deuxième année, une attention toute particulière sera accordée aux philosophies de l'art et aux théories esthétiques dans la mesure où elles permettent de penser le travail et la place de l'étudiant, futur designer ou futur professionnel des métiers d'art, dans le monde contemporain et son activité, dans la société.

Enfin, la troisième année sera la mise en œuvre des capacités acquises en première et seconde année par le moyen d'un exercice de réflexion qui témoignera pour l'étudiant de sa capacité à articuler son aptitude à problématiser et à conceptualiser avec un projet professionnel. Cet exercice qui sera l'objet d'une mise en forme écrite, sera encadré et évalué en contrôle continu en co-animation avec un professeur d'arts appliqués.

Former des citoyens éclairés, intellectuellement autonomes, curieux et ouverts, critiques mais aussi attentifs, aptes à défendre une position tout en reconnaissant la possibilité d'autres points de vue.

Penser par soi-même mais aussi penser en étant capable de se mettre à la place d'autrui sans néanmoins abdiquer toute exigence de cohérence.

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 1-5-9-13-17-21]

HUMANITÉS

SCIENCES HUMAINES CULTURE ET EXPRESSION

OBJECTIFS DE FORMATION

L'objectif est d'être capable de communiquer à l'oral comme à l'écrit, d'argumenter, de développer sa culture littéraire et artistique.

COMPÉTENCES GLOBALES

Expression écrite :

Vocabulaire, syntaxe, orthographe, structure, organisation, compréhension du travail d'écriture.

- argumenter pour expliquer les différentes étapes de création d'un projet, pour préparer une présentation à l'oral
- écriture d'un compte-rendu de lecture, d'une critique de film, de livre, de spectacle, d'un sujet d'invention, d'un synopsis
- participation à un concours d'écriture, un projet lecture en lien avec le CDI

Expression orale :

Acquérir un niveau satisfaisant pour prendre la parole, s'exprimer dans différentes situations, argumenter un projet, acquérir de l'aisance, maîtriser un vocabulaire précis, approprié, être capable d'adapter sa communication en fonction du projet, des interlocuteurs.

Exemples d'exercices : lire un texte, poser sa voix, se mettre en scène.

Développer sa culture littéraire et artistique :

- favoriser le goût de la lecture, découvrir la littérature contemporaine, l'actualité de la création littéraire
- travailler sur un thème transversal avec des supports variés : œuvres littéraires, romans graphiques, films, captations
- développer la création artistique

Travailler en projet :

Proposition d'au moins un projet interdisciplinaire tous les ans.
Rendu d'un dossier créatif et présentation orale devant un « jury » d'enseignants de plusieurs disciplines.

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 1-5-9-13-17-21]

CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

Les étudiants, conformément à la mention choisie dans le cadre de leur formation, doivent maîtriser des références précises en design graphique.

COMPÉTENCES GLOBALES

Avoir une culture du design graphique est incontournable pour ancrer et enrichir ses propres recherches et son regard afin d'éviter d'aborder de manière naïve ce domaine.

Seront, par exemple, développées les thématiques suivantes : couleur, écriture et typographie, graphistes et graphismes, narration, bande dessinée, illustration, animation, photographie.

De plus, une approche transversale permettra de comprendre les liens entre les différents domaines des arts appliqués et du design.

Ce regard permettra aux étudiants de rebondir sur les questions, de s'appuyer sur l'approche chronologique pour la dépasser et faire se répondre les créations à travers les époques et des thèmes porteurs. Il s'agira aussi d'identifier les ruptures, les continuités, les contextes de création.

EXEMPLES DE MODULES

- Écrire, synthétiser, structurer
- Être dynamique à l'oral
- Analyse croisée de documents
- Analyse d'images
- Croquis analytiques
- Repères chronologiques
- Actualité de la création
- Regards thématiques
- Esthétique du design graphique

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2-6-10-14-18-22]

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

OBJECTIFS DE FORMATION

Les étudiants pourront, à travers les modules proposés, acquérir des techniques spécifiques et diversifiées. Il s'agira également d'interroger le choix de médiums par rapport à un usage et à un sens précis, apprendre à construire une démarche exploratoire à partir d'un cadre de projet donné (un thème, une notion plastique...), travailler avec des questionnements et des références historiques et contemporaines, se positionner de façon singulière.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants devront acquérir :

- une capacité de veille graphique et plastique en connexion avec la création artistique actuelle
- des techniques leur permettant d'enrichir les modes de représentation et d'expression
- une démarche réflexive par rapport à un cadre donné
- une méthodologie de travail solide permettant de proposer des directions divergentes et un recul critique

EXEMPLES DE MODULES

- Dessins
- Dessin d'intention
- Croquis
- Techniques picturales
- Couleur
- Process de création
- Jeux typographiques
- Séries et variations
- Illustration

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2-6-10-14-18-22]

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

OBJECTIFS DE FORMATION

Les objectifs sont de permettre à l'étudiant de développer une culture des matériaux propre au domaine du design graphique, sur des supports imprimés et sur des supports numériques. L'étudiant devra être en mesure d'envisager différentes solutions techniques sur la base d'observations (liées à des références existantes), d'expérimenter les supports avec les outils d'aujourd'hui. Ainsi, il sera amené à manipuler les matériaux, questionner les moyens technologiques et techniques liés aux supports, à opérer des choix appropriés dans la conception de projets en considérant l'usage, l'élaboration, la fabrication, la finition, la diffusion, à utiliser un vocabulaire spécifique aux métiers de la production de supports.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants devront acquérir un sens de l'analyse et de l'observation sur des cas concrets en développant des compétences de compréhension des matériaux et d'appropriation dans le cadre de démarches de projets associant du savoir, du savoir-faire et un sens de l'expérimentation.

EXEMPLES DE MODULES

- Paramètres / Image & numérique
- Impressions / Finitions / Façonnage
- Propriétés papiers et cartons

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2 ET 6]

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

L'objectif est d'acquérir la maîtrise des outils infographiques fondamentaux, nécessaires à la communication de projets, et d'induire une connaissance des différents langages liés au web. Cet enseignement permettra d'explorer différents types de logiciels, de programmations, de matériels. De la sorte, il questionnera les notions d'interactivité, de navigation (UI, UX), de génératif, de réalité virtuelle ou augmentée.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants seront en mesure de passer d'une interface à une autre et de s'adapter à la plupart des logiciels ou langages de CAO. Ils disposeront de bases en PAO et en codage. Ils développeront leur capacité à apprendre de manière autonome afin de se réaliser dans un secteur du numérique propre à leur projet d'étude.

EXEMPLES DE MODULES

- Outils et couleurs
- Caractères typographiques
- Outils et communication
- Code créatif
- Génératif et interactivité
- Langages du web
- Image animée
- Illustration numérique

LANGUES VIVANTES

OBJECTIFS DE FORMATION

Le niveau visé en fin de formation est le niveau B2 du CECRL. Nous proposons aux étudiants en DNMADe 3 de se certifier en passant le TOEIC (Test Of English for International Communication), ce qui permet de valider un niveau B2 ou C1. Il permet de mesurer les 4 compétences linguistiques - compréhension et expression écrites et orales et offre une vision complète de la maîtrise de l'anglais.

Les étudiants devront être capables de comprendre des documents authentiques audios et écrits, de s'exprimer à l'oral en continu et en situation d'interaction sur des sujets ayant trait au design. Les heures de cours en demi-groupe seront l'occasion de travailler l'expression orale au travers d'exposés, de jeux de rôles ou de débats. Un travail personnel de lecture, d'écriture, et de recherche sera attendu pour atteindre ces objectifs.

COMPÉTENCES GLOBALES

- Entraînement aux cinq activités langagières (compréhension écrite et orale, expression écrite et orale, interaction) à partir de documents authentiques variés.
- Révision de grammaire et acquisition du vocabulaire lié au domaine professionnel (édition, métiers du livre, design et multimedia).

EXEMPLES DE MODULES

- Étude d'œuvres de graphistes, illustrateurs, artistes, donnant lieu à une découverte de la culture du monde anglo-saxon
- Exemples de thèmes abordés : logo, typographie, illustration, animation, couvertures de livres, street art, publicité, emojis
- Préparer la vie professionnelle : CV, lettres de motivation, entraînement à l'entretien d'embauche
- DNMADe 3 : préparation intensive au TOEIC, aide à la rédaction de l'abstract en anglais
- Un projet interdisciplinaire sera proposé tous les ans

DNL ANGLAIS

PRÉSENTATION DE LA FORMATION SUR LES TROIS ANNÉES

L'international faisant partie intégrante de la politique de l'établissement de nombreuses initiatives sont mises en place par l'équipe enseignante du supérieur: la DNL anglais (Discipline Non Linguistique) en fait partie.

Il s'agit d'enseigner la démarche de projet, la soutenance orale, la rédaction d'un abstract (résumé) d'arts appliqués dans une langue étrangère, en cohérence avec les attentes de l'examen en S6 (L3).

Cette heure complémentaire est animée par un professeur certifié, non linguiste. Elle vise essentiellement à apporter de l'aisance, à développer l'aptitude à utiliser la langue comme un outil de communication professionnel sans complexes, démontrant une volonté pédagogique de développer l'ouverture d'esprit et le sens critique des étudiants.

Ainsi, le cours de DNL offre l'occasion de pratiquer la langue en situation, en complément des enseignements traditionnels (LV1) dispensés à hauteur de deux heures par semaine.

Le DNMADe correspond au niveau 6 du European Qualification Framework et au niveau 2 du Répertoire National Professionnel.

Basé sur le système des ECTS (crédit de points européens), il offre la possibilité de poursuivre son cursus dans une école à l'international. De fait, la DNL permet de réaliser des documents « passerelles », en collaboration avec les enseignants en anglais, tels que des CV ou encore des lettres de motivation, rédigés en anglais ayant pour cible divers démarchages (notamment dans le cadre de la recherche d'un stage autorisé par le programme ERASMUS).

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2-6-10-14-18-22]

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement vise à permettre de :

- se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exerce son activité professionnelle
- identifier et mettre en oeuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail
- appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE

COMPÉTENCES GLOBALES

Il s'agit pour l'étudiant de :

- décrire l'environnement économique actuel du design graphique et de mettre en évidence sa place dans le cadre économique général
- caractériser la dimension juridique de l'activité professionnelle exercée
- comprendre une démarche mercatique et appréhender le marché par l'analyse des évolutions sociologiques de la clientèle, dans le domaine du design graphique
- comprendre les problématiques de gestion à travers la dimension financière des projets de design graphique
- construire un projet : le caractériser, l'organiser et le budgétiser
- mener une communication professionnelle : promouvoir un projet et le soutenir

EXEMPLES DE MODULES

- Les organisations dans la communication visuelle
- La mercatique cherche-t-elle à répondre aux besoins des consommateurs ou à les influencer ? / L'étude de marché
- La propriété littéraire et artistique : les droits d'auteur / Le droit à l'image
- L'exercice d'une activité professionnelle : salarié ou entrepreneur ?
- La création d'entreprise

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 3-7-11-15-19-23]

SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement permettra à l'étudiant d'acquérir des savoir-faire issus de champs techniques et technologiques, de développer des capacités réflexives. Il s'agira aussi d'acquérir une culture permettant d'effectuer des choix pertinents et sensibles, au regard des besoins du projet.

COMPÉTENCES GLOBALES

Il s'agira d'aborder des savoir-faire incontournables avec curiosité et ouverture. Par la synergie des connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements, l'étudiant mettra en œuvre les matériaux, les techniques et technologies innovantes et traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation d'un projet.

EXEMPLES DE MODULE

- Démarche exploratoire et process
- La typographie
- Photographie / Les fondamentaux
- Techniques de gravure
- Reliures
- Couleur
- Approches textiles : broderie, tissage, feutrage
- Prototypages imprimés et numériques
- Prises de vues en studio photo
- Sérigraphie

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 3-7-11-15-19-23]

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement visera à confronter les étudiants à des projets, réels ou fictifs, relevant du domaine professionnel.

En première année, les étudiants expérimenteront des projets en identité et en édition.

En deuxième année, ils se spécialiseront dans l'un des deux parcours. La pratique et mise en œuvre du projet mettra en synergie les enseignements théoriques, plastiques et technologiques.

Il s'agira de :

- mettre en œuvre, des démarches créatives, des processus
- structurer l'ensemble des recherches
- analyser des demandes
- analyser des références
- concevoir des mood board
- chercher dans différentes directions
- expérimenter une diversité d'outils
- préciser et développer des directions
- argumenter ses choix

COMPÉTENCES GLOBALES

Ce module permettra aux étudiants d'acquérir un ensemble de compétences essentielles : de l'exercice de la réflexion, aux aspects mercatiques du projet, en passant par l'approche de démarches d'exploration, les modules visent à maîtriser les processus créatifs du projet de design graphique.

EXEMPLES DE MODULES

- Définir le projet / Projet & co-création
- Articuler connaissances théoriques et savoir-faire
- Explorer pour créer / Ouverture sur les méthodes et démarches
- Assurer la médiation du projet

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 3-7-11-15-19-23]

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Les étudiants aborderont la communication de leur projet tant à l'écrit, à l'oral, que par l'image, dans leur démarche de design. À travers des supports de médiation, ils veilleront tout particulièrement à la présentation cohérente et à la représentation de leurs intentions créatives. Ils rendront compte de leur analyse et de leur recherche par des modes de représentations variés (principes graphiques, esquisses, schémas). Élaborer un discours structuré, mettre en valeur son travail, choisir des supports et canaux de communication pertinents, expliquer et argumenter sa démarche, postuler à un stage, tous ces aspects seront développés.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants devront enrichir leur réflexion, structurer et synthétiser leur discours afin de justifier leurs choix et leur démarche. Il s'agira pour eux de s'affirmer, s'exprimer et convaincre tout en restant à l'écoute. Ils devront maîtriser au mieux l'expression écrite, orale et graphique ainsi que la mise en page au service de la valorisation de leurs projets et de leur singularité.

EXEMPLES DE MODULES

- Veille et documentation
- Typographie
- Mise en page
- Écritures
- Éloquence
- Autopromotion

[UE 3-7]

ACCOMPAGNEMENT VERS L'AUTONOMIE

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Afin d'enrichir sa formation, l'étudiant bénéficiera de plages d'autonomie sur un mode individuel ou collectif.

Celles-ci lui permettront d'approfondir et de développer son travail.

Ces temps pourront notamment être dédiés aux interventions, workshops et rencontres avec des professionnels des domaines du design et des métiers d'art.

De plus, chaque étudiant s'appropriera son environnement de travail et se responsabilisera quant au respect des locaux et du matériel.

Les enseignants favoriseront des interactions entre les étudiants des deux parcours et des trois années, ainsi que des échanges avec les lycéens et autres acteurs de la vie de l'établissement.

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 4-8-12-16-20-24]

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Il s'agira d'accompagner l'étudiant dans la découverte et la compréhension des différents champs professionnels du design et des métiers d'art. L'étudiant développera une démarche de construction de son parcours de poursuite d'études et de professionnalisation. Cet enseignement alternera entre des temps théoriques et des ateliers de recherche, documentation et information, des rencontres avec des professionnels. Du temps sera réservé à la préparation et au suivi des étudiants, en vue de leur période de stage. Cette période de une à deux semaines (maximum 70 heures) au terme du semestre 2, aura pour objectif une observation active et la découverte d'un contexte professionnel particulier.

COMPÉTENCES GLOBALES

Il s'agira de développer des méthodes de travail individuel et collectif dans la recherche d'informations concernant le milieu professionnel lié au graphisme. L'étudiant devra acquérir de l'autonomie dans la collecte d'informations, analyser et rendre compte de situations professionnelles et pratiques, liées au domaine du graphisme.

EXEMPLES DE MODULES

- Démarche d'enquête et d'information
- Ateliers d'analyse des pratiques, analyse de projets et situations professionnelles, retours d'expériences
- Approche des éco-systèmes du design graphique et plus largement du milieu entrepreneurial
- Tutorat

recherches typographiques



PARCS ET JARDINS
Recherches

organiser les motifs dans un espace géométrique, ici un carré, ou un rectangle représentatif d'une habitation. Délimitation assez brute. Jeu de superpositions positif/négatif.



Recherches de Morgane Canome - Charlotte Guyot - Ema Pedrono - DNMADe - Lycée Léonard de Vinci

Recherches de Lisa Ziris - DNMADe - Lycée Léonard de Vinci



Masques et photos - Étudiants en DNMADe - Lycée Léonard de Vinci

DNMADe DEUXIÈME ANNÉE

UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS, ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS ET CRÉDITS ECTS

MODALITÉS D'OBTENTION DES CRÉDITS ECTS

TROISIÈME SEMESTRE

Humanités et cultures

EC 9.1 Humanités

UE 9
7 ECTS

EC 9.2 Culture des arts, du design et des techniques

Enseignements transversaux

EC 10.1 Outils d'expression et d'exploration créative

EC 10.2 Technologies et matériaux

EC 10.3 Outils et langages numériques

EC 10.4 Langues vivantes

EC 10.5 Contextes économiques et juridiques

UE 10
10 ECTS

Enseignements pratiques et professionnels

EC 11.1 Techniques et savoir-faire

EC 11.2 Pratique et mise en œuvre du projet

EC 11.3 Communication et médiation du projet

EC 11.4 Démarche de recherche
en lien avec la pratique de projetUE 11
12 ECTS

Professionnalisation

EC 12 Parcours de professionnalisation
et poursuite d'étudesUE 12
1 ECTSTotal
30 ECTS

Les unités d'enseignement des 4 premiers semestres sont validées par contrôle continu. Le passage d'un semestre à l'autre est automatique. Le passage d'une année à l'autre est validé en commission pédagogique. 96 ECTS minimum sont requis pour valider la 2^e année.

QUATRIÈME SEMESTRE

Humanités et cultures

EC 13.1 Humanités

UE 13
6 ECTS

EC 13.2 Culture des arts, du design et des techniques

Enseignements transversaux

EC 14.1 Outils d'expression et d'exploration créative

EC 14.2 Technologies et matériaux

EC 14.3 Outils et langages numériques

EC 14.4 Langues vivantes

EC 14.5 Contextes économiques et juridiques

UE 14
7 ECTS

Enseignements pratiques et professionnels

EC 15.1 Techniques et savoir-faire

EC 15.2 Pratique et mise en œuvre du projet

EC 15.3 Communication et médiation du projet

EC 15.4 Démarche de recherche
en lien avec la pratique de projetUE 15
7 ECTS

Professionnalisation

EC 16.1 Parcours de professionnalisation
et poursuite d'étudesUE 16
1 + 9 ECTS

EC 16.2 Stage - 12 à 16 semaines

Total
30 ECTS

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

La deuxième année privilégiera un approfondissement de spécialité et apprentissage des langages numériques, notamment pour le semestre 3. Le semestre 4 favorisera des liens plus étroits avec les enseignements associés au projet. Il est à noter que la séparation entre outils et langages pourra être de deux approches : l'une peut établir des porosités entre outils de conception (la chaîne graphique) et langages numériques (codes et programmation), l'autre peut distinguer ces deux aspects selon la nature des projets.

À la fin du semestre 4, les étudiants seront en mesure d'identifier et de maîtriser a minima les outils et langages numériques les plus pertinents pour leurs projets, et relatifs à leur champ de compétence spécifique et cœur de métier.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants devront progressivement adapter avec justesse, leur choix d'outils de production, aux besoins du projet. Ils seront également en mesure d'exploiter les langages appropriés pour rendre le projet opérationnel et répondre aux contraintes techniques et créatives.

EXEMPLES DE MODULES

- Mise en synergie des pratiques numériques avec les enseignements pratiques et professionnels
- Prototypage de solutions imprimées et numériques
- Programmation d'applications
- Développement de solutions en images fixes et animées, appliquées au parcours spécifique (identité et édition)

SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE

OBJECTIFS DE FORMATION

L'étudiant développera un approfondissement en savoir-faire au service d'une posture créative et une attitude d'interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes. Les possibilités créatives de l'étudiant augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise technique. Les deux semestres évolueront progressivement vers des pratiques collaboratives et des croisements des champs techniques.

COMPÉTENCES GLOBALES

L'approfondissement doit permettre à l'étudiant de parfaire sa pratique des diverses techniques, de formuler avec justesse et pertinence ses choix et les déductions créatives qui en découlent. Cet enseignement enrichit également, par ses particularités d'explorations et d'expérimentations, la « pratique et mise en œuvre du projet ».

EXEMPLES DE MODULES

- Approfondissement dans tous les champs techniques et technologiques (procédés d'impression, photographie, langages numériques, traitements infographiques etc.)
- Ateliers d'expérimentations en groupe
- Techniques de gravure
- Reliures
- Couleur
- Approches textiles : broderie, tissage, feutrage
- Prototypages imprimés et numériques
- Prises de vues en studio photo
- Sérigraphie

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 12-16-20-24]

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

PRÉSENTATION

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, l'étudiant effectuera un stage professionnel de douze à seize semaines au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet du semestre 6. Cette période de stage sera positionnée en deuxième partie du semestre 4, et éventuellement complétée d'un court stage de production qui nourrira le projet, semestre 6.

OBJECTIFS DU STAGE EN SITUATION PROFESSIONNELLE

- permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs des métiers d'art et du design, qu'ils relèvent de l'artisanat, de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes).
- favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle et affiner son projet d'orientation.
- observer des savoirs et conditions propices à la définition du projet à élaborer au semestre 6.

LES PÉRIODES DE MOBILITÉ

Une mobilité des étudiants au cours de la formation sera possible s'ils remplissent les pré-requis et disposent des compétences nécessaires pour une réorientation et intégration en cours de cursus.

Une analyse des acquis et compétences assurera la cohérence des parcours dans le respect des crédits ECTS européens.

Une mobilité allant de douze à vingt-quatre semaines au sein d'une école ou d'un établissement universitaire partenaire peut être programmée au cours des deux semestres de deuxième année, dans le cadre d'accords bilatéraux conventionnés et programmes de mobilité internationale. La charte est actuellement en cours d'étude.

OBJECTIFS DES PÉRIODES DE MOBILITÉ

- fluidifier les parcours inter-établissements, afin d'acquérir des compétences nouvelles et de se perfectionner en langues étrangères
- favoriser une meilleure adaptation sur le marché international du secteur des métiers d'art et du design

MOBILITÉS INTERNATIONALES

Ces mobilités sont envisageables à l'échelle européenne et paneuropéenne dans le cadre d'accords de coopération de type Erasmus (ou d'un dispositif équivalent) dans un autre établissement d'enseignement du design et des métiers d'art, en suivant les règles et les modalités qui régissent lesdites conventions (élaboration d'un contrat individuel de formation en amont, évaluation et transfert des crédits ECTS acquis durant cette mobilité). Elles sont aussi possibles à l'échelle internationale hors Europe et dépendent dans ce cas des conventions bilatérales de coopération établies entre les établissements. Dans le cadre des mobilités internationales, l'intégration d'étudiants en cours de cursus privilégie la cohérence des niveaux de compétences par l'observation des crédits ECTS prévus à chaque semestre et si possible conformément aux accords établis par les conventions entre établissements de formation.

MOBILITÉS NATIONALES

Sur le modèle des mobilités Erasmus, l'étudiant peut envisager dans le cadre de la construction de son parcours de formation une mobilité d'études au sein d'un autre établissement préparant le DNMADe. Ces mobilités sont soumises à l'accord préalable des deux équipes pédagogiques ou du responsable mobilité, désigné dans chaque établissement. Elles dépendent du projet pédagogique de l'établissement et de ses capacités d'accueil. Elles doivent être encadrées par un accord de coopération entre établissements, et par un projet individuel de formation signés par les deux établissements et l'étudiant. Les notes obtenues et les crédits ECTS acquis dans le cadre de cette mobilité sont transférés dans le cursus initial de l'étudiant.

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 9-13]

CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**OBJECTIFS DE FORMATION**

La deuxième année sera plus spécifiquement consacrée à des approches thématiques et techniques de l'histoire des métiers d'art et du design, de l'époque moderne à nos jours, et aux théories qui y sont liées. L'accent sera par exemple mis sur les relations entre art, artisanat et industrie, sur les supports et techniques de création. Les semestres 3 et 4 interrogeront les enjeux actuels du design graphique afin de préparer la troisième année.

COMPÉTENCES GLOBALES

Il s'agit d'approfondir les connaissances historiques et culturelles propres au graphisme. Si les cours s'inscrivent dans un cadre chrono-culturel large, ils doivent néanmoins mettre l'accent sur la période contemporaine. Les connaissances et compétences acquises nourriront la recherche menée au sein du projet, semestre 6.

EXEMPLES DE MODULES

- Écrire, synthétiser, structurer
- Être dynamique à l'oral
- Analyse croisée de documents
- Analyse d'images
- Croquis analytiques
- Repères chronologiques
- Actualité de la création
- Regards thématiques
- Esthétique du design graphique



DNMADe TROISIÈME ANNÉE

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT, ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS ET CRÉDITS ECTS

MODALITÉS D'OBTENTION DES CRÉDITS ECTS

CINQUIÈME SEMESTRE

Humanités et cultures

EC 17.1 Humanités

EC 17.2 Culture des arts, du design et des techniques

UE 17
4 ECTS

Enseignements transversaux

EC 18.1 Outils d'expression et d'exploration créative

EC 18.2 Technologies et matériaux

EC 18.3 Outils et langages numériques

EC 18.4 Langues vivantes

EC 18.5 Contextes économiques et juridiques

UE 18
5 ECTS

Enseignements pratiques et professionnels

EC 19.1 Techniques et savoir-faire

EC 19.2 Pratique et mise en œuvre du projet

EC 19.3 Communication et médiation du projet

EC 19.4 Démarche de recherche
en lien avec la pratique de projetUE 19
11 ECTS

Professionnalisation

EC 20.1 Parcours de professionnalisation
et poursuite d'études

EC 20.2 Stage - rapport d'activité

UE 20
1+9 ECTSTotal
30 ECTS

Les unités d'enseignement des semestres 5 et 6 sont validées par contrôle continu, sauf les UE 19 et 23, validées par des épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet DNMADe.

SIXIÈME SEMESTRE

Humanités et cultures

EC 21.1 Humanités

EC 21.2 Culture des arts, du design et des techniques

UE 21
4 ECTS

Enseignements transversaux

EC 22.1 Outils d'expression et d'exploration créative

EC 22.2 Technologies et matériaux

EC 22.3 Outils et langages numériques

EC 22.4 Langues vivantes

EC 22.5 Contextes économiques et juridiques

UE 22
6 ECTS

Enseignements pratiques et professionnels

EC 23.1 Techniques et savoir-faire

EC 23.2 Pratique et mise en œuvre du projet

EC 23.3 Communication et médiation du projet

EC 23.4 Démarche de recherche
en lien avec la pratique du projetUE 23
17 ECTS

Professionnalisation

EC 24.1 Parcours de professionnalisation
et poursuite d'étudesEC 24.2 Stage de pré-professionnalisation
possible en lien avec le projet personnel - 2 moisUE 24
3 ECTSTotal
30 ECTS

En troisième année, les enseignements constitutifs seront orientés en vue d'accompagner l'étudiant dans l'élaboration de son mémoire et dans le développement de son projet.

LE MÉMOIRE

LE MÉMOIRE DU PROJET SE PRÉPARE ET EST SOUTENU DURANT LE SEMESTRE 5

Le mémoire est une production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle concernant la création dans les champs des métiers d'art et du design. Ici, cette production interrogera le graphisme.

Le mémoire démontre de l'autonomie, une exigence de réflexion et de méthodologie, ancrée dans une contemporanéité à partir d'une question clairement établie.

Il s'agit d'un travail individuel articulé à un projet final mené seul ou en groupe. Le mémoire est donc construit en lien avec les intentions du projet.

Le mémoire a pour objectif de sensibiliser à la recherche et à sa valorisation. À ce titre, mise en forme et structuration doivent être caractéristiques du domaine des métiers d'art et du design et plus précisément du graphisme.

Des dispositifs de tutorat encadré assureront l'accompagnement des étudiants. Ainsi, par exemple, un responsable de recherche assurera le suivi d'un groupe restreint d'étudiants.

Le mémoire est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury.

Le mémoire est doublé d'un abstract (version anglaise résumée de l'argumentation du projet), et est présenté à l'oral au sein de l'EC 22.4 langues vivantes étrangères et lors de la soutenance du mémoire devant le jury.

LE PROJET

LE PROJET EST PRÉSENTÉ ET SOUTENU À L'ISSU DU SEMESTRE 6

La définition et l'approfondissement d'une étude développée au cours du semestre 6 vise à l'acquisition de réflexes d'organisation d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec les métiers visés.

Le projet concentre création, recherche, et développement, il est conçu et réalisé en troisième année à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant.

Le projet démontre une aptitude à la démarche de création menée collectivement et articulée à un contexte réel, en collaboration avec des partenaires extérieurs.

Le projet est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury.

Le candidat démontre pendant sa soutenance sa capacité à discuter avec un jury, à considérer sa production comme un tremplin et non comme une fin.

Qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse du portfolio ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'études, ce projet démontre les capacités de l'étudiant à :

- révéler un profil créatif
- définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions, d'artefact(s)
- affirmer une position engagée dans les champs de la création
- identifier un problème, apporter des solutions concrètes, innovantes
- développer une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'un processus créatif
- être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre
- présenter au sein d'une production textuelle, aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation de tout le processus
- être capable de construire, développer et médiatiser un processus de création en équipe pluridisciplinaire

