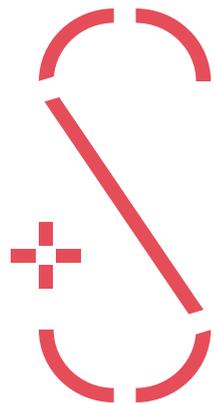




DNMADe GRAPHISME

CATALOGUE DE COURS

 2022
2023



1

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE LA FORMATION

Le DNMADE, qu'est-ce que c'est ?.....p.4
Comment s'organise la formation ?.....p.6

LE DNMADE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

CADRE DU DIPLÔME

Le cursus conduisant au DNMADe vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et statuts divers, dans les champs des métiers d'art et du design.

Le DNMADe s'attache à préparer les étudiants, tant à la poursuite d'études supérieures en Master ou valant grade Master grâce à l'universitarisation de son ingénierie pédagogique déployée sur 3 années, qu'à l'insertion professionnelle directe à l'issue de celui-ci.

CONDITIONS D'ADMISSION

La formation est accessible aux bacheliers généraux, technologiques ou professionnels ainsi qu'aux élèves titulaires d'un diplôme équivalent de niveau 4 des arts appliqués, tel que le brevet des métiers d'art.

Les inscriptions s'effectuent par internet, via le portail Parcoursup.en comprendre le statut et les enjeux.

POURSUITE D'ÉTUDES

A l'issue du DNMADe, selon la mention du diplôme, les étudiants peuvent s'orienter vers des poursuites d'étude en cycle de master ou de formation équivalente :

- master design à l'université ou à l'école normale supérieure (ENS) Paris-Saclay ;
- diplôme supérieur d'arts appliqués (DSAA) des lycées et écoles supérieures d'arts appliqués ;
- diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) des écoles d'art et de design (ESAD)
- master des métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation (MEEF) des écoles supérieures du professorat et de l'éducation (ESPE).

ou intégrer un cursus d'études spécialisées pour préparer, par exemple :

- un diplôme d'État d'architecte (DEA) ou de paysagiste (DEP) ;
- un diplôme de l'école nationale supérieure de création industrielle (ENSCI), de l'école nationale supérieure des arts décoratifs (ENSAD) ou de l'Institut national du patrimoine (INP).

PROFESSIONNALISATION

Le titulaire du DNMADe peut accéder à des fonctions et des emplois, nombreux et variés, dans les secteurs d'activités du design ou des métiers d'art qui englobent les champs de la création, de la conception et de la production ainsi que de la conservation-restauration. Son rôle consiste à collaborer aux différentes phases d'élaboration et de concrétisation d'un projet, sa contribution pouvant traverser l'ensemble du processus de création – de la définition du besoin à la réalisation du produit – ou se limiter partiellement à certaines étapes du projet. Il exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante ;
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité.

OBJECTIFS

Le Diplôme National des Métiers d'Art et du Design vise l'acquisition de connaissances et compétences professionnelles solides dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design. Il offre à chaque étudiant la possibilité de construire un parcours personnel de formation adapté à son projet professionnel.

Le titulaire du DNMADe exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Agence de design indépendante ;
 - Service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
 - Entreprise de production artisanale indépendante ;
 - Service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité. ;
- Il permet l'accès à différents secteurs professionnels :
- Management du design ;
 - Conception production de biens matériels ;
 - Conception et production immatérielle ou interactive ;
 - Conception des usages ;
 - Fabrication et restauration relevant des métiers d'art ;
 - Enseignement recherche.

COMMENT S'ORGANISE LA FORMATION ?

ORGANISATION DE LA FORMATION

L'identité du DNMADe se fonde sur la créativité combinée au savoir-faire. Cette mobilité conceptuelle et pratique encourage la curiosité et l'audace, stimule une démarche féconde et potentiellement l'innovation. Reposant sur un socle commun d'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures, théories) et transversaux (méthodes et outils de création), la formation s'articule autour de la dynamique de projet dont les ateliers de création sont le point de convergence et de mobilisation des savoirs et des compétences en cours d'acquisition.

Déployée sur 3 années, cette formation se développe sur une durée de six semestres, axés pour les deux premiers sur l'acquisition des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques. Au cours des troisième et quatrième semestres, l'étudiant élabore des problématiques et développe des hypothèses de réponses diversifiées et concrètes : il expérimente ainsi les différentes étapes de la démarche de projet, de façon individuelle ou en équipe. Les cinquième et sixième semestres se concentrent sur le perfectionnement professionnel et la maîtrise des techniques afin d'orienter son travail vers une recherche créative personnelle et innovante. Le projet professionnel MADe articulé à un mémoire de recherche est l'aboutissement de son parcours. Il lui permet de faire le choix d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études supérieures vers un niveau 1 (Master ou valant grade Master).

PROJETS COLLABORATIFS

Les enseignements qui composent la formation accordent une place importante à l'innovation par l'investigation et la prospection, en s'appuyant sur un partenariat conventionné avec certaines institutions (Université Jean-Jaurès de Toulouse, La Ménagerie, Le Grand Cahors,...) et le remarquable héritage culturel du territoire (musées, sites historiques et touristiques, centres d'art, savoir-faire artisanaux, événements...).

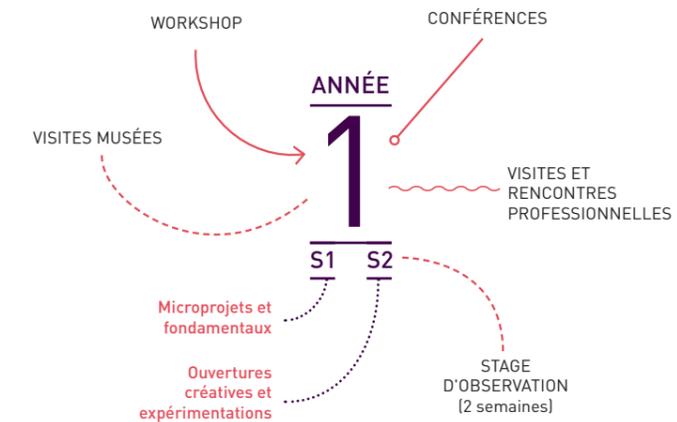
Organisés en workshop ou en modules, ces projets favorisent l'échange avec de nombreux intervenants (designers, artistes et artisans ; partenaires culturels, associatifs et institutionnels) et préparent l'étudiant au paysage professionnel collaboratif dans le but de conjuguer des savoirs, compétences et sensibilités plurielles.

Exemple de projets communs aux deux parcours : co-working avec les étudiants en Histoire pôle Patrimoine de Cahors

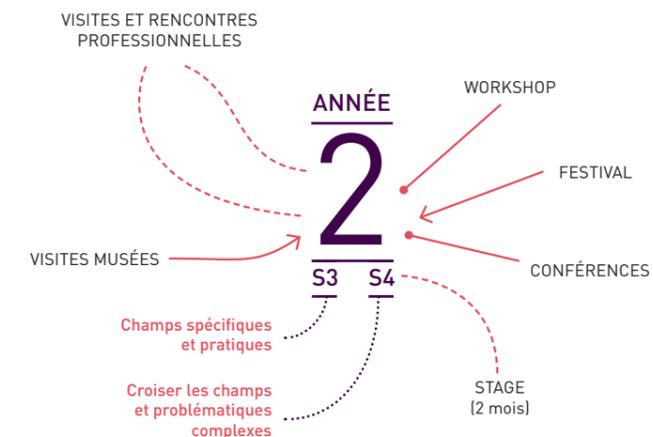
Exemple de projets en Graphisme : workshop sérigraphie et risographie (Anouchka Wood, Sophie Torchia, Gilles Pelletier...) exposition et conférence (David Poullard au BO à Pau, Festival d'Angoulême...).

Partenariat avec les structures culturelles locales : Musée de Cahors Henri Martin, Maison des Arts Georges Pompidou (Cajarc), SMAC Les Docks (Cahors).

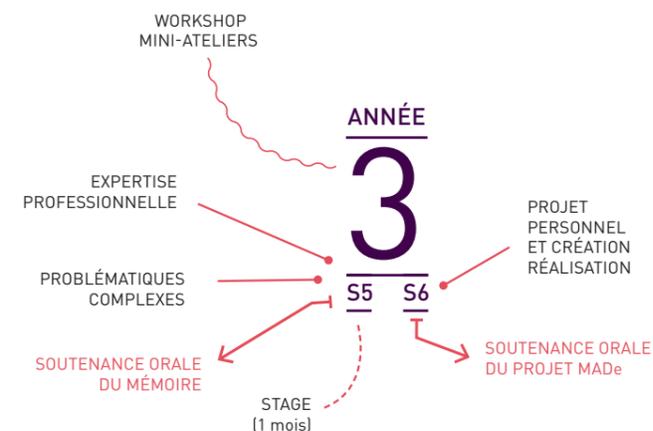
1^{RE} ANNÉE : DÉCOUVERTE-ACQUISITION FONDAMENTAUX



2^E ANNÉE : APPROFONDISSEMENT SPÉCIALISATION



3^E ANNÉE : PERFECTIONNEMENT PROJET



LE DNMADe DU LYCÉE SAINT-ÉTIENNE : DEUX PARCOURS IMAGE

DNMADe GRAPHISME Image et Médiation
DNMADe ANIMATION Image et Narration

Culture, patrimoine et territoire

« Donner à voir ce qui a existé, raconter ce qui est et projeter ce que sera demain »

Il s'agit pour les futurs étudiants de créer des scénarii images pour susciter la curiosité, donner l'envie d'apprendre, de connaître, de reconnaître, de comprendre et de savoir en utilisant l'image comme vecteur d'apprentissage: la pédagogie par l'image.

Ces deux parcours permettent aux étudiants de se construire une identité de créateur comme d'auteur, par l'approche croisée des différents médias tant imprimés que numériques au service des instances culturelles et touristiques. L'enseignement accorde de ce fait une place importante à la transmission du message et à la connaissance des outils d'expression tant traditionnels que numériques. Fort de son ancrage territorial, l'établissement inscrit cette formation dans un questionnement autour des liens et des passages qui peuvent s'imaginer et s'établir entre passé, présent et futur. Pour cela, les enseignements accordent une place importante à l'innovation par l'investigation et la prospection, s'appuyant sur l'héritage culturel du territoire: musées, sites historiques, centres d'art, savoir-faire artisanaux, événements...

DNMADe GRAPHISME Image et Médiation

Ce parcours permet à l'étudiant de se construire un profil créatif singulier par la mise en œuvre de projets en design graphique multi supports.

La fabrication d'images étant au cœur de la formation (illustration, typographie, prises de vue réelles...), les étudiants conçoivent et réalisent des productions expérimentales et concrètes de communication visuelle dans le contexte culturel et événementiel : édition imprimée (livre, revue, affiche, dépliant, signalétique...) et numérique (vidéo, motion design, sites Internet, applications interactives...).

INTITULÉ DU PROJET MADe Graphisme à Saint-Étienne :

Conception et réalisation d'une production graphique imprimée, numérique ou hybride questionnant les enjeux culturels relatifs au territoire.

Métiers : graphiste, infographiste, concepteur multimédia, web designer en agence de communication, service de communication des entreprises, services culturels des institutions, graphiste indépendant.

Poursuite d'études : Master, DSAA, DNSEP

LES 3 PÔLES D'ENSEIGNEMENTS

La formation se structure à partir de trois grands pôles d'enseignements qui déterminent des champs de connaissances et d'activités ; ces derniers composent la base de l'ingénierie pédagogique du DNMADe.

Enseignements Génériques Culture et Humanités

Le pôle d'Enseignements Génériques Culture et Humanités constitue le socle fondamental des acquisitions d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique notamment. Si l'approche se veut pour partie théorique et chronologique, elle engage également une compréhension du monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales en s'appuyant sur des approches thématiques et horizontales. Ces enseignements sont communs aux deux parcours de formation.

Enseignements Transversaux

Le pôle des Enseignements Transversaux consacrés aux Méthodologies et Techniques construisent les apprentissages des outils et méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension qui sont nécessaires à la démarche de projet jusqu'aux conditions de sa mise en œuvre. Ces enseignements comportent une dimension scientifique visant à la maîtrise, à un niveau adapté, des possibilités et des contraintes liées aux propriétés des matériaux et aux techniques mobilisées.

Ces enseignements sont communs aux deux parcours de formation.

Enseignements Pratiques et Professionnels

Le pôle des Enseignements Pratiques et Professionnels constitue le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet. Ils identifient le ou les parcours de l'établissement et favorisent la mise en synergie de plusieurs disciplines par la pratique du co-enseignement autour du projet et de ses processus de fabrication. La diversité de l'offre des ateliers de création se détermine en fonction des contextes existants et sur le principe d'une logique de parcours à forte identité métier. L'atelier est également le lieu de convergence entre les pratiques créatives du design et des métiers d'art sans subordination de l'un par rapport à l'autre, mais dans une redéfinition permanente des territoires en fonction de la cohérence du projet et de son positionnement du côté de la production industrielle ou de la fabrication de petites séries ou de pièces uniques. Ils posent les bases de modes de création spécifiques aux métiers d'art et au design.

Il s'agit:

- d'aborder une culture métiers d'art et design, à développer aussi bien au niveau des contenus que d'une attitude engagée et active qui génère du lien entre les humanités et la création;
- d'initier des modes de pensée et de création spécifiques grâce aux techniques et outils fondamentaux d'expression et notamment dans une première approche des méthodes de projet;
- d'assurer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner le parcours à venir.

Les Enseignements Pratiques et Professionnels se particularisent progressivement au cours du second semestre en fonction du parcours choisi par les étudiants lors de l'inscription sur Parcoursup.

Chaque pôle attribue un ensemble de crédits ECTS pour la validation de chaque année.

CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DES ECTS

Chaque pôle d'enseignements donne lieu à la délivrance d'ECTS. Les unités d'enseignements (UE) des semestres sont évaluées sous la forme d'un contrôle continu. Les évaluations sont chiffrées selon une échelle de niveau de maîtrise (de 1 à 4) pour chaque enseignements constitutifs (EC).

DNMADE Crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
Enseignements génériques Humanités (Lettres, Philosophie, Sciences humaines) et Culture	8	8	7	6	4	4
Enseignements transversaux Méthodologie, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
Enseignements pratiques et professionnels Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
Professionalisation	1	1	1	1	1	3
Stage	1	2	0	9	9	0
Total	30	30	30	30	30	30
TOTAL ANNÉE	60		60		60	
TOTAL DIPLÔME	180 ECTS					

La moyenne des niveaux de maîtrise semestriels des EC est calculée par UE et constitue le niveau de maîtrise d'UE :

- 1^{er} niveau de compensation : les EC se compensent au sein d'une UE.
- Supérieure ou égale à 3 : l'UE est acquise, les ECTS sont attribués.
- Inférieure à 3 : l'UE n'est pas acquise, aucun ECTS attribué.

Les autres mécanismes de compensation :

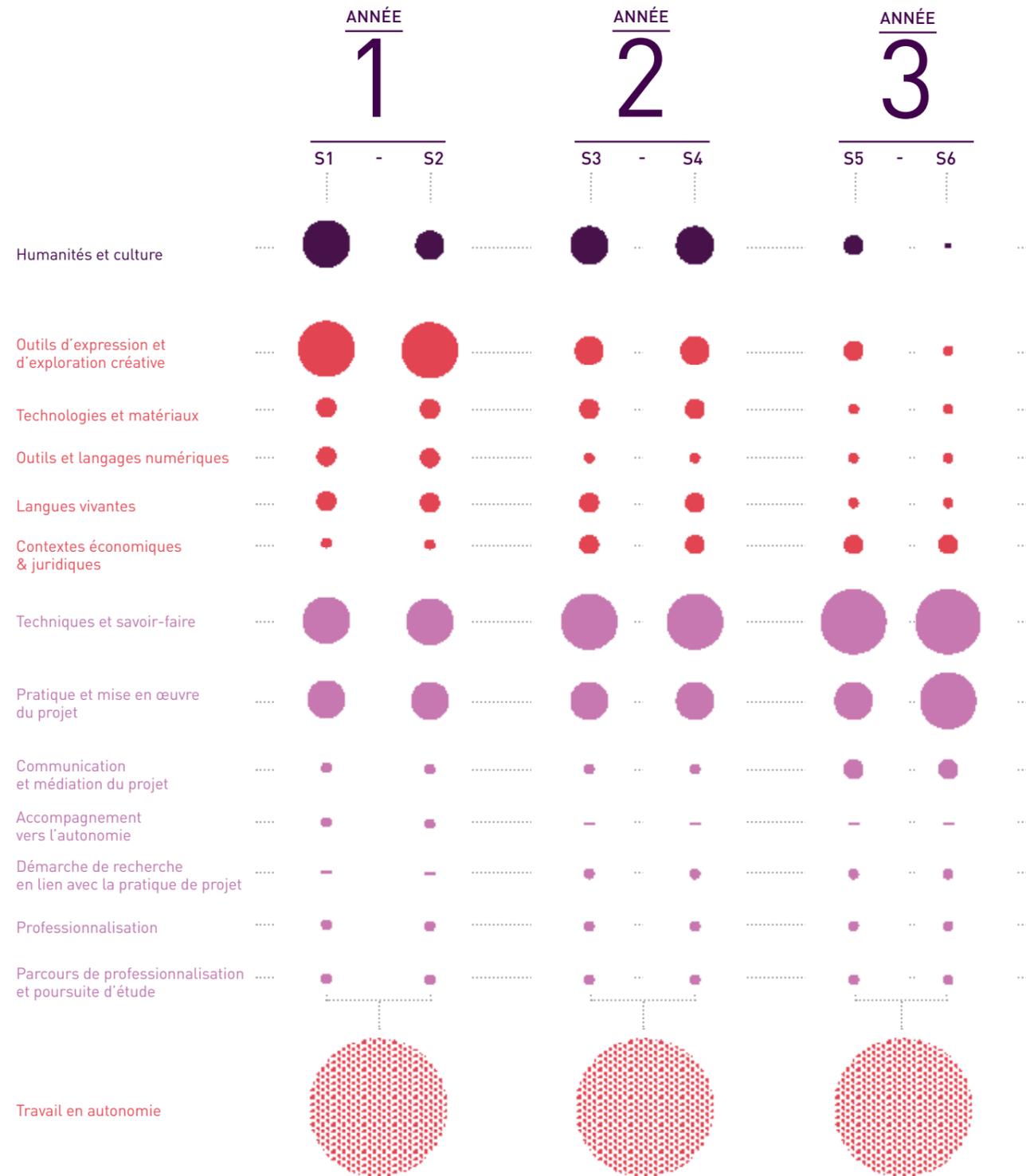
- 2^e niveau de compensation : les UE se compensent au sein d'un même semestre.
Toutefois les EC Techniques et savoir-faire et Pratiques et mise en œuvre ne peuvent pas être compensées par les autres EC.
- 3^e niveau de compensation : les semestres d'une même année se compensent.

Les crédits sont calculés en fonction de la charge de travail qui prend en compte les cours magistraux, les travaux pratiques, les séminaires, les stages, les recherches, le travail personnel, les examens, les objectifs de la formation et les compétences à acquérir.

ORGANISATION DES PÔLES D'ENSEIGNEMENTS ET RÉPARTITION HORAIRES

UNITÉ D'ENSEIGNEMENT	S1		S2		S3		S4		S5		S6	
	HEURE(S) HEBDOMADAIRE(S)	CRÉDITS ECTS	HEURE(S) HEBDOMADAIRE(S)	CRÉDITS ECTS	HEURE(S) HEBDOMADAIRE(S)	CRÉDITS ECTS SUR L'ANNÉE						
ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES												
UE 1. HUMANITÉS ET CULTURES												
Humanités Philosophie et Sciences Humaines	3		3		2		2		1		1	
Lettres et Langue Française		8		8		7		6		4		4
Culture des arts, du design et des techniques.	2				2		2		1			
ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX												
UE 2. MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES												
Outils d'expression et d'exploration créative	6		6		3		3		2		1	
Technologies et matériaux dont 1h de sciences	2		2		2		2		1		1	
Outils et langages numériques	2	11	2	11	1	10	1	7	1	5	1	6
Langues vivantes	2		2		2		2		1		1	
Contextes économiques et juridiques	1		1		2		2		2		2	
ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS												
UE 3. ATELIERS DE CRÉATION												
Technique et savoir-faire	5		5		6		6		7		7	
Pratique et mise en œuvre du projet	4		4		4		4		4		6	
Communication et médiation du projet	1	9	1	8	1	12	1	7	2	11	2	17
Accompagnement vers l'autonomie (S1 et S2)	1		1		1		1					
Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet (S3-S6)					1		1		1		1	
UE 4. Professionalisation												
Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
Stage en milieu professionnel	-	1	2sem.	2	-	0	8sem	9	8sem.	9		0
TOTAL HEURES / HEBDO PRÉSENTIEL	30	30	30	30	27	30	27	30	24	30	24	30
TRAVAIL EN AUTONOMIE	15		15		18		18		20		20	

Évolution du volume horaire des enseignements



ATELIERS COMPLÉMENTAIRES

(Toujours dans le but de susciter la curiosité, l'envie de comprendre et d'apprendre, de connaître et re-connaître, de pratiquer avec enthousiasme et pertinence) La formation propose également des ateliers complémentaires réguliers inscrits dans l'emploi du temps comme des séances de modèle vivant, de Ciné-Débat, ainsi que des ateliers exceptionnels tels que Labo Argentique, Sérigraphie, Risographie et autres stages.

PÉRIODES DE STAGE

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, l'étudiant effectue sous forme fractionnées, 3 périodes de stage en situation professionnelle. Elles lui permettent de confronter ses acquis et compétences et favorisent une intégration active au sein d'une structure pour en comprendre les rouages et également, associer ses capacités à celle d'un collaborateur ou d'une équipe :

- un stage d'une à deux semaines en première année au second semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier

- puis une semaine d'immersion en fin de S2 soit dans le milieu international du film d'Animation au Festival d'Annecy pour le parcours Animation, soit au festival international de l'affiche et du graphisme de Chaumont pour parcours Graphisme (?).

- un stage professionnel de 12 à 16 semaines au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de sixième semestre (acquisition de compétences, gestes et savoirs spécifiques, expérience en agence de design en tant que membre intégré, expérience au sein d'institutions culturelles et/ou associatives pour l'élaboration de projets culturels), en deuxième année (début S4 et fin S4).

- un court stage de production (facultatif) qui viendrait nourrir le projet de fin d'étude en semestre 6 (S6).



2

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DES ENSEIGNEMENTS

Année 1 - semestres 1 et 2

Humanités et Cultures	p.16
Méthodologies techniques et langues.....	p.19
Ateliers de création	p.25
Professionalisation.....	p.28

Année 2 - semestres 3 et 4

Humanités et Cultures	p.30
Méthodologies techniques et langues.....	p.33
Ateliers de création	p.38
Professionalisation.....	p.42

HUMANITÉS ET CULTURES

S1. UE 1. EC 1.1. HUMANITÉS.

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

PHILOSOPHIE

1H/SEMAINE

Objectifs S1 + S2.

L'enseignement de philosophie recouvre les problématiques relatives à la philosophie de l'art et à l'esthétique de l'antiquité à nos jours. Elle est une année de propédeutique. L'objectif est d'asseoir des compétences écrites et orales. La méthodologie porte sur la détermination et la formulation de problèmes philosophiques ainsi que la compréhension de concepts. Parallèlement, l'expression orale est développée au travers d'exposés.

Contenus S1 + S2

Concernant les textes philosophiques étudiés, une grande partie est réservée aux textes dits classiques. La philosophie de Platon, Kant et Hegel constituent par exemple des références nécessaires. D'autres textes, issus de la littérature ou des sciences humaines viennent compléter et éclairer le parcours. La sociologie et la psychanalyse sont en ce sens abordées. Enfin, les problématiques permettent d'aborder des références contemporaines telle que l'œuvre de N.Goodman.

Modalités S1 + S2.

Au-delà des compétences méthodologiques, l'enseignement de philosophie donne lieu à l'acquisition d'une culture en histoire de l'art. Des exemples d'œuvres d'art viennent conforter les textes. Les exposés oraux s'inscrivent dans cette perspective. Outre les textes et les œuvres d'art, le cours valorise aussi le support vidéo. Le visionnage de documentaires est associé à la pratique de l'expression écrite. L'enseignement de philosophie s'articule aux autres enseignements de la formation et s'ajuste aux différents projets tout au long de l'année.

Évaluations S1 + S2.

L'évaluation écrite correspond à la pratique de l'explication de texte et de la dissertation. Les exposés donne lieu à une évaluation de l'oral.

S2. UE 5. EC 5.1. HUMANITÉS.

Une connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des LSH, et des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.

S1. UE 1. EC 1.1. HUMANITÉS.

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

PHILOSOPHIE

1H/SEMAINE

Objectifs S1

Cet enseignement d'initiation privilégie une approche philosophique et anthropologique du comportement esthétique au travers des gestes, dans leur principe d'émergence jusqu'à la matérialisation des sensations qu'ils permettent de rendre visibles dans des productions graphiques. La technique au service des sens // Faire découvrir l'équipement technique grâce à l'équipement sensoriel responsable des sensations par l'intermédiaire des gestes.

Contenus S1

Cours d'introduction sur la définition de notions clés relatives à l'équipement sensoriel et sur le comportement esthétique > analyse de textes d'André Leroi-Gourhan sur l'esthétique "Les domaines de l'esthétique" et "La vie esthétique", de Kenya Hara, Designing design, 2007 nourrie d'un corpus visuel.

Modalités S1

Une approche réflexive et analytique de la démarche créative par l'élaboration d'une pensée sur le geste, qui s'articulera à la découverte de l'équipement sensoriel mise en œuvre autour d'équipements techniques de divers domaines > sous la forme d'une argumentation écrite.

Évaluations S1

Sera évaluée l'aptitude à la problématisation et à l'argumentation, ainsi que la convocation de concepts fondamentaux en lien avec le sujet.

Objectifs S2

L'approche conceptuelle de ce semestre aura pour principe d'ancrer les connaissances spécifiques au champ du design et du graphisme dans un contexte philosophique et historique tout à la fois ciblé et élargi, puisque prenant ainsi en vue l'évolution des concepts quant aux questions que posent l'art et la technique.

Contenus S2

L'enseignement de ce second semestre abordera les questions du beau et du jugement de goût dans la création et les interprétations opposées dont elles ont fait l'objet dans les deux grandes traditions philosophiques : le matérialisme et le platonisme (accompli dans la métaphysique). Seront ainsi définis les grands concepts d'art & de technique, de beau & d'utile, d'image & d'imagination, d'arts appliqués & de beaux arts, de sensible, de réel...

Modalités S2

Une approche réflexive et analytique sera ainsi proposée par l'étude de textes fondateurs qui viendront s'articuler à l'étude des contextes culturels abordés en cultures des arts, du design et des techniques.

Évaluations S2

Sera évaluée l'aptitude à la réflexion personnelle à partir de ressources textuelles (écrits de créateurs, conférences, essais critiques...), articulées à des questions et enjeux créatifs contemporains, et la capacité à s'appropriier les questionnements formulés à des fins créatives.

S1. UE 1.
EC 1.2. CULTURE DES
ARTS, DU DESIGN ET DES
TECHNIQUES.

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

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

2H/SEMAINE

Objectifs S1.

Cet enseignement débutera par l'apport d'un corpus de références cultures des arts, design et techniques en lien avec le sujet de la séquence et suivant les différents ateliers proposés sur le geste. Cet apport se prolongera par l'élaboration d'une pratique de recherche personnelle, riche et variée dans les domaines de l'esthétique.

Contenus S1.

Drive commun composé d'un corpus iconographique et textuel relevant du design graphique et des différents domaines d'application.

Modalités S1.

Exploitation des productions sur le geste : visuelles et écrites. Définition / Identification des différents domaines, acteurs et procédés techniques > analyse du corpus par groupes de recherche avec restitution orale, suivi d'une production écrite individuelle (articles blog personnel).

Évaluations S1.

Sera évaluée la capacité à convoquer des connaissances précises et choisies à bon escient et qui relèveront tout à la fois de la technique, des arts, de l'histoire et des différents champs du design en lien avec le sujet de la séquence.

S2. UE 5.
EC 5.2. CULTURE DES
ARTS, DU DESIGN ET DES
TECHNIQUES.

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

2H/SEMAINE

Objectifs S2.

Mises en relation de l'approche historique et chronologique avec des enjeux contemporains. Apprendre à chercher & apprendre à analyser une œuvre, un espace ou un produit et à l'inscrire dans un contexte précis de création et de production et relativement à ses caractéristiques esthétiques, techniques, sémantiques, économiques, politiques, etc.

Contenus S2.

3 approches théoriques et historiques :
Art & design : définition, contextualisation
Le design : fonctions & usages
Le design graphique : définition, principes & enjeux

Modalités S2.

1. Travail à partir de corpus de documents écrits, visuels et sonores pour accompagner la recherche pour les études de cas et les analyses des mouvements d'Avant-gardes (Définition et enjeux de la Modernité).
2. Le design graphique au regard des enjeux culturels, sociaux et économiques contemporains : Anthropocène, IA...

Évaluations S2.

Seront évaluées :
L'aptitude à problématiser par la mise en tension de documents textuels (écrits de designers et de théoriciens du design) et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents.
La capacité à s'approprier les questionnements formulés à des fins créatives.

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

S1. UE 2.
EC 2.1. OUTILS D'EXPRESSION
ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

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

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

4,5H/SEMAINE

Objectifs S1.

Initier une pensée imageante : apprendre à voir et donner à voir.

Contenus S1.

L'étudiant est amené, dans sa pratique de fabrication d'images, à observer, lire le monde qui l'entoure et à restituer celui qu'il imagine. Sont ainsi manipulés différents supports et outils, questionnés différents espaces et postures.

Modalités.

Les séances sont envisagées comme des ateliers où l'étudiant manipule, teste, fait évoluer sa pratique de l'image de manière guidée et individualisée.
Présentation régulière de supports-références (fanzines, romans graphiques, catalogues...)

Évaluations.

L'évaluation se porte sur la capacité à s'impliquer de façon constante dans les ateliers menés et ce afin de mettre progressivement en place un langage plastique personnel.

> carnet individuel / suivi régulier

S2. UE 6.
EC 6.1. OUTILS D'EXPRESSION
ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

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

4,5H/SEMAINE

Objectifs S2.

Ateliers découvertes des enjeux de l'usage de la grille dans le design graphique

Contenus S2.

Sera proposée une série d'ateliers permettant de matérialiser les règles & usages relatifs aux enjeux de la grille mais également les contre-pieds pouvant être pris ; laboratoire d'expérimentations sur supports divers (imprimés, numériques, textiles, volumes, etc).
Présentation de supports-références d'objets éditoriaux variés et de maquettes de recherches.

Modalités.

Production de maquettes de recherches multi-supports en vue de la production en projet d'un objet éditorial de médiation faisant état de contraintes techniques choisies, de références associées et des explorations des contre-pieds.

Évaluations.

Seront évaluées tout à la fois les aptitudes à l'application de protocoles spécifiques et stricts et la recherche personnelle de questionnements expérimentaux riches et créatifs.

S1. UE 2. EC 2.1. OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

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

S2. UE 6. EC 6.1. OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

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

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

3H/QUINZAINE

Objectifs S1.

Initier une pensée imageante : apprendre à voir et donner à voir.

Contenus S1.

L'étudiant est amené, dans sa pratique de fabrication d'images, à observer, lire le monde qui l'entoure et à restituer celui qu'il imagine. Sont ainsi manipulés différents supports et outils, questionnés différents espaces et postures.

Modalités.

Les séances sont envisagées comme des ateliers où l'étudiant manipule, teste, fait évoluer sa pratique de l'image de manière guidée et individualisée.
Présentation régulière de supports-références (fanzines, romans graphiques, catalogues...)

Évaluations.

L'évaluation se porte sur la capacité à s'impliquer de façon constante dans les ateliers menés et ce afin de mettre progressivement en place un langage plastique personnel.

Objectifs S2.

Construire un discours de / par l'image : mettre en scène et en récit.

Contenus S2.

Il s'agit ici d'interroger dispositifs, formes et formats ; comment se raconte l'image ? comment présenter une production visuelle afin d'en renforcer la portée narrative ?

Modalités.

Les ateliers sont le lieu d'expérimentations, de manipulations de matériaux spécifiques à la production d'images et à leur présentation.
Présentation régulière de supports-références (objets graphiques)

Évaluations.

L'étudiant sera évalué sur sa capacité à expérimenter, sélectionner / valider ; mettre en forme et en scène.

S1. UE 2. EC 2.3. OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES.

Apprentissages des outils numériques fondamentaux, PAO CAO.

S2. UE 6. EC 6.3. OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES.

Approfondissement des outils de PAO CAO et initiation aux langages numériques.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES.

1H/SEMAINE

Objectifs S1

Découverte des principaux outils numériques de création. (traitement image et composition)

Contenus S1

Comprendre l'image numérique et les différents formats.
Initiation à l'image vectorielle
Logiciels de PAO (suite Adobe) au service de la composition et mise en page.

Modalités.

Expérimentations et manipulations de l'image numérique et préparation des fichiers pour impression.
Articulé aux EC Techniques et Savoir-faire et Communication et médiation du projet ; développement d'une maîtrise des outils numériques au service des supports de médiation, de la mise en forme d'une publication.

Évaluations

Seront évalués :
Le soin et mise en forme de la publication.
La pertinence de l'outil numérique choisi pour la réalisation de la publication.

Objectifs S2

Les outils numériques au service de la démarche créative. Utiliser les outils à bon escient et développer une autonomie face aux logiciels

Contenus S2

IA, logiciels libres et initiation au HTML et CSS
Découvrir les avantages et les limites d'un CMS.

Modalités.

Initiation à la synthographie. Articulé à l'EC Techniques et Savoir-faire ; génération d'images par l'IA (Flyerfly, Midjourney...).
Analyse de l'interface de sites existants pour comprendre les langages standards des sites internet.
Expérimentations de créations graphiques à partir de langages numériques : "code créatif" .

Évaluations.

Sera évalué :
La pertinence de l'usage des outils numériques dans la démarche créative.

S1. UE 2.
EC 2.2. TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX.

Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX.

1H/SEMAINE

Objectifs S1.

Acquérir une culture technique et technologique des matériaux.
Maîtriser les outils techniques numériques de recherche, de développement, de communication et de médiation des projets.

Contenus S1.

Le graphite.
Classe des matériaux.
Propriétés mécaniques des roches.
Propriétés des matériaux.
Impacts environnementaux.

Mots-clés : Atome / Crayon / Les pigments / Déformation / Utilisation des matériaux en fonction de la représentation culturelle.

Modalités.

Apports théoriques.
Recherche thématique.
Travaux dirigés en lien à la démarche créative.
Ateliers / Travaux de groupe.
Exposés à l'oral.

Évaluations.

Exposé - Conception d'une matériauthèque.
DS - Les techniques d'analyse scientifique dans l'art.

S2. UE 6.
EC 6.2. TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX.

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

Objectifs S2.

Acquérir une culture technique de la couleur comme expression artistique.
Découvrir les techniques de base de l'utilisation des couleurs dans l'art pictural et numérique.
Reconnaître l'origine des couleurs.

Contenus S2.

Éléments historiques.
De la chimie à l'art.
La couleur, l'art et la science.
La vision et le mélange des couleurs.
L'origine des couleurs.

Mots-clés : Contrastes simultanés des couleurs / La lumière / Structure de la matière / Espace colorimétrique

Modalités.

Apports théoriques.
Recherche thématique.
Travaux dirigés en lien à la démarche créative.
Ateliers / Travaux de groupe.
Exposés à l'oral.

Évaluations.

Exposé – Une couleur : aspects multi factoriels.
TP – Indicateurs colorés.

S1. UE 2.
EC 2.4. LANGUES VIVANTES.

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

LANGUES VIVANTES

2H/SEMAINE

Objectifs.

Mise à niveau et/ou actualisation des compétences acquises, développement des compétences dont les bases peuvent être inégalement maîtrisées.

Contenus.

Séquences d'enseignement généraliste..

Évaluations.

Contrôle continu sur les cinq activités langagières (EOI/C, EE, CO, CE).
Évaluation à dominante orale via des exposés et prestations orales, individuelles ou en groupe.

S2. UE 6.
EC 6.4. LANGUES VIVANTES.

Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.

Objectifs.

Consolidation des compétences acquises et acquisition de notions nouvelles.
Niveau du CECRL visé en fin de semestre 2 : B1+ - B2.

Contenus.

Séquences d'enseignements menées en lien avec les projets et enseignements pratiques et professionnels..

S1. UE 2. EC 2.5. CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES.

Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entreprenariat.

CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES.

1H/SEMAINE

Objectifs.

Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle l'étudiant est amené à exercer son activité professionnelle.

Contenus.

Contexte : Une institution culturelle (Gaité Lyrique, Carreau du Temple, ...)

Mise à niveau : découverte et compréhension des différents types d'organisation.

Appréhender le secteur d'activité et le marché.

Contexte : Littérature jeunesse (récit sonore, applications marketing)

Le droit d'auteur : principes, droit de copie, notions d'œuvres composite, collective, collaborative...

Propriété industrielle : INPI, dessin et modèles, droit des marques, brevet.

Modalités.

Travail des étudiants sur des supports multiformes : articles de presse généraliste ou professionnelle, ressources internet et ressources spécifiques du professeur centralisées sur un PADLET (support numérique) dédié à la filière DNMADe créé par le professeur : vidéos, supports de cours et liens divers selon les thématiques abordées.

Constitution de groupes de travail (sans tenir compte des mentions Graphisme ou Animation) : observation et analyse de situations réelles des secteurs professionnels de la spécialité, recherches en vue de la constitution de travaux argumentés restitués sous forme écrite ou orale.

Évaluations.

Évaluations écrites à partir de situations-problèmes tirés du secteur d'activité

Exposés à l'oral à partir de supports de présentation de type PréAO devant le groupe Classe.

S2. UE 6. EC 6.5. CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES.

Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées.

Objectifs.

Appréhender les enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur au travers de la notion de stratégie d'entreprise.

Contenus.

Contexte : Une entreprise clef du secteur d'activités de la mention.

Identification des compétences distinctives, savoirs faire spécifiques d'entreprises des secteurs du design graphique ou du cinéma d'animation.

Repérage et analyse des stratégies développées par ces entreprises pour rester pérenne.

Outils d'analyse : PESTEL, SWOT

Modalités.

Travail des étudiants sur des supports multiformes : articles de presse généraliste ou professionnelle, ressources internet et ressources spécifiques du professeur centralisées sur un PADLET (support numérique) dédié à la filière DNMADe créé par le professeur : vidéos, supports de cours et liens divers selon les thématiques abordées.

Constitution de groupes de travail (sans tenir compte des mentions Graphisme ou Animation) : observation et analyse de situations réelles des secteurs professionnels de la spécialité, recherches en vue de la constitution de travaux argumentés restitués sous forme écrite ou orale.

Évaluations.

Évaluations écrites à partir de situations-problèmes tirés du secteur d'activité

Exposés à l'oral à partir de supports de présentation de type PréAO devant le groupe Classe.

ATELIERS DE CRÉATION

S1. UE 1. EC 3.1. TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE.

Découverte et sensibilisation

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE.

4H/SEMAINE

Objectifs.

La technique au service de la démarche créative.

De la trace au signe : découvrir et expérimenter des savoir-faire et des techniques spécifiques en vue d'en faire des outils de création.

Engager l'étudiant vers une posture créative et une attitude de mise en jeu et d'interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes.

Contenus.

Deux temps d'atelier : Making, Matching

1/ Making : expérimentation des techniques et savoir-faire de production de traces graphiques. 2/ Matching : les expérimentations et recherches permettent l'émergence d'une écriture singulière et la définition d'un usage.

Coordination aux connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements.

Modalités.

Confections d'outils scripteurs et d'objets éditoriaux (nuancier/maquette/objet graphiques) permettant d'expérimenter des techniques & mise en forme d'objets sur supports et matériaux divers et faisant appel à des savoir-faire spécifiques : reliure, montage, volume, assemblage, découpe, échantillonnage, etc.

Évaluations.

Seront évaluées la démarche exploratoire, la qualité d'exécution, l'ingéniosité de fabrication et enfin l'efficacité de l'objet.

S2. UE 7. EC 7.1. TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE.

Échantillonnage, élaboration de matériauthèque.

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE.

4H/SEMAINE

Objectifs.

La technique au service de la démarche créative.

Du signe à l'image graphique : conception et production des images. Investir des savoir-faire spécifiques et incontournables par la pratique et sa coordination aux connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements.

Contenus.

Découvrir et expérimenter la production d'une image par la technique. Mise en œuvre des techniques et savoir-faire disciplinaire au service de la démarche créative.

Modalités.

Ateliers spécifiques à la production d'images avec identification des spécificités et enjeux : gravure, linogravure, sérigraphie, risographie, IA...

Ces pratiques permettent la mise en place progressive des acquis fondamentaux puis leur réinvestissement dans le cadre de projets par la conception éditoriale d'objets répondant à des contraintes imposées.

Évaluations.

Seront évalués le respect des règles au sein des contraintes imposées, la qualité et la lisibilité des compositions et la justesse et la précision des productions.

S1. UE 3.
EC 3.2. PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création.

S2. UE 7.
EC 7.2. PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

4H/SEMAINE

Objectifs S1 + S2

En première année, il s'agit de s'initier à la démarche de projet par le biais d'ateliers et de micro-projets afin de permettre à l'étudiant.e de développer sa curiosité, son esprit d'initiative et son autonomie. .

Contenus S1

Le premier semestre privilégie les postures de recherche et d'exploration, puis l'appropriation des méthodologies et l'élaboration de réponses en design graphique. Des micro-projets proposent, via des incitations fictives, une initiation à la démarche de projet.

S1.2023. Réanim Développer et mettre en œuvre un protocole d'intervention graphique: "permettre à un support obsolète d'avoir plusieurs vies, de changer de statut, de devenir autre chose tout en gardant quelques indices partiels et visibles de ce qu'il a été." Site-archive projet Stratigraphie, Helmo.

Modalités S1+S2

Pour chaque nouvelle demande, la progression du projet est assurée par des temps de partages collectifs, des entretiens individuels/de groupes, des rendus intermédiaires et enfin la réalisation du projet.

Évaluations S1 + S2

L'évaluation porte sur l'acquisition de la méthodologie de recherche, sur la capacité exploratoire et créative ainsi que sur les qualités de communication graphiques, écrites et orales.

Contenus S2

Le deuxième semestre engage l'étudiant.e à développer une compétence et une culture de la démarche de projet. Il s'agit de convoquer une posture d'analyse et d'inciter à une approche pratique et sensible qui privilégie l'expérimentation, nourrie par des savoirs et des savoir-faire en lien avec le domaine de l'image (imprimée et/ou digitale).

S1. UE 3.
EC 3.3. COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication.

S2. UE 7.
EC 7.3. COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Apprentissage des différents modes et codes de représentation et de communication.

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

1H/SEMAINE

Objectifs. S1

Au premier semestre, cet enseignement construit la capacité à communiquer une démarche de projet à l'oral, à l'écrit et par l'image.

Contenus. S1

L'enseignement privilégie l'exploration des fondamentaux de la représentation et de la communication par l'image. L'apprentissage donne les moyens de représenter des idées, des formes, des principes techniques et conduit l'étudiant à réaliser des écrits et des discours argumentés aidant un récepteur à comprendre une démarche dans son ensemble.

Modalités.

Ce cours est corrélé aux EC Techniques et Savoir-faire et Culture des arts et du design :

- Restitutions : comptes-rendus d'analyses ou d'études de cas selon des supports variés (planches, articles papier ou numérique, pdf interactif, ...)
- Mise à plat : présentation visuelle et orale suivie d'échanges collectifs permettant d'identifier les enjeux créatifs et de faire évoluer les idées et la créativité

Évaluations.

Seront évalués :

- La précision du vocabulaire et la pertinence de l'argumentation
- L'efficacité des moyens et outils de communication visuelle mise en œuvre.

1H/SEMAINE

Objectifs. S2

Au second semestre, l'acquisition d'outils de communication permettent de réaliser des supports de médiation favorisant la lisibilité de la démarche de projet ainsi que la compréhension par autrui des éléments produits.

Contenus. S2

L'apprentissage des règles essentielles de composition, de typographie et de mise en page étant visé par le parcours lui-même et notamment par les autres EC au sein des ateliers, l'étudiant sera conduit à développer le discours qui définit et constitue l'essence de sa réflexion et de sa production.

Modalités.

Ce cours est corrélé aux EC Techniques et Savoir-faire et Culture des arts et du design :

- Mise à plat : présentation visuelle et orale suivie d'échanges collectifs, ponctuant la conduite de projet et permettant de faire évoluer les idées et la créativité
- Accrochage : exposition d'un projet finalisé en Techniques et Savoir-faire selon un dispositif scénographique efficace = installation du projet et de son argumentaire sous une forme ingénieuse et adaptée > cartel, notice, vidéo...

Évaluations.

L'étudiant sera évalué selon les critères suivants :

- présenter sa démarche de manière efficace graphiquement sur des supports appropriés
- s'exprimer clairement et interroger sa posture
- exposer simplement et efficacement une démarche individuelle = qualité du dispositif et de l'argumentaire visuel

PROFESSIONNALISATION

S1. UE 4. EC 4. PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE.

Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherches articulés aux cours de technologies, matériaux et projet 5j d'observation.

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

1H/SEMAINE

Objectifs. S1

Le design graphique et le milieu de la création : observations des métiers de l'image et des lieux d'exposition du graphisme.

Contenus. S1

L'étudiant mène son « état des lieux » à partir de recherches ciblées, de lectures imposées, de rencontres (artisans, créateurs, directeurs de musées, conférenciers...).

Modalités.

Cet enseignement repose sur la mise en relation d'informations recueillies auprès de professionnels, d'observations suite à des sorties, des études de cas, des lectures initiées par les enseignants et l'accompagnement dans la recherche d'un stage d'observation de 2 semaines pour le semestre suivant.

> Production d'un Curriculum vitae pour permettre la recherche du stage.

Évaluations.

> restitutions écrites types articles et orales types présentations
> L'évaluation du CV prendra en compte l'évolution des propositions, de la recherche de stage et l'investissement quant aux candidatures.

S2. UE 8. EC 8. PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE.

Détermination et construction d'un parcours structuré, stage court 2 semaines (expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour définir son parcours).

1H/SEMAINE

Objectifs. S2

Les métiers de l'image : quoi, pour quoi.

Contenus. S2

L'étudiant va ici poursuivre sa découverte des métiers et des structures, chercher à en saisir les missions spécifiques afin de rechercher un stage en lien avec ses préoccupations.

Modalités.

Cette démarche de découverte alternera entre recherche guidée et recherche personnelle.
Dan un premier temps > l'observation d'un stage de 2 semaines qui donnera lieu à la production :
- d'une restitution web avec production d'un blog, ou d'un site internet : carnet de bord permettant de rapporter les différentes observations & expériences du stage
- d'un article de synthèse sous forme de dépliant et sa présentation individuelle orale.
Dans un second temps > poursuite du travail de candidature au regard des motivations professionnelles résultant du stage d'observation. Élaboration du portfolio en ligne.

Évaluations.

Pour l'évaluation du stage :
- vérification de la bonne tenue du carnet de bord en ligne
- qualités informatives et rédactionnelles du compte rendu
- soin de la mise en forme du compte rendu : qualité et efficacité des choix graphiques (typos, composition texte-image, qualité des visuels...)
- qualités du compte rendu oral : bonne articulation entre discours et visuels, échange ouvert, mise en perspective...



HUMANITÉS ET CULTURES

S3. UE 9. EC 9.1. HUMANITÉS

Réflexions sur la pratique du design et des métiers d'art, au sein d'enjeux actuels éclairés par la philosophie et les LSH.

PHILOSOPHIE

2H/SEMAINE

Objectifs. S3

Acquérir un questionnement philosophique.
Développer une pensée dialectique autour de notions relevant du champ de l'esthétique.
Articuler une réflexion entre la pratique du design et les enjeux philosophiques, politiques et sociétaux actuels.
Acquérir une culture générale artistique et philosophique.
Maîtriser l'analyse de texte.

Contenus. S3

Philosophèmes liés à la création artistique ainsi qu'aux notions inhérentes au graphisme et à l'animation.
- Le Beau
- Le rapport entre art et technique
- La Modernité

Modalités.

Cours magistraux
Lectures
Projections de films

Évaluations.

Analyses de texte et/ou d'image
Oraux (exposés).
Recherche et production de corpus

S4. UE 13. EC 13.1. HUMANITÉS

Recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain.

Objectifs. S4

Acquérir un questionnement philosophique.
Découvrir la sémiologie et la linguistique.
Articuler une réflexion entre la pratique du design et les enjeux philosophiques, politiques et sociétaux actuels.
Acquérir une culture générale artistique et philosophique.
Maîtriser l'analyse de texte et d'image

Contenus. S4

L'image et le signe

Modalités.

Cours magistraux.
Lectures
Sorties (musées, expositions, festivals...)
Projections de films.

Évaluations.

Analyses de texte et/ou d'image
Oraux (exposés).
Recherche et production de corpus

S3. UE 9. EC 9.2. CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

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

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

3H/SEMAINE

« L'expérience de la pratique et une connaissance approfondie de l'histoire du domaine vers lequel on s'oriente est indispensable. Mais une telle expérience est rare, aussi bien parmi les étudiants qu'au sein du corps enseignant »
Paul Rand

Objectifs. S3

Observer et comprendre les pratiques actuelles, prendre conscience de l'impact de l'écrit et du design graphique dans notre environnement quotidien.
Maîtriser l'analyse iconographique comparée.
Investir les analyses développées au sein d'une démarche et pratique créative personnelle.
Esquisser les constructions et les usages de demain..

Contenus. S3

Logo ou identité visuelle ?
Le graphisme d'utilité publique
Communication, lisibilité et expressivité

Modalités.

Cours magistral.
En lien avec l'E.C. Pratique et mise en œuvre du projet.
Projection de ressources iconographiques.
Pecha Kucha.
Séminaire.
Sorties (exposition, musée, conférences...).

Évaluations.

Écrits : analyse iconographique comparée.
Oraux : exposés
Livrets, carnets, podcasts...

S4. UE 13. EC 13.2. CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

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

« Alors, viv(re) la dialectique avec fromage et dessert »
Grapus

Objectifs. S4

Savoir repérer et analyser les enjeux techniques, créatifs et idéologiques dans une production graphique.
Développer un regard critique.
Observer et comprendre les pratiques actuelles, prendre conscience de l'impact de l'écrit et du design graphique dans notre environnement quotidien.
Maîtriser l'analyse iconographique comparée.
Investir les analyses développées au sein d'une démarche et pratique créative personnelle.
Esquisser les constructions et les usages de demain.

Contenus. S4

Design et édition : du volumen au codex
Enjeux contemporain : variabilité et flexibilité
Design et archive

Modalités.

Cours magistral.
En lien avec l'E.C. Pratique et mise en œuvre du projet.
Projection de ressources iconographiques.
Pecha Kucha.
Séminaire.
Sorties (exposition, musée, conférences...).

Évaluations.

Écrits : analyse iconographique comparée.
Oraux : exposés.
Livrets, carnets, podcasts...

MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

S3. UE 10. EC 10.1. OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

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

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

3H/SEMAINE

Objectifs. S3

Aborder la couleur comme une ressource et expérimenter celle-ci dans le patrimoine (architectural, géologique, géographique), influencé par la culture, le commerce et les flux.

Contenus. S3

Identifier, prélever et inventorier la palette des couleurs locales, puis mener des expérimentations pour donner une lecture physique graphique et chromatique du territoire.

Modalités.

Workshop_ études de terrain_ protocole de recherche : observer & identifier, prélever & collecter, inventorier

Évaluations.

Capacité à rechercher à l'intérieur du carnet : expérimenter_ matérialiser, découvrir_ouvrir, connecter.
> carnet de recherches individuel

S4. UE 14. EC 14.1. OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE.

Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel et collaboratif.

Objectifs. S4

Mise en œuvre des procédés plastiques, chromatiques et graphiques dans le projet éditorial et collectif sur la Truffe noire.

Contenus. S4

Comment engager une pratique exploratoire à partir de la formulation d'un problème ?
Comment se positionner ? Comment rendre vivant, malléable ce positionnement ?
Comment donner à voir / à lire ces mécanismes de recherche ?
Les expériences de recherche sont questionnées sous l'angle de leur restitution et réception ; atlas, installation, objet éditorial...

Modalités.

Processus de recherche mené en lien avec l'EC « Pratique et mise en œuvre du projet ».

Évaluations.

Capacité à s'approprier les mécanismes de recherche, capacité à les exposer : s'emparer du processus créatif, le dévoiler, le scénographier.
> supports de recherche - formes libres.

S3. UE 10. EC 10.3. OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Acquérir des compétences pratiques et sensibiliser aux enjeux socio-économiques du numérique.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

1H/SEMAINE

Objectifs. S3

Utiliser des moyens et des outils adaptés pour communiquer ses intentions et sa démarche.
Pratiquer les outils et environnements numériques actuels.

Contenus. S3

Comment archiver et communiquer sa pratique.
Questionner le support de médiation.
Développer la maîtrise des outils numériques de conception graphique.

Modalités.

Enseignement articulé avec aux E.C. Pratique et mise en œuvre du projet et Professionnalisation.
Recherches des supports, outils, logiciels de communication disponibles/existants pour une diffusion numérique.
Mise en œuvre et réalisation des intentions créatives du projet (identité visuelle, maquettes et mise en page)

Évaluations

Pertinence du support du compte-rendu et son efficacité dans la communication de la restitution du travail.
Démontrer sa maîtrise de l'outil.

S4. UE 14. EC 14.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Acquérir des compétences pratiques et sensibiliser aux enjeux socio-économiques du numérique.

Objectifs. S4

Utiliser des moyens et des outils adaptés pour communiquer lors des travaux collaboratifs.
Pratiquer les outils et environnements numériques actuels au service de l'image animée.
Développer un rapport pratique et critique au numérique

Contenus. S4

Le design d'interface.
Langage numérique et création graphique
Les outils de partage de contenu et d'échange instantané dédiés à la collaboration.

Modalités.

Enseignement articulé avec aux E.C. Pratique et mise en œuvre du projet.
Étude de cas et rédaction d'une analyse/synthèse de documents croisés.
Recherches et expérimentations graphiques à partir de langage numérique (Processing...)

Évaluations

Générosité d'exploration et pertinence des expérimentations.
Capacité de recul analytique et se remise en question de sa pratique.

S3. UE 10. EC 10.2. TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

Investigation des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétence

S4. UE 14. EC 14.2. TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

Processus de création et de concrétisation à partir de matériaux, procédés, observation des compétences technologiques en vue du projet personnel, si possible en lien avec le stage

TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX

1H/SEMAINE

Objectifs. S3

Acquérir une culture technique de l'image numérique et des capteurs
Découvrir les techniques de base du codage des images numériques
Connaître les processus d'acquisition d'un signal lumineux par effet photo-électrique

Contenus. S3

Image matricielle et vectorielle
Profondeur des couleurs
Exposition d'une photo et histogramme
Effet photoélectrique
Les capteurs numériques

Modalités.

Apports théoriques
Recherche thématique
Travaux dirigés en lien à la démarche créative
Ateliers / Travaux de groupe
Exposés à l'oral

Évaluations.

Exposé – travailler / transformer l'image : Point de vue graphique et Cinématique
DS – Codage numérique des couleurs

Objectifs. S4

Acquérir une culture technique de la numérisation d'un signal analogique
Découvrir les techniques de base de l'échantillonnage d'un signal
Connaître des notions sur l'enregistrement et la compression des données numériques

Contenus. S4

Numérisation d'un signal audio/vidéo
Théorème de Shannon
Formats de fichiers pluri-médias
Protocoles d'échange et connexion à distance

Modalités.

Apports théoriques
Recherche thématique
Travaux dirigés en lien à la démarche créative
Ateliers / Travaux de groupe
Exposés à l'oral

Évaluations. à définir...

S3. UE 10. EC 10.4. LANGUES VIVANTES

Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne, TOEIC, TOEFL

S4. UE 14. EC 14.4. LANGUES VIVANTES

Présenter, communiquer et valoriser son projet
Pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours...

LANGUES VIVANTES

2H/SEMAINE

Objectifs. S3

Développement des compétences langagières.
Développement de l'acquisition de compétences lexicales, sociolinguistiques et pragmatiques.

Contenus. S3

Les thématiques abordées – généralistes et en lien avec les projets menés dans les enseignements pratiques et professionnels - doivent permettre aux étudiants d'acquérir des compétences transférables d'une situation de communication à une autre.

Évaluations. S3+S4

Contrôle continu sur les cinq activités langagières (EOI/C, EE, CO, CE). Évaluation à dominante orale et écrite via des exposés et prestations écrites et orales individuelles.

Objectifs. S4

Développement et approfondissement des compétences langagières.
Développement d'une capacité réflexive et argumentative dans la langue cible, en particulier dans un contexte de conception et de présentation de projets ou de démarche de création.
Préparation à la conception du mémoire de fin d'étude.
Niveau du CECRL visé en fin de semestre 4 : B2 - B2+

Contenus. S4

Thématiques généralistes et en lien avec les projets menés dans les enseignements pratiques et professionnels.

S3. UE 10.
**EC 10.5. CONTEXTES
 ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES**

Études de cas et élaboration de projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques

S4. UE 14.
**EC 14.5. CONTEXTES
 ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES**

Micro projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques, études de cas

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

2H/SEMAINE

Objectifs. S3

Mobiliser et approfondir les savoirs et compétences développées en première année.
 Identifier et comprendre l'enjeu des problématiques juridiques spécifiques à chaque secteur d'activité dans le cadre d'un projet.
 Repérer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative.

Contenus. S3

Contexte : L'organisation et la participation à un Festival > Quelle structure juridique pour quelle organisation ?
 Les aspects réglementaires et législatifs de toute activité
 Le « contrat » sous toutes ses formes : contractualisation des relations entre les différentes organisations et au sein d'une organisation.
 Mise en pratique de la protection du droit d'auteur du prestataire (designer graphique ou cinéaste d'animation).

Modalités. S3+S4

Cours en groupe classe complet (2 mentions) avec travaux de groupe par mention Graphisme ou Animation : études de cas issus du domaine d'activité : mise en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'organisation avec proposition de solutions en justifiant les choix opérés.
 Travail des étudiants à partir de supports multiformes : ressources du professeur centralisées sur un PADLET spécifique à chaque mention, articles de presse, documents juridiques, documents d'entreprises, entretiens ou interviews avec des professionnels...

Évaluations S3+S4

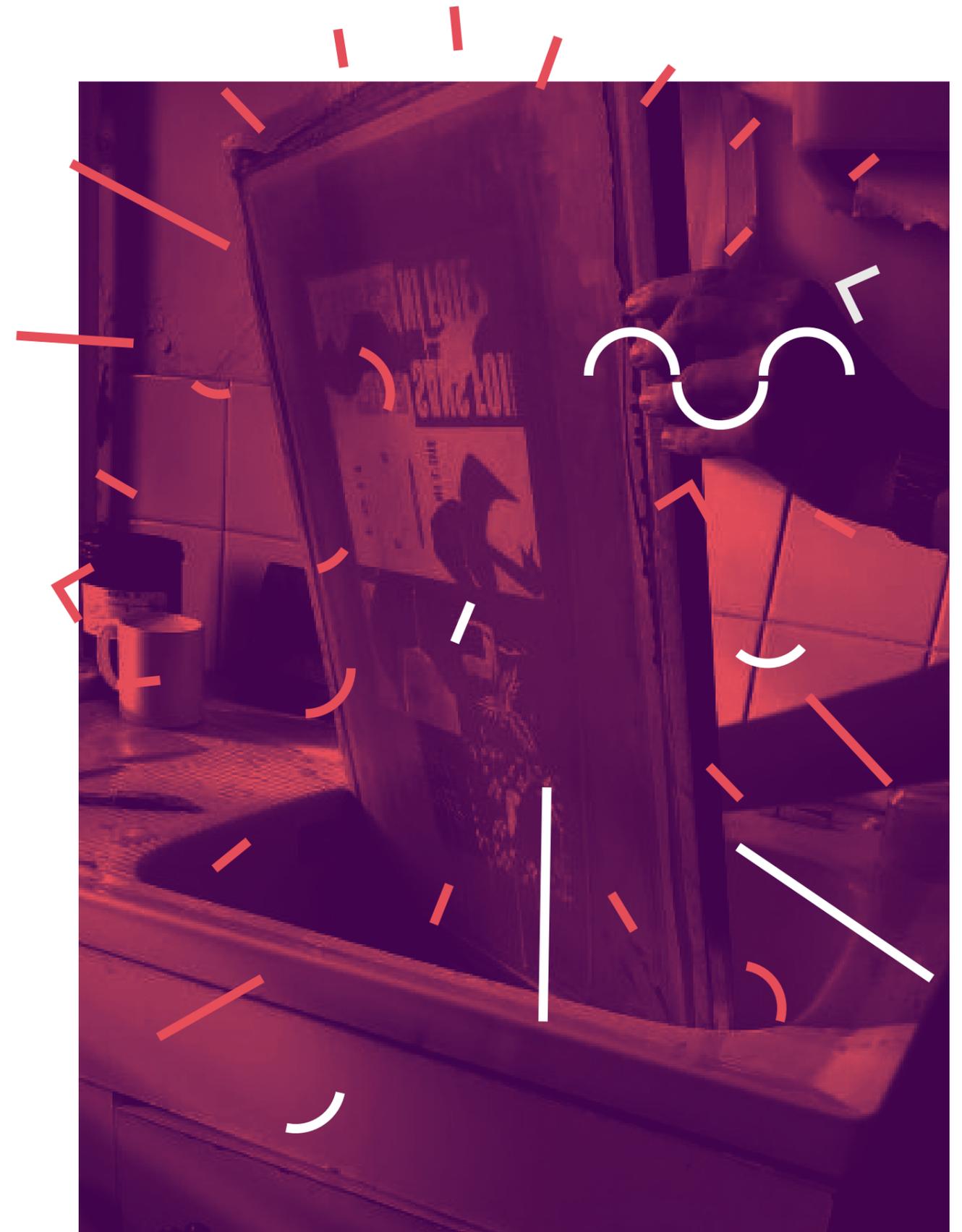
Évaluations écrites à partir de situations-problèmes tirés du secteur d'activité
 Compte-rendu d'activité écrit résultant du travail de groupe et des travaux de recherche et d'enquête terrain
 Exposés à l'oral à partir de supports de présentation de type PréAO devant le groupe Classe.

Objectifs. S4

Mobiliser et approfondir les savoirs et compétences développées en première année.
 Identifier et comprendre les enjeux marketing, commerciaux et financiers spécifiques à chaque secteur d'activité dans le cadre d'un projet.
 Comprendre et participer à l'élaboration d'une offre commerciale au sein d'une organisation.

Contenus. S4

Contexte : Projet fictif ou réel lié à la Mention Graphisme
 Les enjeux du marketing
 Les composantes de l'offre commerciale : les composantes du prix, la fixation à partir des coûts : éléments du coût de revient selon l'activité
 Design graphique ou Animation, le seuil de rentabilité, la fixation du prix à partir de la concurrence ou de la demande
 Comment facturer ? le processus commercial du devis à la facture, le mécanisme de la TVA et les modalités de paiement



ATELIERS DE CRÉATION

S3. UE 11. EC 11.1. TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Pratiques et approfondissements d'un champ spécifique

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

3H30/SEMAINE

Objectifs. S3 + S4

Développer un esprit créatif et curieux envers la technique.
« L'acquisition de techniques et de compétences accroît le potentiel créatif de l'individu. Avec l'expérience, ses capacités intellectuelles s'affinent et son potentiel affectif, à son tour, s'en trouve renforcé. » László Moholy-Nagy, *Peinture photographie film*, Éditions Jacqueline Chambon, 1993, p.246.

En deuxième année, l'étudiant.e est invité.e à interroger, s'approprier, hybrider savoir-faire traditionnels et savoir-faire numériques.

Contenus. S3

Interroger, s'approprier les systèmes d'impression.
S3.2023. Imprimer le milieu
Observer la nature, ses processus, pour en extraire des potentiels techniques et créatifs.

Contenus. S4

Réévaluer les rapports à l'outil informatique : l'ordinateur atelier.
S4.2024. Bricolages numériques.
Concevoir l'ordinateur comme un espace de fabrication : encourager le tâtonnement, le détournement, la réappropriation des outils numériques.

Modalités. S3 + S4

Pour chaque nouvelle demande, des questionnements techniques font l'objet d'une démarche d'appropriation et d'exploration ; des temps d'expérimentation guidés permettent de valider des protocoles et produire progressivement une pensée créative autour d'enjeux techniques ciblés.
Exploration, observation, validation de choix, mise en œuvre finales des protocoles développés.

Évaluations. S3 + S4

L'évaluation porte sur l'ouverture (exploration diversifiée de procédés), l'inventivité (validation de protocoles adaptés et singuliers), l'habileté (maîtrise technique des moyens mis en œuvre) et la pertinence (posture et propos créatifs) de la démarche déployée.

S4. UE 15. EC 15.1. TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Pratiques collaboratives, croiser les spécificités de champs techniques complémentaires

S3. UE 11. EC 11.2. PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Démarche de projet individuelle et spécifique à un champ professionnel

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

3H/SEMAINE

Objectifs. S3

Observer, collecter, archiver, expérimenter, déplacer... afin de nourrir une pratique en design graphique.
Définir les conditions d'existence d'un projet et identifier les principaux enjeux.
Maîtriser les outils et méthodes pour créer.

Contenus. S3

Définir les conditions d'existence d'un projet.
Répondre et/ou formuler une demande et un cahier des charges.
Identifier le programme.
Concevoir une forme en adéquation avec les besoins relevés.
Assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

Modalités.

Mise en pratique des outils conceptuels et plastiques du design graphique, en lien avec l'EC Culture des arts pour l'apport théorique de certains enjeux spécifiques.

Les formes de l'eau.

À partir d'une analyse paysagère, plastique et technique développement d'un projet d'identité visuelle et d'une signalétique graphique questionnant l'éphémère.

Évaluations.

Appropriation de la méthodologie de projet
Capacité à prendre de la distance et interroger sa posture
Richesse et qualité de l'exploration articulée aux ressources techniques
Qualité de la communication graphique, écrite et orale
> Contrôle continu et accrochage semestriel

S4. UE 15. EC 15.2. PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnel

Objectifs. S4

À partir de micro-projets collectifs et individuels, développer une réflexion personnelle qui questionne les enjeux fondamentaux de la démarche de projet en design graphique : contraintes, contextes, supports, cibles...

Contenus. S4

Définir les conditions d'existence d'un projet.
Répondre et/ou formuler une demande cahier.
Identifier le programme
Concevoir une forme en adéquation avec les besoins relevés.
Assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

Modalités.

Projets collectifs en partenariats avec des institutions culturelles ou institutionnelles.
Ces projets permettent de questionner la démarche de projet, de définir sa place, son rôle et d'expérimenter de nouvelles méthodes de travail.

Les formes de l'édition.

Selon des modalités de travail collectif et individuels questionner les formes éditoriales imprimés et numériques dans milieu culturel et patrimonial :
- co-working avec les étudiants en Master de l'ISTHIA sur la Truffe noire
- édition d'un fascicule pour le projet de "Marcher depuis la nuit des temps" en workshop avec le designer graphique Julien Boitias
- édition d'un recueil en partenariat avec la conserverie Pébeyre de Cahors
- développement d'un centre de ressource numérique pour "Marcher depuis la nuit des temps"

Évaluations.

Mise en action individuelle dans le projet au sein du collectif
Pertinence des réponses apportées à chaque demande -
Capacité à faire évoluer sa posture
Richesse et qualité de l'exploration articulée aux ressources techniques
Qualité de la communication graphique, écrite et orale
> Contrôle continu et accrochage semestriel

S3. UE 11. EC 11.3. COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Présenter, communiquer et valoriser son projet

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

1H/SEMAINE

Objectifs. S3

Au troisième semestre, la libre mise en œuvre des outils de communication doit permettre à l'étudiant de réaliser des supports de médiation à la fois lisibles et singuliers. Ainsi, le développement de l'univers narratif et visuel au sein des ateliers en Animation associé à l'acquisition des règles graphiques au sein des ateliers en Graphisme, donne aux étudiants des 2 parcours la liberté de définir les médias de communication de leurs projets en adéquation avec le langage graphique et plastique qu'ils sont en train de mettre en place.

Contenus. S3

_Carte Postale : exercice de correspondance à partir d'un thème imposé
_Co-working : projet collaboratif avec les étudiants du Master ISTHIA de Cahors (Université Jean-Jaurès)
_Accrochage : mise en scène du book

Modalités.

Ce cours est en règle générale corrélé à l'enseignement constitutif 11.2 Pratique et Mise en œuvre du Projet.
_Mise à plat : présentation visuelle et orale très courte suivie d'échanges collectifs et de débats, permettant de faire évoluer les idées et la créativité
_Dossier de com. : la démarche de projet est présentée selon un support imposé dont l'étudiant doit s'emparer en faisant de la contrainte une priorité créative (carnets, planches, page web, pdf...)
_Entretien : l'étudiant, lors d'une entrevue de 10 minutes en mettant en scène ses travaux selon ses propres modalités, présente son book (objet imprimé, projection d'un PDF ou d'un site, installation / exposition des travaux)

Évaluations.

- produire des supports clairs, expressifs et techniquement qualitatifs
- s'exprimer avec conviction et interroger sa posture
- présenter sa démarche créative de manière incarnée (par l'oral et le visuel)

S4. UE 15. EC 15.3. COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Présenter, communiquer et valoriser son projet

Objectifs. S4

Le quatrième semestre est dédié à la collaboration. L'émancipation dans la démarche de projet doit permettre aux étudiants des 2 parcours, par l'exploration et les tentatives, de proposer des supports de médiation expérimentaux (au delà des supports conventionnels).

Contenus. S4

Les étudiants en groupe mixte (parcours Animation et Graphisme mélangés) mettent en commun, participent, partagent et transmettent en s'emparant de dispositifs issus de domaines variés (pub, art, cinéma, etc). Ils cherchent progressivement, par la collaboration, à proposer des outils de communication et de médiation à la fois plus singuliers et plus adaptés à leurs projets.
_Dossier de presse
_Exposition

Modalités.

Ce cours est en règle générale corrélé à l'enseignement constitutif 15.2 Pratique et Mise en œuvre du Projet.
_Mise à plat : présentation visuelle et orale très courte suivie d'échanges collectifs et de débats, permettant de faire évoluer les idées et la créativité
_Dossier de com. : la démarche de projet est présentée selon un support imposé dont l'étudiant doit s'emparer en faisant de la contrainte une priorité créative (carnets, planches, page web, pdf...)
_Entretien : l'étudiant, lors d'une entrevue de 10 minutes en mettant en scène ses travaux selon ses propres modalités, présente son book (objet imprimé, projection d'un PDF ou d'un site, installation / exposition des travaux)

Évaluations.

- capacité à présenter une démarche collaborative tout en valorisant les singularités des langages individuels la composant
- tester / développer des supports et des dispositifs expérimentaux

S3. UE 11. EC 11.4. DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

Analyser, questionner / interroger la pratique (démarche réflexive).

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

1H/SEMAINE

Objectifs. S3

Acquérir une terminologie propre à la pratique et la pensée du graphisme.

Contenus. S3

Comment / à partir de quoi se construit une posture créative ? Les séances ont pour but d'étudier des démarches, pratiques, expériences qui façonnent une actualité du design graphique afin d'identifier des intentions, faire émerger des notions, comprendre les interactions qui se jouent entre les différents aspects d'une création graphique (formes & productions, fonctions / usages / concepts)

Modalités.

Analyses à partir de ressources iconographiques, lectures (interviews, manifestes, essais...), discussions.

Évaluations.

Capacité à contextualiser, à saisir les tensions entre formes et discours par l'analyse de créations graphiques de référence.
> productions écrites

S4. UE 15. EC 15.4. DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

Problématiser et investiguer par la pratique (poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique)

Objectifs. S4

Délimiter un territoire d'actions et de réflexions, Va-et-vient entre faire et penser.

Contenus. S4

Que cherche-t-on ? Comment cherche-t-on ? / Comment cherche-t-on ? Que cherche-t-on ?
Les séances sont pensées comme des temps où l'on examine, évalue, confronte, connecte. Où se construit une pensée de l'image et se met en place un processus d'écriture_ écrire sur et à partir de sa pratique.

Modalités.

Rendez-vous réguliers permettant un accompagnement individualisé (supports-références / pistes de recherche adaptés au questionnement de chacun).

Évaluations.

Capacité à faire émerger une problématique personnelle, à en mesurer les enjeux conceptuels et leurs résonances dans les temps de pratique.
> productions écrites (état des lieux régulier du projet en train de se faire)

PROFESSIONNALISATION

S3. UE 12. EC 12. PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE.

Positionnement et enrichissement des compétences.

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE.

1H/QUINZAINE

Objectifs. S3

Approfondissement et analyse du fonctionnement et des enjeux des métiers du design graphique.

Comprendre les spécificités propres aux domaines d'application possibles.

Identifier les différents types de structures et modèles économiques.

Guider l'étudiant dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours, le préparer et le suivre dans ses recherches de stages.

Contenus. S3

En lien avec l'E.C. Culture des arts et du design :

La création typographique contemporaine.

Recherche de stage et analyse de sa pratique en lien avec le monde professionnel en cours.

Modalités.

Intervenants extérieurs, conférence, films, workshops...

Suivi individualisé pour la recherche de stage.

Évaluations.

Exposés, carnets...

Compte-rendu d'interventions, de visites, etc.

Évaluation C.V., lettre de motivation.

EC 16.2. STAGE. 12 À 16 SEMAINES.

STAGE.

Suivi et évaluation.

Une carnet de bord numérique avec une prise de note quotidienne sera mis en place par l'étudiant permettant le suivi régulier à distance par son enseignant référent.

S4. UE 16. EC 16.1. PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE.

Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats.

Objectifs. S4

Enrichir sa connaissance du secteur d'activité pour créer une culture personnelle du domaine.

Amorcer son profil professionnel, sa culture de designer et sa démarche personnelle en cohérence avec sa recherche de stage.

Contenus. S4

En lien avec l'E.C. Culture des arts et du design

Interventions de professionnels ou de professeurs en relation avec le monde professionnel.

Le cours alterne des temps théoriques et des phases d'enquêtes pour affiner sa recherche de stage et analyser le secteur d'activité ciblé.

Modalités.

Intervenants extérieurs, conférence, films, workshops...

Suivi individualisé avant et pendant le stage.

Évaluations.

Exposés, carnets...

Évaluation portfolio, C.V., lettre de motivation.

Rapport de stage.

Un rapport de stage de 20 pages servira de support à la soutenance orale (15 minutes) de cette expérience professionnelle.

SEMESTRE 5+6

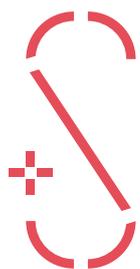
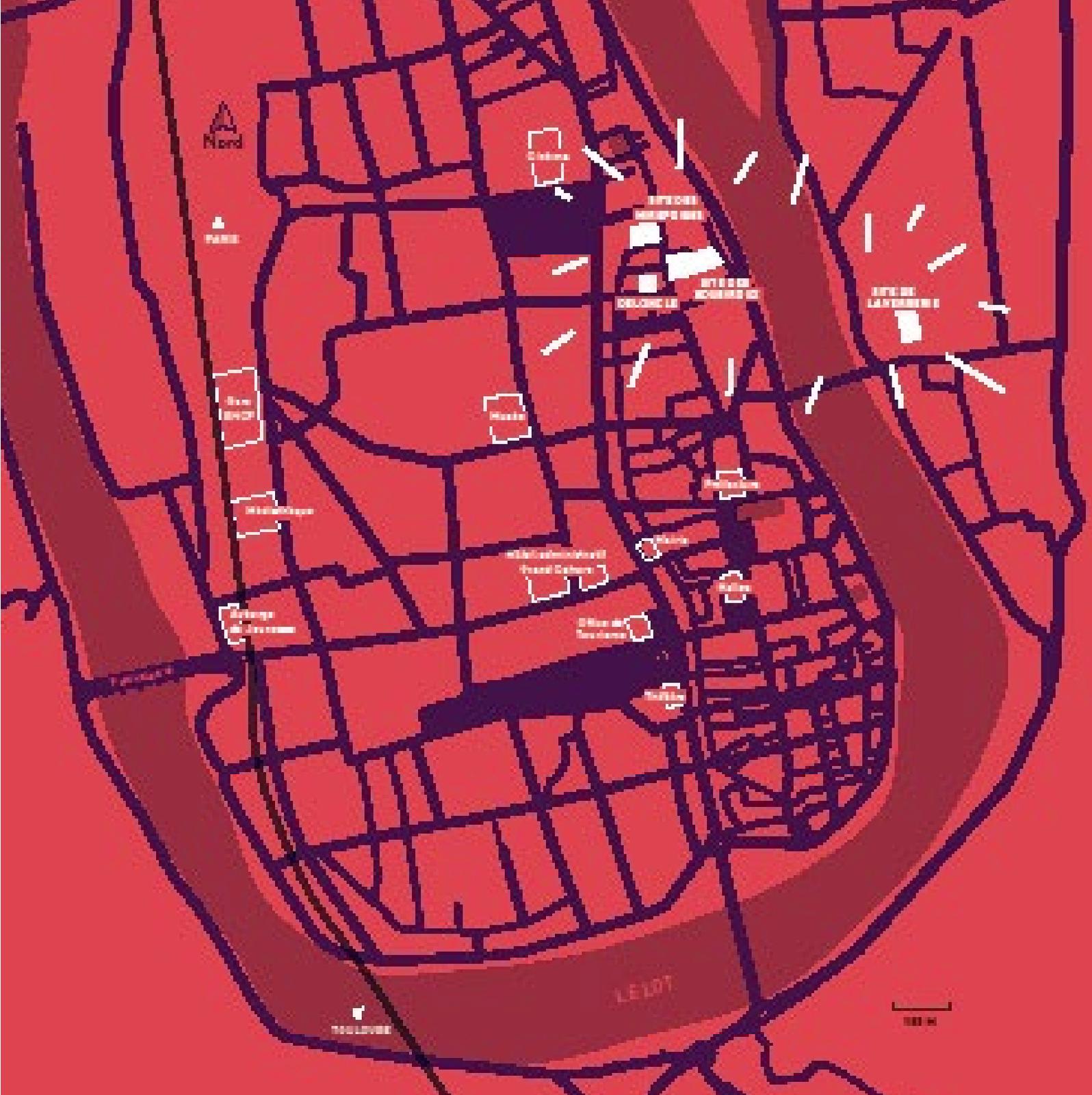
CONTENUS D'ACCOMPAGNEMENT CROISÉS DANS LA DÉFINITION DU TERRITOIRE DE RECHERCHE : SUIVI MÉMOIRE & PROJET

EC 17.1 HUMANITÉS	<p>Objectifs S5+S6</p> <p>ÉTATS DE CONSCIENCES</p> <p>À partir d'une entrée thématique ouverte aux différents champs du design, des arts graphiques et de l'image > identification d'un territoire d'étude en design graphique pour inscrire la recherche dans le projet dès le début.</p> <p>Une sortie scolaire en début d'année aux Rencontres de la Photographie d'Arles a pour objectif d'initier le projet diplôme.</p> <p>Contenus S5.</p> <p>Laboratoire d'écritures graphiques : Une démarche globale de recherche-création. Approche réflexive et recherche créative en simultanée une "expérience de recherche action" cf. C. Moujan</p> <p>Groupes de recherche : Sites et cahiers d'ateliers collectifs. Approche collaborative qui permet le partage des ressources, la mise en tension des hypothèses, la mobilité des questionnements individuels.</p> <p>référence associée : Azimuts, revue de recherche en design.</p> <p>Carnet de recherche : Lieu d'esquisse et d'archive, lieu du projet en creux et puissance</p> <p>Workshop Éditer la recherche : intervenante Julie Bassinot, designer graphique.</p> <p>Contenus S6</p> <p>Projet de Diplôme : accompagnement et suivi par l'exposition de la démarche de recherche</p> <p>"labo" : * extraire, transférer, matérialiser depuis le mémoire / présenter et connecter ses idées</p> <p>"corpus" : étayer et articuler ses références / illustrer, connecter et projeter par un dispositif</p> <p>"contexte" : (se) positionner et problématiser / communiquer</p> <p>"développement" : tester, confronter, valider / présenter et communiquer</p> <p>"prototype" : première ébauche fonctionnelle d'un objet</p> <p>Modalités.</p> <p>Le suivi se fait de manière individualisée autour d'une méthodologie soumise à appropriation ; des tables rondes, mises à plat, état des lieux et accrochages permettent de croiser les approches et les points de vue (enseignants et étudiants).</p> <p>Évaluations.</p> <p>S5. Les productions liées aux contenus de cours et les différents états des lieux permettent le contrôle continu de l'étudiant à travers sa démarche de recherche et l'écriture de son mémoire .</p> <p>S6. Les accrochages réguliers dans le développement et la conduite du projet de diplôme permettent le contrôle continu de l'étudiant.</p>
EC 17.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES	
EC 18.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE	
EC 18.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX	
EC 18.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES	
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 PROJET	

SEMESTRE 5+6

CONTENUS D'ACCOMPAGNEMENT DANS LE PROJET PERSONNEL " POST-DIP "

EC 18.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE	<p>Objectifs S5+S6.</p> <p>Ce cours a pour but d'engager les étudiants dans l'élaboration de leur projet post-diplôme. Que ce soit dans l'accompagnement vers la poursuite d'études ou vers la professionnalisation, les enjeux tourneront autour des éléments de candidature dans les écoles, les facultés, pour les concours et dans la recherche d'emploi. Pour se faire, il s'agira de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et comprendre les démarches artistiques d'hier et d'aujourd'hui afin de situer sa démarche créative dans le contexte de création actuel et à venir ; - identifier les compétences acquises et explorer celles qu'il reste à acquérir ou à approfondir pour compléter le profil ; - entrer en relation avec des partenaires (étudiants, designers, prestataires, éventuels commanditaires) / chercher à établir un réseau. <p>Contenus et modalités S5+S6.</p> <p>Cahier d'images</p> <p>Établir une iconographie mettant en relation les références et la pratique créatives pour parvenir à baliser le profil et à identifier ce qui le caractérise le plus justement. Les références étudiées sont choisies librement par les étudiants en fonction de leurs inclinations et de leurs cadres de recherche respectifs. En simultanéité de l'exercice iconographique, les étudiants sont guidés et accompagnés dans l'élaboration de leurs candidatures et de leurs portfolios respectifs.</p> <p>Rencontres - Réseau</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio Pépite - Toulouse <p>> échanges avec Vivien Gorse du studio de design graphique Pépite</p> <p>Découverte, compréhension d'une pratique professionnelle / Projection dans la suite du parcours de formation et dans la professionnalisation / Échanges et mise en réseau</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Journée des Ex <p>Elle s'insère dans l'Enseignement Constitutif Professionnalisation & Parcours d'Études de chaque niveau de la formation. Elle vise à évaluer les étudiants actuels tout en maintenant un lien au sein de la formation par le biais d'échanges avec les diplômés. Les objectifs incluent le développement d'un réseau d'étudiants et de professionnels ainsi que la sensibilisation des étudiants aux perspectives post-diplôme. De plus, elle a pour but d'éclairer et de guider les étudiants sur la question des stages, ainsi que de faciliter le partage d'expériences au sujet de l'année de diplôme.</p> <p>Évaluations.</p> <p>Évaluation en contrôle continu sur rendus physiques et numériques ainsi que des accrochages réguliers.</p>
EC 18.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX	
EC 18.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES	



E N S E M B L E
 S C O L A I R E
S A I N T -
È T I E N N E
 C A H O R S

49, rue des Soubirous CS80192 46003 CAHORS Cedex +
 Tél. 05 · 65 · 23 · 32 · 02 + contact@st-etienne46.com + www.st-etienne46.com