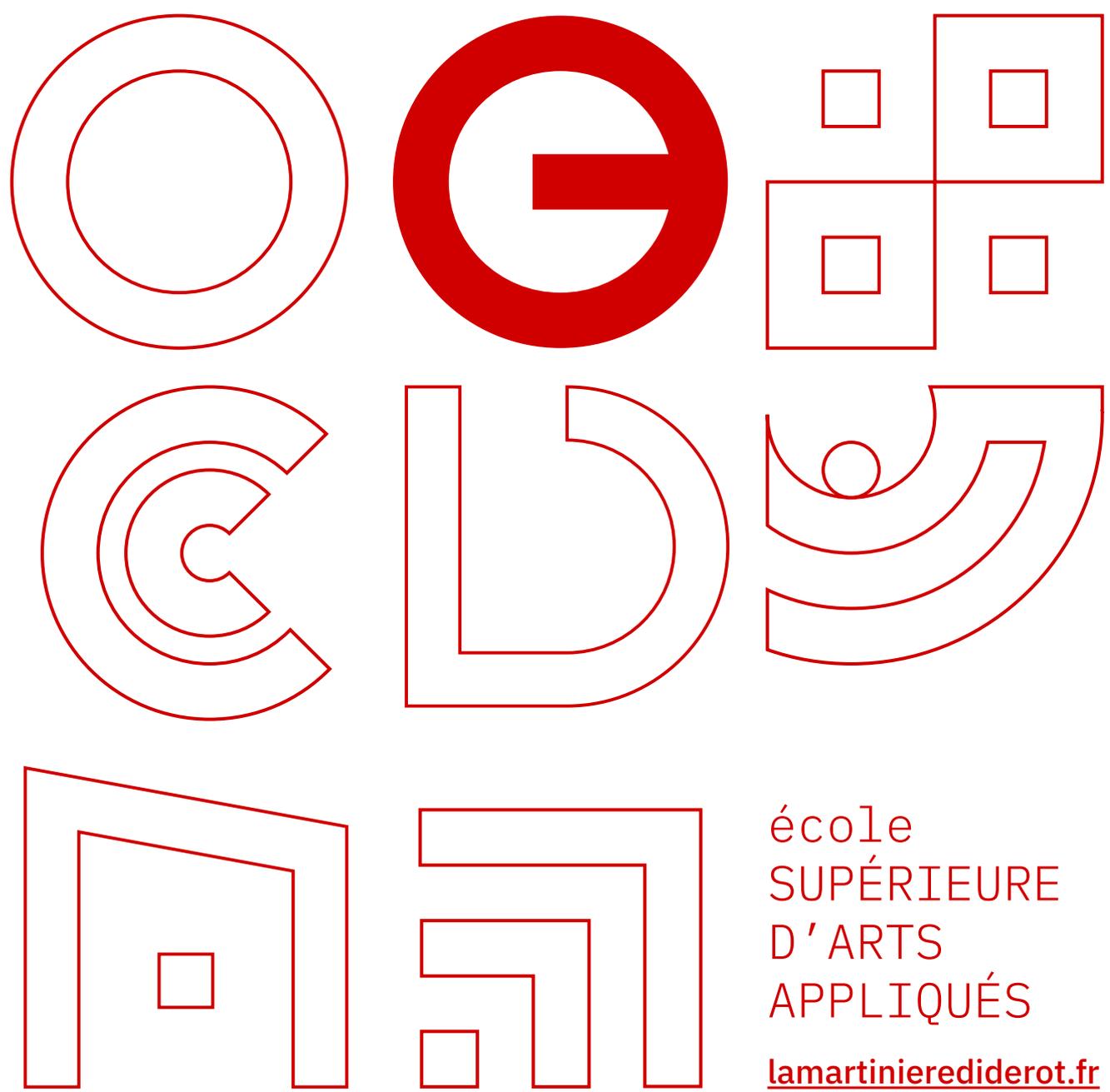


DN MADE NUMÉRIQUE

ESAA
LMD

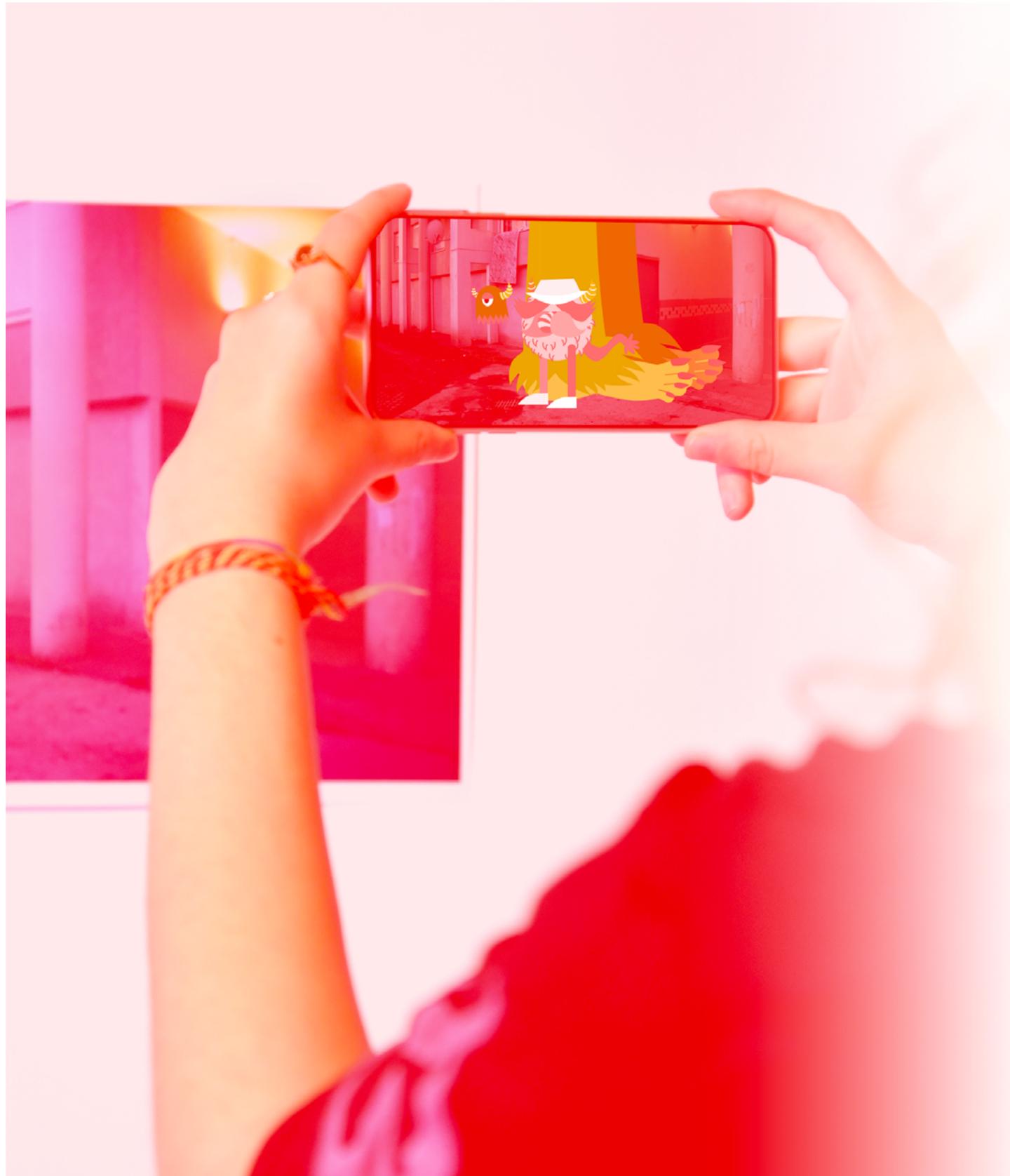
Catalogue de cours



école
SUPÉRIEURE
D'ARTS
APPLIQUÉS

lamartinierediderot.fr





débouchés professionnels

- Atelier de design digital
- Agence de stratégie internet et de communication digitale
- Société d'édition et de régie publicitaire
- Start-up / Freelance
- Société de production audiovisuelle
- Service de communication interne (entreprise, institution et organisme culturel)
- UX designer, applications et objets connectés pour la communication

exemple(s) de métier(s)

- Animateur/trice 2D et 3D
- Concepteur/trice de contenu multimédia
- Designer graphique numérique
- Directeur/trice de création numérique
- Webdesigner
- Chef de projet numérique éditorial

équipements

- > 2 salles de projets équipée pour l'une de postes informatiques
- > 1 atelier de captation et de mixage pour le son
- > 1 studio de prise de vue
- > des appareils photos numériques dédiés à la photographie et à la vidéo
- > des tablettes graphiques et tactiles
- > divers matériels pour la captation et la diffusion vidéo

La mention Numérique est une branche du design graphique adaptée aux canaux de communication contemporains. De la conception à la production de dispositifs interactifs, la formation s'intéresse aux nouveaux médiums et à l'expérience de l'utilisateur. Elle explore les techniques plastiques et graphiques traditionnelles en les faisant dialoguer avec les outils numériques. Les étudiants apprennent de la sorte à développer des univers et des langages singuliers.

Les enseignements s'attachent aux qualités narratives et ergonomiques du projet en design numérique. Ils portent notamment sur l'acquisition de compétences en images fixes et animées (photographie, illustration, motion design, vidéo, compositing), et initient au design sonore. Le design d'interfaces est abordé tant en termes de fonctionnalité que de storytelling, d'architecture de l'information ou de graphisme. La formation permet l'acquisition de compétences méthodologiques, techniques et théoriques. Elle porte également son exigence sur la culture, l'esprit d'analyse, la créativité et le sens critique.

La mention propose enfin, par des pratiques d'ateliers, d'investir des champs plus expérimentaux (stop-motion, mapping, scénographies interactives, modélisation 3D) et participe à des projets inter-mentions.



HUMANITÉS—LETTRES
EC1.1 & EC5.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
Construire & exploiter une culture générale & artistique
Analyser des documents textuels & iconiques
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique
Maîtriser les différents registres d'expressions écrite & orale

CONTENUS S1
Étude d'un thème : du texte biblique à la chanson populaire, en passant par la peinture & la poésie.
Théories de la narratologie : éléments théoriques (Benveniste, Greimas & Genette) appliqués à un scénario de film [en anglais].
La narration photographique : réel et réalité.

CONTENUS S2
La scénarisation : choix d'un cadre et du format d'une image.
Théories de la narratologie : applications des éléments théoriques (Benveniste, Greimas & Genette) + sémiologie de l'image.
La narration cinématographique : les différentes couches narratives en parallèle avec la narration photographique.

ACTIVITÉS
Appropriation & développement d'une culture générale dans le domaine des arts.
Choix de références pertinentes, analyse des contenus, hiérarchisation des informations.
Formuler, reformuler dans les règles de l'écrit et de l'oral.
Fréquentation des lieux culturels.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Paragraphe argumentatif / Dossiers de recherche sur thème / Exercices de scénarisation

HUMANITÉS—PHILOSOPHIE
EC1.1 & EC5.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
Accéder à une culture philosophique
Mobiliser des références théoriques : écrits des philosophes, des artistes, des designers
Acquérir une méthodologie réflexive : savoir problématiser, conceptualiser, argumenter
Interroger la réalité contemporaine et les enjeux actuels du design

CONTENUS S1 / S2
Analyses : le design, ses rapports avec l'art et la technique (sous les trois angles : production / produit / réception). Le problème de la spécificité du design et les questions qu'il pose en retour aux champs artistiques et techniques.
Références : les textes de la philosophie de l'art, de l'esthétique et de la technique. Les écrits des designers et des artistes. Les travaux en sciences humaines qui intéressent le design (sociologie, psychologie, sémiotique...).
Problématiques : une approche des problèmes contemporains auxquels le design est confronté : éthique, écologie, économie, consommation, rapports sociaux... Les formes récentes du design (design centré sur l'utilisateur, slow design, éco-conception, etc.).

ACTIVITÉS
Prise de notes et participation orale.
S'approprier un territoire de design et identifier un problème.
Élaborer un raisonnement permettant de traiter le problème.
Rédiger un devoir personnel et récapitulatif.
Lire un ouvrage relatif à la théorie du design ou à la philosophie de l'art et de la technique.
Rédiger une fiche de lecture précise et détaillée (conforme aux normes universitaires).

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Rédaction du devoir personnel et rédaction de la fiche bibliographique détaillée

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES
EC1.2 & EC5.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs
Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale
Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective

CONTENUS S1
Approche chronologique et généraliste : repères fondamentaux, transversalité des œuvres, des écrits, des domaines et des documents techniques. Un premier semestre où l'entrée chronologique sera principalement tournée sur les arts visuels tout en n'excluant pas la mise en perspective de thématiques, de problématiques incontournables dans l'histoire du design ni des extensions aux domaines relevant des arts génériques (peinture, sculpture, mouvements artistiques...) et des productions connexes (architecture, objet, mode...).

CONTENUS S2
Approche chronologique et généraliste : repères fondamentaux, transversalité des œuvres, des écrits, des domaines et des documents techniques. Un deuxième semestre qui engage davantage les étudiants sur une posture de veille et à travailler à partir de corpus. L'approche chronologique sera toujours présente mais une transversalité des thématiques, des problématiques dans l'histoire du design sera davantage approfondie.

ACTIVITÉS
Prise de notes / Participation active à l'oral / Devoirs de connaissances et de réflexion / Exposés / Activités en groupe

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Devoirs et présentation orale

Enseignements transversaux

Méthodologies, Techniques et Langues



OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC2.1 & EC6.1
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

Capacité à maîtriser les outils plastiques pour traduire des intentions dans des écritures singulières
Démontrer une pratique plastique personnelle et maîtrisée
Capacité à acquérir et réinvestir des compétences techniques
Capacité à gérer des compositions visuelles
Énoncer des idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement
Les multiples aspects d'un projet

CONTENUS S1 / S2

Découvrir les outils plastiques, graphiques, chromatiques, ou médias (photo, vidéo) en donnant un sens à sa production.
Approche du cadrage et de la perspective visuelle.
Diversifier ses moyens d'expression dans une démarche singulière.
Travailler sur la narration (story-board, flip-book, pop-up, gif...)
Pouvoir exprimer ses intentions à l'oral (argumenter, aiguïser son sens critique).
Nourrir sa pratique par une curiosité culturelle dans le domaine artistique et numérique).

ACTIVITÉS

Expérimenter, s'approprier les divers médiums fondamentaux (plastiques, graphiques, ou médias).
Produire, réinvestir ces savoirs dans les enseignements pratiques et professionnels.
Développer une réflexion, une problématique, une liberté à s'approprier des demandes et à les communiquer.
S'enrichir culturellement (visites, expos, sites...).

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers (visuels, maquettes...) / Illustrations / Enquêtes / Articles / Présentation orale / Propositions volumiques (pop-up...)

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX SCIENCES
EC2.2 & EC6.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Maîtrise du vocabulaire spécifique
Connaissance des bonnes pratiques liées au traitement de l'image numérique lors de ses différentes étapes de réalisation (capture, post-production, diffusion)
Connaissance des moyens, limites et possibilités de l'impression ainsi que l'affichage à l'écran
Initiation au pré-presse

CONTENUS S1

Initiation au système d'exploitation Mac OS, découverte des fonctions avancées du moteur de recherche Google.
Initiation à la technologie de l'image numérique et de l'image photographique.
Approche technico-pratique, qui met en relation les notions vues avec leur application au sein des logiciels de capture et de retouches d'images.

CONTENUS S2

Papier et estampe, généralités.
Les matrices : en relief, en creux, à plat.
Les supports : espace page et espace écran, étude critique de mises en page.
Actualités et aspects pratiques, la préparation du document : point offset et fichiers d'impression.
Le façonnage.

ACTIVITÉS

Écoute active, prise de notes.
Exercices d'applications sur Internet ou via des logiciels.
Recherches documentaires, études de cas, description de protocoles techniques, en lien avec les ateliers et les machines disponibles dans les mentions (sérigraphie, gravure, risographie).

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Évaluations de connaissances

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC2.3 & EC6.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Encourager une approche critique et raisonnée du numérique et de ses outils, aussi bien en terme d'usage que d'ergonomie
Comprendre les différents stades d'un projet et des méthodes utilisées lors d'une conception en équipe
Être capable de restituer sa réflexion sous une forme claire, structurée et argumentée

CONTENUS S1

Organisation du semestre autour des thèmes : documentation, communication, organisation.
Documentation : prise en main d'un navigateur web et de ses fonctions avancées, puis mise au point de méthodes pour organiser, hiérarchiser et pérenniser le contenu des recherches.
Communication : découverte des fonctions avancées d'un client de messagerie, étude comparative avec d'autres logiciels.
Organisation : fonctionnement d'un agenda électronique, étude comparative avec l'agenda « papier ».

CONTENUS S2

Initiation aux méthodologies de conception basées sur l'utilisateur issues du *Design Thinking*, et plus particulièrement la méthode des personas.
Différents stades d'avancement d'un projet numérique, notions de zoning, de wireframe et de prototype fonctionnel.
Découverte de la technologie dite de réalité augmentée via une application dédiée, et réflexion sur ses potentialités et les usages qui lui sont associés.

ACTIVITÉS

Travail individuel ou de deux à cinq personnes selon les exercices.
Des phases régulières d'appropriation des logiciels étudiés puis la restitution des expériences sous forme de synthèses écrites et/ou orales.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers d'analyse / Exercices pratiques / Présentation orale

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES
EC2.5 & EC6.5
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Caractériser une entreprise ou une organisation et en comprendre le contexte professionnel donné
Situer l'entreprise ou l'organisation dans son environnement économique et juridique et apprécier les interactions avec cet environnement

CONTENUS S1

L'entreprise dans son environnement : caractérisation de l'entreprise (taille, typologie, structure, partenaires) - l'environnement économique français, européen, mondial - le tissu économique du secteur du design et des métiers d'art, l'organisation de la profession - l'environnement juridique français et européen, l'organisation judiciaire - les interactions de l'entreprise avec son environnement.

CONTENUS S2

L'entreprise et son marché : la démarche marketing - l'étude de marché - les actions mercatiques : construire et valoriser l'offre, communiquer et distribuer l'offre - la stratégie commerciale.
La politique de protection, l'innovation de l'entreprise : l'innovation - les droits d'auteur, la protection de la marque, des brevets, des dessins et modèles - les recours en cas d'atteinte aux droits, la veille juridique et commerciale.

ACTIVITÉS

Acquisition d'une culture économique et juridique.
Analyse d'informations économiques et juridiques tirées de sources de référence (INSEE, légifrance, ...).
Étude de cas d'entreprises.
Réalisation d'un questionnaire d'enquête/étude de marché.
Analyse de décisions de justice relatives à la propriété intellectuelle.
Production de notes de synthèse.
Expression orale, écrite et numérique.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Articles / Enquêtes / Dossiers / Présentation orale

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC2.1 & EC6.1
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

objectifs

Acquérir des aptitudes graphiques, plastiques, formelles et colorées, figuratives et/ou abstraites, par l'observation, la recherche de référents divergents et l'analyse de contextes variés
Mesurer les rapports texte/images en associant connaissances, savoir-faire et créativité pour traiter globalement une information
Engager un processus personnel de création d'images et de textes par l'expérimentation, l'analyse théorique et le développement du sens critique

CONTENUS S1

De l'image fixe à l'image animée
Apprentissages théoriques et exploratoires sur : la maîtrise du geste et des outils graphiques, la couleur et les rapports colorés, la composition, le cadrage et le rythme dans le cadre, les techniques d'animation des images fixes (rotoscopie, stop-motion, réalité augmentée).

CONTENUS S2

Textes et images pour écran
Des expérimentations graphiques et typographiques comme terrains de jeux permettant de questionner le respect ou la transgression des règles typographiques, de modifier la lecture et le point de vue du lecteur, de s'adapter à l'échelle des supports de diffusion...

ACTIVITÉS

Raconter et découper des histoires, écrire un storyboard, traduire le mouvement, tester les fréquences d'images...
Observer, comprendre et manipuler les registres typographiques pour interroger les limites du lisible et du visible.
Réaliser des sketchbooks sur différents thèmes.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers de recherche plastiques / Présentation orale / Montage et diffusion des travaux

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
EC2.2 & EC6.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Acquérir une bonne maîtrise du vocabulaire et des notions liées à l'image et à la couleur
Connaître les spécificités d'une grandeur numérique (d'une grandeur numérisée), cas d'une image et du son
Connaître les aspects techniques de la reproduction d'une image
Comprendre les spécificités d'un éclairage

CONTENUS S1

Analogique / numérique : cas de l'image et du son.
Image bitmap / vectorielle.
La couleur : couleur matière, couleur lumière, synthèse.

CONTENUS S2

L'image imprimée.
Vision des couleurs, constance des couleurs, anomalies (daltonisme).
Sources de lumière, température de couleur, balance des blancs.

ACTIVITÉS

Travail sur documents, mise en contexte des notions vues en cours.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Travaux de type DM et en temps limité

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC2.3 & EC6.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Découvrir un écosystème mélangeant le numérique et l'analogique dans le but de créer / modifier / interagir / détourner des objets réels ou virtuels les plus divers

CONTENUS S1 / S2

Programmation sous *Processing* + environnement de développement *Arduino* :
- images bitmap, formes simples, niveaux de gris, couleurs et transparence, translations
- instructions for et if, programmation objet
- interactions clavier, souris et univers via un microcontrôleur (sorties numériques, conversion AN)
- communication série
- circuits électroniques (mise en œuvre d'une LED)

ACTIVITÉS

Mise en œuvre de programmes simples, code donné, à modifier éventuellement.
Proposer un programme complet ou un morceau de programme, à partir d'une problématique.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Analyse / écriture d'un programme ou d'un bout de code spécifique

LANGUES VIVANTES
EC2.4 & EC6.4
54H ANNÉE / 1,5H HEBDOMADAIRE

objectifs

Niveau B2 du CECRL

CONTENUS S1

Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement de la compréhension et de l'expression orale et écrite.
Révision des bases linguistiques (grammaticales, lexicales, syntaxiques).
Formation à l'analyse de l'image fixe et mobile.

CONTENUS S2

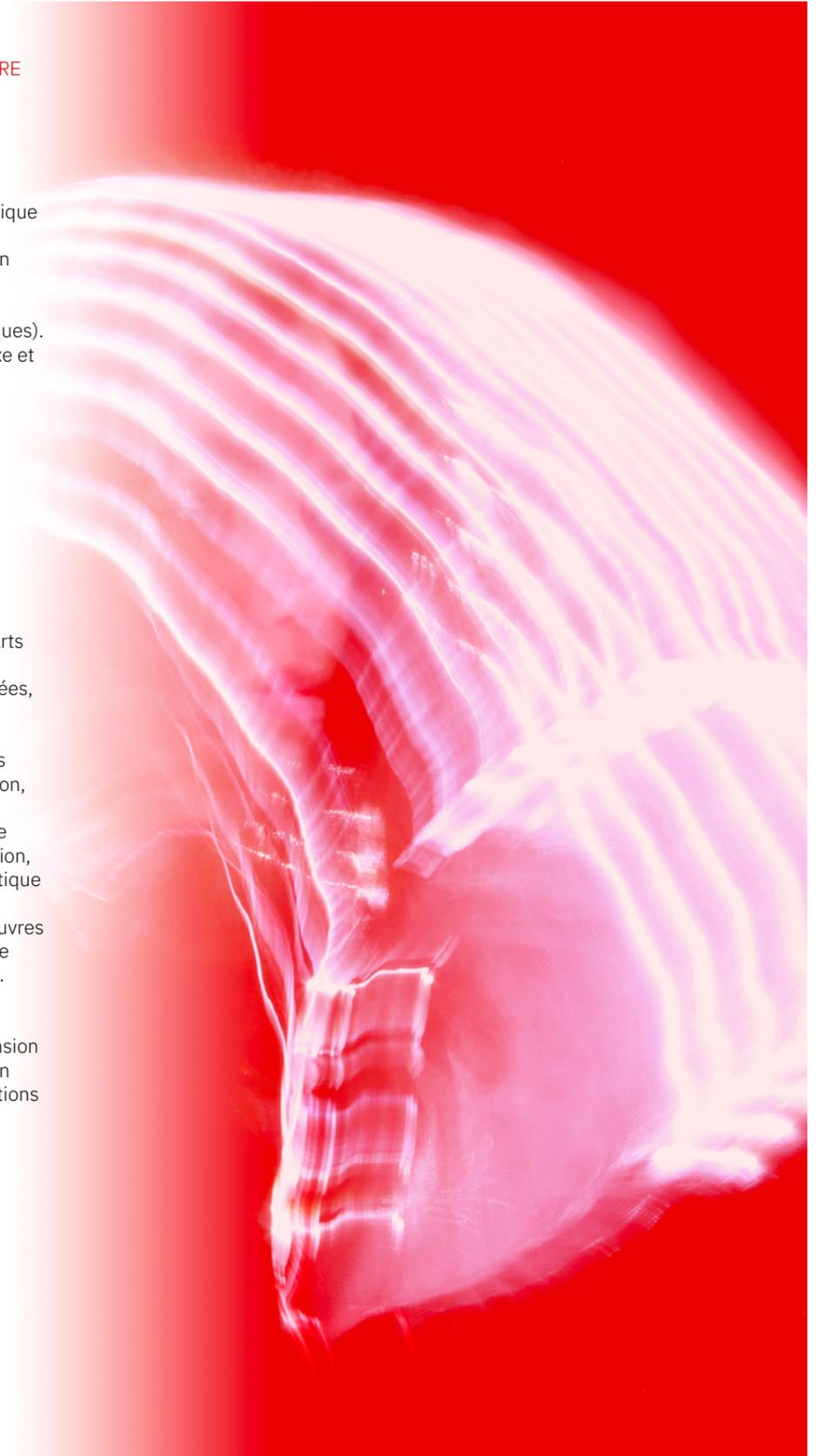
Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.

ACTIVITÉS

S1 : Travail individuel en groupes.
Acquisition d'une méthodologie de travail (exposés, prise de parole en public, compréhension orale).
Collaboration avec les matières d'arts appliqués pour la réalisation de documents divers (planches annotées, diaporamas, textes fictionnels, commentaires...)
S2 : Présentations orales de projets individuels et collectifs en interaction, dans le domaine de compétence.
Pratique de la compréhension orale en rapport avec le secteur de création, développement d'une culture artistique et d'un regard critique.
Étude de textes fondateurs ou d'œuvres emblématiques dans le domaine de l'art, des métiers d'art et du design.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Compréhension orale / Compréhension écrite / Expression écrite et orale en continu et en interactivité / Productions écrites / Présentation orale



Enseignements pratiques et professionnels

Ateliers de création

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC3.1 & EC7.1
180H ANNÉE / 5H HEBDOMADAIRE

objectifs

Scénariser, concevoir et réaliser des projets de Motion Design ainsi que des interfaces graphiques
Acquérir des méthodes de gestion de projets : rechercher, analyser, proposer, réaliser, rendre compte et partager
Optimiser son flux de travail et gérer les interactions entre les logiciels de création numérique
Décliner sur les différents formats numériques : mobile, tablette et site web (responsive)
Mobiliser les fondamentaux du design graphique numérique

CONTENUS S1 / S2

Apprentissage des fonctions de base des principaux logiciels utilisés en Motion Design et en conception d'interfaces graphiques (vectoriel et bitmap).
Ateliers de scénarisation visant à acquérir des connaissances techniques et théoriques sur le processus créatif en Motion Design.
Atelier de scénarisation visant à préparer et à concevoir l'architecture du projet multimédia (ergonomie, interactivité et scénarisation de l'information).
Étude des contextes : approche axée sur l'analyse et la recherche de projet numérique, de démarche de designer, de techniques de valorisation créative impliquant le Motion Design et les interfaces graphiques (Interfaces/Utilisateurs/Ergonomie).

ACTIVITÉS

Des exercices d'application puis des sujets laissant place à l'autonomie et à la démarche créative.
Des études de cas pour savoir repérer, interpréter, décrypter un contexte, des procédés techniques et sémantiques.
La restitution orale individuelle ou en groupe sur les analyses et les intentions de projet.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Exercices pratiques / Dossiers d'analyse / Micros projet / Présentation orale

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET—EC 3.2 & EC 7.2
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET—EC3.3 & EC7.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Exposer sa réflexion : dessiner ses idées, nommer ses intentions, qualifier ses concepts créatifs
Mettre en image et en scène sa démarche
Être créatif : déployer des process de divergence, exploiter des références, interroger les opposés, exploiter le hasard, créer les rapprochements
Mettre les idées en concurrence, détecter leur potentiel, faire des choix, radicaliser le parti-pris

CONTENUS S1 / S2

Conduite du projet : structuration de la recherche avec des méthodes créatives variées, stimulation de la dérive créative, clés pour favoriser le saut créatif, éléments de culture visuelle, lien avec l'histoire des arts et de la communication.
Analyse du cahier des charges.
Connaissance du contexte de travail.
Évaluation de la cible.
Maîtrise du domaine et de son actualité.
Communication : méthode d'élaboration de la réflexion et de son partage, travail de l'argumentation visuelle et orale, structuration du travail en groupe.

ACTIVITÉS

Travail sur la narration : question du temps : de l'image fixe à l'image animée (le rythme, la narration), question du support : du dessin à la séquence filmée (l'outil, la mise en œuvre), question du mode d'apparition : du flipbook, à la séquence du youtubeur, au gif (le média, le message, l'auteur).
Travail sur la didactique visuelle : question de la représentation : cohérence d'une famille de signes (réduire la polysémie, trouver l'écriture graphique des invariants), question de la mise en page : composition dans l'espace (le vide et les pleins), question de la couleur : l'harmonie chromatique (les tons, gammes et contrastes).

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Productions graphiques / Moodboard / Brainstorming / Collecte et enquête / Restitution orale et débat collectif



Professionalisation

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES
EC4 & EC8
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Se situer dans son parcours de formation et repérer les champs professionnels du Graphisme et du Numérique afin d'enrichir ses représentations du secteur
Accompagner dans la recherche de stage et définir son profil (CV, portfolio)

CONTENUS S1 / S2

Se situer : prise de contact avec les étudiants ; motivations, attentes, représentations.
Présentation du DN MADE et des parcours des mentions Graphisme & Numérique.
Présentation de métiers emblématiques des deux mentions : designer graphique, UX designer, métiers du livre, dessinateur de caractères...
Territoires des métiers du secteur : structures de médiation du graphisme et du numérique ; associations, institutions, manifestations culturelles, etc.
Rencontre de professionnels issus des métiers du secteur ou de domaines connexes.

ACTIVITÉS

Recherche et synthétisation de données et présentation orale pour une série de structures de médiation du graphisme et du numérique.
Prise de notes écrites et graphiques synthétisant les données transmises en cours, lors de rencontres de professionnels et de visites de sites.
Visite d'institutions, ateliers, entreprises librairies, musées...
Production d'un CV et d'un micro portfolio.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Enquêtes / Carnet de bord (sketchnote)



STAGES EN 1RE ANNÉE

objectifs

Un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier

ACTIVITÉS

1 semaine de stage d'observation au début du S2 dans une structure professionnelle liée aux métiers du numérique.
1 semaine de stage au cours du S2 pour consolider son parcours soit en réintégrant une structure professionnelle soit par enquête et prise de contact avec des professionnels.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Restitution écrite et orale des expériences



Visiter

HUMANITÉS—LETTRES
EC9.1 & EC13.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
Maîtrise et approfondissement des savoirs
Mobiliser une culture générale artistique et des concepts issus de disciplines connexes
Rédiger un compte-rendu complet et synthétique
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique
Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales

CONTENUS S3 / S4
Thème : VARIATION[S]
Corpus n° 1 : Nu féminin / Nu masculin (codes picturaux et artistiques « classiques » ; variations contemporaines dans la communication publicitaire : photo)
Corpus n° 2 : La variation cinématographique (Chris Marker, David Bowie & Terry Gilliam).

ACTIVITÉS
Assimilation des éléments du cours.
Travail de synthèse personnelle.
Recherches et ouverture(s).
Mise en application des acquis dans une production personnelle.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Synthèse argumentée / Dossier de recherches / Production argumentée d'un générique de série T.V. ou cinéma

HUMANITÉS—PHILOSOPHIE
EC9.1 & EC13.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
Mobiliser une culture générale disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leur perspectives d'évolution selon une réflexion prospective
Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique

CONTENUS S3 / S4
Évolutions, révolutions, révélations : nature et usage de l'image numérique. Cours magistral.
Anthropologie philosophique de l'environnement numérique.
Travaux dirigés autour d'exemples tirés des objets et pratiques numériques contemporains.

ACTIVITÉS
Assimilation des contenus de cours.
Travail de recherche et de documentation.
Production de documents écrits.
Présentations orales.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers / Articles / Présentation orale

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES
EC9.2 & EC13.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs
Acquérir une culture liée au domaine
Se repérer et exploiter des dynamiques créatives du XIXe-XXe et XXIe s
Savoir exploiter une référence
Développer une capacité de raisonnement et une pensée critique
Savoir échafauder un exposé argumentatif des idées et de leur cheminement
Connaître les principes de la communication visuelle, écrite et verbale

CONTENUS S3 / S4
Le cours vise à acquérir 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. À des sollicitations d'ordre esthétique et conceptuelle, l'étudiant est amené à une acculturation progressive nécessitée par la génération d'une réflexion curieuse, réflexive et érudite.

ACTIVITÉS
Lectures et veille de l'actualité en production numérique.
Production de dossiers et d'exposés.
Recherche de documentation et de références pour étayer l'argumentation.
Contribution aux tableaux collaboratifs.
Expression orale et écrite.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Enquêtes / Dossiers / Mémoire / QCM / Présentation orale



OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC10.1 & EC14.1
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

objectifs

L'objectif est de découvrir et de pratiquer les outils d'expression fondamentaux, puis de définir une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques et numérique

CONTENUS S3 / S4

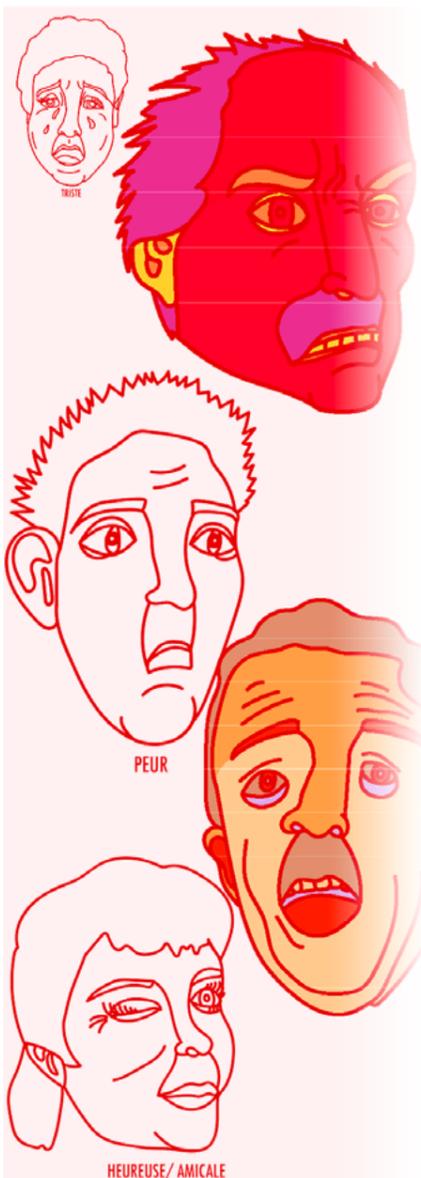
Les procédés fondamentaux d'expression et d'exploration créative font l'objet d'un apprentissage conduisant à la définition d'une écriture et posture personnelles. Les supports d'étude et les projets proposés mènent l'étudiant à porter des regards divers sur le monde de la création contemporaine pour structurer, conscientiser et légitimer progressivement sa propre dynamique créative.

ACTIVITÉS

Les activités sont liées au projet. Elles visent à susciter l'émergence d'idées, induisent de faire des choix pour conduire l'approfondissement, de rendre intelligible sa propre production et questionne l'identité dans les travaux collaboratifs.
Chercher >
Formuler des hypothèses divergentes
Produire >
Maîtriser des moyens plastiques
Critiquer / Argumenter >
Oraliser, démontrer, médiatiser

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers (visuels, maquettes...) /
Présentation orale / Autres : vidéo, gif, storyboard, dessin, modèle vivant,...



TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
EC10.2 & EC14.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

En sciences : maîtriser le vocabulaire et les outils de la colorimétrie, comprendre la gestion de la couleur (cas simples et épreuve), retour à l'image numérique et aux particularités de la vision (fréquences spatiales)
En technologies : les grandes inventions et de différents repères chronologiques entre les enjeux techniques et culturels du numérique, convergence des approches théoriques et pratiques concernant le travail de l'image et du son, identifier et de hiérarchiser les différents formes de communication.

CONTENUS S3 / S4

Colorimétrie et gestion de la couleur. Traitement de l'image, filtrage spatial (analogie avec le son).
Des réseaux de télécommunications aux réseaux informatiques : Histoire du numérique et du motion design. Histoire des réseaux sociaux, des interfaces Homme-Machine, et des ordinateurs (systèmes d'exploitation). Évolution des moyens de diffusion (et de consommation) du son et de l'image.
Technologies de l'image vidéo et de l'audio.
Technologies de communication (communication media/hors-media, interne/externe, institutionnelle/commerciale, ...).

ACTIVITÉS

Travail sur documents, mise en contexte des notions vues en cours.
Recherche documentaire, synthèse et présentation orale (dossier et diaporama).
Pratique des logiciels Shutter Encoder et Adobe Media Encoder.
Dossier d'analyse d'études de cas appartenant aux différentes catégories de communication.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Travaux de type DM et en temps limité /
Dossiers de recherche et d'analyse (individuels ou en groupe) / TP /
Présentation orale

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC10.3 & EC14.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Manipulation des pixels d'une image
Intégration d'une image dans un programme
Récupération et mise en forme d'informations d'une machine distante (exemple : à partir d'un fichier XML)
Intégration d'un programme
Processing dans une page Web

CONTENUS S3 / S4

Programmation sous *Processing* :
Image fixe : création, importation, traitements.
Vidéo : importation et intégration dans un programme.
Objet sonore : création, importation.
Communication réseau.
Microcontrôleur type *Arduino* :
Réalisation d'au moins un (mini) projet complet.

ACTIVITÉS

Mise en œuvre et modification de programmes donnés.
Proposer un programme complet ou partiel répondant à une problématique donnée.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Travaux de type DM et en temps limité

LANGUES VIVANTES
EC10.4 & EC14.4
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

Niveau B2 du CECRL

CONTENUS S3

Pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel. Préparation d'une certification européenne (TOEIC, TOEFL, IELTS).

CONTENUS S4

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

ACTIVITÉS

S3 : *Communication professionnelle*
Élaboration de CV, de lettres de motivation, de mails professionnels, de dossiers de travaux.
Entraînement à la pratique de RDV *Skype*. Entraînements individuels et collectifs aux entretiens d'embauche en inter-évaluation.
Préparation aux certifications linguistiques (compréhension orale et écrite).
S4 : *Travailler l'argumentation*
Savoir convaincre et défendre un projet, savoir débattre et contre-argumenter.
Développement de compétences sociolinguistiques et pragmatiques.
Création de glossaires techniques contextualisés.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Présentation orale / Productions écrites

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES
EC10.5 & EC14.5
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

Connaissances : identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques et de gestion dans le cadre de situations contextualisées
Mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en première année, à travers des études de cas issues du domaine d'activité
Mettre en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise et proposer des solutions en justifiant les choix opérés
Compétences visées : capacité à analyser et à exploiter une documentation, à développer et utiliser des outils de gestion et à développer une argumentation sous forme écrite ou orale
Capacité à intégrer des outils et les ressources du numérique

CONTENUS S3

Stratégie et actions marketing de l'entreprise.
Introduction aux notions comptables fondamentales : charges, produits, amortissement, financement, bilan, compte de résultat - Calcul de coût horaire, calcul de coût de production, calcul de coût de revient.

CONTENUS S4

La politique et les outils de protection des productions graphiques et numériques.
La propriété intellectuelle appliquée aux sites web et aux bases de données.
La protection de l'identité numérique.
Les recours en cas d'atteinte aux droits.
Le droit général des contrats et les contrats de prestation de design, contrats de cession de droits.

ACTIVITÉS

Mobilisation des savoirs de première année. Prises de notes. Réactions et questionnements. Analyse de situations réelles. Expression orale, écrite et numérique. Réflexion méthodologique et conceptuelle.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Articles / Enquêtes / Dossiers / Mémoire /
Calculs et Analyses / Présentation orale

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC11.1 & EC15.1
180H ANNÉE / 5H HEBDOMADAIRE

objectifs

Articuler les apprentissages techniques aux contenus dispensés en atelier de pratique et de mise en œuvre du projet (EC 11.2 & EC 15.2)
Mobiliser avec efficacité et jugement critique les fonctionnalités proposées par les logiciels
Procéder à la mise en œuvre de toutes les étapes de création du projet interactif : demande, structurer le site, charter et tester, modéliser et développer, diffuser en ligne
Organiser et optimiser avec professionnalisme

CONTENUS S3

UX (User Experience) : de l'expérience utilisateur au design graphique d'interfaces.
Prototyper le design d'interfaces utilisateur pour les sites web et les applications mobiles grâce à des interfaces WYSIWYG (comme Adobe XD) et permettre le partage de ces prototypes avec les parties prenantes.

CONTENUS S4

UI (User Interface) & Motion Design : dispositifs interactifs et dynamiques d'interfaces
Comprendre et s'approprier les langages html et CSS afin d'organiser des éléments graphiques et textuels sur la base de normes techniques. Permettre un usage facilité des technologies notamment en intégrant le motion dans les actions. Scénarisation, interactivité et gamification de l'expérience utilisateur pour tous types d'écran.

ACTIVITÉS

Alternance d'exercices pratiques et de développement du projet individuel basé sur une thématique commune. Des rendus de projet intermédiaires pour favoriser la performance des interfaces proposées.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Exercices pratiques / Micros projets / Rendus intermédiaires / Présentation orale

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET-EC 11.2 & EC 15.2
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET-EC11.3 & EC15.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC11.4 & EC15.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Convergence des aspects méthodologiques et techniques de la formation
Prise en charge progressive de projets plus longs et complexes qu'en 1re année.
Comprendre et respecter les différentes étapes d'un projet vidéo : écriture, repérage, prises de vue / son, montage, étalonnage...
Développer un projet d'interface de A à Z, en étant attentif aux questions techniques, esthétiques, fonctionnelles et ergonomiques

CONTENUS S3

Exercices courts qui alternent puis réunissent les deux sous-titres de la mention, motion design et design d'interface.
Sujet long qui met l'accent sur l'aspect méthodologique de la conception d'interface, en prenant en compte les attentes et besoins de l'utilisateur final.

CONTENUS S4

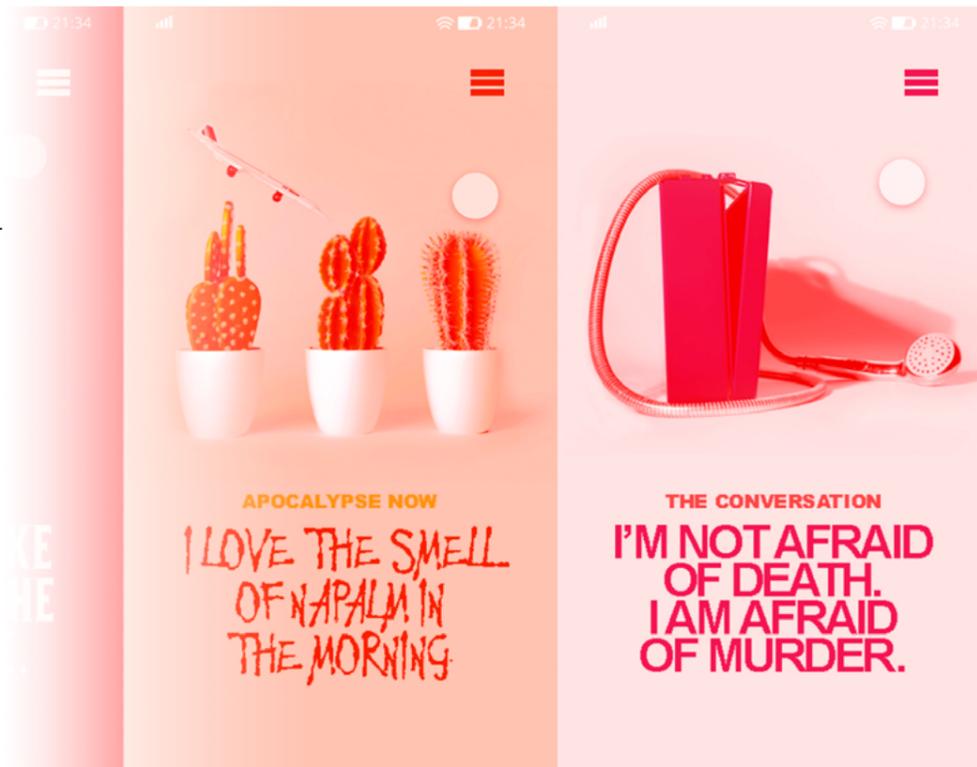
Projet autour de l'image animée, faisant appel aux compétences en motion design et en montage vidéo. Projet collaboratif inter-mention. Thèmes possibles : édition numérique, objets connectés, installations numériques, ...

ACTIVITÉS

Travail individuel et/ou collectif de conception et de réalisation / prototypage.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers de recherches / Prototypes d'interface ou d'avant-projet / Finalisation de tout ou partie



Professionalisation

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES
EC12 & EC16.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Lister les enjeux et les attendus du stage professionnel
Faire un état des lieux des différentes structures d'accueil possibles pour le stage professionnel
Repérage préalable de ces structures (en France et à l'étranger) afin de faciliter la recherche de stage au S4
Développement des compétences relationnelles
Prendre conscience de ses qualités (humaines et professionnelles) et savoir les communiquer
Obtenir un stage !

CONTENUS S3

Retour sur les stages déjà réalisés par les étudiants de l'année précédente. Mise en place d'outils et de méthodes de veille professionnelle. Étude critique d'offres de stages et d'offres d'emploi. Élaboration du projet individuel de mobilité de chaque étudiant.

CONTENUS S4

Constitution d'un dossier de travaux en adéquation avec les activités de l'entreprise visée. Rédaction de lettres de motivation « sur mesure » (quel ton adopter selon l'interlocuteur ?). Comparaison critique des méthodes pour contacter les entreprises. Méthode de suivi pour la recherche de stage. Préparation au rapport de stage.

ACTIVITÉS

Rechercher et présenter des ressources utiles pour la recherche de stage (index thématiques, portfolio, offres de stage). Mettre en évidence de ses centres d'intérêt et ses préférences. Élaborer une wishlist des lieux de stages envisagés en priorité. Sélectionner ses travaux pour le book, mettre à jour son CV, rédiger sa lettre de motivation, envoyer des mails et relancer des entreprises.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Oraux / Dossier de synthèse des recherches en fin de semestre

STAGES EN 2E ANNÉE
EC16.2

objectifs

Un stage professionnel de 12 à 16 semaines au sein de structures professionnelles et/ou de structures culturelles ou associatives
Le stage vise l'acquisition de compétences, gestes et savoirs complémentaires et spécifiques, de confronter ses acquis aux territoires professionnels, de favoriser une intégration active afin d'apprécier les rouages des activités de création et d'affiner son projet professionnel

ACTIVITÉS

12 semaines obligatoires entre le S4 et le S5, en partie sur du temps scolaire et celui des congés d'été selon les conventions, modalités et calendriers établis par l'école en prenant en compte les réalités des spécificités professionnelles.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Restitution écrite et orale des expériences

NUMÉRIQUE - PERFECTIONNEMENT : MÉMOIRE & PROJET

SAVOIR-FAIRE ET SAVOIR-PENSER INTÉGRÉS



La troisième année doit s'appréhender comme un tremplin vers la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle. Cette transition s'opère notamment au travers du mémoire et du projet, où se concentrent recherche, création et développement.

Le design numérique est un domaine particulièrement transversal, dans lequel les acteurs (designers, développeurs, ergonomes, etc.) travaillent en étroite collaboration. Dans cette logique, des dispositifs de co-animation sont mis en place entre les pôles d'enseignement (Humanités et culture des Arts, Outils d'expression et d'exploration créative et les ateliers de création) pour accompagner les étudiants dans leur recherche de mémoire et de projet.

Grâce à l'autonomie et la maturité précédemment acquises, l'étudiant est en mesure d'affirmer progressivement un profil singulier au sein des champs du numérique. On attend de lui un positionnement et un engagement personnel sur des questions d'actualité, dans des domaines contemporains variés et ouverts (sociologiques, techniques, artistiques, politiques, économiques, etc.).



OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC18.1 & EC22.1
54H ANNÉE / PAR MODULE

objectifs

Savoir développer une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques, volumiques,...
Savoir exploiter les techniques de production spécifiques aux domaines du numérique
Savoir développer sa créativité par une approche pluridisciplinaire
Faire émerger et assumer un geste d'auteur
Développer sa culture en art contemporain, art numérique et histoire des arts

CONTENUS S5 / S6

Étude de divers langages plastiques et visuels.
Recherche exploratoire d'une identité plastique propre.
Stimulation de gestes pluridisciplinaires à travers divers dispositifs artistiques au service de la narration.
Accroissement de la culture visuelle.
Éducation à l'image, la sémantique et à la prise de parole, et la critique constructive.

ACTIVITÉS

Pratique plastique dans laquelle le temps, la couleur, la lumière, les formes, les sons, les médias sont engagés à divers degrés.
Analyse sémantique de l'image et décryptage de synopsis pour en saisir les stratégies de narration.
Écriture filmique de fiction.
Exercice de schématisation d'intention.
Micro scénographie et installation dans l'espace.
Jeu en collectif de rebond créatif.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Production d'outils et supports de communication 2D et 3D / Mise en page du mémoire

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC18.3 & EC22.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design
Exploitation des données à des fins d'analyse
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication

CONTENUS S5

Découverte des outils de gestion de projet (Trello, Asana, etc.) et des théories associées (méthode Kanban, diagrammes de Gantt).
Étude des précurseurs du Motion Design et analyse des outils et méthodes utilisés.

CONTENUS S6

Constitution d'un glossaire spécifique aux champs du design numérique. Chaque terme est défini et associé à des productions existantes.
Appropriation des méthodes d'analyse par dénotation et connotation afin de les décliner dans l'analyse de productions numériques (image en mouvement, installations numériques, interfaces graphiques).

ACTIVITÉS

Expérimentation et compte-rendu critique.
Documentation et analyse.
Recherche et analyse.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Oraux / Dossier

LANGUES VIVANTES
EC18.4 & EC22.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Niveau B2 du CECRL

CONTENUS S5

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

CONTENUS S6

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

ACTIVITÉS

S5
Rédaction du compte rendu de stage. Expliquer sa démarche de projet, le processus de création.
Rédaction d'un abstract du mémoire (200-300 mots, or 1,000-1,500 signes).

S6

Méthodologie de la fiche de synthèse. Entraînement à la présentation orale en autonomie.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Compréhension orale / Compréhension écrite / Expression écrite / Expression orale en continu et en interaction

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES
EC18.5 & EC22.5
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

Connaissances : Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques et de gestion dans le cadre de situations contextualisées
Mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en première et deuxième année, à travers des études de cas issues du domaine d'activité
Mettre en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise et proposer des solutions en justifiant les choix opérés
Compétences visées :
Capacité à analyser et à exploiter une documentation, à développer et utiliser des outils de gestion et à développer une argumentation sous forme écrite ou orale
Capacité à intégrer des outils et les ressources du numérique

CONTENUS S5

Droit général des contrats.
Contrats de prestation de service et de cession de droits.
Devis et proposition commerciale.
Facture et TVA.
Prospection et démarchage commercial.
Communication interpersonnelle.

CONTENUS S6

La création d'entreprise, du business model au business plan. Statuts juridiques pour exercer une activité de designer.
Les enjeux humains et juridiques du contrat de travail. Le statut de salarié. Réussir une embauche.
Analyse économique et juridique du projet. Ancrage du projet dans la réalité par des enquêtes de terrain.

ACTIVITÉS

Mobilisation des savoirs de première et deuxième année. Prises de notes. Réactions et questionnements. Analyse de situations réelles. Expression orale, écrite et numérique. Réflexion méthodologique et conceptuelle.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Analyse de contrats / Devis et facture / Dossier projet

HUMANITÉS—PHILOSOPHIE
EC17.1 & EC21.1
36H ANNÉE / CO-ANIMATION*

objectifs

Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique
Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design

CONTENUS S5 / S6

Détermination d'un sujet de recherche ; approfondissement scientifique et philosophique de son contexte contemporain.
Identification et mise en place de la démonstration.

ACTIVITÉS

Recherche bibliographique et iconographique ; approfondissement culturel du territoire de recherche retenu.
Problématisation, conceptualisation et communication de la démarche.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Mémoire / Présentation orale

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN
ET DES TECHNIQUES
EC17.2 & EC21.2
18H ANNÉE / CO-ANIMATION*

objectifs

Savoir conduire une immersion progressive dans une thématique pour acquérir un haut niveau d'expertise d'un sujet
Savoir traduire les caractéristiques du thème repéré en concept
Savoir élaborer une problématique porteuse pour l'émergence d'une proposition féconde dans le champ du design numérique
Encapacitation sur le plan de l'argumentation, de la confiance en soi et de son positionnement créatif

CONTENUS S5 / MÉMOIRE

Rédaction du mémoire.

CONTENUS S6 / PROJET

Mutation du territoire de recherche en hypothèses de projet dans le champ du design numérique.

ACTIVITÉS

Sélection du sujet de mémoire — Acculturation progressive au domaine choisi — Synthèse de la collecte documentaire — Structuration de la pensée pour établir une problématique — Entraînement à la conceptualisation à partir d'artefact — Définition d'une méthodologie d'argumentation — Pratique rédactionnelle — Étude critique de divers positionnements dans le champ du design — État de l'art du territoire de création et prospection des innovations dans le domaine — Idéation pour l'émergence d'un projet.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Enquêtes / Articles / Mémoire / Moodboard / Présentation orale

COMMUNICATION ET MÉDIATION
DU PROJET — EC19.3 & EC23.3
72H ANNÉE / PAR MODULE
DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN
AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC19.4 & EC23.4
36H ANNÉE / CO-ANIMATION*

objectifs

Développer une capacité à construire une médiation informative et didactique pour traduire son propre processus créatif
Savoir relier les ancrages théoriques et historiques du mémoire aux raisons d'exister du projet et son insertion dans l'actualité
Savoir concevoir une installation dans l'espace pour maîtriser la présentation

CONTENUS S5

Préparation de la soutenance orale du Mémoire. Conception et réalisation du livret imprimé. Élaboration d'un environnement projeté en écho au contenu discursif et en complément du PDF du livret.

CONTENUS S6

Préparation de la soutenance orale du Projet. Élaboration d'une stratégie de mise valeur de la démarche conceptuelle avec un choix de supports de médiation. Réalisation d'une installation dans un environnement spatial opportun.

ACTIVITÉS

Chercher la traduction de la réflexion par le visuel : sélection et production d'artefacts emblématiques et didactiques pour communiquer. Élaboration d'un univers personnel immersif et partageable.
Réécriture à 4 mains du mémoire pour chercher le ton, la syntaxe de la forme écrite.
Entraînement à la prise de parole pour le pitch et l'échange avec le jury.
Recherches itératives pour développer la divergence en phase prospective.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Enquêtes / Mémoire / Présentation orale / Production d'outils et supports de communication 2D et 3D / Mise en page du mémoire

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE
DU PROJET
EC 19.2 & EC 23.2
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

objectifs

La 3^e année s'articule autour des axes :
› usabilité / idéation / design émotionnel (S5)
› méthode agile / itération & collaboration / stratégie de communication (S6)
Les EC des Ateliers de création convergent et s'associent afin de questionner les liens que peuvent entretenir le design visuel à la conception de l'affectivité numérique. Le positionnement de l'étudiant se singularise et tend vers la production d'un projet fonctionnel

CONTENUS S5 / S6

Le S5 s'organise autour de micro-projets visant à interroger la diversité des moyens d'action de communication que peut offrir le design numérique, à faire se rencontrer les médias et médiums dans la transmission d'un message et à performer l'usabilité du support pour offrir à l'utilisateur une expérience convaincante.
L'expérimentation des techniques d'idéation dans la recherche de concepts créatifs, de méthodes dites « agile » dans le développement du projet et de périodes d'itération est particulièrement renforcée durant cette troisième année. Ces méthodes permettent à l'étudiant de construire sa propre démarche de projet, et s'incarnent lors du projet de diplôme.

ACTIVITÉS

Projets menés en collaboration ou individuellement dont la recherche de partenaires peut s'avérer nécessaire pour compléter la démarche et/ou la production.
Verbalisation et auto-évaluation des choix opérés.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers de recherches / Prototypes d'interface ou d'avant-projet / Finalisation de tout ou partie

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC19.1 & EC23.1
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

objectifs

Effectuer une veille technologique permanente, questionner les technologies et les ressources pour évoluer en cohérence
Croiser les savoirs et les connaissances, produire avec agilité et autonomie dans la résolution de problèmes
Corréler sa maîtrise d'outils techniques aux besoins d'un design UX
Travailler en équipe et partager ses compétences au profit du projet

CONTENUS S5 / S6

Perfectionner l'expérience utilisateur grâce aux effets d'animation et d'interactivité déployés en HTML et CSS. Identifier l'ensemble des outils d'enrichissement disponibles et valider le poids, la qualité et la fluidité d'affichage d'un fichier PDF. Expérimenter différents outils de prototypage interactif pour tester l'UX. Faire tester à des utilisateurs pour comprendre les éléments à améliorer.

ACTIVITÉS

Expérimenter et s'auto-former
Interroger sa pratique pour préciser son profil professionnel.
Planifier une méthode de travail cohérente selon les projets.
Travaux en groupe et individuels.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Exercices pratiques et expérientiels / Micros projets / Version du mémoire adaptée à l'écran / Livrable du projet

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC19.1 & EC23.1
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

objectifs

Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel relevant du design
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en design
Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design
Activités de veille professionnelle en design
Élaboration d'une stratégie personnelle

CONTENUS S5

Initiation au design sonore et à ses applications dans le domaine du motion design.
Travail en équipe autour d'une problématique de design global. Chaque membre de l'équipe a un rôle spécifique lié à ses compétences.

CONTENUS S6

Exercice de « défi » technique. Retrouver par l'enquête et l'expérimentation, les méthodes et techniques de designers de référence. Définition des techniques et logiciels nécessaires pour la réalisation du projet personnel.

ACTIVITÉS

Prise de son, montage, mixage. Expérimentations.
Travail en équipe et rédactions de compte-rendus à des fins de mutualisation.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Podcast Audio / Multi-supports pour l'exercice de design global / Productions individuelles, très variables en fonction du profil et des objectifs de chaque étudiant

*** CO-ANIMATION**

La conduite du mémoire (S5) et du projet (S6) est assurée lors de temps de co-animation où des enseignants de différents EC s'associent pour accompagner les étudiants individuellement sur leur territoire de recherche, de création et de développement.



Professionnalisation

DN MADE NUMÉRIQUE - PERFECTIONNEMENT : MÉMOIRE & PROJET



PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES EC20.1 & EC24.1 36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs La construction du parcours de l'étudiant en DN MADE s'inscrit selon deux objectifs : permettre une insertion professionnelle ou une poursuite d'études. Dans ce sens, l'étudiant devra être capable de préciser son projet professionnel et de développer les outils adaptés à la recherche et à la communication de son profil. Il est attendu de l'étudiant qu'il puisse faire le bilan de ses compétences et de déterminer le positionnement professionnel qu'il souhaite incarner.

CONTENUS S5/S6 Perfectionnement du réseau professionnel lors de situations ponctuelles ou en autonomie. Développement des outils de communication personnel pour distinguer son profil. Méthodes d'investigation pour la concrétisation de son projet professionnel.

ACTIVITÉS Mise en œuvre de calendrier partagé afin de structurer et d'organiser son projet de professionnalisation ou de poursuite d'études.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS Enquête / Synthèse / Analyse dynamique et croisée / Portfolio et documents complémentaires à la valorisation de son profil

STAGES EN 3E ANNÉE EC20.2

objectifs Observer des savoirs et conditions propices à la définition du projet à élaborer au sixième semestre en nouant par exemple un partenariat fidèle entre l'entreprise et l'étudiant Affiner un projet professionnel, qu'il s'agisse d'insertion à l'issue du DN MADE, ou d'orientation pour une poursuite d'études.

ACTIVITÉS 4 semaines possibles jusqu'au diplôme, pour observer des savoirs et des conditions propices à la mise en œuvre de son projet soutenu au S6. Le maître de stage pourra être invité à la soutenance de projet comme conseiller scientifique.

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS Restitution écrite et/ou orale

Scénario pédagogique

DN 1 NUMÉRIQUE

S1 + NARRATION + ANIMATION + IMAGE

→ de l'image fixe à l'image animée

S2 + INTERFACES GRAPHIQUES + DESIGN VISUEL + TYPOGRAPHIE

→ textes et images pour écran → sémantique et message

DN 2 NUMÉRIQUE

S3 + PARCOURS UTILISATEUR + ARCHITECTURE DE L'INFORMATION + SCÉNARIO

→ UX, de l'expérience utilisateur au design graphique d'interfaces

S4 + ERGONOMIE + DESIGN D'INTERACTION + PROTOTYPE

→ UI, motion design, dispositifs interactifs et dynamiques d'interfaces

DN 3 NUMÉRIQUE

S5 + USABILITÉ + IDÉATION + DESIGN ÉMOTIONNEL

→ lier le design visuel à la conception de l'affectivité numérique

S6 + MÉTHODE AGILE + ITÉRATION & COLLABORATION + STRATÉGIE DE COMMUNICATION

→ vers un projet fonctionnel et singulier

DE L'INITIATION AU PERFECTIONNEMENT

