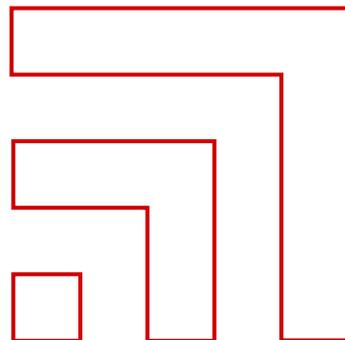
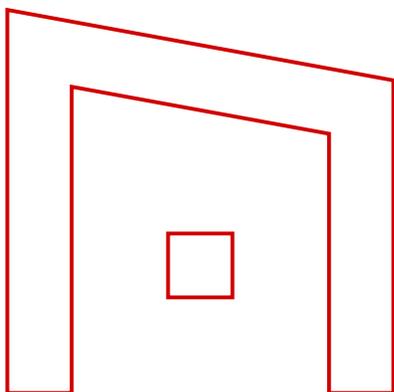
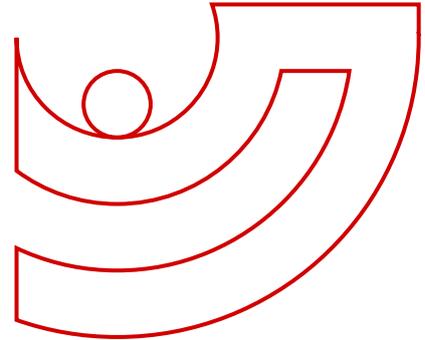
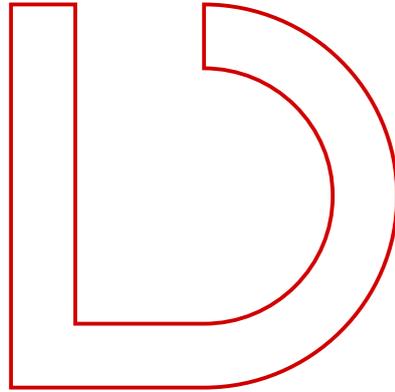
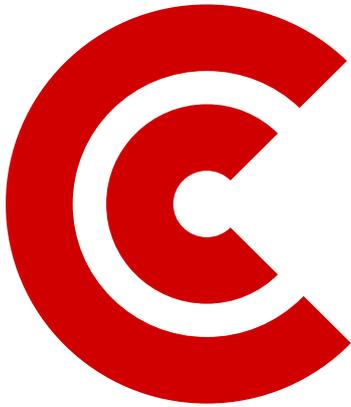
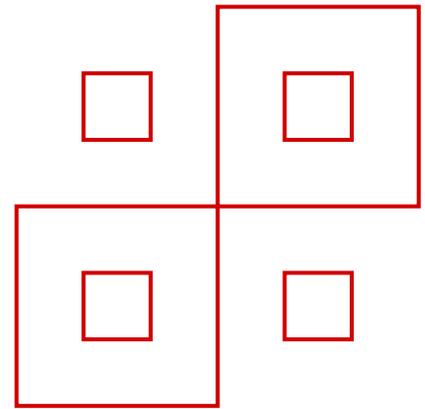
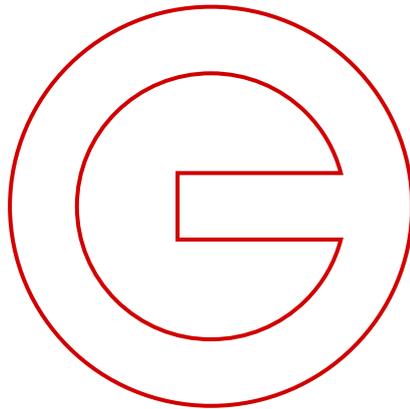
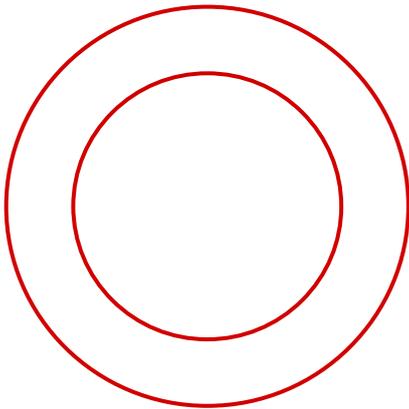


DN MADE GRAPHISME

ESAA
LMD

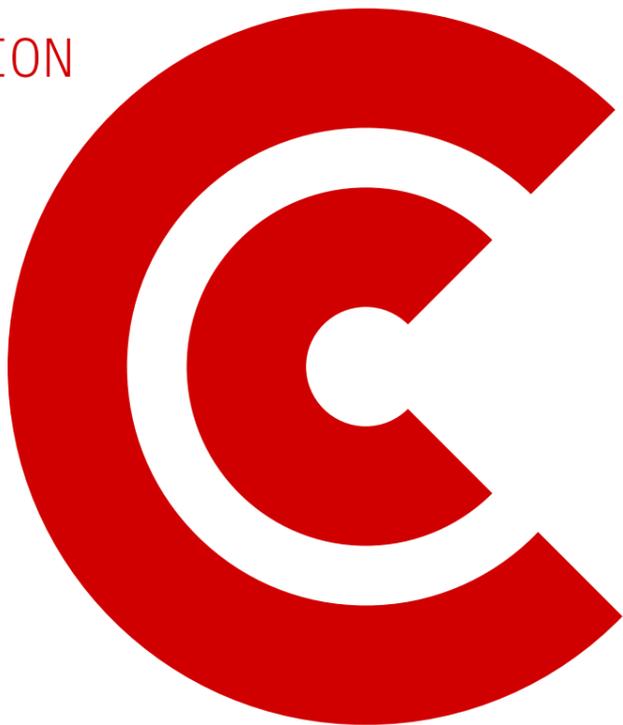
Catalogue
de cours



école
SUPÉRIEURE
D'ARTS
APPLIQUÉS

lamartinierediderot.fr





débouchés professionnels

- Agences de publicité ou de design graphique
- Studios ou ateliers de design graphique
- Édition commerciale, culturelle, institutionnelle
- Concepteur d'images publicitaires
- Département ou service de communication interne (entreprise, institution et organisme culturel)

exemple(s) de métier(s)

- Maquettiste dans l'édition
- Graphiste illustrateur
- Designer graphique indépendant
- Concepteur/trice rédacteur
- Directeur/trice artistique

équipements

- 2 salles de projets équipée pour l'une de postes informatiques
- 1 atelier de fabrication éditorial
- 1 atelier de sérigraphie
- 1 studio de prise de vue
- des appareils photos numériques dédiés à la photographie et à la vidéo
- du matériel divers : presse à épreuve, caractères en bois, duplicopieur riso, plotter de découpe et d'impression...

La formation vise la conception d'identités, de signes et d'images adaptés aux médias imprimés et digitaux dans les domaines du graphisme, de l'édition, de la publicité ou de la signalétique, pour les entreprises, institutions, associations et organismes culturels. Elle permet l'acquisition de compétences méthodologiques, techniques, théoriques, stratégiques et pratiques. Elle porte son exigence sur la créativité, la culture, l'esprit d'analyse, le sens critique et la maîtrise des langages graphiques et plastiques qui prennent en compte un commanditaire et un destinataire.

Le parcours de formation offre l'éventail complet des outils graphiques, tant traditionnels (sérigraphie, reliure, gravure...) que digitaux (PAO, photographie, modélisation 3D...). Il comporte ainsi des initiations à des pratiques d'ateliers autour des techniques d'impression et de fabrication artisanale, de la narration par l'image, de la photographie et de la typographie. Les compétences graphiques investissent aussi les champs du dessin, de l'installation, de l'animation, de la vidéo...

Durant son cursus, l'étudiant sera par ailleurs amené à rencontrer des professionnels, qui, par le biais de stages, de conférences et de workshops, partageront leurs expériences tout en les accompagnant dans une approche professionnelle.



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

objectifs
Le cours soutient et nourrit la singularité des parcours des étudiants en développant leurs qualités réflexives et sensibles :
Construire et exploiter une culture générale et artistique.
Analyser des documents textuels et iconiques.
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique
Maîtriser les différents registres d'expression écrite et orale.

CONTENUS S1
Les thèmes travaillés permettront aux étudiants de convoquer et enrichir leurs acquis, et de s'ouvrir aux problématiques du monde contemporain (à titre indicatif: mécanismes de la fiction, médias et information, langage et conversation, art et contrainte, etc.)

CONTENUS S2
Les thèmes travaillés permettront aux étudiants de consolider leurs acquis et de s'ouvrir aux problématiques du monde contemporain (à titre indicatif: mythes et réalités, corps naturel et corps artificiel etc.)

ACTIVITÉS
Lecture et analyse d'un roman contemporain
Analyse comparative de textes
Analyse filmique
Atelier d'écriture
Visites culturelles et propositions de spectacles

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Réflexion argumentée / Dossiers de recherche sur thème / Présentations orales/ Écriture créative

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

objectifs
Organiser sa pensée sous une forme rédigée.
Accéder à une culture philosophique, en lien avec le design, l'art ou la culture.
Mobiliser des références théoriques (philosophiques, critiques, scientifiques, etc.).
Acquérir une méthodologie réflexive: savoir problématiser, conceptualiser, argumenter, élaborer un raisonnement.
S'approprier un domaine de recherche en relation avec la formation suivie.
Interroger le monde contemporain et les enjeux actuels du design.

CONTENUS S1 et S2
I – Analyse: Notions fondamentales de l'esthétique et de la philosophie de l'art. Les rapports entre design, art et 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
II – Références: Les grands 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 peuvent concerner l'analyse (sociologie, psychologie, anthropologie)
III – Problématiques: Une approche des problèmes éthiques contemporains auxquels les designers sont confrontés: environnement, consommation, rapports sociaux, etc.

ACTIVITÉS S1 et S2
a/ Prise de notes et participation orale
b/ Choisir un livre en rapport avec le cours (une bibliographie est proposée)
c/ Identifier le problème auquel il répond
d/ Rédiger un devoir synthétique et personnel sur l'œuvre choisie

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
S1: Rédaction de la fiche bibliographique de synthèse
S2: Rédaction du devoir personnel

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

objectifs
Construire une culture artistique et générale comme un socle permettant à l'étudiant de comprendre les grandes articulations, ruptures, réactions et continuités de l'histoire des arts du design et des techniques.

CONTENUS S1 ET S2
Approche chronologique et thématique généraliste de l'Antiquité à l'époque contemporaine, favorisant une culture du Graphisme et de la Mode

ACTIVITÉS
Prise de note, participation orale, analyse

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Devoir de connaissance, analyse, mind-maps, travail de synthèse, présentation orale

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET—EC 3.2 & EC 7.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX SCIENCES
EC2.2 & EC6.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET—EC3.3 & EC7.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs
À partir de projets d'étude, mise en place d'un process de conception, de mise au point, de fabrication et d'exposition en prenant en compte les spécificités de chaque mention: mode et graphisme.

CONTENUS S1 & S2
Quatre intervenants sont issus des deux mentions et proposent des contenus à la fois spécifiques et complémentaires

ACTIVITÉS
Analyse d'un domaine à explorer
Élaboration de propositions dont certaines seront sélectionnées puis fabriquées selon des techniques propres au champ d'intervention. Les pièces finales sont valorisées par une médiation: présentation orale, exposition, photographie

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers, oraux, expositions, installations





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

objectifs
Découvrir et expérimenter les techniques d'expression plastiques fondamentales.
Associer la manipulation à des données culturelles, théoriques et sémantiques. Acquérir un vocabulaire de plasticien permettant de qualifier les productions et les intentions.

CONTENUS S1 & S2
Dessin, couleurs, valeurs
Exploration de différents médiums

ACTIVITÉS
Travail d'observation, analyse d'œuvres, productions personnelles diverses

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Productions graphiques, plastiques et volumiques

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

objectifs S1
Comprendre l'origine de la couleur des choses.
Maîtrise des notions de base de l'image numérique.

objectifs S2
Comprendre l'importance de la source lumineuse dans l'aspect coloré des choses.
Mécanisme de la vision des couleurs, persistance des couleurs.

CONTENUS S1
Image numérique matricielle et vectorielle
La couleur numérique, mise en œuvre dans l'affichage, dans l'impression
Grandeurs analogiques/numériques, numération en base 2, base 16
Couleurs matières, couleurs lumières, synthèse des couleurs

CONTENUS S2
Éclairage, température de couleur, balance des blancs
Vision des couleurs, daltonisme, colorimétrie

ACTIVITÉS
Résolution de problèmes
Entraînement à l'expression orale et écrite

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Évaluations sous forme de travaux écrits

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

objectifs
Comprendre l'environnement de travail numérique en graphisme et mode
Connaître les outils en ligne utiles à la recherche documentaire et à l'organisation du travail

CONTENUS S1
Choisir un ordinateur
Comprendre Adobe Creative Cloud Acrobat pro et ses fonctionnalités
Image numérique vs image imprimée
Les formats d'enregistrement
Chercher et utiliser des polices de caractère (non expert)
Histoire et évolution du numérique et de ses supports

CONTENUS S2
Effectuer une veille sur internet
Chercher des images sur internet : cadre juridique et sites de référence
Organiser, stocker et partager des images : les outils en ligne
Outils collaboratifs : logiciels et services libres
S'organiser dans le travail : outils en ligne

ACTIVITÉS
Prise de note, participation orale, travaux dirigés

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Devoir de connaissances et exercices pratiques

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

objectifs
S'initier à la discipline et à ses enjeux théoriques et pratiques dans le parcours de formation.
Comprendre le caractère transversal de la discipline.
Se repérer dans l'environnement économique et marketing de l'organisation dans laquelle l'étudiant exercera son activité professionnelle.
Identifier et mettre en œuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations contextualisées.
Analyser et exploiter une documentation, développer et utiliser des outils de gestion et développer une argumentation sous forme écrite ou orale.
Intégrer les outils et les ressources du numérique.

CONTENUS S1
Caractérisation des organisations et compréhension de son environnement économique et juridique.

CONTENUS S2
Connaissance des méthodes de compréhension du marché de l'organisation et de la stratégie marketing

ACTIVITÉS
Acquisition d'une culture économique et marketing
Prises de notes
Analyse de situations réelles
Expression orale, écrite et numérique
Réflexions méthodologique et conceptuelle

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS
Dossiers / Recherches / Analyses d'articles et de tableaux / Présentations écrite et orale

Enseignements transversaux

Méthodologies, Techniques et Langues

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

objectifs
Découvrir et expérimenter les techniques d'expression plastiques propres au domaine du Graphisme. Associer la manipulation à des données culturelles, théoriques et sémantiques.
Acquérir un vocabulaire plastique et graphique permettant de qualifier les productions et les intentions.

CONTENUS S1 & S2

Gravure, monotype, sérigraphie, peinture, dessin, animation, vidéo, photographie, etc.

ACTIVITÉS

Bâtir un projet d'ordre plastique (à partir de références, questionnements, thématiques, notions), de la conception à la réalisation
Travailler la médiation de sa production

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Dossiers, expositions, installations

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

objectifs
Prise en main de logiciels spécifiques au graphisme pour la production digitale ou imprimée, en lien avec les différents projets.
Acquérir une méthode de travail organisée, rationnelle et efficace.

CONTENUS S1 ET S2

Logiciels de PAO et de montage vidéo

ACTIVITÉS

Prise de note, exercices techniques, exercices créatifs

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Devoirs en temps limité et applications dans les projets

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

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 et syntaxiques)
Formation à l'analyse de l'image fixe et mobile

CONTENUS S2

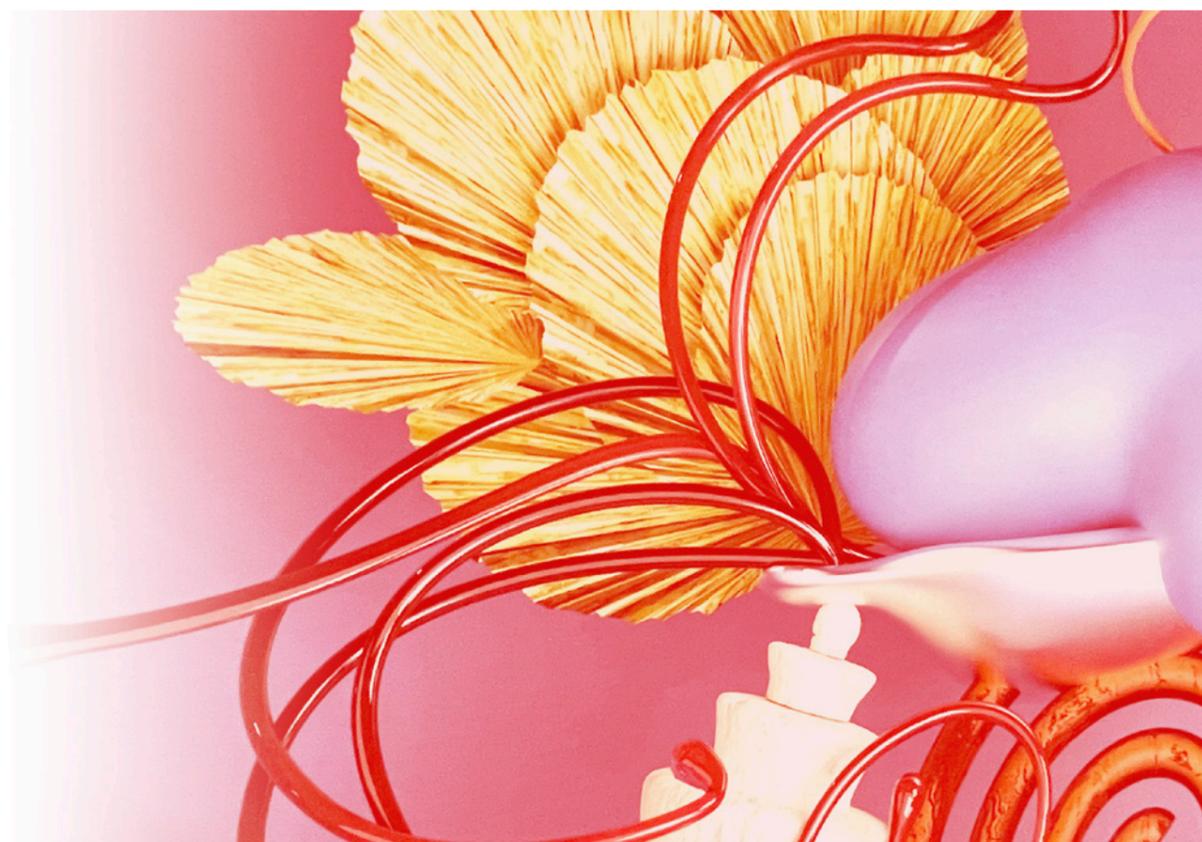
Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création
Pratique de la Compréhension Orale en rapport avec le secteur de la création, développement d'une culture artistique et d'un regard critique
Étude de textes fondateurs ou d'oeuvres emblématiques dans le domaine de l'art, des métiers d'art et du design

ACTIVITÉS

Travail individuel et 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, diaporama, textes fictionnels, commentaires...)
Étude de textes, de vidéos, de visuels.
Présentations orales de projets individuels et collectifs en interaction, dans le domaine de compétence, ou de conclusions d'enquêtes menées lors de visites d'expositions
Réalisation de textes courts (cartels, argumentaires)

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS

Compréhension orale / Compréhension écrite / Expression écrite et orale en continu et en interactivité / Productions écrites / Présentation orale
Deux évaluations au minimum par semestre



Enseignements pratiques et professionnels

Ateliers de création

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC3.1 & EC7.1
216H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRES
ET 2H ANNUALISÉES

objectifs

Acquisition de savoirs-faire techniques et de contenus théoriques propres à la spécialité et permettant d'alimenter les projets.

CONTENUS S1 & S2

Expérimentation de différentes techniques : photographie argentique et développement, photographie numérique, reliure, impression
Cours théoriques portant sur la photographie, la typographie et les procédés d'impressions

ACTIVITÉS

Fabrication d'objets reliés, photographie
Prise de note, analyse, étude de cas

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers de médiation, photographies, maquettes, contrôles de connaissances

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET—EC 3.2 & EC 7.2
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE
ACCOMPAGNEMENT VERS L'AUTONOMIE
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Mettre en jeu de façon progressive différents types de signes à travers des productions graphiques uniques et multiples, qu'elles soient imprimées ou digitales.

Expérimenter les différents champs du graphisme : image, texte, lettrage (calligraphie, letterpress, lettre vectorielle), page, narration.

CONTENUS S1

Exercices créatifs variés et spécifiques aux apprentissages visés

CONTENUS S2

Micro-projets articulés aux différents champs du graphisme

ACTIVITÉS

Analyse, exploration, sélection, mise au point, présentation et médiation
Utilisation d'un vocabulaire de spécialité

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers de médiation, maquettes, exposition



Professionalisation

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

objectifs

Se présenter afin de valoriser son profil et ses compétences en vue d'une intégration professionnelle.

CONTENUS S1

Constitution d'un support de communication singulier adoptant une stratégie personnelle

CONTENUS S2

Réalisation d'un rapport de stage

ACTIVITÉS

Sélection de travaux et organisation dans un portfolio, réalisation de CV et de lettres de motivations

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossier de communication de l'étudiant en recherche de stage

STAGES EN 1^{re} ANNÉE

objectifs

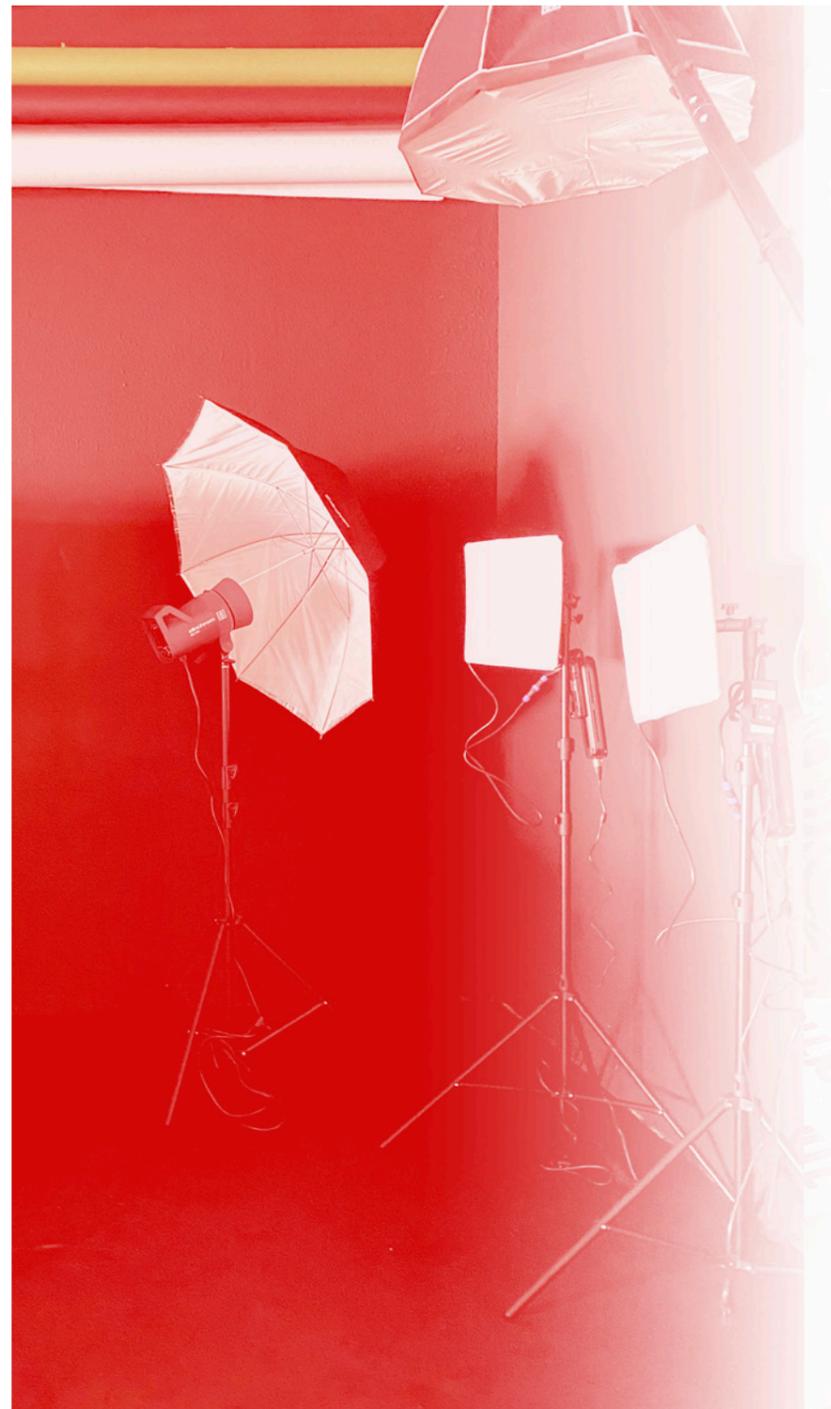
2 semaines de stage (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre, pour découvrir un contexte professionnel lié au champ du Graphisme.

ACTIVITÉS

Observation et participation dans le contexte de la structure accueillant le stagiaire

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Restitution écrite et orale des expériences.





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

objectifs

Le cours soutient et nourrit la singularité des parcours des étudiants en développant leurs qualités réflexives et sensibles :

- Constituer un corpus documentaire : trier, sélectionner et hiérarchiser l'information
- Étoffer une culture littéraire et artistique
- Construire sa réflexion et se positionner
- Maîtriser les différents registres d'expression écrite et orale.

CONTENUS S3/S4

Les thèmes travaillés permettent aux étudiants de consolider leurs acquis et de s'ouvrir aux problématiques du monde contemporain (à titre indicatif : texte et image, création récréation, identités, faire et faire voir, individu et société, etc.)

ACTIVITÉS

Lecture et analyse d'un roman contemporain ou d'un essai
Analyse comparative de textes
Analyse filmique
Atelier d'écriture
Visites culturelles et propositions de spectacles

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Synthèse d'analyse filmique
Présentation d'une lecture personnelle
Exposés
Dossier thématique
Réflexion argumentée.

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

objectifs

Organiser sa pensée dans le cadre d'une communication orale ou écrite
Enrichir une culture philosophique plus spécifiquement orientée autour de l'image, de sa nature et de ses enjeux
Interroger le monde contemporain : nouveauté et récurrence.
Questionner l'histoire et l'actualité du design graphique et des arts visuels.
Oser penser : soutenir et assumer > comment avoir de la suite dans les idées.

CONTENUS S3

Thèmes abordés dans le cadre de cours magistraux :

- la photographie et la révolution numérique (nature et enjeux autour d'une nouvelle nature d' image)
- médiatisation et visibilité : le phénomène de la célébrité
- le genre et le féminisme
- la question écologique et environnementale
- la question animale
- la richesse et la pauvreté
- les nouvelles anthropologies : de la culture "woke" au post-humanisme

CONTENUS S4

Prise de notes
Productions écrites personnelles
Recherche de documentation
Présentation orale individuelle

ACTIVITÉS

Présentation orale individuelle autour d'une création graphique problématisée
Rédaction d'une réflexion personnelle sous forme d'article

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

objectifs

Acquérir une culture liée à la spécialité
Identifier les processus créatifs du design graphique au XX^e et XXI^e s.
Connaître les stratégies et les principes de la communication
Repérer les grandes pensées et postures critiques sur le(s) design(s).
Développer une capacité d'analyse et de raisonnement à l'écrit comme à l'oral.

CONTENUS S3/S4

Le cours vise à approfondir l'histoire du design graphique en confrontant ses sources avec les démarches contemporaines, en développant les outils théoriques pour repérer, analyser et argumenter, en définissant sa place qu'il occupe dans le champ des sciences humaines d'hier à aujourd'hui
S'ajoute l'acquisition de notions réflexives articulant les techniques et les fonctions de l'image à la rhétorique visuelle et la sémiologie

ACTIVITÉS

Écoute active en classe et prise de notes
Enrichissement des références pour étayer l'argumentation
Lectures et veille de l'actualité graphique
Expression orale et écrite

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Restitution écrite des connaissances acquises / QCM
Exercices d'analyse de productions issues du design graphique
Dossier(s)

Enseignements transversaux

Méthodologies, Techniques et Langues



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

objectifs

Affirmer les acquis de la première année et initier à la démarche personnelle, tant au niveau de l'exploration que du positionnement. Expérimenter des techniques traditionnelles ou numériques. Appréhender par le faire les limites et les porosités entre les champs du design et de l'art.

CONTENUS S3/S4

Visant l'appropriation de techniques spécifiques, les projets proposés encouragent l'étudiant à adopter une posture et une écriture qui soient personnelles et le singularisent. La présentation des réalisations est exigeante, que ce soit au niveau de leur médiation que de la verbalisation des intentions.

ACTIVITÉS

Elles varient selon les projets, les techniques, les interventions...

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Photographies, sérigraphies, kamishibai, gravures sur bois...



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

objectifs

En sciences : Comprendre la sélection trichrome réalisée dans les APN, scanner, ... / Mettre en œuvre la gestion des couleurs / Comprendre les opérations réalisées à travers différentes opérations de traitement de l'image (filtre de flou, détection de contours, réhausseur de contraste, ...)

En technologies : Renforcer la formation au processus de réalisation et de fabrication de supports de communication.

Analyse du langage graphique : forme, valeur, sens, typographie et fonction.

CONTENUS S3/S4

Sciences :

Sélection trichrome ; gestion de la couleur ; traitement de l'image (filtrage spatial)

Technologie :

L'enseignement est constitué d'une série de cours qui mène à l'acquisition des notions liées :

- aux méthodes de préparation et de réalisation de fichiers informatiques dans un processus professionnel,
- à différentes techniques de fabrication et d'impression industrielles,
- à différents systèmes de visualisation et d'information,
- à l'analyse des moyens de communication et d'expression relatifs à l'image, au signe et à la page

ACTIVITÉS

Résolution de problèmes
Entraînement à l'expression orale et écrite

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Évaluations sous forme de travaux écrits
Analyse d'exemples singuliers et appliqués
Expérimentations à partir d'exercices créatifs aux contraintes définies

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

objectifs

Approfondir les acquis en infographie pour la spécialité Graphisme.

CONTENUS S3

L'enseignement Outils et Langues Numériques est associé avec Techniques et Savoir-faire et Technologies et matériaux. Il vise à renforcer et développer les acquis de la première année en PAO et à s'initier sur d'autres logiciels périphériques à la spécialité.

CONTENUS S4

L'enseignement fournit le bagage technique nécessaire pour l'insertion professionnelle durant la période de stage.

ACTIVITÉS

Exercices d'applications en fonction de la progression des apprentissages
Exploitation des savoirs-faire au sein du cours de Pratique et Mise en œuvre du Projet

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Exercices techniques et créatifs, mises en pratique au sein du cours de Pratique et Mise en œuvre du Projet

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

objectifs

Niveau B2 du CECRL

CONTENUS S3 / S4

Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel. Présenter, communiquer et valoriser son projet
Pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours...

ACTIVITÉS

Communication professionnelle : élaboration de CV, lettres de motivation, mails professionnels, dossiers de travaux
Entraînement à la pratique de RDV Skype
Entraînements individuels et collectifs aux entretiens d'embauche en inter-évaluation
Compréhension orale en rapport avec le secteur de création

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

Type d'évaluations : compréhension écrite, compréhension orale, expression écrite, expression orale en continu et en interactivité
Deux évaluations au minimum par semestre

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

objectifs

Identifier et mettre en œuvre les compétences 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.

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/S4

Comprendre les enjeux juridiques du secteur.
Élaborer une offre commerciale.

ACTIVITÉS

Mobilisation des savoirs de première année. Prises de notes, analyse de situations réelles, expression orale, écrite et numérique flexion méthodologique et conceptuelle

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers / Recherches / Analyses d'articles et de tableaux / Présentations écrite et orale

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

objectifs

Repérer et mettre en œuvre des techniques (tant numériques que traditionnelles) susceptibles de valoriser la pratique du projet
Identifier et repérer les champs disciplinaires du graphisme en lien avec la pratique de projet.

CONTENUS S3 ET S4

En prolongement de la pratique et mise en œuvre du projet, il s'agit d'approfondir des savoirs-faire pratiques, techniques et théoriques qui relèvent de techniques traditionnelles et /ou digitales
Le cours s'accompagne d'un questionnement s'appuyant sur des objets techniques et graphiques issus de contextes spécifiques aux niveaux culturel, commercial et historique

ACTIVITÉS

Mise en pratique des techniques de conception et de fabrication tant numériques que traditionnelles.
Pratique de la photo articulée aux projets
Réalisation des projets sous forme de maquettes et de prototypes
Analyse et compréhension d'objets graphiques et techniques
Expression orale et écrite

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Évaluation progressive par compétences et ponctuelle en fin de semestre.
Production de dossiers (visuels, maquettes...)

PRATIQUES 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

Mettre en œuvre des méthodologies de projet variées.
Savoir mener une recherche personnelle et/ou au sein d'une équipe, guidée par un enjeu de communication, avec une traduction efficace de ses intentions.
Aborder la recherche de façon mobile, ouverte, exploratoire et divergente.
Savoir s'adapter et se positionner dans une équipe de projet.
Savoir aboutir à un prototype avec professionnalisme.
Savoir communiquer ses intentions à l'écrit et à l'oral.

CONTENUS S3

Projets menés de manière individuelle à partir d'une commande et permettant à l'étudiant de se confronter à un contexte, de prendre en compte un cahier des charges, d'émettre des hypothèses de réponses créatives et divergentes, et de mettre au point des prototypes qui relèvent de l'imprimé et du digital.
Ces projets appartiennent aux domaines de l'identité, pérenne et événementielle, ainsi que de la communication publicitaire.

CONTENUS S4

Projets portant sur la création de documents éditoriaux relevant de l'imprimé et du digital. Ils sont menés de manière individuelle à partir d'une thématique.
En parallèle, des projets sont programmés et menés en collaboration avec d'autres mentions (espace, objet, mode ou numérique...), permettant d'enrichir la pratique par la rencontre et le croisement de compétences spécifiques.
Le travail de la commande et l'expérience de projets menés en équipe visent à préparer l'étudiant au stage et à la troisième année.

ACTIVITÉS

Analyse d'une commande.
Mise en place d'une démarche conceptuelle
Approfondissement des outils de conception, de formalisation, pour articuler la pensée et la concrétisation des idées
Réalisation de prototypes.
Prise de distance avec sa production ou sa pratique permettant un questionnement
Prise de parole pour énoncer la démarche réflexive

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Rendus de dossiers de recherche et de maquettes finalisées
Présentations orales



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

objectifs

Articuler la formation scolaire et la réalité professionnelle.
Sélectionner les pièces permettant de valoriser son travail et son profil.
Organiser une présentation didactique mêlant textes et visuels.
Se présenter en adoptant une posture à la fois singulière et professionnelle.

CONTENUS S3

En relation avec la recherche de stage, la constitution d'un portfolio permet d'entrer en contact avec les interlocuteurs souhaités

CONTENUS S4

Des directives sont données pour la réalisation du rapport de stage

ACTIVITÉS

Communiquer sa pratique par le biais d'outils numériques (portfolio en ligne, site internet, présence sur médias sociaux...) en utilisant un vocabulaire de spécialité
Élaborer un CV et des lettres de motivation
Rechercher des lieux de stage correspondant à son profil
Contacter des entreprises pour candidater en tant que stagiaire

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS

Présentation en ligne et à l'oral du portfolio et des documents de recherche de stage

STAGES EN 2^e ANNÉE
EC16.2

objectifs

Un stage de 12 à 16 semaines au sein de structures professionnelles, studio de graphisme, agences de communication, en France ou à l'étranger.
Ce stage vise la mise en pratique des savoirs-faire, l'intégration dans une équipe et un contexte de production, l'acquisition de compétences complémentaires.
Il permet à l'étudiant de mieux se situer dans son parcours et d'affiner ses choix de poursuite d'études.

ACTIVITÉS

Douze semaines obligatoires entre le S4 et le S5, en partie sur du temps scolaire et celui des congés d'été

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS (>S5)

Rédaction d'un rapport de stage
Oral de présentation



S5
LE MÉMOIRE
DU PROJET

S6
LE PROJET



La troisième année doit s'appréhender comme un trampoline vers la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle. Cette transition s'opère notamment au sein du mémoire et du projet, où se concentrent recherche, création et développement. L'année vise la formation de personnalités singulières, autonomes et responsables dans le domaine du design graphique. C'est pourquoi l'aspect expérimental et créatif est encouragé et favorise des pratiques ouvertes en cohérence avec le profil et les aspirations de l'étudiant. Cela peut inclure la photographie, la vidéo ou les univers digitaux... Des co-animations sont mises en place associant problématiques philosophiques, enjeux économiques et méthodes de création pour nourrir le projet de diplôme engagé sur l'année. Elles doivent permettre à l'étudiant de s'ouvrir sur la société contemporaine en étant conscient de ses enjeux socioculturels, techniques, artistiques et économiques. Dans ce contexte de création et de développement, l'étudiant sera également incité à préciser les temps et les enjeux de production et de diffusion de son projet dans un environnement relevant du design de communication, du design d'identité et/ou du design éditorial.

Enseignements transversaux

Méthodologies, Techniques et Langues



OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC 18.1 & EC22.1
54H ANNÉE / PAR MODULE

objectifs

Développer une démarche plastique ouverte, singulière et contemporaine.
Identifier et approfondir une écriture personnelle pour rendre compte d'un geste, d'une démarche d'auteur de production spécifiques aux domaines du numérique.
Développer de manière autonome une culture contemporaine dans le domaine des arts visuels au service des projets.

CONTENUS S5/S6

Produire des objets plastiques relevant de démarches personnelles et contemporaines

ACTIVITÉS

Production en lien avec la spécialité du graphisme (édition, poster, photos...) mais aussi de supports et de dispositifs plus ouverts (installation, vidéo, volumes...)

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Exposition des projets in situ
Positionnement et soutenance

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC 18.3 & EC 22.3
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRES

objectifs

Apprentissage du logiciel Blender comprenant : modélisation, création et application de textures, gestion de l'environnement et des éclairages, animation. Export d'images et de vidéos. Connection avec des logiciels de la suite Adobe.
Ces apprentissages techniques sont appliqués à des explorations plastiques, graphiques, volumiques aboutissant à des visuels imprimés et à des animations.

CONTENUS S5/S6

Apprentissage du logiciel Blender et applications sous forme d'exercices créatifs

ACTIVITÉS

Prise de note, exercices techniques, exercices créatifs

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Applications dans des projets : dossiers de recherches, images imprimées, documents reliés, animations

LANGUES VIVANTES
EC 18.4 & EC 22.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Niveau B2 du CECRL.

CONTENUS S5/S6

Pratique orale et écrite de la langue appliquée au domaine professionnel, préparation d'argumentaire de démarche de création en lien avec le projet professionnel
Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet professionnel

ACTIVITÉS

Rédaction du compte rendu de stage
Expliquer sa démarche de projet, le processus de création
Réalisation de cartels
Méthodologie de la fiche de synthèse.
Entraînement à la présentation orale en autonomie
RDV individuels et travail en groupes.
Travail en collaboration avec les équipes d'arts appliqués

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Compréhension écrite et orale
Expression écrite
Expression orale en continu et en interactivité
2 évaluations au minimum par semestre

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES
EC 18.5 & EC 22.5
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRES

objectifs

Identifier et mettre en œuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations réelles.
Mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en première année et deuxième année, à travers des études de cas issus du domaine d'activité.
Se projeter dans le mode d'exercice de l'entrepreneuriat et le salariat.
Capacité à rechercher, analyser et exploiter une documentation avec une vision critique, 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/S6

Devenir un professionnel salarié ou entrepreneur

ACTIVITÉS

Mobilisation des savoirs de première année et deuxième année.
Problématisation dans un cadre professionnel
Réflexion intellectuelle dans le cadre d'un ancrage dans l'environnement réel.
Utilisation des techniques de communication écrite, orale et numérique

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers / Recherches / Analyses d'articles et de tableaux / Présentations écrite et orale

HUMANITÉS – PHILOSOPHIE
EC 17.1 & EC 21.1
36H ANNÉE / CO-ANIMATION*

objectifs

Initiation aux méthodologies de la recherche
Déployer sur la durée une recherche personnelle et engagée en design, sur le design et par le design.

CONTENUS S5/S6

Déterminer un territoire de recherche
Établir une documentation pertinente et actuelle afférente au thème questionné.
Définir et justifier l'approche problématique retenue
Approfondir les définitions critiques des concepts dégagés

ACTIVITÉS

Recherche de documents
Lectures analytiques
Ateliers d'écriture
Entretiens - bilan sur l'avancée des recherches

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Rédaction du mémoire de recherche.
Préparation des soutenances : mémoire S5 et projet S6

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN
ET DES TECHNIQUES
EC 17.2 & EC 21.2
18H ANNÉE / CO-ANIMATION*

objectifs

Référencer sa thématique de mémoire dans le domaine des sciences humaines (sociologie, lettres et au cas par cas épistémologie).
Confronter son territoire d'étude au domaine des arts, des techniques et du design

CONTENUS S5

En relation avec le projet Made et les projets parallèles, l'étudiant est conduit à enrichir sa réflexion par l'approfondissement de démarches en Design et en Art

Le travail consiste à collecter une iconographie capable d'illustrer la thématique de projet Made mais aussi à ouvrir la démarche de recherche. Il vise ainsi à l'acquisition et au développement d'une pensée critique

ACTIVITÉS

Choix du sujet de mémoire
Sélection, étude et synthèse d'une documentation appropriée à la thématique
Définition et établissement de problématiques conceptuelles
Étude critique de textes fondateurs dans le champ du design
Approfondissement d'une culture liée à la spécialité graphique

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Évaluation en contrôle continu
Enquêtes / Articles / Mémoire / Moodboard / Oral

COMMUNICATION ET MÉDIATION
DU PROJET – EC 19.3 & EC 23.3
72H ANNÉE / PAR MODULE
DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN
AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC 19.4 & EC 23.4
36H ANNÉE / CO-ANIMATION*

objectifs

Acquérir une expertise dans la communication de sa pratique et de sa recherche
Savoir synthétiser et clarifier la recherche et la réflexion liées au mémoire
Savoir mettre en scène ses démarches personnelles
Maîtriser l'oral dans toutes les situations de communication.

CONTENUS S5

En relation avec le mémoire du projet de diplôme : élaboration d'un objet éditorial et mise en place de dispositifs de présentation scripto-visuels pour la soutenance

En relation avec les projets d'atelier : conduite personnelle, incluant posture et stratégie, sur des dispositifs de restitution, de valorisation et de médiation des productions

CONTENUS S6

En relation avec le projet de diplôme : élaboration de dispositifs de présentation pour le déploiement et la soutenance du projet
En relation avec les projets d'atelier : conduite personnelle, incluant posture et stratégie, sur des dispositifs de restitution, de valorisation et de médiation des productions

ACTIVITÉS

Valoriser et communiquer sa réflexion, sa recherche, sa pratique et sa production en adoptant des moyens et des dispositifs appropriés
Accompagner les projets par un discours, oral ou écrit, adapté à la formulation de problématiques personnelles
Soutenir, exposer à l'oral et adopter une attitude d'échange propice à faire évoluer la réflexion

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Évaluation en contrôle continu
Évaluation ponctuelle lors du jury

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

objectifs

Se positionner dans une démarche réflexive et contemporaine.
Savoir incarner la recherche dans des dispositifs variés.
Maîtriser l'argumentation à l'écrit comme à l'oral.
Savoir échanger avec différents interlocuteurs au profit de sa recherche.
Savoir mettre en œuvre un prototype convaincant.

CONTENUS S5

Mise en place d'un territoire de projet dont le thème est défini par l'étudiant, ayant pour finalité l'élaboration d'un mémoire articulé à un projet de diplôme
L'ensemble est guidé par une réflexion personnelle, théorique et documentaire, en relation avec l'équipe pédagogique
En parallèle, des expériences graphiques sont menées pour valider par la forme les intuitions réflexives et théoriques, dans des champs ouverts et exploratoires

CONTENUS S6

Élaboration du projet Made : conceptualisation, expérimentation, conception d'hypothèses aboutissant à un prototype final
Le projet vise à développer chez l'étudiant une aptitude à construire ses propres outils de Designer. Pour cela, il saura s'accompagner de partenariats extérieurs et acquérir des compétences pour enrichir et nourrir sa démarche

ACTIVITÉS

Rechercher des partenariats en lien avec la réalisation du projet
Élaborer un cahier des charges
Réalisation d'un prototype finalisé
Énoncer à l'écrit comme à l'oral une réflexion et une démarche personnelle

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Évaluation par une épreuve ponctuelle unique de toutes les unités du semestre.

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC 19.1 & EC 23.1
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRES

objectifs

En articulation avec la réflexion qui accompagne le projet de diplôme et le mémoire, il s'agit d'ouvrir à des pratiques et des techniques permettant à l'étudiant de s'autonomiser dans sa démarche de recherche.
Ces enseignements, tant liés à des apprentissages traditionnels que digitaux, sont des modules complémentaires qui nourrissent et/ou prolongent le projet.

CONTENUS S5/S6

Nourrir ses projets personnels en s'appropriant des techniques de conception et de fabrication tant numériques que traditionnelles (2D et 3D)
Veille technique et théorique
Expression orale et écrite

ACTIVITÉS

Développer une culture et une pratique personnelles, liées aux techniques tant traditionnelles que digitales
Savoir se positionner de manière singulière dans la spécialité et dans des champs connexes (typographie, 3D, volume, photo...)
Faire preuve d'une expertise des outils de réalisation qui articulent pensée et forme

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Dossiers (éléments numériques, visuels, maquettes...) / Prises de parole

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN
AVEC LA PRATIQUE DU PROJET –
EC19.4 & EC23.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs

Savoir documenter et renseigner la recherche avec des ressources variées et divergentes dans leur nature.
Savoir mener une recherche guidée par une réflexion personnelle.
Savoir incarner la recherche dans des dispositifs variés.

CONTENUS S5/S6

Création d'outils au service d'une enquête de terrain en relation avec le sujet de diplôme
Expérimentation et méthodologie de recherche

ACTIVITÉS

Définir et étudier un territoire de recherche
Tester, explorer, concevoir des hypothèses créatives
Mettre en place des moyens graphiques spécifiques et singuliers
Choisir et positionner sa démarche de recherche dans une orientation convergente

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Dossier de recherche

*** 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



PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES EC 20.1 & EC 24.1 36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

objectifs Sélectionner les pièces permettant de valoriser son travail et son profil Organiser une présentation didactique mêlant textes et visuels Se présenter en adoptant une posture à la fois singulière et professionnelle Affiner son projet professionnel en termes d'insertion ou de poursuite d'études post DN MADE



CONTENUS S5/S6 Préparation à la poursuite d'études ou à l'entrée dans la vie active Consitution et réflexion à la constitution d'un réseau interne à l'école et professionnel

ACTIVITÉS S'informer sur les différentes possibilités de poursuite d'études: DSAA, écoles d'arts en France ou à l'étranger, Master en alternance... Réfléchir à la singularité de son profil et de son parcours Adapter ses candidatures à son projet personnel Adapter ses portfolios aux écoles ou aux entreprises visées

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS Portfolio et réalisation de supports complémentaires à la valorisation de son profil



STAGES EN 3° ANNÉE EC 20.2

objectifs Synthétiser une expérience professionnelle et la valoriser Présenter les apports de cette expérience en adoptant un recul critique constructif Gérer la présentation orale avec aisance et professionnalisme: vocabulaire, rapport texte-image, etc. Mettre en place au sixième semestre un partenariat au travers d'un stage ou d'une brève immersion au sein d'une structure connexe au projet Made à élaborer au sixième semestre en nouant par exemple un partenariat fidèle entre l'entreprise et l'étudiant

CONTENUS S5/S6 Réalisation du rapport de stage (ou des rapports si deux stages différents) Préparation à la présentation orale du rapport de stage Enquête de terrain au service du projet Made

ACTIVITÉS Utiliser les directives afin d'élaborer le rapport de stage Concevoir et fabriquer un document éditorial valorisant l'expérience Préparer l'oral du rapport de stage ainsi que les supports à projeter lors de la présentation Restitution de l'enquête via un support communiquant et valorisant

ÉVALUATIONS-PRODUCTIONS Conception et réalisation d'un document éditorial

Scénario pédagogique

DN 1 GRAPHISME

S1 + SIGNE + LETTRAGE + IMAGE

→ de l'image à l'objet graphique

S2 + SUPPORTS GRAPHIQUES + TEXTE ET IMAGE + NARRATION, VIDEO

→ apprentissage des outils, méthodes spécifiques au design graphique

DN 2 GRAPHISME

S3 + DESIGN DE COMMUNICATION + IDENTITÉ ÉPHÉMÈRE ET PÉRÈNE + BRIEFS CRÉATIFS

→ le projet est décliné sur supports imprimés et digitaux, fixes ou animés

S4 + PROJETS COLLABORATIFS + WORKSHOPS + DESIGN ÉDITORIAL

→ prise en charge des contraintes professionnelles en vue du stage

DN 3 GRAPHISME

S5 + MÉMOIRE MADE + DESIGN D'AUTEUR + CRÉATION TYPOGRAPHIQUE

→ expérimenter et développer une écriture graphique personnelle

S6 + PROJET MADE + CONSTRUCTION D'UN PROFIL + STRATÉGIE POST DN MADE

→ affirmer une posture de designer graphique

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES À LA MENTION

DN MADE GRAPHISME - DESIGN DE COMMUNICATION, IMAGE ET ÉDITION

