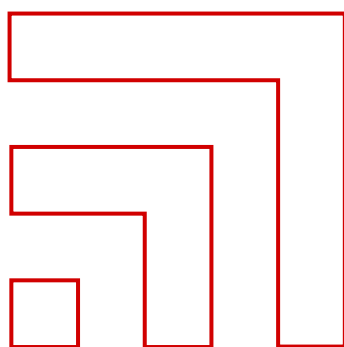
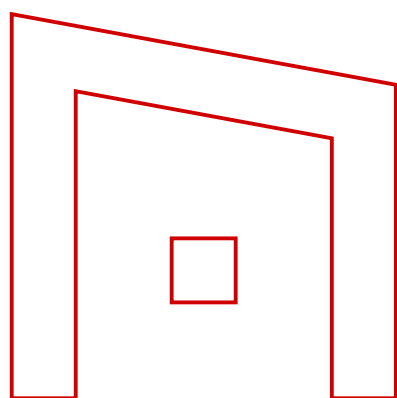
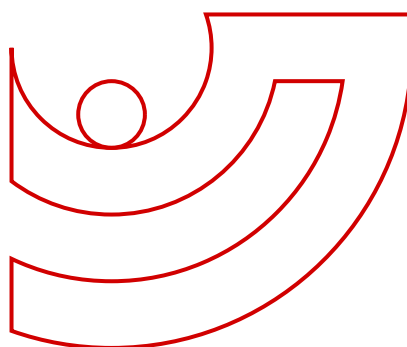
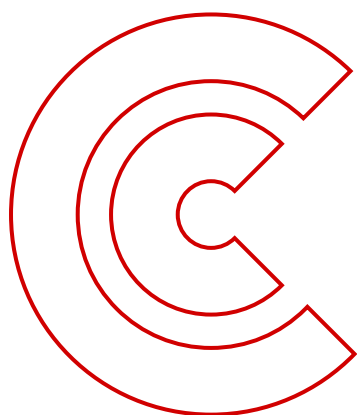
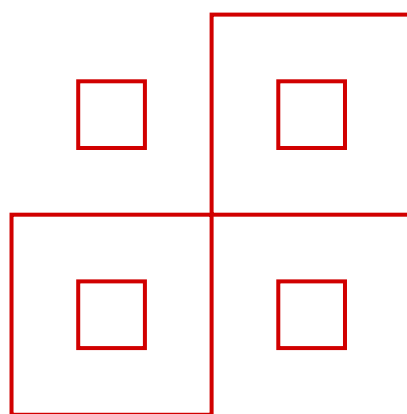
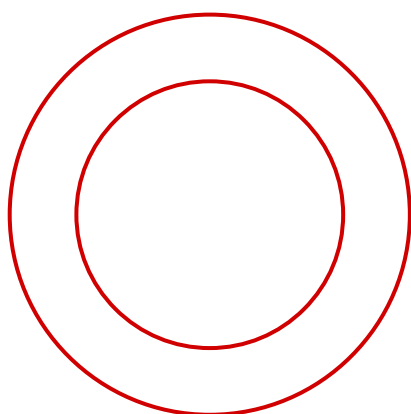


DN MADE NUMÉRIQUE

Catalogue
de cours

ESAA
LMD



école
SUPÉRIEURE
D'ARTS
APPLIQUÉS

lamartinierediderot.fr





débouchés professionnels

- Studio de motion design
- Agence de communication visuelle et digitale
- Studio de design interactif
- Freelance
- Société de production audiovisuelle
- Studio d'animation, graphiste ou assistant motion designer
- Service de communication interne (entreprise, institution et organisme culturel)
- Plateformes numériques et webzines
- Collectifs et résidences artistiques

exemple(s) de métier(s)

- Motion designer junior
- Graphiste animateur/animatrice 2D
- Designer graphique junior spécialisé en storytelling visuel
- Graphiste pour le cinéma et l'audiovisuel
- Concepteur/Conceptrice de teasers et bandes-annonces animées
- Designer junior de contenus enrichis et interactifs
- Assistant Concepteur/Conceptrice d'expériences visuelles et narratives liées à des événements culturels

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
- › 1 atelier de sérigraphie partagé

Le parcours « Graphisme animé, motion design et narrations » du DN MADE mention Numérique est une formation dédiée à l'émergence d'une démarche d'auteur en design graphique, spécialisée dans la création et la production d'images animées. Ce parcours s'inscrit dans une approche contemporaine du design et en explore différentes facettes : motion design didactique ou narratif, réalité augmentée, narration interactive, sound design, mapping vidéo...).
La formation interroge le dessin de son acception traditionnelle à son déploiement numérique. Les étudiants explorent comment l'image, le motion design ou le sound design peuvent servir une narration, en jouant sur les codes, les rythmes et les langages. L'accent est mis sur l'expérimentation d'univers graphiques sensibles et permet de répondre à des cahiers des charges.
Les enseignements s'attachent à la construction de récits visuels, qu'ils soient linéaires ou interactifs, et à leur traduction en solutions graphiques auprès de publics divers. La formation aborde ainsi la question du graphisme comme un outil didactique et critique, en engageant une réflexion technique et personnelle inscrite dans le monde contemporain.
Aussi, le parcours s'appuie sur une culture solide du design graphique, historique et actuelle. Les étudiants perfectionnent leur capacité à analyser et réinventer les formes graphiques, en s'inspirant des imaginaires collectifs et des enjeux contemporains.



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

objectifs
Construire et exploiter une culture générale & artistique
S'approprier des notions littéraires pour les exploiter dans le champ de la communication
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique

CONTENUS S1
Le cours explore les mythes antiques comme sources d'analyse narrative, en décryptant leur structure et leur pouvoir évocateur. Il s'agit de s'approprier des notions littéraires — comme la narratologie, la construction du récit et le rôle du narrateur — pour les transposer dans le champ de la communication visuelle, notamment en passant par l'étude de l'affiche publicitaire.

CONTENUS S2
Le cours élargit ensuite son exploration aux mythes littéraires, qui prolongent et réinterprètent les récits antiques à travers les époques. En analysant la situation d'énonciation et le schéma de communication, les étudiants apprennent à décoder les intentions derrière chaque récit, ainsi que les stratégies utilisées pour toucher un public. Ces réflexions trouvent une application concrète dans l'étude de l'affiche publicitaire, où la maîtrise des codes narratifs et visuels permet de créer des messages efficaces, capables de capter l'attention et de susciter l'adhésion.

ACTIVITÉS
Cours magistraux et travaux de groupe.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances

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
Croiser 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

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 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

Enseignements transversaux
Méthodologies, Techniques
et Langues

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

objectifs
Expérimenter le dessin comme outil de représentation et d'intention
Comprendre les fondamentaux de la couleur et de la composition
S'approprier des écritures graphiques académiques et contemporaines pour enrichir ses repères et sa pratique
Découvrir, choisir les outils graphiques et numériques pour élaborer une écriture personnelle
Construire une démarche exploratoire et argumentée autour des thématiques proposées

CONTENUS S1 / S2
De l'image fixe à l'image animée
Développer le regard, l'observation et la représentation au moyen d'exercices académiques ou à forte contrainte. Ateliers longs impliquant le graphisme, la couleur, la composition et le cadrage... puis le rythme et l'expressivité.

La narration dans l'image fixe et dans l'image animée
Découvrir et prendre en main des médiums variés, analogiques et numériques.
Apprendre de ses pairs pour nourrir l'esthétique d'un projet et gagner en personnalité graphique.

ACTIVITÉS
Se confronter à des problématiques de représentation et d'interprétation : dessin / expressivité / sens, choix colorés et ses fondamentaux (synthèses soustractive et additive), trames et mélanges optiques...
Appréhender la peinture comme un vecteur de narration, dans son aspect et ses dispositifs.
Augmenter un réel fixe par l'animation (par exemple le mapping).
Explorer la typographie comme un langage expressif.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Images, croquis, illustrations / Dispositifs narratifs simples, fixes et animés / Propositions bi- et tridimensionnelles / Présentations orales

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
Découverte et analyse critique des outils et méthodes liés au champ du design graphique numérique

CONTENUS S1
Veille graphique : Sources, outils & méthodes permettant la mise en place d'une veille graphique dans le domaine du design graphique / numérique.
Gestion de projet : analyse comparative des fonctions et de l'ergonomie de logiciels de gestion de projet PAO, étude des alternatives Open Source aux solutions propriétaires.
Étude de cas : Notion de Dark Patterns, d'Unusual UX, etc.

CONTENUS S2
Initiation aux méthodes de conception centrées utilisateurs et application dans un projet en groupe.
Études de différentes structures narratives. Rôle de l'audio dans les narrations interactives.
Analyse d'images fixes et animées.

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers d'analyse, oraux, prototypage via des logiciels de PAO

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

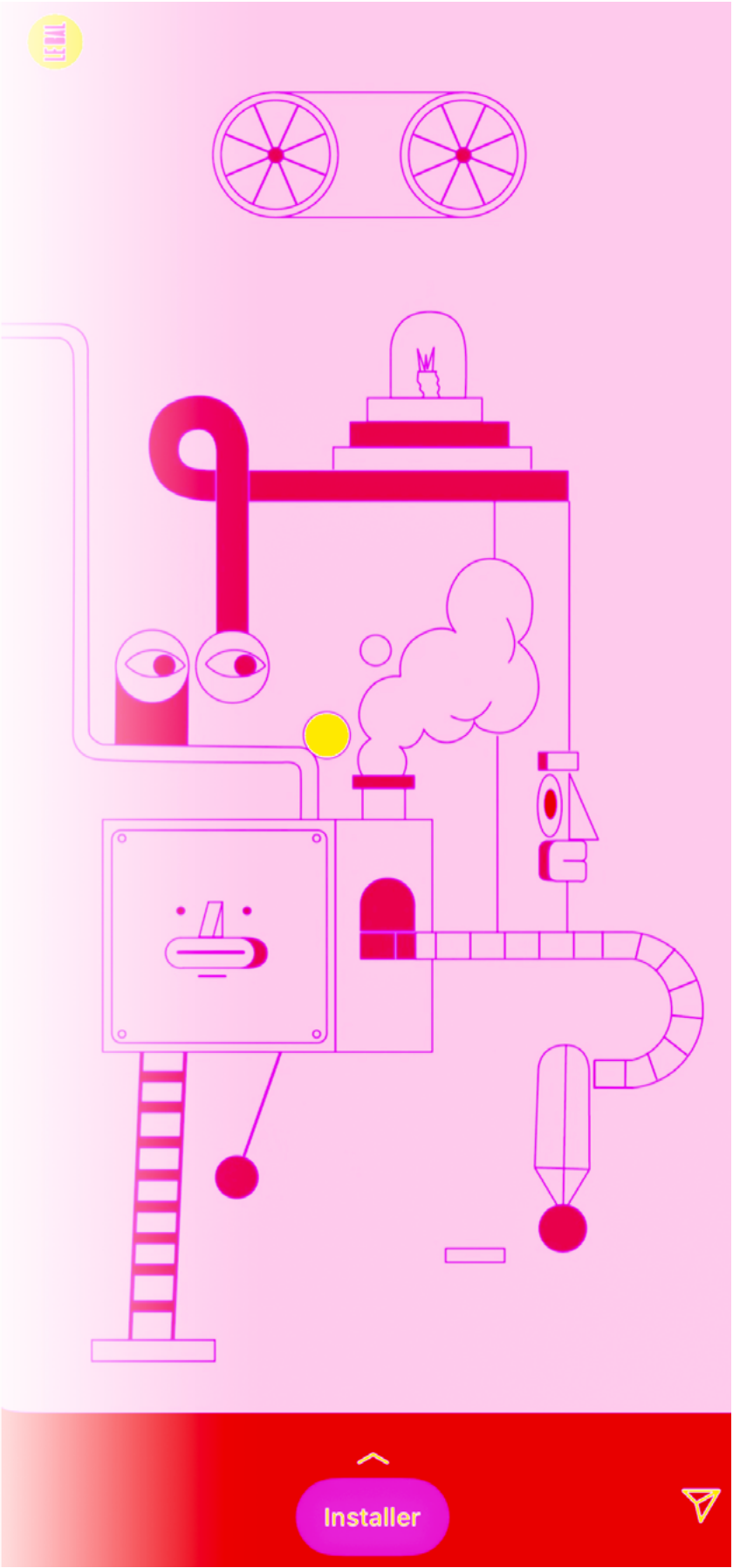
objectifs
Niveau B2 du CECRL

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
Connaître et utiliser des savoirs théoriques et culturels : motion design, narration et interactivité
Maîtriser le vocabulaire, les repères culturels-historiques et les outils du cinéma (storyboard, etc.), de la typographie, et de l'ergonomie numérique
Développer les compétences basiques de sonorisation d'images animées
Effectuer et partager des recherches, des classifications critiques et des compte-rendus pertinents et synthétiques
Découvrir et utiliser régulièrement le matériel spécifique : photographie, image et montage, vidéo et son
Mobiliser les fondamentaux du design numérique et sonore, et acquérir la maîtrise des principaux outils numériques dédiés

CONTENUS S1 / S2
Apports théoriques et exercices pratiques conjoints visant à observer, identifier et nommer les phénomènes. Apprentissage des fondamentaux du design sonore et des techniques de traitement du signal audio numérique et l'interaction entre son et image. Introduction aux environnements de développement pour la création graphique et le traitement de l'image numérique interactive. Autonomisation dans la recherche de ressources, la prise d'initiatives, l'organisation du travail.

ACTIVITÉS
Cours et analyses conjoints nourris de conférences sur l'écriture filmique visant à développer le recul critique. Projets de scénarisation, conception et réalisation de narrations animées, voire interactives. Compte-rendus individuels ou collectifs.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Exercices pratiques / Dossiers d'analyse / Présentations orales structurées et progressivement axées sur le sens / Micro-projets

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
De l'intuition à la conscientisation des idées : nommer ses intentions, radicaliser une piste porteuse
Apprendre à enrichir la créativité : grâce à la référence, la découverte fortuite, la comparaison d'idées concurrentes, la déclinaison
Mettre en pratique les savoirs-faire informatiques
Communiquer un cheminement créatif pour faciliter l'échange verbal et la prise de recul
Développer une autonomie progressive dans la méthodologie de recherche et de mise en œuvre des idées

CONTENUS S1 / S2
Structurer la recherche avec des méthodes variées et progressives, stimuler la dérive créative, mettre en jeu des éléments de culture visuelle contemporaine. Dessin vectoriel, image matricielle : fabriquer les éléments du langage visuel avant de les articuler dans le message. Conduite du projet : prototypage et structuration d'une narration interactive. Approche de la dimension sémantique par les prismes de la culture visuelle, de la sociologie des usages, et de l'ergonomie. Mise en pratique des notions et des techniques de programmation acquises en cours, pour la création d'images numériques interactives et d'interactions entre son et image.

ACTIVITÉS
Développer une approche créative et technique du design graphique animé, en maîtrisant les outils, les flux de travail et la variété des médiums (image, vidéo, son). Concevoir des narrations interactives et des graphismes animés en intégrant savoir-faire technique, graphique et médiation de projet.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Exercices de création numérique / Moodboards et storyboards / Projets en lien direct avec les apprentissages techniques

Professionnalisation



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 animé et des formes de narrations interactives afin d'enrichir ses représentations
Accompagner dans la recherche de stage et définir son profil (CV, portfolio)

CONTENUS S1 / S2
Adossé à la mention *Objet*, l'accent est mis sur l'étude du profil et des attentes des étudiants vis-à-vis de leur parcours professionnel. L'étude de territoires professionnels issus de divers secteurs liés aux mentions sont abordés afin d'apprécier des écosystèmes divergents et convergents, porteurs d'innovation. L'étudiant pourra être amené à rencontrer des professionnels dans le cadre de conférences et/ou de visites événementielles (salon, festival, forum...).

ACTIVITÉS
Recherche, synthèse et visualisation de données concrètes et mesurables. 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, d'ateliers, d'entreprises, de coworking... Production de divers supports de communication pour identifier son profil créatif auprès des entreprises (recherche de stage, demande de partenariat et de collaboration).

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Enquêtes portant sur la diversité des métiers possibles / Carnet de bord (sketchnote) / Présentation écrite et orale

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 en collaboration avec un designer établie sous la forme d'un workshop pour partager des savoir-faire professionnels. 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



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

objectifs
Rédiger en direction d'un horizon d'attente
Mobiliser une culture générale artistique et des concepts issus de disciplines connexes
Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique
Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales

CONTENUS S3 / S4
Le cours aborde l'écriture de soi comme levier d'expression et d'authenticité, tout en explorant la description comme outil de précision visuelle et narrative. Ces approches permettent aux étudiants d'enrichir leur pratique de la communication, en alliant introspection créative et rigueur analytique pour concevoir des messages porteurs de sens.

ACTIVITÉS
Ateliers d'écriture.
Travail de synthèse personnelle.
Recherches et ouverture(s).
Mise en application des acquis dans une production personnelle.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Synthèse argumentée / Écrits d'invention / Productions photographiques et vidéos

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
Comprendre la chaîne de relations entre contextes socio-techno-historique et création visuelle
Mémoriser et situer les références incontournables de la culture de l'image
Identifier les enjeux contemporains entre mouvement, narration et innovation visuelle
Visiter les lieux de la médiation et l'innovation graphique-numérique dans le bassin : musées dédiés, bibliothèques, expositions
Développer une capacité de raisonnement et une pensée critique

CONTENUS S3 / S4
Ce cours explore l'évolution du graphisme à travers le prisme du mouvement et de la narration, en confrontant les héritages historiques aux pratiques contemporaines. Il vise à développer des outils théoriques et analytiques pour décrypter les dynamiques visuelles, argumenter leurs enjeux, et situer le graphisme dans le champ élargi des cultures visuelles et narratives. L'accent est mis sur l'acquisition de notions réflexives liant techniques, fonctions et récits, afin d'appréhender l'image comme un langage en perpétuelle transformation. Les domaines tels que la photographie, l'illustration, l'histoire du graphisme ou de la typographie sont entre autres abordés.

ACTIVITÉS
Cours thématiques-historiques, parfois en lien avec des événements concomitants (expositions récentes, rétrospectives). Lectures et veille de l'actualité en graphisme, motion design, et narration interactive. Production de dossiers et d'exposés. Recherche de références pour étayer l'argumentation. Contribution aux tableaux collaboratifs. Expression orale et écrite.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Analyses graphiques autonomes / Collectes et enquêtes restituées / Capacités à relier fond et forme

Enseignements transversaux
Méthodologies, Techniques
et Langues



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

objectifs
Consolider les acquis de la première année pour engager une démarche personnelle centrée sur la construction de récits par l’image animée
Expérimenter des techniques traditionnelles au service de la narration interactive, et explorer leur dialogue avec les outils numériques
Interroger les interactions entre pratiques plastiques et digitales tout en affirmant un positionnement créatif singulier

CONTENUS S3 / S4
Les projets proposés s’inscrivent dans une exploration des procédés fondamentaux d’expression créative et des enjeux de la création contemporaine, invitant l’étudiant à développer un regard critique et pluriel. En croisant les héritages du graphisme traditionnel (dessin, typographie, collage, ...) avec les outils digitaux (animation, interactivité), les réalisations encouragent les hybridations où chaque pratique enrichit l’autre. À travers des explorations diversifiées permettant de définir une écriture et une posture personnelles, l’étudiant clarifie ses intentions pour se singulariser dans son domaine de spécialisation.

ACTIVITÉS
Les activités visent à susciter l’émergence d’idées, à rendre intelligible sa propre production et à questionner la recherche graphique et plastique en visant une écriture personnelle :
Chercher > Formuler des hypothèses divergentes
Produire > Maîtriser des moyens plastiques et techniques
Critiquer / Argumenter > Oraliser, démontrer, médiatiser

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Recherches et expérimentations (graphisme / couleur / forme, dessin d’observation, photo, vidéo, réalité augmentée, ...) / Installations et projections / Présentation écrite et orale



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 : application des notions théoriques au sein des logiciels de traitement de l’image et du son

CONTENUS S3 / S4
Colorimétrie et gestion de la couleur. Traitement de l’image, filtrage spatial (analogie avec le son). Technologies de l’audio et de l’image vidéo. Prise de vue photo et vidéo. Normes audiovisuelles. Formats de compression audio et vidéo.

ACTIVITÉS
Travail sur documents, mise en contexte des notions vues en cours. Recherche documentaire, synthèse et présentation orale (dossier et diaporama). Encodage, rééchantillonnage de fichiers numériques.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Travaux de type DM et en temps limité / Dossiers de recherche et d’analyse (individuels ou en groupe) / Travaux pratiques / Présentation orale

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

objectifs
Découverte et analyse critique des outils et méthodes liés au champ du design graphique numérique

CONTENUS S3
Veille graphique : sources, outils & méthodes permettant la mise en place d’une veille graphique dans le domaine du design graphique/numérique.
Gestion de projet : analyse comparative des fonctions et de l’ergonomie de logiciels de gestion de projet.
PAO : étude des alternatives Open Source aux solutions propriétaires.
Étude de cas : notion de Dark Patterns, d’Unusual UX, etc.

CONTENUS S4
Initiation aux méthodes de conception centrées utilisateurs et application dans un projet en groupe.
Études de différentes structures narratives.
Rôle de l’audio dans les narrations interactives.
Analyse d’images fixes et animées.

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers d’analyse / Oraux / Prototypage via des logiciels de PAO

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 droits 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 narratif et/ou interactif : analyser la demande, structurer, charter, modéliser et tester
Organiser et optimiser avec professionnalisme

CONTENUS S3

Application et approfondissement des 12 principes d'animation.
Motion Design : apprentissage d'un logiciel de compositing et d'effets spéciaux.
Modélisation et animation d'objets 3D.

CONTENUS S4

- Prototyper le design d'interfaces utilisateur orienté narrations interactives.
- Pratique du dessin augmenté par les techniques numériques.
- Production audiovisuelle : prise en main du matériel de prises de vue / prise de son.
- Post-production : initiation aux étapes de montage, mixage, étalonnage, habillage graphique.

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 dispositifs proposés.

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

Faire converger les aspects
méthodologiques et techniques
de la formation
Prise en charge progressive de projets
basés sur un cahier des charges et
un contexte professionnel
Comprendre et respecter les
différentes étapes d'un projet
d'image animée (audiovisuel et/ou
motion design), de l'écriture
jusqu'à sa diffusion
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 font se converger les différents titres de la mention : graphisme animé, motion design et narrations.

Sujet long qui met l'accent sur la phase de définition de projet, en tenant compte des besoins de l'utilisateur et du positionnement créatif singulier de l'étudiant.

CONTENUS S4

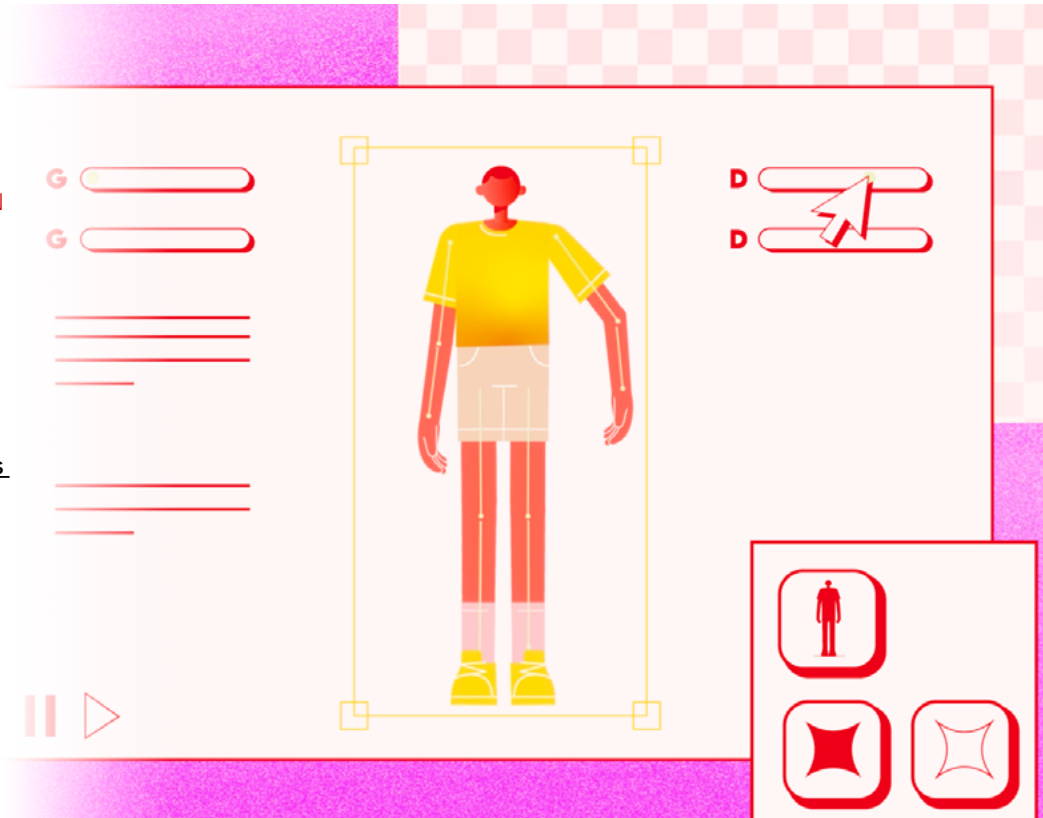
Projet autour de l'image animée, faisant appel aux compétences en motion design et en montage vidéo. Projet collaboratif inter-mention, travail en binôme avec un étudiant d'un autre champ du design. Thèmes possibles : édition graphique numérique, objets connectés, installations numériques, motion expliquer ou promotionnel, ...

ACTIVITÉS

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

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS

Dossiers de recherches / Storyboard, animatiques, wireframes / Prototypes d'interface ou d'avant-projet



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) en fonction des objectifs et des contraintes de chaque étudiant
Prendre conscience de ses qualités (humaines et professionnelles) et savoir les communiquer

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 personnalisées.
- 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 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 chaque 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



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.

La conception de récits augmentés et interactifs par et avec le graphisme animé sollicite singulièrement la transversalité, dans laquelle les acteurs (designers, artistes/auteurs, programmeurs, ingénieurs, 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 graphisme animé, du motion design et de la narration interactive.

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.).

Enseignements transversaux
Méthodologies, Techniques
et Langues



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

objectifs
Développer une démarche plastique et narrative ouverte, singulière et contemporaine, en faisant de l’image un vecteur de récit et d’interaction
Explorer les médiums graphiques, volumiques et numériques pour affiner une écriture personnelle et une culture visuelle actuelle
Assumer une posture d’auteur en maîtrisant les techniques qui transforment l’image en expérience narrative interactive

CONTENUS S5 / S6
En explorant les enjeux contemporains du graphisme et de l’image à travers une recherche plastique ouverte, l’étudiant affine une écriture visuelle personnelle et singulière, qu’il incarne dans la production d’objets plastiques traditionnels ou numériques. Cette approche, enrichie par des dispositifs artistiques pluridisciplinaires, lui permet de cultiver en autonomie sa maîtrise de l’image, sa sémantique et son esprit critique.

ACTIVITÉS
Pratiques plastiques dans lesquelles le temps, le mouvement, 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.

ÉVALUATIONS–PRODUCTIONS
Productions 2D/3D / Expositions, installations et projections / Argumentation écrite et orale

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
Consolider et élargir ses savoirs dans le domaine du design sonore

CONTENUS S5
Outils et méthodes (Kanban, Gantt) de gestion de projet.
Étude de cas : analyse comparative d’interfaces existantes (logiciels de création, narrations interactives, etc.)
Apprentissage des notions de base concernant la synthèse sonore.

CONTENUS S6
Constitution d’un glossaire spécifique aux champs du design numérique. Analyse de productions appartenant au champ du design graphique (affiches, images en mouvement, identités visuelles, etc.)
Études de cas : analyse de différentes situations de médiation de projets (designer, artiste, étudiant).

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



Enseignements génériques
Humanités et Culture



Enseignements pratiques et
professionnels
Ateliers de création

SEMESTRES
5&6

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
Définir des territoires mémoire-projet porteurs de sens et inscrits dans des enjeux contemporains
Référencer ses recherches et analyser des études de cas pour devenir un expert de son territoire
Confronter son territoire d’étude au domaine des arts, des techniques et du design

CONTENUS S5 / MÉMOIRE
En constituant un ensemble de ressources qui démontrent la pertinence du territoire de recherche choisi, l’étudiant vise à enrichir sa réflexion, à préciser sa posture et à approfondir ses démarches. Il s’agit de développer une pensée critique et de savoir l’exposer clairement, tant à l’oral qu’à l’écrit. Des moyens de médiations visuelles et numériques sont investis pour restituer la recherche et accompagner la soutenance à l’examen.

CONTENUS S6 / PROJET
En transférant le territoire de recherche en hypothèses de projet, l’étudiant vise à inscrire son projet dans le paysage des productions contemporaines, tout en affirmant un socle de références personnelles. Il s’agit de confirmer sa posture d’auteur-concepteur dans un contexte culturel et professionnel en mouvement, consciente des nouveaux territoires de la création.

ACTIVITÉS
Accompagnement à la sélection du sujet de mémoire — Acculturation et synthèse de la documentation du territoire choisi — Structuration de la pensée pour établir une problématique — Définition d’une méthodologie d’argumentation écrite et orale — Pratique rédactionnelle en loge — Prospection des innovations dans le domaine de spécialité — Idéation pour l’émergence d’un projet.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Enquêtes / Synthèse / Entretien individuel / Édition du mémoire / Diaporama / Supports didactiques portant sur la recherche et la démarche

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
Confirmer une capacité à médiatiser ses projets pour démontrer les processus réflexifs et créatifs
Savoir concevoir des dispositifs de médiation pour restituer sa recherche et sa production
Maîtriser l’argumentation orale pour expliciter les concepts et les intentions

CONTENUS S5
Dans le cadre de la soutenance du mémoire, l’étudiant conçoit différents dispositifs (dispositif interactif, diaporama et micro-édition du mémoire) de médiation visuelle et numérique pour expliciter la démarche et démontrer les raisonnements. Dans le cadre de la pratique de projet, les situations de médiation visent à raconter les processus de création et à expliciter les partis-pris conceptuels de création.

CONTENUS S6
Dans le cadre de la soutenance du projet, l’étudiant élabore une stratégie globale de médiation et de valorisation visant à illustrer la démarche et le processus créatif jusqu’à la production. Sur la base de démonstrations visuelles implantées dans un espace, il construit un discours argumentatif précisant les choix esthétiques et conceptuels du projet.

ACTIVITÉS
Pratiques permettant à l’étudiant de traduire sa réflexion et sa recherche par le visuel, en sélectionnant et en produisant des artefacts emblématiques et didactiques pour communiquer efficacement. Par l’élaboration d’univers personnels immersifs et partageables, il se perfectionne à la prise de parole et s’entraîne à l’échange avec un jury.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Production de dispositifs et de supports de médiation 2D et 3D / Soutenances orales en évaluation en contrôle continu et ponctuelle UE 19 et UE23

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

objectifs
Développer une écriture visuelle et graphique propre en mobilisant le récit comme levier de création
Concevoir des projets où la pluridisciplinarité stimule l’immersion et le dialogue avec le public
Affirmer une démarche d’auteur en narration graphique animée
Savoir dialoguer avec divers interlocuteurs pour enrichir et faire évoluer sa recherche

CONTENUS S5 / S6
À partir des acquis techniques et conceptuels, la pratique de projet vise à interroger la diversité des champs d’application où la narration interactive trouve ses formes dans les croisements entre motion design, graphisme animé et le sound design. L’art de raconter des histoires à travers le mouvement et le récit, aborde ainsi la question du graphisme comme un outil didactique et critique. En S5, l’étudiant participe à des projets nécessitant un développement plus transversal qui lui permettent d’affirmer sa démarche d’auteur-concepteur et d’initier des expériences dynamiques et engageantes dans des situations singulières ou en partenariat. Profitant de cette expérience, le S6 s’attache à déployer un projet personnel et singulier défini par l’étudiant et lui permet de se projeter vers une poursuite d’études ou une insertion professionnelle.

ACTIVITÉS
Projets menés en collaboration ou individuellement dont la recherche de partenaires peut s’avérer nécessaire pour compléter la démarche et/ou la production. Démonstration, verbalisation et auto-évaluation des choix conceptuels et graphiques opérés.

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Dossiers de recherches / Prototypes et tests / Corner d’exposition de projet / Soutenance orale de l’épreuve ponctuelle UE 23

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

objectifs
Consolider et élargir ses savoirs et connaissances techniques pour produire en autonomie et singulariser ses productions en narration interactive
Questionner les technologies et les ressources pour évoluer en cohérence
Maîtriser les divers langages graphiques traditionnels et numériques 2D/3D pour affirmer son profil

CONTENUS S5 / S6
La maîtrise des techniques et savoir-faire repose sur une combinaison de compétences graphiques, techniques, narratives et collaboratives. À l’occasion d’ateliers ou de situations liées à la pratique de projet, l’étudiant est amené à expérimenter des outils variés en design graphique et animation 2D/3D, en programmation ou encore en prototypage. Il s’agit de questionner les moyens et les médiums pour rendre compte de ses idées, de permettre les interactivités et les immersions imaginées, et de construire des compétences techniques propres à chaque étudiant.

ACTIVITÉS
Développer une culture technique personnelle pour singulariser son profil créatif. Interroger ses pratiques techniques et graphiques individuellement ou collectivement par le biais d’expérimentations diversifiées (cinémagraphe, vidéo, images 2D/3D, typographie cinétique, stop-motion, mapping...).

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Exercices et pratiques expérientielles / Prototype de tout ou partie / Évaluation en contrôle continu et soutenance ponctuelle de projet UE 23

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
Acquérir une maîtrise de base de certains langages de programmation dans le domaine de l’audio

CONTENUS S5
Initiation aux techniques de *rigging* et de *tracking* (2D et 3D). Acquisition des fondamentaux de la programmation dans le domaine de l’audio.

CONTENUS S6
Approfondissement des techniques de modélisation et d’animation 3D. Identification des techniques et logiciels nécessaires pour la réalisation du projet personnel. Design et développement d’interfaces numériques pour la sonorisation de narrations interactives.

ACTIVITÉS
Activités pédagogiques individuelles et collectives autour :
— de la programmation dans le domaine de l’audio et du design sonore
— des narrations interactives
— du prototypage d’interfaces

ÉVALUATIONS—PRODUCTIONS
Exercices de mise en pratique des connaissances techniques acquises pendant le cours
Projet personnel : productions individuelles et 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

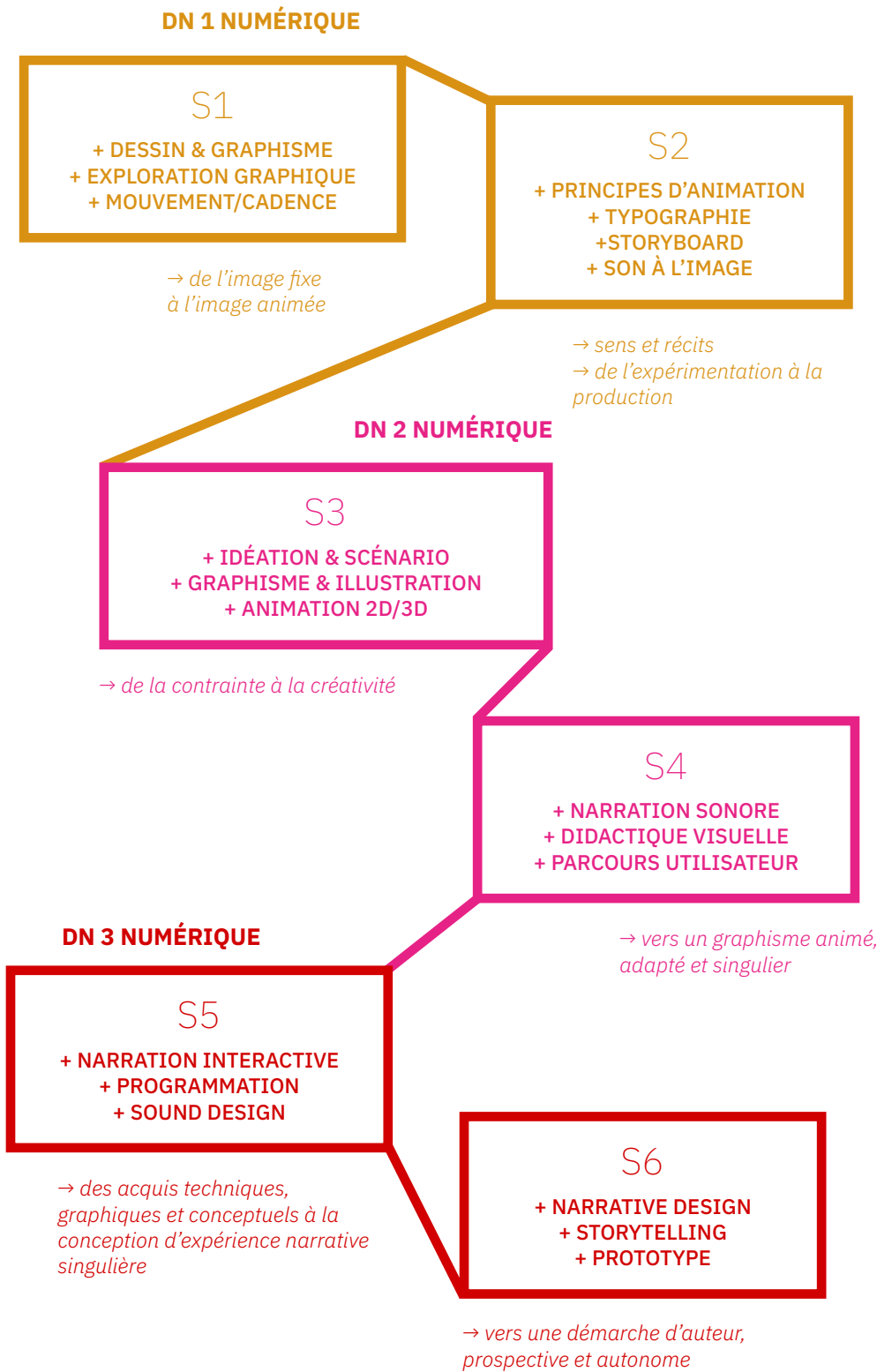
STAGES EN 3E ANNÉE
EC20.2

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



DE L'INITIATION AU PERFECTIONNEMENT