

Mention Numérique

graphisme / interactivité
motion design / 3D

Humanités

**Culture des arts,
du design et des techniques**

Histoire des idées, sémiologie, esthétique.

**L'enseignement
 des « Humanités »
 constitue un socle
 de connaissances
 en culture générale,
 philosophie,
 sciences humaines.**

**Cette première année
 proposé'abord une « histoire
 des idées
 et des mythes », suivant un
 parcours chronologique, puis
 pose les bases d'une science
 des signes (sémiologie) et d'une
 philosophie de l'art (esthétique).
 Il s'agit de donner à l'étudiant des
 références essentielles et des
 outils intellectuels pour fonder
 son travail créatif sur
 de solides bases culturelles
 et conceptuelles.**

**Dispositifs ou modalités
 d'enseignements**

- Cours magistraux -
- Lectures -
- Documents vidéo -
- Exposés -
- Travaux de groupe -
- Echanges -

Modalités d'évaluation

- Contrôle de connaissances -
- Exercice de réflexion (écrit) -
- Exposé oral -

Semestre 1

EC 1.1

Le premier semestre constitue une sorte de « remise à niveau » pour des étudiants qui ont suivi des cursus variés. Ils devront faire preuve de curiosité culturelle et d'appétit intellectuel.

Objectifs

Permettre aux étudiants de comprendre l'évolution de l'humanité jusqu'à aujourd'hui à travers les idées et les mythes qui ont contribué à la formation des cultures • S'interroger sur une « nature » humaine, et autres questions fondamentales de la philosophie • Stimuler le désir de savoir et de se questionner • Progresser en expression orale •

Contenus

Une « brève histoire de l'humanité », de la préhistoire à nos jours. Lectures, analyses, et rapprochements de textes clés, mais aussi divers documents vidéos qui montrent continuités, croisements, ruptures, et interrogent cette « humanité ». Un accent particulier est mis sur les liens avec les philosophies orientales et sur les personnalités féminines qui ont marqué cette histoire.

Semestre 2

EC 5.1

Ce second semestre pose les bases conceptuelles d'une science des signes. Il prolonge la réflexion sur les mythes et les symboles en interrogeant la modernité. Il engage une réflexion philosophique sur les pratiques artistiques.

Objectifs

Donner aux étudiants les outils essentiels pour comprendre les systèmes de signes et leur dimension culturelle • Continuer l'apprentissage du questionnement raisonné en se constituant une culture adaptée à la pratique du design • Progresser dans la communication écrite et orale et dans le travail de recherche autonome •

Contenus

Rappel des éléments essentiels en linguistique et sémiologie. Analyse de la relation signe/sens et signe/symbole. Exercices de lectures d'image. Réflexion sur les mythes dans le monde moderne. Problématiques philosophiques concernant l'art et l'artiste, hier et aujourd'hui. Références culturelles. Entraînement aux techniques de l'expression orale dans diverses situations de communication.

Le monde contemporain en question.

Dans la continuité de la première année, il s'agit de s'intéresser aux grandes questions que pose l'humanité en se concentrant cette fois, selon une approche thématique, sur notre monde contemporain.

Le futur designer est amené à penser sa position de créateur et son rôle de citoyen du monde engagé dans son époque. Cette année développe également les compétences en recherches et en techniques d'expression, orale et écrite.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Lectures -
- Documents vidéo -
- Exposés -
- Travaux de groupe -
- Echanges -

Modalités d'évaluation

- Contrôle de connaissances -
- Exercice de réflexion (écrit) -
- Exposé oral -

Semestre 3

EC 9.1

Confronté aux défis du présent et de l'avenir, le designer questionne la modernité. Il se donne les moyens intellectuels pour concevoir et inscrire sa création dans une démarche autonome et responsable.

Objectifs

Permettre aux étudiants de « réfléchir conjointement sur le monde et sur propre pratique » (termes du référentiel) • Développer l'aptitude à la lecture et la compréhension de pensées diverses et parfois exigeantes • Acquérir des balises culturelles • Gagner en confiance dans la pratique du débat argumenté. Développer la curiosité questionneuse •

Contenus

Approche thématique et problématique de quelques thèmes clés comme : la vitesse, la technique, l'écologie, le progrès, l'utopie. Penseurs, références, questionnements, débats. Travail de synthèse et exposé à partir d'un dossier philosophique en lien avec le monde contemporain. Documents écrits, audio, vidéo. Digressions possibles en fonction de l'actualité et des « micro-projets » transversaux en relation avec les autres matières.

Semestre 4

EC 13.1s

Poursuite de la réflexion sur le monde contemporain et l'évolution de notre humanité. Approche philosophique des questionnements sur la modernité pour acquérir une autonomie de pensée critique.

Objectifs

Se constituer un bagage culturel riche et varié. Continuer l'apprentissage des outils de réflexion et de structuration de la pensée • Permettre à chaque étudiant de révéler ses centres d'intérêt dans la perspective du travail de recherche en troisième année • Développer les capacités de synthèse. Pratiquer l'expression orale •

Contenus

Approche rapide ou approfondie de thèmes-clés binômes en exploitant les ressources de toutes les sciences humaines : individu et société, identités et communautés, corps et esprit, information et médiatisation, croyances et spiritualités, politique et pouvoirs, solitude et solidarité, consommation et contemplation, travail et divertissement, modes et styles, images et réalité, humanité et transhumanisme, crises et changements ...

Du signe à l'image

L'objectif de cet enseignement est l'acquisition d'une culture fondamentale au travers la transmission de savoirs historiques, esthétiques, sociologiques et techniques.

Il s'articule en 1^{re} année autour d'une initiation à l'histoire des arts, des techniques et de la typographie afin de permettre l'acquisition de repères fondamentaux, selon un parcours chronologique tout en proposant une approche transversale et une sensibilisation aux enjeux contemporains de l'art, du design graphique et des créations typographiques contemporaines.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Exposé -
- Travaux en binôme -
- Lecture -
- Conférence -
- Visite d'expositions -
- Workshop -

Modalités d'évaluation

- Évaluation ponctuelle -
- Suivi individuel -
- Participation -

Semestre 1 EC 1.2

En S1, nous poserons les bases d'une approche méthodologique d'analyse tout en abordant de manière chronologique une première période allant « Des peintures rupestres à la naissance de l'imprimerie. »

Objectifs

Permettre aux étudiants d'acquérir des repères chronologiques fondamentaux et une culture artistique transversale ainsi qu'une méthodologie d'analyse et de travail • Les engager à une posture de veille culturelle et de curiosité afin d'enrichir leur champ de références et de développer un regard critique et une sensibilité esthétique et typographique •

Contenus

De la naissance de l'écriture à l'apparition de l'imprimerie : les grands repères chronologiques et évolutions technologiques. (Histoire des arts, des techniques et de la typographie). Initiation à une méthode d'analyse des œuvres et productions. Approche d'une culture du design graphique et typographique au travers de textes critiques et de références.

- Sensibilisation à une posture de veille culturelle.

Semestre 2 EC 5.2

Poursuite d'une approche chronologique de l'histoire des arts et des techniques et de la typographie du 15^e siècle au 21^e siècle et d'une approche méthodologique d'analyse et de recherches.

Objectifs

Connaitre les contextes historiques et culturels de création, afin de comprendre les conséquences des innovations techniques et l'influence d'un courant artistique ou d'un créateur sur son époque.

- Apprendre à travailler à partir d'un corpus de documents écrits, visuels ou sonores • Savoir utiliser le vocabulaire approprié.
- Enrichir ses références culturelles et sa capacité d'analyse critique.

Contenus

Approche chronologique de l'histoire des arts et des inventions techniques en lien avec la création artistique. Parallèlement seront abordés les grands concepteurs de caractères typographiques ainsi que les différentes classifications et codes typographiques. Sensibilisation à une culture du Design graphique et typographique à partir de l'étude de différents documents (pensées, réflexions, intentions sociétales, ...).

Du signe à l'image

**Approche thématique
et technique de l'histoire
du Design graphique
et typographique de
l'époque moderne
à nos jours ..**

**Seront abordés également
les théories qui y sont liées
ainsi que les enjeux actuels de
ce champ disciplinaire.**

Semestre 3

EC 9.2

Seront abordés mouvements, tendances et écoles historiques relatifs à l'histoire des Arts et du Design ainsi que des problématiques liées aux relations entre art, artisanat et industrie et aux techniques de création.

Objectifs

Acquisition d'une culture relative à l'histoire du Design graphique, comprendre les relations Art/métier d'art /Artisanat, apprendre à problématiser par la mise en tension de documents textuels (écrits de designers et de théoricien du design) et iconographiques.

Contenus

Cours abordant l'histoire des métiers d'art et du design et leur théorisation pour les périodes modernes et contemporaines. Mise en perspective des enjeux contemporains liés à la spécialité. Incitation à poursuivre le travail de veille culturelle et approches thématiques et transversales dans le cadre de micro-projets. Etude de textes critiques et théoriques (Manifestes).

Semestre 4

EC 13.2

Ce semestre 4 se focalisera davantage sur les enjeux contemporains de l'histoire et la pratique du Design graphique et numérique ainsi que sur une histoire des arts liée à la pratique du numérique.

Objectifs

Poursuivre l'acquisition d'une culture relative à l'histoire du Design graphique et numérique • Savoir s'approprier les questionnements formulés à des fins créatives • Poursuivre l'engagement dans une posture de veille culturelle afin d'étoffer ses propres choix esthétiques et créatifs.

Contenus

Cours abordant plus spécifiquement l'histoire du Design graphique et numérique pour la période contemporaine, ainsi que les contextes historiques et culturels de création. Mise en perspective des enjeux contemporains avec une approche référentielle historique. Etude de textes critiques et théoriques. Conforter le travail de veille culturelle. Approche thématique de la spécialité dans le cadre de micro-projets collaboratifs.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Exposé -
- Travaux en binôme -
- Lecture -
- Conférence -
- Visite d'expositions -
- Workshop -

Modalités d'évaluation

- Évaluation ponctuelle -
- Suivi individuel -
- Travail en groupe -
- Participationl -

**Enseignements
transversaux**

**Outils d'expression
et d'exploration créative**

**Technologies
et matériaux**

**Outils
et langages numériques**

**Langues
vivantes**

**Contextes économiques
et juridiques**

Pratiquer = faire feu de tout bois

Les deux premiers semestres sont consacrés à la découverte et à l'acquisition des outils d'expression et des méthodologies d'exploration créative.

Les approches, les parti-pris, les connaissances et les méthodologies des trois enseignants dialoguent, se complètent, se renforcent en s'adaptant aux parcours proposés.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Travaux de groupe -
- Atelier -
- Autonomie -
- Workshop -

Modalités d'évaluation

- Oral -
- Contrôle continu -
- Évaluation ponctuelle -
- Suivi individuel -

Semestre 1 EC 2.1

Les différents outils d'expression sont abordés par étapes et graduellement afin que leur découverte par tous permette une appropriation individualisée.

Objectifs

Découvrir et expérimenter les outils graphiques et plastiques fondamentaux • Favoriser la verbalisation : usage du vocabulaire spécifique, prise de conscience et changement de représentation • Découvrir des oeuvres en relation avec l'actualité et les questionnements abordés • Construire un regard réflexif, propice à la mise en place de l'autoévaluation. Pratiquer de façon généreuse, usuelle et autonome •

Contenus

La représentation: de l'observation à une figuration réaliste et évoquée. Des pratiques traditionnelles du dessin analytique jusqu'aux pratiques contemporaines. La couleur, socle de connaissances et de perception
Matières et textures : trouver les gestes efficaces, explorer des contrées inconnues. Modèle vivant, apprentissages d'atelier. Présentation des productions. Mise en forme en Mook : répertoire des documents visuels sur des entrées problématisées et les organiser de façon synthétique.

Semestre 2 EC 6.1

Approfondissement des techniques en lien avec des intentions et des questionnements, construction de parti-pris, présentations orales élaborées.

Objectifs

Pratiquer les outils graphiques et plastiques découverts en S1, construire et enrichir son langage personnel. Associer des oeuvres en relation avec l'actualité et les questionnements abordés, tisser des liens avec les expositions visitées • Savoir organiser les visuels en narrations diversifiées • Aiguiser son regard critique • Favoriser la verbalisation • Pratiquer de façon usuelle, inventive et autonome.

Contenus

Le dessin d'intention, la pratique de la couleur comme sujet principal, les séances de Modèle vivant, l'initiation à la méthodologie de projet. Appropriation des outils graphiques et plastiques. Création de Mook : Supports numériques, virtuels ou concrets selon les demandes.

Quand la créativité enrichit le numérique

Les étudiants pourront, à travers les projets proposés, acquérir des techniques spécifiques et diversifiées.

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

Semestre 3

EC 10.1

L'étudiant développe dans cet matière une pratique plastique personnelle qui lui permet ensuite de répondre de manière créative et adaptée aux attentes des enseignements pratiques et professionnels.

Objectifs

Mise en place d'une écriture plastique personnelle afin de mener à bien les micro-projets • Comprendre qu'une approche plastique et expérimentale valorise la mise en forme numérique • Approfondissement des outils, des médiums fondamentaux, des pratiques et des productions croisées / associées aux enseignements pratiques et professionnels.

Contenus

Suivi de projets : Suivi individuel et suivi de groupe. Définir une pratique personnelle en fonction de la demande. De l'expérimentation à la finalisation. Guidance pédagogique (références historiques et contemporaines, questionner l'actualité, développer son esprit critique, échanges). Séance de modèle vivant (geste et mouvement, ombre/lumière. Techniques diverses)

Semestre 4

EC 14.1

L'étudiant consolide sa pratique et sa méthodologie de travail dans une approche de plus en plus autonome. L'exigence des compétences attendues s'accroît.

Objectifs

• Mise en place solide de son écriture plastique personnelle au service des différents projets • Assumer le lien permanent entre l'expérimentation créative et l'approche numérique • Gestion des outils, médiums, techniques et supports fondamentaux de l'expression plastique.

Contenus

Suivi de projets : Suivi individuel et suivi de groupe. Définir une pratique personnelle en fonction de la demande. De l'expérimentation à la finalisation. Guidance pédagogique (*références historiques et contemporaines, questionner l'actualité, développer son esprit critique, échanges*). Séance de modèle vivant (*geste et mouvement, ombre/lumière, techniques diverses*).

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Travaux de groupe -
- Atelier -
- Sortie -
- Workshop -

Modalités d'évaluation

- Suivi individuel -
- Évaluation ponctuelle -
- Contrôle continu -
- Oral -

Numériser le monde sensible

Cet enseignement vise à la compréhension des supports techniques et technologiques du monde numérique par l'observation, l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.

Il s'appuie sur une approche expérimentale et historique.

Semestre 1

EC 2.2

Afin de comprendre le monde numérique qui nous entoure, il est utile de commencer par étudier la façon dont on fait « entrer » le monde sensible dans un ordinateur. C'est l'objet de ce premier semestre d'étude.

Objectifs

La création numérique repose à la fois sur des matériaux tangibles (capteurs et écrans par exemple) et sur des matériaux informatisés (image ou vidéo numérique par exemple) • L'objectif de ce premier semestre est d'établir un socle commun de connaissances scientifiques à tous les étudiants par l'étude de différents matériaux, partant de l'échelle nano à l'échelle macro, et permettant de mieux comprendre leurs interactions et leurs spécificités •

Contenus

- Le fonctionnement des écrans (approche technologique et historique)
- Comment numérise-t-on le monde sensible (partie 1/2) ?

Semestre 2

EC 6.2

Afin de comprendre le monde numérique qui nous entoure, il est utile de commencer par étudier la façon dont on fait « entrer » le monde sensible dans un ordinateur. C'est l'objet de ce premier semestre d'étude.

Objectifs

La création numérique repose à la fois sur des matériaux tangibles (capteurs et écrans par exemple) et sur des matériaux informatisés (image ou vidéo numérique par exemple) • L'objectif de ce second semestre est d'établir un socle commun de connaissances scientifiques à tous les étudiants par l'étude de différents matériaux, partant de l'échelle nano à l'échelle macro, et permettant de mieux comprendre leurs interactions et leurs spécificités •

Contenus

- Le stockage de l'information numérique : où et comment ?
- Comment numérise-t-on le monde sensible (partie 2/2) ?
- Comment transmettre les données numériques ?

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Autonomie -
- Travaux dirigés -

Modalités d'évaluation

- Composition sur table -
- Travaux dirigés -

Le hasard et la création

Cet enseignement vise à la compréhension des supports techniques et technologiques du monde numérique par l'observation, l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.

Il s'appuie sur une approche expérimentale et historique.

Semestre 3

EC 10.2

En lien avec l'EC 10.3, et après une étude historique de l'œuvre de Kandinsky, les étudiants produisent des variations aléatoires d'une œuvre choisie à l'aide du langage Python.

Objectifs

Etude de l'œuvre de Vassily Kandinsky • Utilisation du module Turtle du langage Python et création numérique à base d'algorithmique • Reproduction automatisée d'une œuvre • Etude du hasard dans la création • Réalisation de variations d'une œuvre choisie à partir de la programmation de l'aléatoire.

Contenus

Réalisation d'une présentation sous forme d'affiche de la vie de Kandinsky et d'une œuvre choisie. Travail de groupe : réalisation sur feuille d'une œuvre choisie « en aveugle ». Programmation des formes géométriques de base à l'aide du module Turtle de Python. Programmation et réalisation de l'œuvre choisie à l'aide du langage Python. Simulation d'une marche aléatoire sous Python & création aléatoire personnelle. Variations aléatoires de l'œuvre de Kandinsky choisie.

Semestre 4

EC 14.2

En lien avec l'EC 14.3, le semestre 4 est dédié à l'étude des courbes en programmation (Bézier, Jean Auguste-Dominique Ingres, Lagrange) et aux arts mathématico-numériques (suite de Fibonacci & nombre Pi).

Objectifs

Comprendre comment les courbes planes peuvent être programmées sur ordinateur • Reconnaître dans la nature l'influence de la suite de Fibonacci et du nombre Pi • Réaliser des créations artistiques numériques basées sur les mathématiques et les grandes lois du numérique

Contenus

Algorithmique - Les principaux langages de programmation - Traitement numérique de l'image - Approche historique des courbes de Bézier - Créations personnelles

Dispositifs ou modalités d'enseignements

Cours magistraux -
Autonomie -
Travaux dirigés -

Modalités d'évaluation

Travaux dirigés -
Assiduité et implication -

Potentiels et enjeux du numérique

L'enseignement « Outils et langages numériques » s'appuie sur des concepts et des connaissances permettant aux étudiants de prendre la mesure du potentiel et des enjeux du numérique.

Ce corpus de cours est orienté design et métiers d'arts, aborde les principaux aspects théoriques du domaine.

Semestre 1

EC 2.3

Ce premier semestre aborde les bases théoriques du numérique afin que les étudiants de DNMADE puissent en saisir les limites et les opportunités.

Objectifs

- Code de l'information numérique
- Fondamentaux mathématiques nécessaires aux métiers du design numérique
- Structure d'une image numérique (pixels, profondeur, espace mémoire)
- Image bitmap - Image vectorielle
- Principaux modes de compression d'une image numérique et formats correspondants (JPG, TIFF, PNG)
- Modéliser un déplacement dans le plan ou l'espace

Contenus

Fondamentaux du codage de l'information numérique à travers les langages binaire et hexadécimaux, les changements de bases, le calcul de puissances et la manipulation de quantités composées. Ces acquis seront mis en application dans l'étude de l'image numérique et son traitement automatisé (pixels, image binaire, image en nuances de gris, en vraies couleurs et compression) et le système RVB.

Semestre 2

EC 6.3

Mise en application sur ordinateur des concepts théoriques abordés au semestre 1 : algorithmique, découverte des principaux langages de programmation et mise en œuvre sur des exemples concrets de petits projets de design numérique. Partie mathématique : étude des logos en géométrie et maîtrise des outils principaux nécessaires au freelance.

Objectifs

- Comprendre quelles sont les bases d'un algorithme et les principaux langages de programmation
- Réaliser un traitement d'image numérique assisté par ordinateur
- Réaliser une compression de données assistée par ordinateur
- Reconnaître les modèles et formes géométriques des logos et savoir les appliquer à des créations personnelles
- Maîtriser les outils mathématiques fondamentaux du freelance

Contenus

- Algorithmique
- Les principaux langages de programmation
- Traitement numérique de l'image
- Compression des données automatisé
- Géométrie plane et formes usuelles
- Statistiques et probabilités
- Transmission des données

Dispositifs ou modalités d'enseignements

Cours magistraux -
Autonomie -
Travaux dirigés -

Modalités d'évaluation

Composition sur table -
Travaux dirigés -
Assiduité et implication -

Créations et algorithmes

L'enseignement « Outils et langages numériques » est tourné principalement autour de la mise en application sur ordinateur des concepts théoriques d'algorithmes, de découverte des principaux langages de programmation et de mise en œuvre sur des exemples concrets.

Semestre 3 EC 10.3

En lien avec l'EC 10.2, et après une étude historique de l'œuvre de Kandinsky, les étudiants produisent des variations aléatoires d'une œuvre choisie à l'aide du langage Python.

Objectifs

Etude de l'œuvre de Vassily Kandinsky • Utilisation du module Turtle du langage Python et création numérique à base d'algorithmique • Reproduction automatisée d'une œuvre • Etude du hasard dans la création • Réalisation de variations d'une œuvre choisie à partir de la programmation de l'aléatoire.

Contenus

Réalisation d'une présentation sous forme d'affiche de la vie de Kandinsky et d'une œuvre choisie. Travail de groupe : réalisation sur feuille d'une œuvre choisie « en aveugle ». Programmation des formes géométriques de base à l'aide du module Turtle de Python. Programmation et réalisation de l'œuvre choisie à l'aide du langage Python. Simulation d'une marche aléatoire sous Python & création aléatoire personnelle. Variations aléatoires de l'œuvre de Kandinsky choisie.

Semestre 4 EC 14.3

En lien avec l'EC 14.2, le semestre 4 est dédié à l'étude des courbes en programmation (Bézier, Jean Auguste-Dominique Ingres, Lagrange) et aux arts mathématico-numériques (suite de Fibonacci & nombre Pi).

Objectifs

Comprendre comment les courbes planes peuvent être programmées sur ordinateur • Reconnaître dans la nature l'influence de la suite de Fibonacci et du nombre Pi • Réaliser des créations artistiques numériques basées sur les mathématiques et les grandes lois du numérique.

Contenus

Les principaux langages de programmation. Traitement numérique de l'image. Approche historique des courbes de Bézier. Créations personnelles.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Autonomie -
- Travaux dirigés -

Modalités d'évaluation

- Composition sur table -
- Travaux dirigés -
- Assiduité et implication -

Art matters!

Cet enseignement a pour but d'encourager les étudiants à s'exprimer et échanger avec d'autres en anglais dans une perspective actionnelle.

Dans la vie professionnelle, un graphiste doit savoir communiquer en anglais, comprendre et se faire comprendre dans cette langue pour pouvoir collaborer avec d'autres sur un projet commun lié à son métier. Toutes les activités langagières seront donc mobilisées et travaillées dans cette perspective. La découverte d'artistes anglophones permettra également de contribuer à une plus large culture professionnelle.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Travail individuel
- Travail en groupe
- Travail en binôme
- Échanges
- Prise de parole
- Revue artistique en anglais
- sorties

Modalités d'évaluation

- Compréhension orale
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Expression écrite
- Assiduité
- Participation

Semestre 1 EC 2.4

Le premier semestre permettra à des étudiants venant d'horizons différents de s'approprier des outils méthodologiques communs. Ils pourront étudier des articles ou des vidéos sur des artistes clés.

Objectifs

Les objectifs seront à la fois méthodologiques (description d'œuvres iconographiques, entraînement à la prise de parole en continu), linguistiques (révision du système des temps, lexique, principaux symboles phonétiques et accent de mot) et culturels (découverte d'artistes majeurs en lien avec la thématique étudiée)

Contenus

Lexique relatif à la thématique étudiée (par exemple le *food art*) ; éléments grammaticaux facilitant la réception des documents étudiés en compréhension écrite ou orale ou utiles pour la phase de production orale ou écrite. En tâche finale, les étudiants devront être capables de mobiliser les acquis de la séquence en présentant oralement une réalisation artistique personnelle.

Semestre 2 EC 6.4

Ce semestre visera à développer l'expression orale en interaction et fera davantage appel à la comparaison, à l'argumentation et au débat sur le thème de l'écologie et du design.

Objectifs

Les objectifs seront à la fois méthodologiques (description de dessins de presse, entraînement à la prise de parole en interaction et au débat), linguistiques (expression de la probabilité, lexique lié à l'architecture et l'environnement, prononciation des mots clés) et culturels (découverte de projets architecturaux en lien avec la thématique étudiée)

Contenus

Lexique relatif à la thématique étudiée ; éléments grammaticaux facilitant la réception des documents en compréhension écrite ou orale ou utiles pour la phase de production orale ou écrite. En tâche finale, les étudiants devront être capables de mobiliser les acquis de la séquence en présentant oralement une réalisation architecturale et de défendre leur projet de manière argumentée en interaction.

Getting ready for a creative job

Cet enseignement a pour but d'encourager les étudiants à s'exprimer et échanger avec d'autres en anglais dans une perspective actionnelle.

Dans la vie professionnelle, un graphiste doit savoir communiquer en anglais, comprendre et se faire comprendre dans cette langue pour pouvoir collaborer avec d'autres sur un projet commun lié à son métier. Toutes les activités langagières seront donc mobilisées et travaillées dans cette perspective. La découverte d'artistes anglophones permettra également de contribuer à une plus large culture professionnelle.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Travail individuel
- Travail en groupe
- Travail en binôme
- Mise en commun
- Prise de parole
- Revue artistique
- Sorties

Modalités d'évaluation

- Expression orale
- Expression écrite
- Contrôle continu
- Participation
- Assiduité

Semestre 3 EC 10.4

Le semestre verra les étudiants se spécialiser davantage. Ils étudieront des documents variés en lien avec des thématiques plus spécifiques ou des projets interdisciplinaires (microprojets, manifeste...)

Objectifs

Les objectifs seront toujours méthodologiques (poursuite de l'entraînement à la prise de parole en continu ou en interaction mais aussi importance plus grande accordée à l'expression écrite comme préparation au travail sur le mémoire en troisième année), linguistiques et culturels (découverte d'artistes anglophones inspirants, par exemple Suzanne Kare, William Morris...)

Contenus

Des séquences courtes sur des thèmes variés (éducation et créativité, dream job, actualités, femmes graphistes, artistes inspirants...) viseront un enrichissement du lexique lié au métier de graphiste et la manipulation d'éléments de langage en contexte (tags, réponses courtes, mots de liaison, passif...). Les étudiants devront être capables de mobiliser les acquis de chaque séquence à travers une tâche complexe.

Semestre 4 EC 14.4

La spécialisation se poursuivra ce semestre. Les étudiants travailleront sur des thématiques spécifiques à leur section (début d'internet, studios d'animation, tutos professionnels...) en lien avec les autres disciplines.

Objectifs

Les objectifs seront méthodologiques (poursuite de l'entraînement en expression écrite et orale mais toutes les compétences continueront à être travaillées), linguistiques (phrases complexes, lexique lié à l'univers numérique, prononciation des mots clés) et culturels (par exemple, studios d'animations, Mickael Dudok de Wit...).

Contenus

Des séquences courtes sur des thèmes variés (short history of internet or of the animation studios, speed art...) viseront un enrichissement du lexique professionnel et la manipulation d'éléments de langage susceptibles de faciliter la réception des documents étudiés. En tâche finale, les étudiants devront être capables de mobiliser leurs acquis oralement ou par écrit à travers une tâche complexe.

Éléments d'économie et gestion pour graphistes

Les savoirs de gestion et d'économie nécessaires à l'activité du designer numérique sont acquis à partir de cas concrets.

L'étudiant découvre les comptes d'une entreprise, son mode de fonctionnement, et les différents statuts d'exercice d'une activité professionnelle. Il s'initie au marketing et à la gestion économique de projet. Seul ou en groupe, l'étudiant développe aussi des compétences réflexives, d'étude de documents, de réalisations de dossiers et de présentations orales.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

Recherche documentaire -
Travail en groupe -
Travail en atelier -
Travail individuel -
Études de cas -
Mini-dossiers -
Simulations -
Interventions de professionnels -

Modalités d'évaluation

Rapport écrit -
Présentation orale -
Analyse de documents -
Contrôle de connaissances -

Semestre 1 EC 2.5

L'étudiant aborde le développement d'une activité ou d'un projet du point de vue du designer numérique, il se prépare à développer une clientèle en la ciblant et en se positionnant au sein du secteur du graphisme ou de l'industrie numérique.

Objectifs

Découverte du mode d'exercice de l'activité graphique et de l'industrie numérique • Ouverture sur le monde des organisations privées ou publiques, des entreprises et de leurs modes de gestion
• Compréhension économique des enjeux de divers secteurs d'activité

Contenus

L'étudiant réalise en groupe une monographie du parcours professionnel d'un designer indépendant. A travers un cas concret, il prend connaissance de l'économie des entreprises et de leur mode de gestion. Il identifie la variété des organisations productives et des formes juridiques qui leur sont attachées. Il étudie l'économie d'un secteur d'activité et s'initie à la gestion structurée d'un projet.

Semestre 2 EC 6.5

L'étudiant découvre les besoins pratiques d'un graphiste en matière de gestion. Il s'initie aussi à la mercatique dans une double perspective, développer potentiellement une activité indépendante ou collaborer avec des clients.

Objectifs

Compréhension des indicateurs de gestion d'une entreprise • Identification des modes d'exercice du métier de graphiste • Découverte de la mercatique et de la communication pour le développement de son activité ou pour travailler en partenariat avec des clients.

Contenus

L'étudiant analyse les coûts d'une entreprise et utilise des indicateurs de gestion. Il étudie l'une des formes statutaires de l'exercice du métier de graphiste à partir d'un dossier documentaire. A partir d'exemples, il s'approprie les notions de mercatique, de mercatique BtoB des services et de mercatique pour artistes dans la perspective de développer des relations clients et de collaborer en partenaire avec des organisations clientes.

Développement de l'entreprise et droit des créations

L'enseignement est basé sur le renforcement des premiers acquis et l'intégration de compétences économiques plus spécifiques au métier de designer numérique.

En outre, l'étudiant est préparé à gérer des projets d'un point de vue économique, à se positionner sur le marché de l'emploi ou à exercer en tant que designer numérique indépendant. Il développe son autonomie au cours de mises en situations professionnelles.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Exposé -
- Travaux de groupe -
- Travaux en atelier -
- Études de cas -
- Recherche documentaire -
- Élaboration de mini-dossiers -
- Simulations -
- Interventions de professionnels -
- Autonomie -

Modalités d'évaluation

- Expression orale -
- Contrôle continu -
- Mini dossiers -
- Suivi individuel -

Semestre 3

EC 10.5

L'étudiant aborde le développement d'une activité ou d'un projet du point de vue du designer numérique, il se prépare à développer une clientèle en la ciblant et en se positionnant au sein du secteur du graphisme ou de l'industrie numérique.

Objectifs

A partir de connaissances mises à sa disposition, renforcement de compétences pour atteindre des objectifs de gestion • Acquisition progressive d'autonomie pour être en mesure de développer des projets ou une activité indépendante.

Contenus

L'étudiant se prépare au développement de la relation client. A l'appui d'outils, l'étudiant se met en situation professionnelle et d'apprentissage autonome, pour structurer une étude de marché, identifier des prospects, se positionner et être en capacité de gérer sa relation client en tant que designer numérique. Il identifie les spécificités de la vente de créations, des pratiques des acheteurs et de l'industrie numérique.

Semestre 4

EC 14.5

L'étudiant se met en position de professionnel qui doit faire des choix économiques, juridiques et créatifs et qui doit gérer des projets.

Objectifs

Acquisition des outils qui lui permettront de se lancer, de proposer des offres sur un marché et de choisir un statut • Préparation à la conception d'un projet en intégrant sa dimension économique, à la réalisation des formalités nécessaires à l'exercice de son activité et à la protection de ses créations.

Contenus

L'étudiant identifie les coûts de gestion d'un graphiste indépendant et prépare un compte prévisionnel. Il compare les formes d'exercice du métier pour être prêt à faire des choix. Il élabore des devis en fonction du marché, de son positionnement et de différents statuts, en protégeant ses créations. Il travaille en groupe pour mieux se préparer à gérer des projets complexes avec différents partenaires. Il poursuit son exploration des industries créatives numériques.

**Enseignements
pratiques
et professionnels**

**Techniques
et savoir faire**

**Pratique
et mise en œuvre de projets**

**Communication
et médiation du projet**

**Démarche de recherche
en lien avec la pratique de projet**

Initiation à l'image numérique

Cet enseignement consiste en une découverte des outils de création numérique.

Il s'agit principalement, à la fois de s'initier aux différentes spécificités de l'image numérique, et à sa mise en œuvre à travers ses différents outils de création. Il s'agit de permettre à l'étudiant d'acquérir des compétences et savoir-faire issus de champs technologiques lui permettant d'en faire des outils de création. Les possibilités créatives de l'étudiant augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise technique.

Semestre 1

EC 3.1

Découvrir les bases théoriques et techniques de l'image numérique. Sont également abordés les outils de base de la conception d'images numériques à travers des exercices simples.

Objectifs

Connaître les spécificités de l'image numérique, connaître les bases d'un logiciel de création bitmap et vectoriel. Assimiler les contraintes spécifiques aux formats d'image • Il s'agit aussi de débiter une réflexion sur le sens produit par les images dans le cadre de contraintes de spécifiques.

Contenus

Différents concepts sont abordés tel que les modes colorimétriques, la résolution d'image, les spécificités des différents formats de fichier, les différences bitmap/vecteur, apprendre à scanner et à retoucher une image. Divers modules sont proposés : Pixel art, création de maquettes web, retouche d'image, colorisation, animation stop motion.

Semestre 2

EC 7.1

Cette deuxième période consiste en un élargissement des bases acquises vers des questionnement plus poussés du design interactif et de ses multiples supports.

Objectifs

Elargir ses champs de compétences vers les domaines de l'interactivité et de l'animation • Il s'agit d'une approche de ces questionnements aussi bien sur le plan techniques que conceptuel, en réponse à une demande normée.

Contenus

Sont abordés de manières plus approfondie les outils d'animation avec le logiciel after effects, mais aussi les problématiques d'interactivité tactile (smartphone, tablettes). L'édition numérique est également questionnée a travers ses problématiques ergonomique propre e tmise en œuvre avec des outils comme Indesign ou Adobe XD.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Exposé -
- Travaux de groupe -
- Atelier -
- Conférence -
- Sortie -
- Workshop -
- Autonomie -

Modalités d'évaluation

- Oral -
- Suivi individuel -
- Contrôle continu -
- Évaluation ponctuelle -

Vers une maîtrise de la diversité des outils numériques

**Après une première
année basée sur
l'acquisition des bases
de l'image numérique,
cette deuxième année
se décompose
en deux temps.**

**Au premier semestre sont
abordés des outils de création
numériques plus spécialisés
(Motion Design, Modélisation
et animation 3D, réalité
augmentée..), tandis que le
deuxième semestre
propose une transition
vers les micros projets.**

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Exposé -
- Travaux de groupe -
- Atelier -
- Conférence -
- Sortie -
- Workshop -
- Autonomie -

Modalités d'évaluation

- Oral -
- Contrôle continu -
- Évaluation ponctuelle -
- Suivi individuel -

Semestre 3

EC 11.1

il s'agit d'élargir les bases acquises vers des domaines de création numérique plus spécifiques comme le Motion Design ou la modélisation et l'animation 3D.

Objectifs

Élargir son champ de compétences vers des domaines plus spécialisés. Maîtriser les techniques d'animation 2D et 3D. Elaborer et mettre en œuvre une narration de sa conception à sa réalisation • Travailler en transversalité avec les outils de création traditionnels, en lien avec les outils d'expression et d'exploration créative.

Contenus

Écriture, scénarisation et mise en œuvre de projets d'animations en « Motion Design » basés sur le logiciel After Effects. Apprentissage des outils de modélisation et animation 3D avec le logiciel Cinema 4D. Mise en œuvre de projets basés sur les interactions entre le Design graphique et les outils numériques avancés.

Semestre 4

EC 15.1

Cette période permet la mise en œuvre de micro projets de groupes, faisant appel aux compétences techniques et conceptuelles acquises, à travers des workshop et en transversalité avec les différentes matières des enseignements pratiques et professionnelles.

Objectifs

Mobiliser les compétences acquises et faire des choix conceptuels et techniques • Travailler en interaction avec d'autres champs de compétences • Répondre à une demande globale • L'étudiant se positionne et met en avant sa singularité.

Contenus

Chaque année sont mis en œuvre des micros projets aux problématiques variées. Il peut s'agir de réaliser un livre interactif en utilisant la réalité augmentée, réaliser une bande dessinée interactive et animée, comme une mise en scène d'un spectacle de marionnettes basé sur l'animation 2D, ou une exposition interactive basée sur la Data Design.

Web design et animation

Deux pôles sont ici abordés, celui du design web ainsi que les principes de l'animation.

Les initiations à ces deux domaines se font de façon progressive et permettent de se familiariser avec le vocabulaire spécifique et les notions fondamentales à comprendre pour pouvoir ensuite arriver à développer une méthodologie pour conceptualiser et réaliser différents types de micro-projets, de façon individuelle ou plus collective.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Ateliers
- Workshop
- Travaux de groupe
- Travaux dirigés
- Autonomie
- Exposés
- Interdisciplinarité

Modalités d'évaluation

- Oral
- Contrôle continu
- Évaluation ponctuelle
- Suivi individuel
- Autoévaluation

Semestre 1

EC 3.2

Cette période permet de poser les bases nécessaires à ces deux domaines. Elle est nourrie d'analyses d'exemples permettant d'appréhender ces univers et ouvre sur une méthodologie de recherches plus expérimentales.

Objectifs

S'initier à deux univers spécifiques, en connaître leur vocabulaire et leurs fonctionnalités • Appliquer des méthodologies de projet adaptées • Identifier des stratégies en fonction d'enjeux et d'une cible donnée • Valoriser l'exploration • Appréhender l'autonomie et le travail en équipe.

Contenus

Design Web :

Analyse et appropriation des tendances actuelles du web (stratégie, design, ergonomie), appropriation d'un vocabulaire spécifique

- Manipulation d'outils en ligne (couleur et polices de caractère).
- Micro-projets synthétisant les acquis.

Principes de l'animation :

Comprendre les conditions de réalisation d'un stop motion (matériel, vocabulaire cinématographique, mise en forme du film, les sons, notions de montage) • Techniques d'animation traditionnelles.

Semestre 2

EC 7.2

Période permettant de mettre en œuvre les acquis du premier semestre autour de micro-projets, pouvant se faire de façon individuelle ou collective.

Objectifs

Prolongement et approfondissement de la période précédente • L'étudiant est de plus en plus autonome dans sa démarche de travail • Il commence à définir une écriture graphique personnelle et affirmer ses choix.

Contenus

Design Web :

micro-projet autour d'une thématique facilitant la mise en place d'une réflexion et d'un savoir-faire approprié. Style graphique affirmé, élaboration du contenu et structuration de l'information. Maquette de principe (wireframe) et solutions graphiques.

Principes de l'animation :

Développer différentes techniques. l'animation filmée en plongée. L'animation filmée de face et la pixilation. Approche en deux et trois dimensions.

Micro projets

Cette année exploration créative à travers des micros projets individuels ou collectifs.

Il s'agit d'aider l'étudiant à découvrir puis à maîtriser les différentes phases d'un projet de création ainsi que de découvrir un ensemble d'axes méthodologiques d'investigation et de recherches.

Semestre 3

EC 11.2

Cette première période permet à l'étudiant de découvrir toutes les étapes d'une démarche de création, de la programmation jusqu'à la réalisation. Il s'agit de se positionner de manière individuelle ou collective, face à une demande.

Objectifs

Mobiliser les acquis de la première année au service d'une demande de création • Mettre en œuvre les compétences conceptuelles et techniques issues des différentes matières des enseignements pratiques et professionnels.

Contenus

Approche réflexive sur les domaines de l'UI et l'UX (Interface utilisateur/ expérience utilisateur) • Elaboration de projets en édition numérique, en réalité augmentée, ainsi qu'en animation traditionnelle et en image de synthèse.

Semestre 4

EC 15.2

Cette deuxième période, alimentée par des workshops et des thématiques travaillées en transversalité avec les étudiants de DNMADE graphisme, permet à l'étudiant de se situer dans une démarche de micros projets.

Objectifs

Ce cours a pour objectif d'acquérir les différentes compétences et connaissances acquises dans le cadre de la formation pour répondre à des incitations créatives, et ce, dans une logique de démarche de projet • La mise en place du projet repose sur l'analyse d'un contexte et de ses enjeux et sur la formulation d'une problématique.

Contenus

Cette période se focalise sur le travail en équipe, en lien avec les enseignements de techniques et savoir-faire. C'est l'occasion pour l'étudiant de se confronter à une thématique donnée et de mobiliser ses acquis pour faire des choix sur les réponses à apporter, d'un point de vue aussi bien technique que conceptuel.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Travaux de groupe -
- Atelier -
- Conférence -
- Sortie -
- Workshop -
- Autonomie -

Modalités d'évaluation

- Oral -
- Contrôle continu -
- Évaluation ponctuelle -
- Suivi individuel -

Savoir communiquer ses idées !

Il s'agit ici de construire la capacité à communiquer une démarche de projet (à l'oral, à l'écrit et par l'image) et à réaliser des supports de communication intelligibles.

L'accent est mis sur l'importance de la part de la communication dans le design sous toutes ces formes et notamment sur les réseaux sociaux.

Semestre 1

EC 3.3

Cette première période permet de prendre conscience des enjeux des principes de communication visuelle, et d'en acquérir les bases, c'est-à-dire l'exploration des fondamentaux de la représentation et de la communication par l'image.

Objectifs

- Maîtriser des moyens de représentation conventionnels ou non
- Développer une posture argumentative pour transmettre aisément des idées
- Savoir communiquer ses intentions de manière individuelle et collective.

Contenus

Sont abordé : les règles essentielles de composition, de typographie et de mise en page en vue d'obtenir une bonne lisibilité d'un propos exposé. Un premier curriculum vitae est mis en place à l'aide des logiciels illustrator et Indesign.

Semestre 2

EC 7.3

Pour cette deuxième période, l'accent est porté sur la construction d'un profil semi professionnel cohérent, faisant un premier état des lieux, et mettant en place des stratégies orientées web et réseaux sociaux.

Objectifs

Découvrir des dispositifs diversifiés de design graphique

- Développer une posture argumentative pour transmettre aisément des idées
- Savoir communiquer ses intentions de manière individuelle et collective.

Contenus

Ce cours initie par la constitution d'un portfolio en vue du stage du S4 à l'importance de la communication dans le design sous toutes ses formes et notamment sur les réseaux sociaux. Il permet aussi de mettre en place des stratégies dans la recherche et la prospection d'un lieu de stage.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

Cours magistraux -
Travaux de groupe -
Autonomie -

Modalités d'évaluation

Oral -
Contrôle continu -
Évaluations ponctuelles -
Suivi individuel -

Analyser communiquer argumenter

Analyser, comprendre les tenants et aboutissants d'un projet, en maîtriser ses aspects techniques et son cahier des charges, expliquer sa démarche, la représenter et l'argumenter seront au cœur de cet enseignement. .

L'étudiant sera donc amené à prendre la parole pour expliquer et démontrer sur l'apport de visuels ou de prototypages sa démarche dans son ensemble. Cette approche peut se faire de façon individuelle ou collective.

Semestre 3

EC 11.3

Ce troisième semestre est le lieu d'une familiarisation avec les différents moyens de représentation et de réalisations techniques numériques permettant l'aboutissement d'un projet ciblé et s'appuie essentiellement sur la transversalité des projets.

Objectifs

Comprendre les attentes d'un public ciblé • Se familiariser avec des notions clés telles que signifiant/le signifié, d'émetteur/récepteur, de cible, de cahier des charges Analyser, explorer et expérimenter les outils et méthodes de création numériques pour concrétiser une mise en forme en adéquation avec des besoins relevés.

Contenus

A partir de thématiques transversales, les étudiants procéderont à l'analyse et au relevé du cahier des charges nécessaires à la démarche de projet pour en envisager sa restitution. Des temps de travail individuel seront alternés avec des temps de travail collectif (en binôme ou en groupe), favorisant les échanges. Des temps de restitution écrite/numérique alternent avec ceux de la restitution orale.

Semestre 4

EC 15.3

A partir de moyens ouverts, l'étudiant sera amené à communiquer sa démarche de projet et à réaliser des supports de médiation favorisant la lisibilité de cette dernière ainsi que la compréhension par autrui des éléments produits.

Objectifs

Réaliser des supports visuels facilitant la restitution de la démarche • En assurer sa médiatisation et argumenter ses idées • Savoir conduire un projet à plusieurs • Révéler les actions propres des différents protagonistes • Expliquer et discuter une démarche en groupe et être capable d'en débattre.

Contenus

La prise de parole étant un facteur déterminant pour soutenir une démarche, l'étudiant apprendra à façonner sa posture argumentative et sa faculté à transmettre aisément ses idées : exposer un travail conduit en équipe, argumenter à plusieurs sans trahir la part de chacun, révéler les actions propres des différents protagonistes, expliquer et discuter et débattre d'une démarche conduite en groupe.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Exposé -
- Travaux de groupe -
- Atelier -
- Workshop -

Modalités d'évaluation

- Oral -
- Contrôle continu -
- Évaluation ponctuelle -
- Suivi individuel -
- Suivi de groupe -

La photo numérique dans tous ses états

La création et l'initiation à la recherche nécessitent une maîtrise progressivement croissante des techniques et technologies disponibles et utiles au parcours de l'étudiant.

Les méthodes de recherche prévoient un dialogue intime entre les savoir-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles, la projection d'idées en design, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines. Progressivement l'étudiant passe de la découverte du domaine à une appropriation des démarches tant au plan conceptuel que technique.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Travaux individuels -
- Atelier -
- Workshop -
- Autonomie -

Modalités d'évaluation

- Oral -
- Contrôle continu -
- Évaluation ponctuelle -
- Suivi individuel -

Semestre 3 EC 11.4

Le premier semestre aborde la découverte de la photographie numérique et de sa gestion dans un projet. La construction de références, d'expérimentation méthodologiques, de méthodes de création et de production permettent à l'étudiant d'envisager des postures de recherche.

Objectifs

Saisir les enjeux et la problématique de la demande • Explorer et expérimenter des hypothèses issues de l'analyse • Repérer les ressources culturelles adéquates • Construire un dispositif exploratoire associé à un protocole de recherche.

Objectifs

Comment s'intéresser, se nourrir de la photographie d'auteur : internet, expositions, musées, rencontres. Rappel des principales postures en photographie. Approfondissement de la technique photo et de l'appareil numérique, initiation à la numérisation. Gestion du flux et du développement numérique. Gestion et anticipation de séance de prise de vue par la constitution d'un plan de travail.

Semestre 4 EC 15.4

La photographie numérique passe de l'image fixe au mouvement. Ce semestre se focalisera sur la démarche de recherche de l'étudiant, sur le questionnement des moyens de création et de production : le stop motion devenant un espace de recherche et d'expérimentation.

Objectifs

Saisir les enjeux et la problématique de la demande • Explorer et expérimenter des hypothèses issues de l'analyse • Repérer les ressources culturelles adéquates.

Objectifs

Un travail «image par image» crée le mouvement. Mise en place d'une problématique personnelle et d'un champ d'exploration en s'appuyant sur des références et des recherches dans le domaine du stop motion. Apparition et révélation de concepts créatifs suite aux expérimentations. La numérisation comme instrument de création. Questionnement sur les canaux de transmission des productions.

**Parcours
de professionnalisation
et poursuite d'études**

STAGE

Structurer un parcours individuel

Cette première année permettra à l'étudiant d'identifier la sphère professionnelle liée au numérique.

Elle sera pour lui l'occasion d'une première insertion dans le milieu professionnel via l'obtention d'un stage. Pour ceci différents outils seront mis en place, à commencer par la constitution d'un CV spécifique ainsi que l'utilisation de plateformes numériques facilitant sa visibilité et son positionnement (site portfolio / réseaux sociaux). Cette démarche s'inscrit dans une dynamique d'orientation future professionnelle et/ou une poursuite d'études.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

Atelier -
Workshop -
Travaux de groupe -
Autonomie -
Exposé -

Modalités d'évaluation

Oral -
Contrôle continu -
Évaluation ponctuelle -
Suivi individuel -

Semestre 1

EC 4.1

Identification du parcours de l'élève, de ses compétences et de ses atouts pour élaborer la mise en forme d'un curriculum vitae graphique en vue d'une recherche de stage ciblée et d'outils numériques aidant à sa visibilité.

Objectifs

Apprendre à effectuer une démarche de recherche de stage suivant son profil • Elaborer les outils nécessaires à son positionnement. (cv, lettre de motivation, visibilité sur les réseaux sociaux).

Contenus

Identifier la sphère professionnelle.
Elaborer des outils nécessaires à la recherche de stage (lettre de motivation, curriculum et plateformes numériques telles que instagram et/ou linkedin). Déterminer ses objectifs, élaborer et hiérarchiser un contenu, formuler de candidatures ciblées à l'aide d'un principe visuel fort en fonction de sa personnalité et/ou de son engagement.

Semestre 2

EC 8.1

Micro exercices permettant d'alimenter et de rendre visible ses compétences via l'élaboration d'un site-portfolio et d'un compte instagram. Recherche de stage, stage et retour sur expérience.

Objectifs

Poursuivre de l'identification de la sphère professionnelle et de son appropriation • Elaborer des contenus spécifiques facilitant la visibilité sur les plateformes dédiées (Instagram et site internet) • Permettre une première insertion dans le milieu professionnel et ajuster ses ambitions • Se sentir pleinement acteur dans ses apprentissages et aboutir à une démarche autonome.

Contenus

Ce deuxième semestre permettra à l'étudiant de se positionner plus précisément dans la sphère professionnelle en menant une investigation sur les métiers envisageables liés au numérique. Il procédera à la recherche de stage et sera sensibilisé quant à la posture de "stagiaire" en vue d'une restitution future de l'expérience en entreprise.

Définir son futur profil

Cette année s'articule essentiellement sur l'établissement du profil professionnel de l'étudiant.

Pour ceci la gamme d'outils facilitant la visibilité de ses compétences sera réactualisée, l'aidant à se présenter plus facilement au sein de la sphère professionnelle.

Des rencontres, des visites et des tables rondes avec des professionnels pourront être envisagées.

L'étudiant sera amené également à analyser plus finement les possibilités quant à une possible poursuite d'étude.

Dispositifs ou modalités d'enseignements

- Cours magistraux -
- Exposé -
- Travaux de groupe -
- Atelier -
- Conférence -
- Sortie -
- Workshop -
- Autonomie -
- Tutorat -

Modalités d'évaluation

- Oral -
- Contrôle continu -
- Évaluation ponctuelle -
- Suivi individuel -

Semestre 3

EC 12.1

Grâce à un suivi personnalisé, il s'agit ici d'établir le champ de compétences et d'identifier le potentiel et les souhaits de l'étudiant quant à son futur professionnel puis d'identifier les lieux de stages possibles.

Objectifs

Créer des outils propices à une visibilité des compétences de l'étudiant sur les réseaux sociaux et internet (site portfolios / instagram) • Savoir se présenter, orienter son profil et permettre une visibilité personnalisée de son travail • Proposer un style graphique personnel • Réactualiser son curriculum vitae en fonction des nouvelles compétences acquises • Identifier la sphère professionnelle pour trouver un stage en adéquation à ses objectifs.

Contenus

Listing des outils existants permettant une mise en relation et une visibilité de l'étudiant et mise à niveau et réajustement des outils dédiés (CV- site porte-folio et RS). Analyse des compétences nécessaires pour un champs professionnel spécifiques. Analyse des acteurs et réseaux de la sphère professionnelle liés au design graphique. Rencontres et workshop avec des professionnels.

Semestre 4

EC 16.1

Cette période sera consacrée plus précisément à la recherche de stage et au stage en entreprise. L'étudiant sera sensibilisé à sa position en tant que stagiaire afin d'optimiser au mieux cette expérience en milieu professionnel

Objectifs

Connaître les acteurs et réseaux de la sphère professionnelle liés au design graphique • Permettre une insertion professionnelle qualitative. Identifier les possibles poursuites d'études dans tout autre diplôme de niveau I (Master, DSAA, DNSEP, diplôme ENSCI, ENSAD etc.) • Répondre à des appels d'offre (concours ou micro-projets)

Contenus

Analyse des acteurs et réseaux de la sphère professionnelle liés au design graphique. Rencontres et workshop avec des professionnels.