Lycée Léonard de Vinci Montaigu

DNMADe
DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT
DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT
DIPLÔME NATIONAL DE LICENCE
CONTRÔLÉ PAR L'ÉTAT

LYCÉE LÉONARD DE VINCI
Rue Fromenteau - La Guyonnière
85603 MONTAIGU

CONTACT
Sandrine Pivotto
Directrice technique
Tel : +33 251 453 300
directeur-technique.0851390z@ac-nantes.fr

Catalogue de cours | Version actualisée | 07.2023 |

DNMADe

DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT

DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT

Lycée
Léonard de Vinci
Montaigu

académie Nantes Éducation nationale
Lycée Léonard De Vinci Montaigu
UNIVERSITÉ DE NANTES PÔLE UNIVERSITAIRE YONNAIS
IUT La Roche-sur-Yon UNIVERSITÉ DE NANTES
RÉSEAU DESIGN A4
DNMADE CONTRÔLÉ PAR L'ÉTAT

UN DNMADe À MONTAIGU !

Le lycée Léonard de Vinci, depuis sa création en 1990, se définit comme le lycée de l'image, intégrant des formations audiovisuelles et des formations liées au design.
Le DNMADe (Diplôme National des Métiers d'Art et du Design) est implanté au lycée Léonard de Vinci depuis 2019.
Il permet de développer deux parcours :

→ **DNMADe DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT**
→ **DNMADe DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT**

Les deux parcours proposés en design graphique sont exigeants tant du point de vue des compétences professionnelles à acquérir que de celui de l'engagement attendu des étudiants. À ce propos, l'ensemble des formations design et arts appliqués contribue depuis longtemps à la réputation positive du lycée Léonard de Vinci, reconnue dans l'Académie de Nantes et au-delà.
Une grande place est réservée à la culture, au développement de la créativité de chacun, à la recherche d'univers singuliers et contemporains. Les stages ainsi que les intervenants, notamment graphistes, typographes, plasticiens, contribuent à ancrer les étudiants dans l'actualité et la réalité des métiers du design graphique.
La proximité de La Roche sur Yon et de Nantes, permettant l'accès à divers évènements, est aussi un atout.

C'est donc avec plaisir que nous accueillerons tout étudiant motivé !

ÉRIC MILON,
PROVISEUR DU LYCÉE LÉONARD DE VINCI

DNMADe

OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Le DNMADe est un diplôme national de l'enseignement supérieur conférant à son titulaire le grade de licence. Les bacheliers pourront postuler pour ce nouveau cursus en 3 ans.
Au cours des 3 années de formation, les étudiants se spécialiseront progressivement et gagneront en autonomie et en professionnalisme.
Le niveau licence facilitera la poursuite des études à l'étranger et la reconnaissance de la valeur du diplôme à l'international ou dans le cadre de poursuite d'études universitaires.
Le lycée Léonard de Vinci de Montaigu propose deux parcours permettant d'aborder le métier de graphiste avec une ouverture sur les métiers du design et les métiers d'art.

TROIS GRANDS PÔLES D'ENSEIGNEMENTS

1. Enseignements génériques : humanités et cultures
Acquisition d'une culture philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique, relative au design graphique.

2. Enseignements transversaux : méthodologies, techniques et langues
Acquisition d'une culture linguistique, économique et juridique, numérique, technologique, technique (typographie, couleur, dessin, gravure, reliure, sérigraphie, moyens d'impression...).
Acquisition de démarches exploratoires graphiques et plastiques.

3. Enseignements pratiques et professionnels : ateliers de création et professionnalisation
Processus créatifs, communication et médiation des projets, travail en atelier, workshops avec des designers, co-enseignement en équipe pluridisciplinaire. Ces enseignements seront constitués de cours théoriques et pratiques, de rencontres et de deux stages.

PROGRESSION DU PARCOURS PAR SEMESTRES

ENSEIGNEMENT

Semestre 1 : découverte et acquisition des fondamentaux communs aux différents domaines de formation (design graphique, design textile, design d'espace, design produit) avec une dominante en design graphique.
Semestre 2 : progression vers les deux parcours en design graphique.
Semestres 3 et 4 : approfondissement et spécialisation, au sein du parcours design graphique choisi.
Semestres 5 et 6 : perfectionnement professionnel, élaboration d'un mémoire et d'un projet pour valider le diplôme.

STAGES

Semestre 2 : découverte (1 à 2 semaines).
Semestres 4-5 : professionnel (entre 12 et 16 semaines).

L'ÉVALUATION

L'évaluation par compétences est le principe de validation des UE.
Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence comprenant quatre échelons :
1 - maîtrise insuffisante
2 - maîtrise fragile
3 - maîtrise satisfaisante
4 - très bonne maîtrise
Les unités d'enseignements des quatre premiers semestres sont validées par contrôle continu. Le passage d'un semestre à l'autre peut faire l'objet d'un rattrapage. Le passage d'une année à l'autre est validé en commission pédagogique. 48 ECTS minimum (sur 60) sont requis pour valider la 1re année, 96 ECTS (sur 120) minimum sont requis pour valider la 2e année.
Les unités d'enseignements des semestres 5 et 6 sont validées par contrôle continu, sauf les UE 19 et 23, validées par des épreuves ponctuelles de soutenances orales du mémoire et du projet MADe.

L'OUVERTURE À L'INTERNATIONAL

Nous faisons aujourd'hui le choix de renforcer la mobilité européenne via le développement d'accords Erasmus+. Cette préoccupation, au cœur de notre formation valorise l'enseignement des langues et les échanges de pratiques, encourageant la mobilité d'études et d'expériences professionnelles à l'étranger.
La validation Erasmus+ permet la mise en place rapide des échanges, la mobilité favorise l'avenir et l'épanouissement de nos étudiants. Dans une région riche en entreprises et ouverte sur l'international, l'employabilité des diplômés constitue une priorité. Le cadre Erasmus valide la possibilité d'offrir des filières professionnalisantes compétitives.
Dans cette dynamique, nous proposons à tous les étudiants de valider un TOEIC, afin de certifier leurs capacités. Les cours d'ateliers (DNL) ; Discipline Non Linguistique (partiellement ou totalement en Anglais écrit et parlé), renforcent logiquement cette démarche.

LE PARTENARIAT AVEC L'UNIVERSITÉ DE NANTES

Cette collaboration s'inscrit dans une dynamique portée par le lycée Léonard de Vinci et l'Université de Nantes / IUT La Roche-sur-Yon.
Les objectifs :
- inscrire la formation DNMADe, reconnue par l'État, dans le cadre obligatoire de travail partenarial avec l'université
- être accompagnés par des enseignants-chercheurs de l'Université de Nantes / IUT La Roche-sur-Yon aux deux commissions pédagogiques semestrielles ainsi qu'au conseil de perfectionnement annuel, dont les missions concernent l'organisation de la formation
- donner la possibilité aux deux partenaires, de bénéficier de l'expertise pédagogique de chacun, permettre ainsi l'intervention des enseignants au sein des formations
- mutualiser les moyens pour organiser des workshops

GLOSSAIRE

UE : Unité d'Enseignement. Ensemble d'éléments pédagogiques regroupés pour leur cohérence. Les UE s'organisent entre elles en semestre et constituent les parcours de formation. Chaque UE a une valeur définie en crédits européens.

EC : Enseignement Constitutif d'une Unité d'Enseignement. Une Unité d'Enseignement est composée d'un ou plusieurs Enseignements Constitutifs.

ECTS : European Credit Transfer and Accumulation System ou Système européen de transfert et d'accumulation de crédits. L'ECTS est un système de compte qui, en attribuant à chaque enseignement un certain volume de crédits, permet de valider des enseignements, tant en France qu'à l'étranger et favorise de ce fait la mobilité. La réussite à l'Unité d'Enseignement implique l'attribution de ces crédits dont le nombre varie pour chaque enseignement.

LE TUTORAT

L'une des caractéristiques du recrutement en DNMADe est la diversité des profils : baccalauréats STD2A, généraux, professionnels, options arts plastiques, étudiants ayant déjà passé une année à l'université, etc.
Cette diversité de recrutement est à la fois une richesse et un défi.
Notre optique est de profiter de ces différences pour favoriser un climat d'entraide, et non de concurrence, valorisant les compétences de chaque étudiant.
Ainsi, des tutorats seront mis en place au sein des classes, des parrainages organisés entre les niveaux. Chacun pourra ainsi s'enrichir des expériences individuelles pour cultiver un esprit collaboratif, collectif et dynamique.

INDIGO

L'ASSOCIATION DES ÉTUDIANTS

Créée en 2017, **Indigo** regroupe l'ensemble des étudiants de la filière autour de projets communs.
Elle offre une certaine autonomie financière, accompagnant les étudiants sur des temps forts, tout au long de leur scolarité dans notre établissement.Chaque année, les membres s'engagent dans des ventes et des actions afin de faire vivre cette association. Une partie du budget annuel est consacrée à l'achat de nouveaux matériels spécifiques évitant ainsi à chacun d'en faire l'achat à titre individuel.
L'association permet aussi de participer ou de financer la venue de professionnels lors de workshops décloisonnés, de donner un coup de pouce équitable à chacun. Elle encadre la mise en place de tutorats, en offrant un parrain à tout nouvel adhérent. Enfin, elle s'inscrit dans une démarche conviviale qui soutient les moments marquants de la vie étudiante : remercier un partenaire autour d'un petit-déjeuner pro, mettre en place une rencontre collaborative, recevoir officiellement un diplôme, dire au revoir à sa promo autour d'un verre. Autant d'évènements qui au-delà d'insuffler une dynamique, fédèrent un esprit de corps tout aussi important.

Diagramme pour exemple de répartition de fonds (2022 / 2023)

Mentorat

Initiatives

Collaboration

Transmission

Entraide

TYPES D'ACTIONS

- Concours de graphisme
- Vente de Hoodies, stickers, gobelets corporate
- Conférence cadeau de l'arbre de Noël
- Stories « Instagrammables »
- Ventes de Fanzines à la JPO
- Indinight : THE soirée de fin d'année !
- Achats de matériels

DNMADe

GRAPHISME

Le DNMADe graphisme vise à former des designers, des graphistes capables d'envisager une production visuelle dans sa dimension imprimée, numérique et interactive.
Le DNMADe graphisme souhaite se concentrer sur la capacité d'un graphiste à produire des solutions créatives et techniquement viables qui font du design graphique une composante à haute valeur ajoutée de notre environnement. Expérimenter, innover, créer, insuffler une vision, adapter, réactualiser le design de tout support imprimé et numérique sont les compétences essentielles du designer.
Le DNMADe graphisme travaille en synergie avec tous les autres partenaires de la création industrielle et/ou artisanale. Dans ce sens, la formation offrira des cultures et des pratiques variées du domaine du design graphique.
Plusieurs temps forts de rencontres professionnelles et d'ateliers d'expérimentations artisanales et numériques seront organisés.
Métiers : graphiste, directeur artistique, chef de projet, motion designer, illustrateur…

PARCOURS 1

DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT

En se formant au design graphique d'identité, l'étudiant concevra des messages visuels afin de permettre l'identification une organisation : identité visuelle, pictogrammes, logotypes, chartes graphiques, packaging, habillages web, habillages TV, génériques.
Il répondra ainsi à des commandes spécifiques au service d'une organisation (institution, entreprise, association) pour lui permettre d'être identifiée par ses publics, de communiquer ses valeurs, vendre ses produits ou ses services.
Il concevra des langages graphiques cohérents sur des supports variés et dans des champs interconnectés (médias, évènements, objet, espace, environnement, mode et textile).

PARCOURS 2

DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT

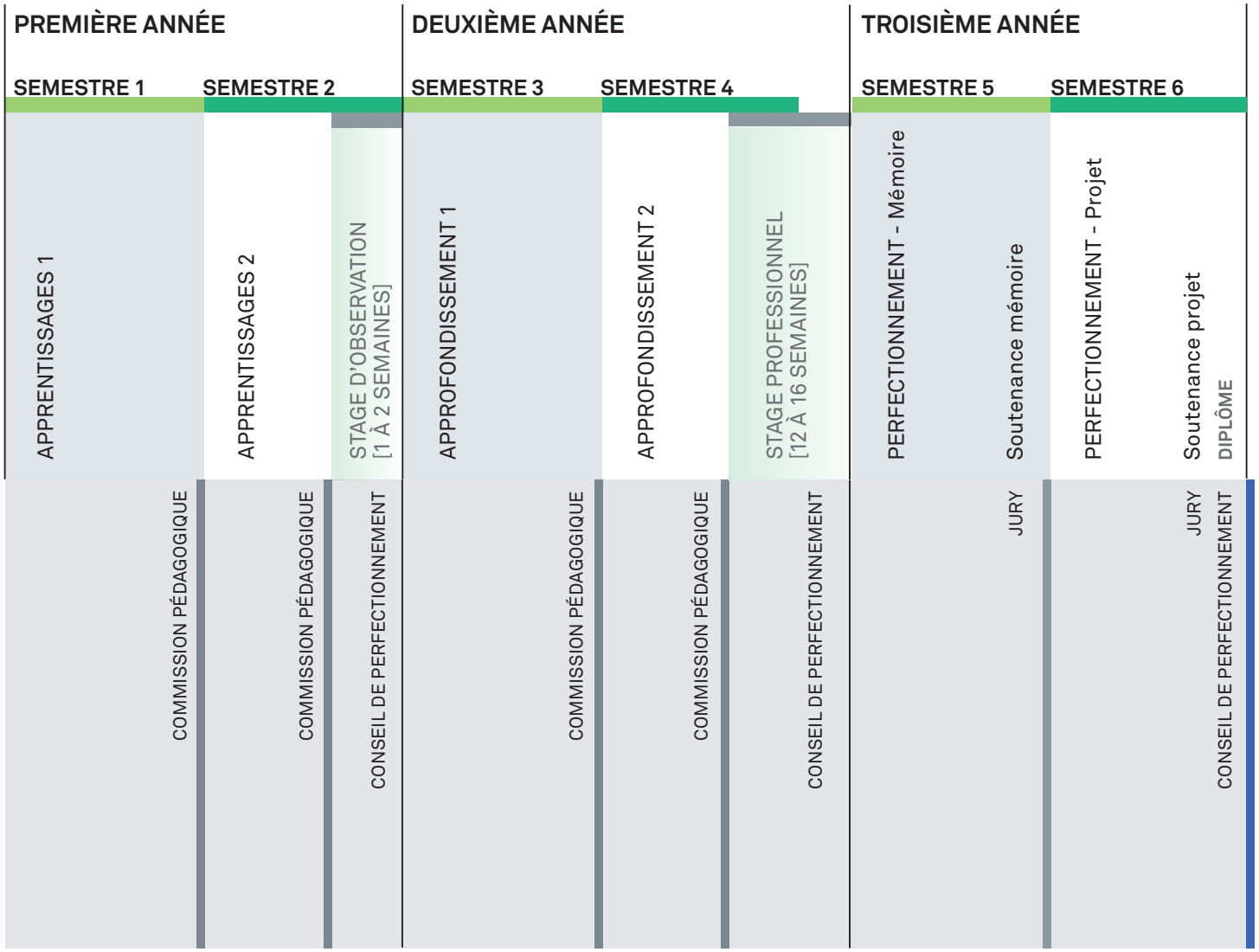
En choisissant ce parcours en design d'édition, l'étudiant s'attachera à mettre en forme l'information, un contenu éditorial, sur des supports variés (dépliants, magazines, livres, catalogues, e-publications, sites web et applications, newsletters, infographies, motion, muséographie, web-série).
Il sera invité à réfléchir à la notion de narration via le teasing, le storytelling, la lecture augmentée, il questionnera le crossmédia et les grands principes de navigation, l'UI comme l'UX.
Il répondra à des commandes au service d'entreprises, de médias en ligne ou encore de maisons d'édition, il maîtrisera la mise en page afin de pouvoir décliner ses propositions sur des supports variés et dans des champs interconnectés (médias, évènements, objet, espace…).

GLOSSAIRE

Crossmedia : personnalisation et combinaison pertinente d'outils de communication.
Lecture augmentée : nouvelle expérience de lecture permettant, en appui sur des médias additionnels et des expériences interactives, d'aller au-delà du texte pour renforcer l'immersion de l'utilisateur.
Navigation UI et UX : permettre aux utilisateurs de naviguer aisément dans un site web ou une application.
UI : User Interface ou Interface Utilisateur en français.
UX : User eXperience, « expérience utilisateur » en français.
Storytelling : fait de raconter une histoire à des fins de communication.
Teasing : campagne de publicité en deux temps. La première annonce (teaser) est conçue de manière à susciter la curiosité en communiquant l'information de manière incomplète. La seconde annonce vient compléter la première en l'explicitant.

DNMADe
DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

DÉROULEMENT DES TROIS ANNÉES



Possibilités de poursuite d'études à l'issue du DNMADe (DSAA / MASTER / DNSEP...)

RÉFÉRENTIEL ADMINISTRATIF
DNMADE MENTION GRAPHISME - LÉONARD DE VINCI
(VALIDÉ PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION DE JUIN 2023)

Règlement intérieur spécifique
(annexe au règlement général de l'établissement)

AUTORITÉ : en premier lieu, il convient de rappeler que les étudiants de la filière DNMADe sont soumis au règlement intérieur général de l'établissement, au même titre que tout élève.

ASSIDUITÉ : dans le cas où le seuil de 9% d'absence serait atteint, l'étudiant se verrait convoqué par l'établissement. Dès lors, il signerait un contrat d'assiduité faisant preuve de son ré-engagement (il serait alors considéré comme DÉFAILLANT). La commission pédagogique* de fin d'année aurait alors le devoir incontournable de décider du redoublement ou de l'ajournement (...). Dans le cadre des évaluations formatives, lorsqu'un étudiant ne se présente pas ou ne restitue pas la pièce attendue (exemple : un dossier), il appartient à l'enseignant responsable d'en tenir compte ; il le spécifiera dans le logiciel de gestion du DNMADe. Si l'étudiant n'a répondu à aucune évaluation pour un EC, l'UE ne pourra être acquise et les ECTS ne pourront être délivrés. L'étudiant sera donc convoqué à une épreuve de rattrapage en fin de période.

PONCTUALITÉ : un niveau de tolérance, ne dépassant pas un seuil de 4, sera automatiquement transformé en heures d'absences (8 retards = 1 heure, 12 retards = 2 heures, etc.) comptabilisées lors de la validation des ECTS en commission.

RESPECT DU MATÉRIEL : le matériel à disposition (appartenant à la section ou à l'association des étudiants) est un bien collectif à respecter selon des usages appropriés. Il doit être restitué en état et en place. Les salles de travail doivent rester propres. Aucune denrée alimentaire n'y est tolérée. Toute dégradation entrainera a minima

la remise en état et pourra faire l'objet d'une procédure disciplinaire prévue dans le règlement intérieur.

ENGAGEMENT : l'équipe pédagogique soutient et reconnait l'engagement étudiant dans la vie associative (en phase avec les attentes de la formation). Sur demande rédigée du candidat, la commission pourra valider cet investissement en crédit d'ECTS et aménager la validation des UE.

RESPONSABILITÉ : l'étudiant se porte garant de l'image de l'établissement lors de ses activités extérieures (stages, sorties, workshops, conférences... et également, à l'échelle locale : fréquentation d'établissements publics, communaux, voiries...). Un comportement (ou des agissements) non conforme.s impliquera directement la responsabilité de l'étudiant majeur et pourra faire l'objet d'une procédure disciplinaire prévue dans le règlement intérieur. Nous rappelons également qu'une tenue appropriée à la professionnalisation en cours des étudiants est exigée dans le cadre de la formation.

Lorsque l'étudiant est majeur, il est responsable de son propre fait, et notamment de ses absences. Il peut cependant demander à l'établissement de tenir une personne référente informée de son assiduité. **Quoi qu'il en soit, il est de la responsabilité de l'étudiant d'aller régulièrement vérifier son taux d'absentéisme (l'établissement étant exclusivement soumis à en référer à qui de droit).**

* qui reste souveraine.

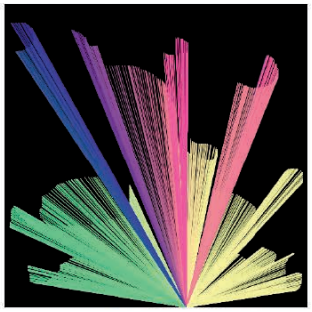
Girafe rose

Paon fleuri

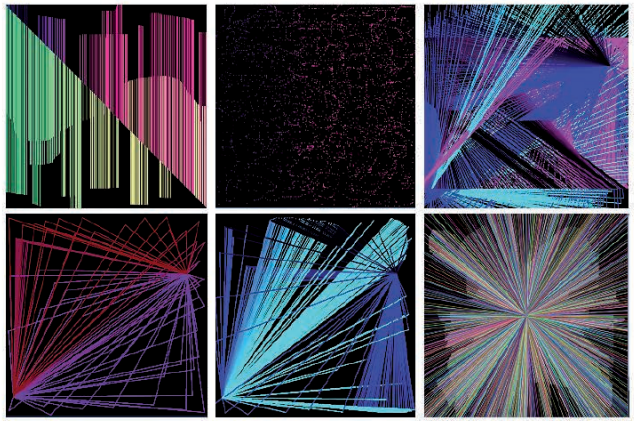
Tronche de vache

Grenouille en tranches

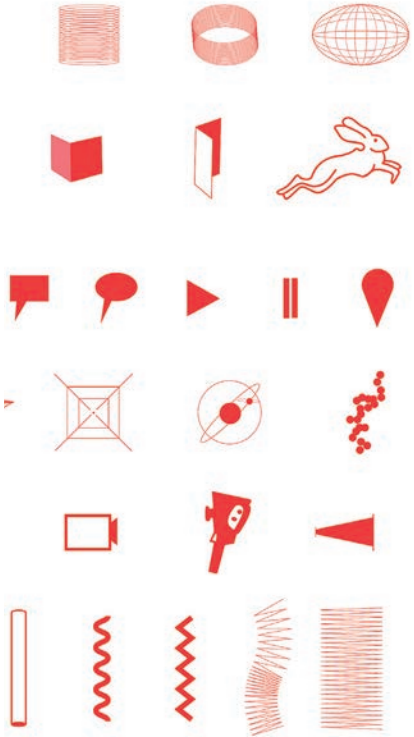
Cananard split

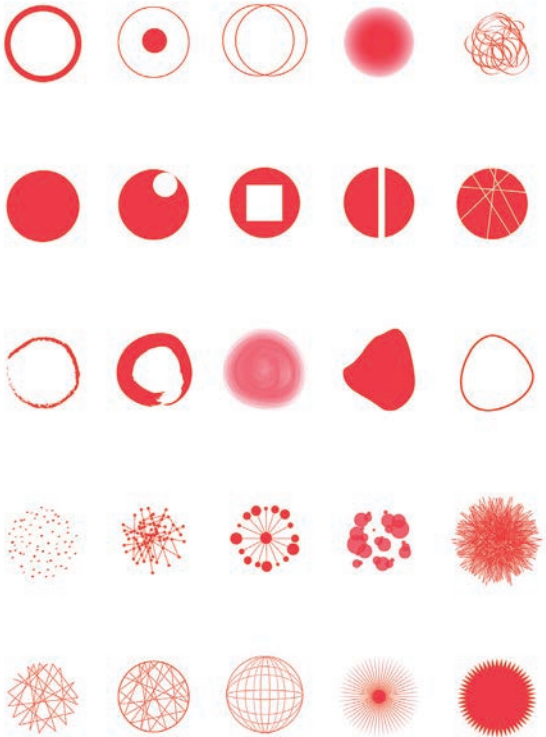


```
void setup () {
  size(500,500);
  background (0);
}

void draw ()[

  if (mousePressed){
float x=mouseX;
float y=mouseY;
line (450,150,x,y);
stroke (20,x,255);
line (x,y,20,452);
stroke (x,0,x);
line (x,84,y,452);
strokeWeight (2);
stroke (10,0,y);
}
}
```



RESULT : Ressemble à des ondes musicales de par les couleurs et les formes créées





Visuels pages 16 à 25 - Étudiants lycée Léonard de Vinci

Moi c'est Oskar, avec un K !

J'ai 25 ANS.
Ça fait déja trois ans que je travaille en tant que vidéaste dans une compagnie über connue !

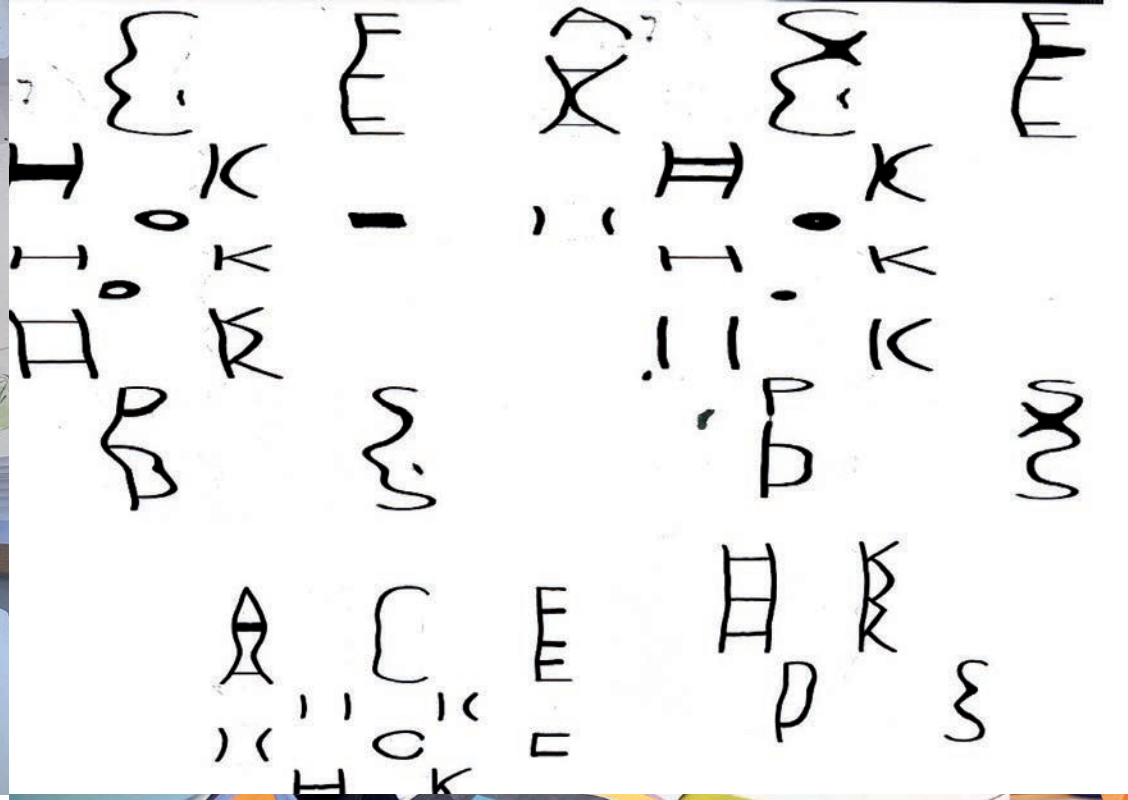
Mes journées sont rytmées entre les vernissages d'artistes uuultra contemporains, les concerts undergrounds, et les restaurants über conceptuels, quasi organiques.
Dans mon milieu c'est indispensable d'être au courant des dernières tendances, et d'avoir un oeil futuriste sur les choses.

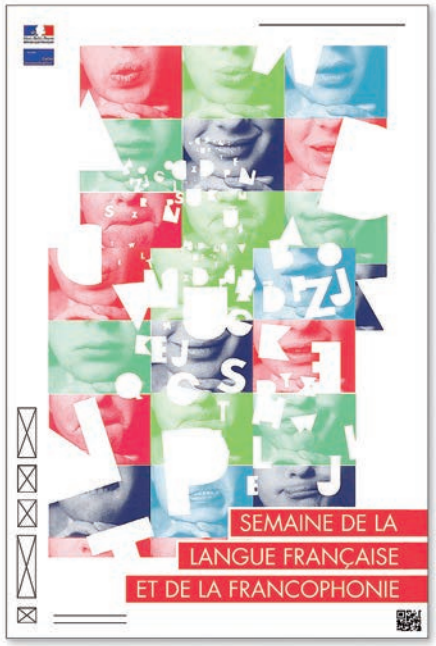
COMMENT JE DÉFINIS MON STYLE?
Complètement branché, quasi futuriste évidemment! Pour se démarquer de la petite société il faut savoir trouver la pièce maitre : extravagante, vintage, et rare. Je n'hésite pas a mettre le prix si il faut, la qualité c'est aussi ce qui fait la différence.

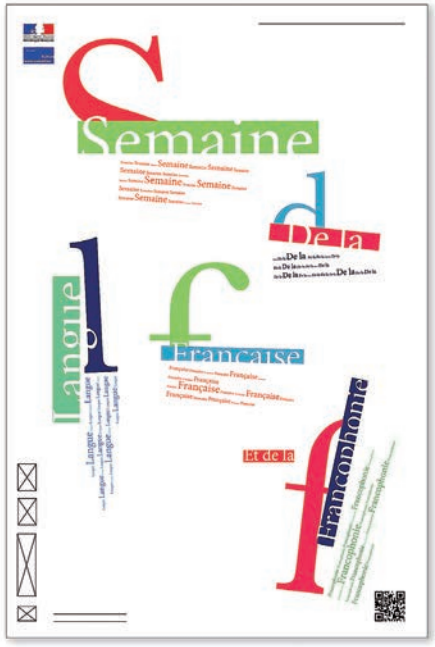
Ho! vous avez vu ma nouvelle couleur bleue nuit avec des reflets argent métallique ? Superbe, über vibrante!

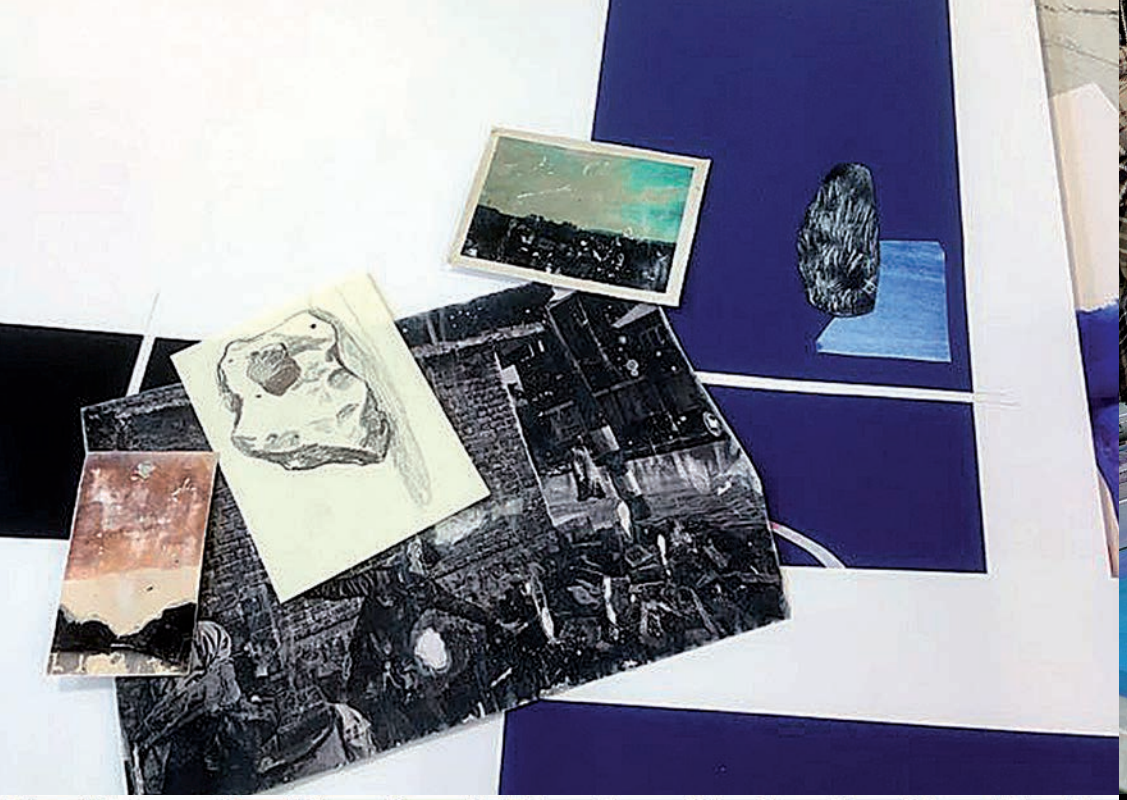
Je ne passe pas un jour sans écouter le vynile de Grâce Jones, son approche conceptuelle de la musique est totalemen envoutante. Et devant la performance de Leigh Bowery.

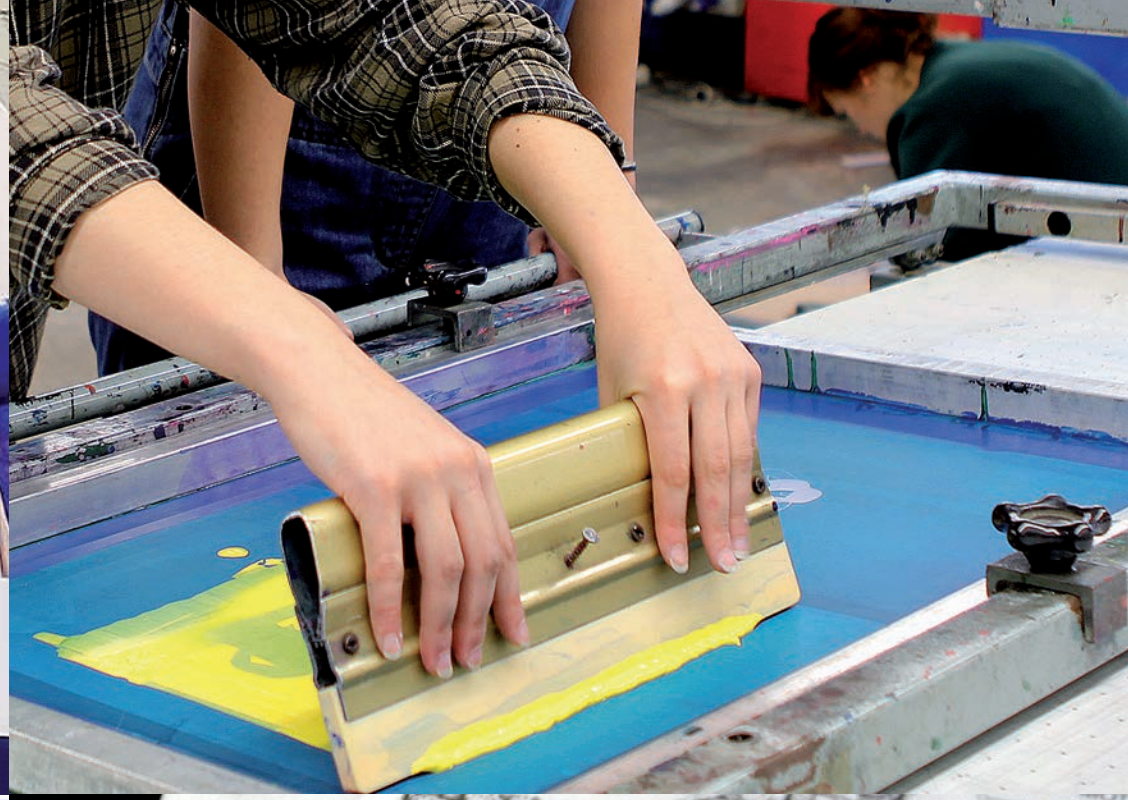
didot - 50 KOB

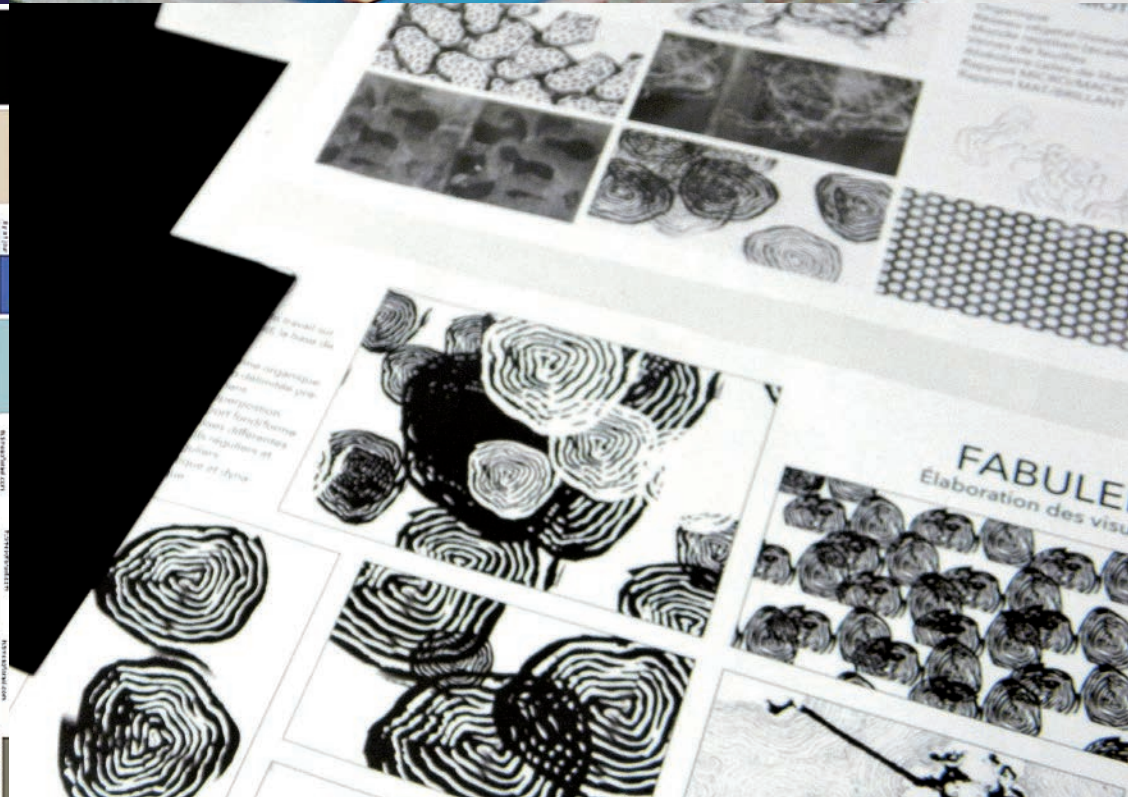



SEMAINE DE LA
LANGUE FRANÇAISE
ET DE LA FRANCOPHONIE

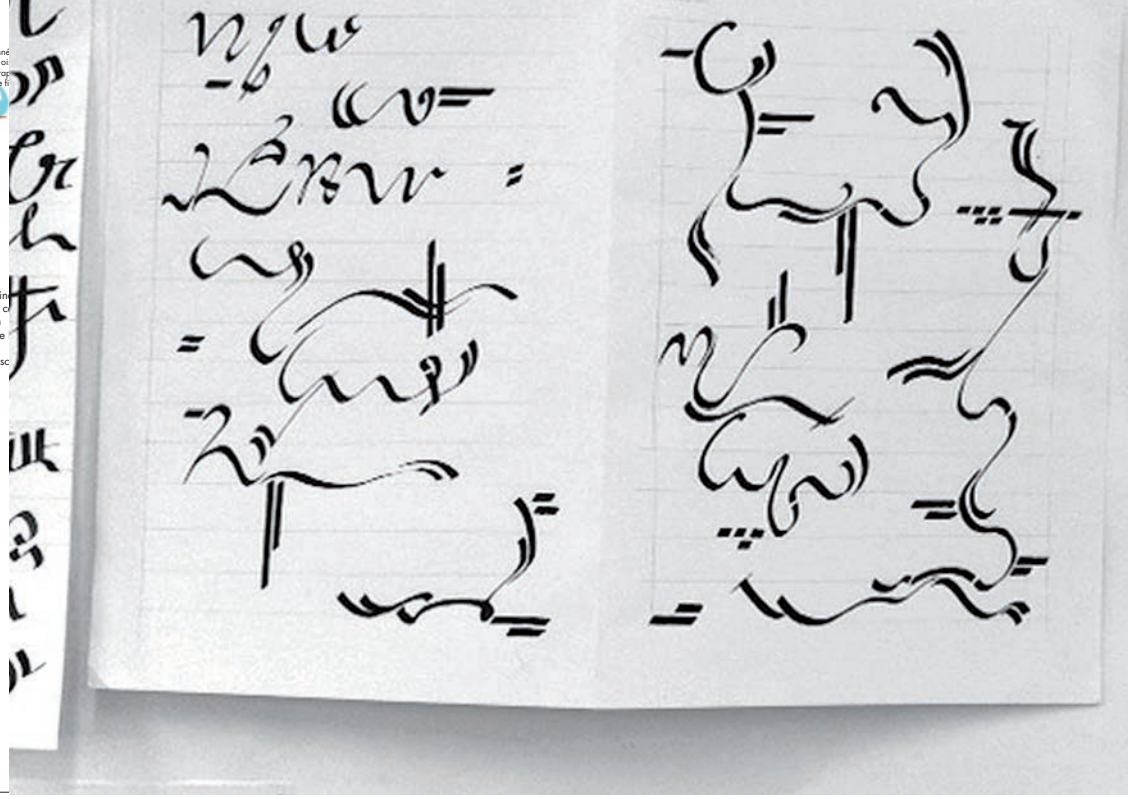

Semaine
De la
Langue
Française
Et de la
francophonie






FABULE
Élaboration des visu

UN VÉRITABLE DÉFI TECHNIQUE
ABCD
UN VÉRITABLE DÉFI TECHNIQUE
ENTRE SURPRISE ET ADMIRATION
SYNOPSIS
LA SCÈNE FINALE
LA SCÈNE FINALE
LA SCÈNE FINALE
DESTRUCTURATION
Superposition, déformation.
Ambiguité de lecture
La typographie devient signe, image
Instabilité, obliques dynamiques,
lignes irrégulières.
LISIBILITÉ
Utilisation d'une lin
pour contrecarrer c
de la composition
Garder une bonne
des informations.
A opposer à une sc



HELVE-
TICA
WAS

RE
NN
ES

DNMADe **PREMIÈRE ANNÉE**

UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS, ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS ET CRÉDITS ECTS

MODALITÉS D'OBTENTION DES CRÉDITS ECTS

PREMIER SEMESTRE

EC 1.1	Humanités < Philosophie / Lettres	**UE 1** 8 ECTS
EC 1.2	Culture des arts, du design et des techniques	
EC 2.1	Outils d'expression et d'exploration créative	**UE 2** 12 ECTS
EC 2.2	Technologies et matériaux < Sciences / Photo	
EC 2.3	Outils et langages numériques	
EC 2.4	Langues vivantes < Anglais	
EC 2.5	Contextes économiques et juridiques	
EC 3.1	Techniques et savoir-faire	**UE 3** 9 ECTS
EC 3.2	Pratique et mise en œuvre du projet	
EC 3.3	Communication et médiation du projet	
	Accompagnement vers l'autonomie	
EC 4	Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	**UE 4** 1 ECTS
		Total 30 ECTS

Les crédits ECTS des 4 premiers semestres sont évalués sous la forme d'un contrôle continu. Le passage d'un semestre à l'autre est automatique. Le passage d'une année à l'autre est validé en commission pédagogique. 48 ECTS minimum (sur 60) sont requis pour valider la 1re année.

DEUXIÈME SEMESTRE

EC 5.1	Humanités < Philosophie / Lettres	**UE 5** 8 ECTS
EC 5.2	Culture des arts, du design et des techniques	
EC 6.1	Outils d'expression et d'exploration créative	**UE 6** 12 ECTS
EC 6.2	Technologies et matériaux < Sciences / Photo	
EC 6.3	Outils et langages numériques	
EC 6.4	Langues vivantes < Anglais	
EC 6.5	Contextes économiques et juridiques	
EC 7.1	Techniques et savoir-faire	**UE 7** 9 ECTS
EC 7.2	Pratique et mise en œuvre du projet	
EC 7.3	Communication et médiation du projet	
	Accompagnement vers l'autonomie	
EC 8	Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	**UE 8** 1 ECTS
	Stage d'observation	Total 30 ECTS

La description des EC (pages 26 à 38) prend en compte les 3 années.
Voir plus loin les compléments d'information pour les années 2 et 3.
ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 1-5-9-13-17-21]

HUMANITÉS

PHILOSOPHIE ET SCIENCES HUMAINES

OBJECTIFS DE FORMATION

L'approche philosophique ne se réduit pas à l'acquisition de connaissances exclusivement philosophiques mais sollicite tous les domaines de la réflexion, de la métaphysique aux sciences humaines, de l'ontologie à la morale et à la politique dans une intention critique et émancipatrice.
Des travaux écrits, des lectures mais aussi une implication orale permettront de fixer des objectifs, de cerner les difficultés et pour chacun des étudiants de mettre en place les conditions d'une progression personnelle.
En deuxième année, une attention toute particulière sera accordée aux philosophies de l'art et aux théories esthétiques dans la mesure où elles permettent de penser le travail et la place de l'étudiant, futur designer ou futur professionnel des métiers d'art, dans le monde contemporain et son activité, dans la société.
Enfin, la troisième année sera la mise en œuvre des capacités acquises en première et seconde année par le moyen d'un exercice de réflexion qui témoignera pour l'étudiant de sa capacité à articuler son aptitude à problématiser et à conceptualiser avec un projet professionnel. Cet exercice qui sera l'objet d'une mise en forme écrite, sera encadré et évalué en contrôle continu en co-animation avec un professeur d'arts appliqués.
Former des citoyens éclairés, intellectuellement autonomes, curieux et ouverts, critiques mais aussi attentifs, aptes à défendre une position tout en reconnaissant la possibilité d'autres points de vue.
Penser par soi-même mais aussi penser en étant capable de se mettre à la place d'autrui sans néanmoins abdiquer toute exigence de cohérence.

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 1-5-9-13-17-21]

HUMANITÉS

SCIENCES HUMAINES, LETTRES, CULTURE ET EXPRESSION

OBJECTIFS DE FORMATION

L'objectif est d'être capable de communiquer à l'oral comme à l'écrit, d'argumenter, de développer sa culture littéraire et artistique.

COMPÉTENCES GLOBALES

Expression écrite :
Vocabulaire, synthaxe, orthographe, structure, organisation, compréhension du travail d'écriture.
- argumenter pour expliquer les différentes étapes de création d'un projet, pour préparer une présentation à l'oral
- écriture d'un compte-rendu de lecture, d'une critique de film, de livre, de spectacle, d'un sujet d'invention, d'un synopsis
- participation à un concours d'écriture, un projet lecture en lien avec le CDI

Expression orale :
Acquérir un niveau satisfaisant pour prendre la parole, s'exprimer dans différentes situations, argumenter un projet, acquérir de l'aisance, maîtriser un vocabulaire précis, approprié, être capable d'adapter sa communication en fonction du projet, des interlocuteurs.
Exemples d'exercices : lire un texte, poser sa voix, se mettre en scène.

Développer sa culture littéraire et artistique :
- favoriser le goût de la lecture, découvrir la littérature contemporaine, l'actualité de la création littéraire
- travailler sur un thème transversal avec des supports variés : œuvres littéraires, romans graphiques, films, captations
- développer la création artistique

Travailler en projet :
Proposition d'au moins un projet interdisciplinaire tous les ans.
Rendu d'un dossier créatif et présentation orale devant un « jury » d'enseignants de plusieurs disciplines.

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 1-5-9-13-17-21]

CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

Les étudiants, conformément à la mention choisie dans le cadre de leur formation, doivent maîtriser des références précises en design graphique.

COMPÉTENCES GLOBALES

Avoir une culture du design graphique est incontournable pour ancrer et enrichir ses propres recherches et son regard afin d'éviter d'aborder de manière naïve ce domaine.
Seront, par exemple, développées les thématiques suivantes : couleur, écriture et typographie, graphistes et graphismes, narration, bande dessinée, illustration, animation, photographie.
De plus, une approche transversale permettra de comprendre les liens entre les différents domaines des arts appliqués et du design.
Ce regard permettra aux étudiants de rebondir sur les questions, de s'appuyer sur l'approche chronologique pour la dépasser et faire se répondre les créations à travers les époques et des thèmes porteurs.
Il s'agira aussi d'identifier les ruptures, les continuités, les contextes de création.

EXEMPLES DE MODULES*

→ Écrire, synthétiser, structurer
→ Être dynamique à l'oral
→ Analyse croisée de documents
→ Analyse d'images
→ Croquis analytiques
→ Repères chronologiques
→ Actualité de la création
→ Regards thématiques
→ Esthétique du design graphique

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2-6-10-14-18-22]

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

OBJECTIFS DE FORMATION

Les étudiants pourront, à travers les modules 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.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants devront acquérir :
- une capacité de veille graphique et plastique en connexion avec la création artistique actuelle
- des techniques leur permettant d'enrichir les modes de représentation et d'expression
- une démarche réflexive par rapport à un cadre donné
- une méthodologie de travail solide permettant de proposer des directions divergentes et un recul critique

EXEMPLES DE MODULES*

→ Dessins
→ Dessin d'intention
→ Croquis
→ Techniques picturales
→ Couleur
→ Process de création
→ Jeux typographiques
→ Séries et variations
→ Illustration

* potentiellement appliqués selon les équipes

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2-6-10-14-18-22]

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

OBJECTIFS DE FORMATION

Ce module thématique a pour objectif de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design. Il s'appuie également sur une compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre (impression, photographie, affichage écran, découpe laser, etc.). Les cours dispensés encouragent l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels comme industriels. Les technologies de la communication et de l'information, les procédés de conception, de fabrication et de transformation, les matériaux innovants seront autant de territoires d'observation.

COMPÉTENCES GLOBALES

Le cours vise l'acquisition de bases culturelles scientifiques et technologiques ainsi que la constitution d'un lexique technique spécifique. Cet enseignement est assuré par un professeur professionnel (en photo) et par un professeur de Sciences Physiques mais il est également nourri par l'ensemble des ateliers appliqués. Les interventions pour cet EC peuvent être ponctuelles (par exemple, dans le cadre d'un workshop).

EXEMPLES DE MODULES*

→ Image & numérique
→ Représenter un mouvement
→ Light painting
→ Propriété des encres, colorants, pigments
→ Cyanotype, le Rayogramme
→ Persistance rétinienne
→ Histogrammes / calibrages

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2 ET 6]

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

L'objectif est d'acquérir la maîtrise des outils infographiques fondamentaux, nécessaires à la communication de projets au travers de taches d'exécution très concrètes ou encore d'expérimentations plus libres et créatives. Cette 1re année vise à donner des bons réflexes professionnels passant par l'exploitation de logiciels et de médias, mais également par les pratiques de nommages, de stockages, l'usage du civisme numérique (réglementation Netiquette) et l'utilisation de plateformes collaboratives.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants seront en mesure de passer d'une interface à une autre et de s'adapter à la plupart des logiciels ou langages de CAO. Ils disposeront de bases en PAO et en codage. Ils développeront leur capacité à apprendre de manière autonome afin de se réaliser dans un secteur du numérique propre à leur projet d'étude.

EXEMPLES DE MODULES*

→ Outils et couleurs
→ Jeux de caractères et typographies
→ Gabarits, grilles et mise en page
→ Création de nuanciers Vectoriel v/s Bitmap
→ Courbes de Bézier
→ Motifs

* potentiellement appliqués selon les équipes

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2-6-10-14-18-22]

LANGUES VIVANTES

OBJECTIFS DE FORMATION

Le niveau visé en fin de formation est le niveau B2 du CECRL. Nous proposons aux étudiants en DNMADe 3 de se certifier en passant le TOEIC (Test Of English for International Communication), ce qui permet de valider un niveau B2 ou C1. Il permet de mesurer les 4 compétences linguistiques - compréhension et expression écrites et orales et offre une vision complète de la maîtrise de l'anglais.
Les étudiants devront être capables de comprendre des documents authentiques audios et écrits, de s'exprimer à l'oral en continu et en situation d'interaction sur des sujets ayant trait au design. Les heures de cours en demi-groupe seront l'occasion de travailler l'expression orale au travers d'exposés, de jeux de rôles ou de débats. Un travail personnel de lecture, d'écriture, et de recherche sera attendu pour atteindre ces objectifs.

COMPÉTENCES GLOBALES

- Entraînement aux cinq activités langagières (compréhension écrite et orale, expression écrite et orale, intéraction) à partir de documents authentiques variés.
- Révision de grammaire et acquisition du vocabulaire lié au domaine professionnel (édition, métiers du livre, design et multimedia).

EXEMPLES DE MODULES*

- Étude d'œuvres de graphistes, illustrateurs, artistes, donnant lieu à une découverte de la culture du monde anglo-saxon
- Exemples de thèmes abordés : logo, typographie, illustration, animation, couvertures de livres, street art, publicité, emojis
- Préparer la vie professionnelle : CV, lettres de motivation, entraînement à l'entretien d'embauche
- DNMADe 3 : préparation intensive au TOEIC

* potentiellement appliqués selon les équipes

DNMADe 1 / DNMADe 2 > ENCOURAGER LA MOBILITÉ

DNL ANGLAIS

L'international faisant partie intégrante de la politique de l'établissement de nombreuses initiatives sont mises en place par l'équipe enseignante du supérieur. La DNL anglais (Discipline Non Linguistique) permet d'enseigner la démarche créative dans une langue étrangère afin de faciliter l'expression orale et écrite des étudiants. En première et deuxième année, elle peut donc intervenir en Outils et langages numériques, en Technologie des matériaux et/ou encore en Démarche en lien avec la pratique du projet. Cette heure complémentaire est animée par un professeur certifié mais non linguiste. Aucune évaluation n'est portée sur le niveau de langue. L'objectif principal étant de progresser dans le domaine spécifique (ici le Graphisme), tout en se constituant une base de vocabulaire professionnel solide en anglais. Ainsi, le cours de DNL offre l'occasion de pratiquer la langue en situation, en complément des enseignements traditionnels (LV1).

OBJECTIFS DE FORMATION

La DNL vise à développer l'aptitude à utiliser la langue comme un outil de communication, et ce de manière décomplexée, afin d'offrir la possibilité au plus grand nombre de se sentir capable de s'engager dans une mobilité de stage ERASMUS** lors de la 2e année. Le DNMADe correspond au niveau 6 du European Qualification Framework et au niveau 2 du Répertoire National Professionnel. Basé sur le système des ECTS (crédit de points européens), il offre la possibilité de poursuivre son cursus dans une école à l'international. C'est pourquoi, tout est mis en œuvre afin de permettre à ceux qui le souhaitent de poursuivre un MASTER* en Europe.

** à noter que l'établissement ne s'occupe pas de la recherche des stages ni des Universités partenaires.

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 2-6-10-14-18-22]

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement vise à permettre de :
- se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exerce son activité professionnelle
- identifier et mettre en oeuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail
- appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE

COMPÉTENCES GLOBALES

Il s'agit pour l'étudiant de :
- décrire l'environnement économique actuel du design graphique et de mettre en évidence sa place dans le cadre économique général
- caractériser la dimension juridique de l'activité professionnelle exercée
- comprendre une démarche mercatique et appréhender le marché par l'analyse des évolutions sociologiques de la clientèle, dans le domaine du design graphique
- comprendre les problématiques de gestion à travers la dimension financière des projets de design graphique
- construire un projet : le caractériser, l'organiser et le budgétiser
- mener une communication professionnelle : promouvoir un projet et le soutenir

EXEMPLES DE MODULES*

→ Les organisations dans la communication visuelle
→ La mercatique cherche-t-elle à répondre aux besoins des consommateurs ou à les influencer ? / L'étude de marché
→ La propriété littéraire et artistique : les droits d'auteur / Le droit à l'image
→ L'exercice d'une activité professionnelle : salarié ou entrepreneur ?
→ La création d'entreprise

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 3-7-11-15-19-23]

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement permettra à l'étudiant d'acquérir des savoir-faire issus de champs techniques et technologiques, de développer des capacités réflexives. Il s'agira aussi d'acquérir une culture permettant d'effectuer des choix pertinents et sensibles, au regard des besoins du projet.

COMPÉTENCES GLOBALES

Il s'agira d'aborder des savoir-faire incontournables avec curiosité et ouverture. Par la synergie des connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements, l'étudiant mettra en œuvre les matériaux, les techniques et technologies innovantes et traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation d'un projet.

EXEMPLES DE MODULE*

→ Typographie
→ Photographie / Les fondamentaux
→ Techniques de gravure
→ Reliures
→ Couleur
→ Approches textiles : broderie, tissage, feutrage…
→ Prototypages imprimés et numériques
→ Prises de vues en studio photo
→ Sérigraphie

* potentiellement appliqués selon les équipes

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 3-7-11-15-19-23]

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement visera à confronter les étudiants à des projets, réels ou fictifs, relevant du domaine professionnel.
En première année, les étudiants expérimenteront des projets en identité et en édition.
En deuxième année, ils se spécialiseront dans l'un des deux parcours.
La pratique et mise en œuvre du projet mettra en synergie les enseignements théoriques, plastiques et technologiques.
Il s'agira de :
- mettre en œuvre, des démarches créatives, des processus
- structurer l'ensemble des recherches
- analyser des demandes
- analyser des références
- concevoir des mood board
- chercher dans différentes directions
- expérimenter une diversité d'outils
- préciser et développer des directions
- argumenter ses choix

COMPÉTENCES GLOBALES

Ce module permettra aux étudiants d'acquérir un ensemble de compétences essentielles : de l'exercice de la réflexion, aux aspects mercatiques du projet, en passant par l'approche de démarches d'exploration, les modules visent à maîtriser les processus créatifs du projet de design graphique.

EXEMPLES DE MODULES*

→ Définir le projet / Projet & co-création
→ Articuler connaissances théoriques et savoir-faire
→ Explorer pour créer / Ouverture sur les méthodes et démarches
→ Assurer la médiation du projet

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 3-7-11-15-19-23]

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Les étudiants aborderont la communication de leur projet tant à l'écrit, à l'oral, que par l'image, dans leur démarche de design. À travers des supports de médiation, ils veilleront tout particulièrement à la présentation cohérente et à la représentation de leurs intentions créatives. Ils rendront compte de leur analyse et de leur recherche par des modes de représentations variés (principes graphiques, esquisses, schémas). Élaborer un discours structuré, mettre en valeur son travail, choisir des supports et canaux de communication pertinents, expliquer et argumenter sa démarche, postuler à un stage, tous ces aspects seront développés.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants devront enrichir leur réflexion, structurer et synthétiser leur discours afin de justifier leurs choix et leur démarche. Il s'agira pour eux de s'affirmer, s'exprimer et convaincre tout en restant à l'écoute. Ils devront maîtriser au mieux l'expression écrite, orale et graphique ainsi que la mise en page au service de la valorisation de leurs projets et de leur singularité.

EXEMPLES DE MODULES*

→ Veille et documentation
→ Stratégies et méthodes
→ Mise en page
→ Communication écrite et orale
→ Éloquence
→ Autopromotion

* potentiellement appliqués selon les équipes

DNMADe 1 / DNMADe 2 / DNMADe 2 > PROFESSIONNALISER

ACCOMPAGNEMENT VERS L'AUTONOMIE

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Afin d'enrichir sa formation, l'étudiant bénéficiera de plages d'autonomie sur un mode individuel ou collectif.
Celles-ci lui permettront d'approfondir et de développer son travail.
Ces temps pourront notamment être dédiés aux interventions, workshops et rencontres avec des professionnels des domaines du design et des métiers d'art.
De plus, chaque étudiant s'appropriera son environnement de travail et se responsabilisera quant au respect des locaux et du matériel.
Les enseignants favoriseront des interactions entre les étudiants des deux parcours et des trois années, ainsi que des échanges avec les lycéens et autres acteurs de la vie de l'établissement.

Des temps d'information sur les possibilités de poursuite seront consacrés durant la 3e année. Cependant il appartient aux étudiants de se prendre en charge pour leurs recherches et leurs choix d'études post-DNMADe. Dans cette perspective, l'équipe encourage l'utilisation des temps libérés au service de cette prospection.

EXEMPLES DE MODULES*

→ Micro agence (1re, 2e année)
→ Recherche d'écoles (3e année)

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 4-8-12-16-20-24]

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Il s'agira d'accompagner l'étudiant dans la découverte et la compréhension des différents champs professionnels du design et des métiers d'art. L'étudiant développera une démarche de construction de son parcours de poursuite d'études et de professionnalisation (lire Accompagnement vers l'autonomie). Cet enseignement alternera entre des temps théoriques et des ateliers de recherche, documentation et information, des rencontres avec des professionnels. Du temps sera réservé à la préparation et au suivi des étudiants, en vue de leur période de stage. Cette période de 1 à 2 semaines (maximum 70 heures) au terme du semestre 2, aura pour objectif une observation active et la découverte d'un contexte professionnel particulier.

COMPÉTENCES GLOBALES

Il s'agira de développer des méthodes de travail individuel et collectif dans la recherche d'informations concernant le milieu professionnel lié au graphisme. L'étudiant devra acquérir de l'autonomie dans la collecte d'informations, analyser et rendre compte de situations professionnelles et pratiques, liées au domaine du graphisme.

EXEMPLES DE MODULES*

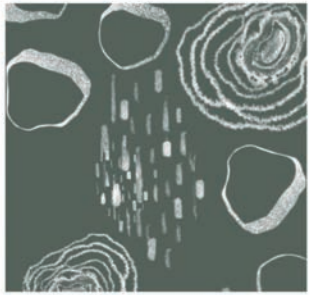
→ Démarche d'enquête et d'information
→ Ateliers d'analyse des pratiques, analyse de projets et situations professionnelles, retours d'expériences
→ Approche des éco-systèmes du design graphique et plus largement du milieu entrepreneurial
→ Tutorat

*potentiellement appliqués selon les équipes

recherches typographiques

PARCS ET JARDINS
Recherches

organiser les motifs dans un espace géométrique, ici un carré, ou un rectangle représentatif d'une habitation. Délimitation assez brute .Jeu de superpositions positif/négatif.



Inscription parcs et jardins qui cohabitent avec les motifs.

Recherches de Morgane Canonne - Charlotte Guyot - Ema Pedrono - DNMADE - Lycée Léonard de Vinci

Recherches de Lisa Zins - DNMADE - Lycée Léonard de Vinci

Masques et photos - Étudiants en DNMADE - Lycée Léonard de Vinci

DNMADe **DEUXIÈME ANNÉE**

UNITÉS D'ENSEIGNEMENTS, ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS ET CRÉDITS ECTS

MODALITÉS D'OBTENTION DES CRÉDITS ECTS

TROISIÈME SEMESTRE

EC 9.1	Humanités < Philosophie / Lettres	**UE 9** 7 ECTS
EC 9.2	Culture des arts, du design et des techniques	
EC 10.1	Outils d'expression et d'exploration créative	**UE 10** 10 ECTS
EC 10.2	Technologies et matériaux < Sciences / Photo	
EC 10.3	Outils et langages numériques	
EC 10.4	Langues vivantes < Anglais	
EC 10.5	Contextes économiques et juridiques	
EC 11.1	Techniques et savoir-faire	**UE 11** 12 ECTS
EC 11.2	Pratique et mise en œuvre du projet	
EC 11.3	Communication et médiation du projet	
EC 11.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	
EC 12	Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	**UE 12** 1 ECTS
		Total 30 ECTS

Les crédits ECTS des 4 premiers semestres, sont évalués sous la forme d'un contrôle continu.
Le passage d'un semestre à l'autre est automatique.
Le passage d'une année à l'autre est validé en commission pédagogique.
96 ECTS minimum sont requis pour valider la 2e année.

QUATRIÈME SEMESTRE

EC 13.1	Humanités < Philosophie / Lettres	**UE 13** 7 ECTS
EC 13.2	Culture des arts, du design et des techniques	
EC 14.1	Outils d'expression et d'exploration créative	**UE 14** 10 ECTS
EC 14.2	Technologies et matériaux < Sciences / Photo	
EC 14.3	Outils et langages numériques	
EC 14.4	Langues vivantes < Anglais	
EC 14.5	Contextes économiques et juridiques	
EC 15.1	Techniques et savoir-faire	**UE 15** 12 ECTS
EC 15.2	Pratique et mise en œuvre du projet	
EC 15.3	Communication et médiation du projet	
EC 15.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	
EC 16.1	Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	**UE 16** 1 ECTS
EC 16.2	Stage - minimum 3 mois	Total 30 ECTS

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 10-14-18-22]

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

La 2e et la 3e année privilégieront un approfondissement de spécialité et induiront une connaissance comme un apprentissage de base des langages numériques. Le semestre 5 favorisera des liens plus étroits avec les enseignements associés au projet. Il est à noter que la séparation entre outils et langages pourra être de deux approches : l'une peut établir des porosités entre outils de conception (la chaîne graphique) et langages numériques (codes et programmation), l'autre peut distinguer ces deux aspects selon la nature des projets.
À la fin du cursus, les étudiants seront en mesure d'identifier et de maîtriser a minima les outils et langages numériques les plus pertinents pour leurs projets, et relatifs à leur champ de compétence spécifique et cœur de métier.

COMPÉTENCES GLOBALES

Les étudiants devront progressivement adapter avec justesse, leur choix d'outils de production, aux besoins du projet. Ils seront également en mesure d'exploiter les langages appropriés pour rendre le projet opérationnel et répondre aux contraintes techniques et créatives.

EXEMPLES DE MODULES*

- Prototypage de solutions imprimées et numériques
- Démarche exploratoire et process
- Développement de solutions en images fixes et animées, appliquées au parcours spécifique (identité et édition)
- Création d'outils digitaux personnalisés
- Illustration numérique
- Glitch et interférences
- Initiation au génératif et au code créatif

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 11-15-19-23]

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

OBJECTIFS DE FORMATION

L'étudiant développera un approfondissement en savoir-faire au service d'une posture créative et une attitude d'interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes. Les possibilités créatives de l'étudiant augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise technique. Les deux semestres évolueront progressivement vers des pratiques collaboratives et des croisements des champs techniques.

COMPÉTENCES GLOBALES

L'approfondissement doit permettre à l'étudiant de parfaire sa pratique des diverses techniques, de formuler avec justesse et pertinence ses choix et les déductions créatives qui en découlent. Cet enseignement enrichit également, par ses particularités d'explorations et d'expérimentations, la « pratique et mise en œuvre du projet ».

EXEMPLES DE MODULES*

- Approfondissement dans tous les champs techniques et technologiques (procédés d'impression, photographie, langages numériques, traitements infographiques etc.)
- Ateliers d'expérimentations en groupe
- Techniques de gravure
- Reliures
- Couleur
- Approches textiles : broderie, tissage, feutrage
- Prototypages imprimés et numériques
- Prises de vues en studio photo
- Sérigraphie

*potentiellement appliqués selon les équipes

PARCOURS DE PROFESSIONNAISATION

STAGES

PRÉSENTATION

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, l'étudiant effectuera un stage professionnel de 12 à 16 semaines au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet du semestre 6. Cette période de stage sera positionnée en deuxième partie du semestre 4, et éventuellement complétée d'un court stage de production qui nourrira le projet, semestre 6.

OBJECTIFS DU STAGE EN SITUATION PROFESSIONNELLE

- permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs des métiers d'art et du design, qu'ils relèvent de l'artisanat, de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes).
- favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle et affiner son projet d'orientation.
- observer des savoirs et conditions propices à la définition du projet à élaborer au semestre 6.

MOBILITÉS INTERNATIONALES

Une mobilité à l'étranger sera possible au cours du S4, si l'étudiant remplit les pré-requis et dispose des compétences nécessaires. Ces mobilités sont envisageables à l'échelle européenne et paneuropéenne dans le cadre de l'accord de coopération ERASMUS (ou d'un dispositif équivalent type ENVOLÉ0 ou OFAJ, le cas échéant) permettant d'obtenir des bourses, allégeant ainsi la prise en charge du transport et de l'hébergement sur place.
Ces mobilités sont soumises à l'accord préalable des équipes pédagogiques ou du responsable de mobilité. L'étudiant est en revanche, seul responsable de trouver son entreprise et les moyens matériels pour vivre au mieux cette période. Toute mobilité fera l'objet d'une évaluation (comme pour les stages en France) et donnera lieu à l'édition d'un EUROPASS, en complément au supplément au diplôme. La langue de stage est l'anglais professionnel pour tous.

OBJECTIFS

- favoriser une meilleure adaptation sur le marché international du secteur des métiers d'art et du design
- permettre des passerelles en MASTER à l'étranger

EXEMPLES DE DESTINATIONS ET ORGANISMES*

→ OFAJ < Allemagne
→ ERASMUS+ < Espagne, Pays-Bas, Italie, Norvège, Croatie...
→ ENVOLÉO < Australie, Canada, Royaume-Uni, États-Unis...

Sachant que le nombre de bourses ERASMUS+ annuel est limité. Les dossiers ENVOLÉO et OFAJ sont proposés par l'établissement mais ne sont pas gérés par ce dernier.

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 9-13]

CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

OBJECTIFS DE FORMATION

La deuxième année sera plus spécifiquement consacrée à des approches thématiques et techniques de l'histoire des métiers d'art et du design, de l'époque moderne à nos jours, et aux théories qui y sont liées. L'accent sera par exemple mis sur les relations entre art, artisanat et industrie, sur les supports et techniques de création. Les semestres 3 et 4 interrogeront les enjeux actuels du design graphique afin de préparer la troisième année.

COMPÉTENCES GLOBALES

Il s'agit d'approfondir les connaissances historiques et culturelles propres au graphisme. Si les cours s'inscrivent dans un cadre chrono-culturel large, ils doivent néanmoins mettre l'accent sur la période contemporaine. Les connaissances et compétences acquises nourriront la recherche menée au sein du projet, semestre 6.

EXEMPLES DE MODULES*

→ Écrire, synthétiser, structurer
→ Être dynamique à l'oral
→ Analyse croisée de documents
→ Analyse d'images
→ Croquis analytiques
→ Repères chronologiques
→ Actualité de la création
→ Regards thématiques
→ Esthétique du design graphique

ENSEIGNEMENT CONSTITUTIF [UE 11-15-19-23]

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DU PROJET

OBJECTIFS DE FORMATION

Le DNMADe engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet. La D.R.L.P.P. est l'occasion d'aborder les outils techniques et théoriques propres au domaine du Design graphique prévoyant un dialogue intime entre les savoir-faire, les ressources et la projection d'idées.

COMPÉTENCES GLOBALES

La pratique et l'expérimentation, aussi bien que la théorie offrent la mise en perspective d'une culture riche capable d'étoffer le vocabulaire spécifique. 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.

EXEMPLES DE MODULES*

→ Brainstorming
→ Visual Thinking
→ Mindmap
→ Personas
→ Datavisualisations
→ Apports logiciels complémentaires comme :
- Première Pro
- Processing
- Blender

→ Techniques complémentaires comme la découpe laser

*potentiellement appliqués selon les équipes

DNMADe **TROISIÈME ANNÉE**

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT, ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS ET CRÉDITS ECTS

MODALITÉS D'OBTENTION DES CRÉDITS ECTS

CINQUIÈME SEMESTRE

EC 17.1 Humanités < Philosophie / Lettres	**UE 17** 4 ECTS
EC 17.2 Culture des arts, du design et des techniques	
EC 18.1 Outils d'expression et d'exploration créative	**UE 18** 8 ECTS
EC 18.2 Technologies et matériaux < Sciences / Photo	
EC 18.3 Outils et langages numériques	
EC 18.4 Langues vivantes < Anglais	
EC 18.5 Contextes économiques et juridiques	
EC 19.1 Techniques et savoir-faire	**UE 19** 17 ECTS
EC 19.2 Pratique et mise en œuvre du projet	
EC 19.3 Communication et médiation du projet	
EC 19.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	
EC 20.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	**UE 20** 1 ECTS
EC 20.2 Stage - rapport d'activité	Total 30 ECTS

Toutes les unités d'enseignement des semestre 5 et 6 sont évaluées sous la forme de 2 épreuves ponctuelles uniques : production et soutenance du mémoire / réalisation et soutenance du projet.

SIXIÈME SEMESTRE

EC 21.1 Humanités < Philosophie / Lettres	**UE 21** 4 ECTS
EC 21.2 Culture des arts, du design et des techniques	
EC 22.1 Outils d'expression et d'exploration créative	**UE 22** 6 ECTS
EC 22.2 Technologies et matériaux < Sciences / Photo	
EC 22.3 Outils et langages numériques	
EC 22.4 Langues vivantes < Anglais	
EC 22.5 Contextes économiques et juridiques	
EC 23.1 Savoir-faire et excellence technique	**UE 23** 17 ECTS
EC 23.2 Pratique et mise en œuvre du projet	
EC 23.3 Communication et médiation du projet	
EC 23.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	
EC 24.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	**UE 24** 3 ECTS
EC 24.2 Stage de pré-professionnalisation possible en lien avec le projet personnel - 2 mois	Total 30 ECTS

En troisième année, les enseignements constitutifs seront orientés en vue d'accompagner l'étudiant dans l'élaboration de son mémoire et dans le développement de son projet*

LE MÉMOIRE

LE MÉMOIRE DU PROJET SE PRÉPARE ET EST SOUTENU DURANT LE SEMESTRE 5

Le mémoire est une production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle concernant la création dans les champs des métiers d'art et du design. Ici, cette production interrogera le graphisme.
Le mémoire démontre de l'autonomie, une exigence de réflexion et de méthodologie, ancrée dans une contemporanéité à partir d'une question problématique, clairement définie par l'étudiant.
Il s'agit d'un travail individuel articulé à un projet final mené seul. Le mémoire est donc construit en lien avec les intentions du projet.
Le mémoire a pour objectif de sensibiliser à la recherche et à la mise en forme de cette dernière. À ce titre, structuration de la pensée et mise en page seront particulièrement investies.
Des dispositifs de tutorat encadré assureront l'accompagnement des étudiants. Ainsi, par exemple, un responsable de recherche assurera le suivi d'un groupe restreint d'étudiants.
Le mémoire est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury composé des référents, de professionnels et d'enseignants provenant d'autres établissements (validant l'UE19).
Le mémoire est doublé d'un abstract (version anglaise résumée de l'argumentation du projet), et est présenté à l'oral au sein de l'EC22.4 langues vivantes étrangères.
Cette épreuve peut faire l'objet d'un rattrapage ou être compensée par l'obtention de l'UE23.

* Les EC sont focalisées sur la consolidation et le développement d'une posture professionnelle.

LE PROJET

LE PROJET EST PRÉSENTÉ ET SOUTENU À L'ISSU DU SEMESTRE 6

La définition et l'approfondissement d'une étude développée au cours du semestre 6 vise à l'acquisition d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés, liés aux métiers de l'identité ou de l'édition.
Il est conçu et réalisé en troisième année à un niveau professionnel, en relation avec le thème d'étude choisi par l'étudiant.
Il démontre une aptitude à la démarche de création contextualisée, et dans l'idéal, en collaboration avec des partenaires extérieurs.
Le projet est évalué lors d'une soutenance devant un jury composé des référents, de professionnels et d'enseignants provenant d'autres établissements (validant l'UE23). Le candidat y démontre sa capacité à discuter avec un jury, à considérer sa production comme un tremplin.

Qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse d'un portfolio ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'études, ce projet démontre les capacités de l'étudiant à :
- révéler un profil créatif
- définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions, d'artefact(s)
- affirmer une position engagée dans les champs de la création
- identifier un problème, apporter des solutions concrètes, innovantes
- développer une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'un processus créatif
- être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre
- présenter au sein d'une production textuelle, aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation de tout le processus
- être capable de construire, développer et médiatiser un processus de création en équipe pluridisciplinaire

Cette épreuve fait l'objet d'un rattrapage. Elle reste souveraine quant à l'obtention du diplôme.

DNMADe

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT, ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS

GRILLE HORAIRE

Volumes horaires	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Enseignements génériques Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	5	5	4	4	2	1
Enseignements transversaux Méthodologies, techniques et langues	13	13	10	10	7	6
Enseignements Pratiques & Professionnels Ateliers de création	11	11	12	12	14	16
Professionnalisation	1	1	1	1	1	1
Total hebdomadaire	30	30	27	27	24	24
Total année	**1080**		**972**		**864**	
Total diplôme	**2916**					

Recherche de Lisa Zins - - DNMADE - Lycée Léonard de Vinci