



**LEGT BRÉQUIGNY**  
Rennes - France

---

**CATALOGUE  
DE COURS**

**DNMADE  
GRAPHISME**

**LANGAGES  
VISUELS**

# DNMADE GRAPHISME - LANGAGES VISUELS

## SOMMAIRE

### Le DNMADE Graphisme - Langages visuels

- p.5 - Présentation de la formation
- p.6 - Compétences professionnelles
- p.7 - Progressivité de la formation
- p.8 à 9 - Volume horaire et crédits ECTS
- p.10 à 11 - Mémoire et Projet MADE
- p.12 à 13 - Erasmus+

### Pôles d'enseignement

#### p.14 à 23 - Pôle Culture & Humanités

- p.16 à 18 - Humanité - Lettres
- p. 19 à 20 - Humanité - Philosophie
- p. 21 à 23 - Culture des arts, du design et des techniques

#### p.24 à 39 - Enseignements transversaux

- p.26 à 28 - Outils d'expression et de recherche créative
- p.29 à 30 - Technologies et matériaux
- p.31 à 33 - Outils et langages numériques
- p.34 à 36 - Langues vivantes
- p.37 à 39 - Contextes économiques et juridiques

#### p.40 à 57 - Enseignements pratiques et professionnels

- p.42 à 44 - Technique & Savoir-Faire
- p.45 à 47 - Pratique et Mise en oeuvre du projet
- p.48 à 50 - Communication & médiation de projet
- p.51 à 52 - Démarche de recherche en lien avec le projet
- p.53 à 55 - Parcours de professionnalisation
- p.56 - Stages

### Équipe pédagogique

- p.60 à 61 - Équipe pédagogique
- p.62 à 63 - Partenaires historiques

## LE DNMADE<sup>1</sup> GRAPHISME - LANGAGES VISUELS

### PRÉSENTATION DU PARCOURS GRAPHISME - LANGAGES VISUELS

#### Langages visuels :

**Le DNMADE graphisme - langages visuels, a pour objectif de former des designers graphiques polyvalents, amenés à concevoir des supports de communication numériques et imprimés.**

La formation aborde divers champs disciplinaires relatifs au design éditorial et design d'identité dans des territoires variés (domaines culturel, associatif, social, médical, politiques publiques, etc.).

Spécialiste des signes visuels (image, lettre), le designer graphique sera amené à concevoir des objets éditoriaux imprimés (affiche, livre, revue, dépliant...) et numériques (site web, supports digitaux...) ; des systèmes d'identités visuelles fixes (logotype, pictogramme, signalétique, packaging...) et en mouvement (motion design : générique, habillage...).

La notion de langage visuel recouvre plusieurs dimensions :

#### La grammaire visuelle :

Le designer emploie un ensemble de règles fondamentales pour exprimer visuellement des idées. Le choix des signes (dessins, photographies, textes...) et la matérialité des supports (matériaux, formats, nature imprimée ou numérique...) concourent à la construction d'univers visuels signifiants.

#### L'identité visuelle :

Le designer conçoit des systèmes graphiques en vue d'exprimer les valeurs et les informations du commanditaire. L'ensemble des signes organisés sur les supports de communication créent un tout reconnaissable et cohérent : l'identité visuelle.

#### Le discours et la narration :

Le designer organise des informations sur des supports imprimés ou numériques. Les signes visuels et textuels assemblés permettent de présenter, expliquer, raconter... divers types d'informations (images, textes, vidéos...) sur divers types de supports (affiches, livres, interfaces...).

#### L'objet graphique :

Le designer matérialise des formes produites et diffusées artisanalement ou industriellement. Ces supports font l'objet de divers degrés d'interactions sensibles et visuelles : de la manipulation directe des supports tangibles (plier, tourner les pages, ouvrir...) aux interactions plus complexes et distancées des supports numériques (cliquer, swiper, déclencher, programme ...).

<sup>1</sup>DNMADE : Diplôme National des Métiers d'Art et du Design.

« Le niveau 6 (licence) atteste la capacité à analyser et résoudre des problèmes complexes imprévus dans un domaine spécifique, à formaliser des savoir-faire et des méthodes et à les capitaliser. »

## LE DNMADE GRAPHISME - LANGAGES VISUELS

### COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

#### 1 + Conduire une démarche en design, piloter un projet

##### Analyser :

- Comprendre les problèmes, les supports, les cibles (contexte, brief).
- Produire des ressources, collecter, documenter, inventorier.
- Mobiliser des outils méthodologiques (mindmap, sémantique...).
- Mobiliser une culture personnelle (art, design, techniques, supports, etc.).
- Identifier et problématiser des besoins.
- Se positionner, élaborer un parti-pris personnel, donner une direction au projet.

##### Rechercher :

- Engager une démarche exploratoire, expérimenter, divergence des hypothèses et des moyens (graphiques/plastiques, techniques...).
- Élaborer des écritures.
- Sélectionner et affirmer des choix.

##### Développer :

- Affiner sa proposition, son positionnement, son écriture, etc.

##### Restituer, médiatiser, communiquer :

- Synthétiser, hiérarchiser, organiser.
- Présenter, exposer, promouvoir/mettre en valeur son travail (écrit/oral, individuellement/en groupe, choix des outils, des supports, etc.).
- Expliciter et argumenter.

#### 2 + Élaborer une grammaire visuelle dans l'espace et dans le temps

- Construire un signe visuel (lettre, icotype, texture, matière, photo, dessin).
- Articuler différents signes visuels (logotype, pictogramme).
- Organiser un système d'identité visuelle (charte graphique, identité multisupport, principe de collection, packaging, identité animée).
- Élaborer un discours visuel (message promotionnel et informationnel, illustration, générique).
- Articuler et déployer un langage visuel en volume : signalétique, design éditorial, packaging, etc.

#### 3 + Organiser l'information dans l'espace et dans le temps

- Produire et sélectionner.
- Organiser, structurer et hiérarchiser conceptuellement.
- Présenter visuellement (teaser, interface) :
  - spatialement ;
  - temporellement.
- Adapter (à un utilisateur ou un contexte).

#### 4 + Produire, prototyper

- Produire un matériau visuel suivant diverses modalités techniques (traditionnelles, analogiques et numériques).
- Connaître, comprendre et maîtriser les procédés de conception et de fabrication.
- Identifier et choisir la technique, le matériau et le support appropriés.
- Expérimenter et innover.

## LE DNMADE GRAPHISME - LANGAGES VISUELS

### PROGRESSIVITÉ DE LA FORMATION

**1<sup>ère</sup> année = acquisition des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques.**

**2<sup>ème</sup> année = approfondissement au sein d'un domaine de spécialité.**

**3<sup>ème</sup> année = perfectionnement des spécialités.**

30 heures en 1<sup>ère</sup> année (5 pour les enseignements génériques, 13 pour les cours transversaux et 12 pour la pratique et la professionnalisation).

27 heures de cours en 2<sup>ème</sup> année (renforcement progressif des heures en ateliers de création).

24 heures en 3<sup>ème</sup> année (renforcement progressif des heures en ateliers de création).

## LE DNMADE GRAPHISME - LANGAGES VISUELS

VOLUMES HORAIRES ET CRÉDITS ECTS

<b>PÔLE D'ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES</b>							
Unités d'enseignement		<b>S1</b>	<b>S2</b>	<b>S3</b>	<b>S4</b>	<b>S5</b>	<b>S6</b>
CULTURE & HUMANITÉS	Humanités	UE1 8 ECTS	UE5 8 ECTS	UE9 7 ECTS	UE13 6 ECTS	UE17 4 ECTS	UE21 4 ECTS
	Culture des arts et du design						
<b>PÔLE D'ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX</b>							
Unités d'enseignement		<b>S1</b>	<b>S2</b>	<b>S3</b>	<b>S4</b>	<b>S5</b>	<b>S6</b>
MÉTHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES	Outils d'expression et d'exploration créative	UE2 11 ECTS	UE6 11 ECTS	UE10 10 ECTS	UE14 7 ECTS	UE18 5 ECTS	UE22 6 ECTS
	Technologies et matériaux						
	Outils et langages numériques						
	Langues vivantes						
	Contextes économiques et juridiques						
<b>PÔLE D'ENSEIGNEMENTS PRATIQUES &amp; PROFESSIONNELS</b>							
Unités d'enseignement		<b>S1</b>	<b>S2</b>	<b>S3</b>	<b>S4</b>	<b>S5</b>	<b>S6</b>
ATELIERS DE CRÉATION	Techniques et savoir-faire	UE3 9 ECTS	UE7 8 ECTS	UE11 12 ECTS	UE15 7 ECTS	UE19 11 ECTS	UE23 17 ECTS
	Pratique et mise en œuvre du projet						
	Communication et médiation du projet						
	Démarche de recherche liée au projet						
PROFESSIONNALISATION	Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	UE8 2 ECTS	UE12 3 ECTS	UE16 1 ECTS	UE20 10 ECTS	UE24 10 ECTS	
	Stage en milieu professionnel						
		<b>30 ECTS</b>	<b>30 ECTS</b>	<b>30 ECTS</b>	<b>30 ECTS</b>	<b>30 ECTS</b>	<b>30 ECTS</b>
<b>Total diplôme : 180 ECTS</b>							

## LE DNMADE GRAPHISME - LANGAGES VISUELS

### MÉMOIRE ET PROJET MADE

#### Mémoire MADE

**La validation du DNMADE, diplôme valant grade de licence, s'appuie sur la rédaction d'un mémoire et sa soutenance orale en troisième année. La problématique est définie par chaque étudiant qui mène un travail de recherche, de réflexion et de rédaction. Ce questionnement alimente le projet professionnel qu'il développe et qu'il présente à un jury en fin d'année. Il valide ainsi son DNMADE.**

Le mémoire a pour objectif d'introduire une méthodologie du projet et l'engagement d'une réflexion vis-à-vis du champ professionnel du design graphique. Le mémoire est construit de manière concomitante aux intentions du projet. Il est élaboré au cours du semestre 5, sur un temps défini par l'équipe pédagogique.

Chaque étudiant·e est conduit·e à qualifier individuellement l'objet ou le territoire d'étude. Il·Elle effectue un travail de collecte de ressources du projet (ressources disciplinaires et pluridisciplinaires). Il·Elle désigne et analyse des références et le résultat de ses collectes adaptés à son champ d'étude. À partir de ces données, il·elle définit et limite le périmètre de son étude. L'étudiant·e doit être en capacité d'énoncer son protocole avec recul. Le mémoire respectera un format de 10 000 signes hors iconographie et pourra intégrer des supports de natures différentes, qu'ils soient audiovisuels, numériques, interactifs, etc. Ces supports seront sélectionnés dans une visée de communication et permettront l'évaluation des compétences attendues, sans que cela devienne un projet en soi. Le mémoire étaye la démarche de projet.

#### Projet MADE

**Le projet MADE, développé au cours du sixième semestre, vise à l'acquisition de réflexions d'organisation d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec le champ du design graphique. Le projet MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury, à l'issue du 6<sup>ème</sup> semestre.**

Le projet concerne la création, la recherche et le développement. Il est conçu et réalisé en 3<sup>ème</sup> année à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant.

Le projet MADE permet de démontrer les capacités de l'étudiant·e à :

- Révéler un profil créatif ;
- Définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions, d'artefacts ;
- Affirmer une position engagée dans les champs de la création graphique ;
- Identifier un problème pour lequel le design graphique peut apporter une panoplie de solutions ;
- Développer une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'une démarche de création, d'un processus créatif ;
- Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre.

## LE DNMADE GRAPHISME - LANGAGES VISUELS

ERASMUS+

### Le mot du proviseur, M. Marc Duran :

L'ouverture aux échanges internationaux est un axe de progrès très important dans le développement de notre école. Avec 3200 élèves et étudiants, notre école a fait de l'amélioration des compétences et des connaissances linguistiques un objectif majeur de son projet de formation.

Nous avons déjà un grand nombre d'échanges linguistiques dans nos filières pré-baccalauréat, notamment à travers les actions au sein de notre section européenne anglais qui regroupe plus de deux cents élèves et étudiants.

De même, nos formations post-baccalauréat font appel à la mobilité individuelle et collective pour enrichir les compétences et les connaissances acquises en classe par nos étudiants. Dans le domaine du design (les DNMADE et DSAA) et dans plusieurs de nos sections d'enseignement supérieur, il est nécessaire, compte tenu des différents référentiels de formation, d'envisager des stages à l'étranger afin de contribuer à leur développement personnel et d'assurer une meilleure employabilité.

**Notre adhésion à la Charte Erasmus+ s'inscrit dans cette politique forte de notre institution et devrait nous permettre, par la mobilité internationale de notre personnel, de nos élèves et de nos étudiants, d'atteindre les principaux objectifs que nous nous sommes fixés :**

Pour le personnel :

- Améliorer les compétences professionnelles de chacun ;
- Mieux comprendre les pratiques, les politiques et les systèmes éducatifs en Europe ;
- Améliorer les compétences linguistiques de chacun.

Pour les élèves et les étudiants :

- Améliorer les compétences d'apprentissage et les connaissances linguistiques ;
- Leur permettre d'acquérir des compétences transversales partagées (ouverture à d'autres cultures, l'esprit d'entreprise) ;
- Mieux comprendre les contextes culturels et les réalités des pays de l'Union européenne.

Par cette politique, le Lycée Bréquigny, établissement à forte mixité culturelle et sociale, souhaite construire une forte mobilité de son personnel et de ses usagers, en affichant une réelle volonté de promouvoir la coopération internationale, l'apprentissage par les pairs et les échanges européens.

### Mobilité de stage

Dans le cadre du stage professionnel en 2<sup>ème</sup> année de DNMADE, les étudiant·es ont la possibilité de partir à l'étranger en bénéficiant de la bourse Erasmus. Les étudiant·es peuvent ainsi effectuer la totalité (12 semaines minimum) ou une partie de leur période de stage en mobilité internationale. Une période de 8 semaines minimum est requise pour bénéficier de l'accompagnement par Erasmus.

### Mobilité d'étude

Mobilité courte :

Les étudiant·es peuvent effectuer une immersion dans un établissement à l'international pour une durée n'excédant pas un mois.

Mobilité longue :

Les étudiant·es de DNMADE ont la possibilité d'effectuer le 3<sup>ème</sup> et/ou le 4<sup>ème</sup> semestre (deuxième année) dans une école à l'international. Les candidatures sont individuelles et l'établissement d'accueil sélectionnera le dossier du candidat selon des critères objectifs et impartiaux, dûment communiqués. Une reconnaissance des crédits ECTS validés (30 par semestre) et la mention dans le *Supplément au diplôme* accompagneront cette mobilité. La liste des partenaires internationaux est régulièrement actualisée. Le·la candidat·e pourra préférentiellement y déposer sa candidature.

### Workshops à l'étranger

En collaboration avec les écoles partenaires, des workshops à l'étranger peuvent être organisés par l'équipe enseignante. Les étudiant·es peuvent être amenés à se déplacer dans une ville européenne afin de travailler sur un projet commun avec une ou plusieurs groupes d'étudiant·es de nationalités différentes. Ce workshop est supervisé par les enseignant·es des différents pays impliqués en collaboration avec un·e professionnel·le du design graphique. Les workshops sont préparés en classe et prévoient des temps d'échange en ligne et en présentiel en anglais entre étudiant·es, pour accompagner la mise en place du projet.

## PÔLE D'ENSEIGNEMENT **PÔLE CULTURE & HUMANITÉS**

**Ce pôle vise la formation intellectuelle et méthodologique des étudiant.e.s.**

**Ces enseignements ont pour enjeux d'augmenter leur culture personnelle et de développer le sens critique ainsi que la curiosité des futur-es designers. Ce socle d'enseignements théoriques a pour objectif de nourrir et soutenir la pratique professionnelle.**



## HUMANITÉS - LETTRE ET LANGUE FRANÇAISE

SEMESTRES 1 & 2

### S1

Acquisition des fondamentaux

UE1 - EC1.1

2h classe entière hebdomadaires

### S2

Acquisition des fondamentaux

UE5 - EC5.1

2h classe entière hebdomadaires

**L'enseignement Lettres et Langue française complète le profil que construira, tout au long de son cursus, l'étudiant par la connaissance d'une culture commune et plurielle mais aussi par l'affirmation d'une identité structurée par la maîtrise des discours (à l'oral ou l'écrit), et l'application efficiente de savoirs et savoir-faire acquis (analyse de l'image fixe ou mobile, technique d'expression orale ou numérique).**

**Le cours permet de pourvoir à l'acquisition d'un socle commun de connaissances, par consolidation et approfondissement de repères culturels fondamentaux (tradition- répertoire comme création actuelle) ; de construire une analyse fine des discours (rhétorique, stylistique, sémiologique) pour favoriser une appropriation des contextes de communication oraux ou écrits.**

#### Objectifs de l'enseignement :

À la fin de la première année, l'étudiant.e sait :

- Mobiliser une culture artistique et convoquer son contexte ;
- Identifier, utiliser et convoquer avec pertinence des ressources pour construire du sens, en conformité avec les attendus d'un projet ;
- Communiquer efficacement ;
- Fournir un discours argumenté tout en faisant preuve d'esprit critique.

#### Compétences à acquérir :

Les critères se fondent sur des compétences à acquérir :

- Savoir expliciter : Lire, analyser, interpréter.
- Définir et investir le territoire d'une recherche : Savoir mettre en forme et utiliser une terminologie spécifique.
- Savoir communiquer efficacement ses idées : Organiser et structurer son écrit. Adopter une distance critique.
- Mobiliser sa culture : Tisser des liens entre ce qui est produit et un environnement au regard d'enjeux d'ordre esthétique, éthique ou technique.
- Maîtriser la langue : Se conformer au code écrit et oral. Faire la démonstration d'une qualité rédactionnelle ou d'un oral en adéquation avec son auditoire.

## HUMANITÉS - LETTRE ET LANGUE FRANÇAISE

SEMESTRES 3 & 4

### S3

Approfondissement -  
spécialisation

UE9 - EC9.1

2h classe entière hebdomadaires

### S4

Approfondissement -  
spécialisation

UE13 - EC13.1

2h classe entière hebdomadaires

**En deuxième année, ce parcours trouvera sa suite logique dans la mise en pratique des éléments suivants :**

- **Qualité de conceptualisation et de structuration efficace de la pensée ;**
- **Recherche document pour trier, sélectionner, hiérarchiser l'information ;**
- **Mise en forme de la synthèse finale pour une transmission orale et écrite de qualité ;**
- **Méthodes de mémoires et de partage, afin d'exploiter les ressources culturelles acquises grâce à des supports diversifiés.**

#### Objectifs de l'enseignement :

À la fin de la deuxième année, l'étudiant.e sait :

- Transmettre une réflexion, un processus ou une démonstration.
- Conceptualiser efficacement sa pensée.
- Accompagner par un éclairage problématique et conceptuel ses recherches personnelles.
- Établir des connexions entre des problématiques contemporaines d'ordre esthétique (réel-virtuel ; images et société ; support papier- écran) et ce qui relève de son apprentissage.

#### Modalités d'enseignement :

##### Apports théoriques

Cours magistraux (repères historiques, analyse d'œuvres, lecture et analyse de texte).

Recherches en autonomie en amont et en aval du cours.

Intervention de professionnels dans le champ des Lettres ou du Design.

##### Apports pratiques

TD/TP individuels ou collectifs (mise en pratique d'outils méthodologiques, exercices de veille, exposés, recherche documentaire).

Exploitation de l'offre culturelle (cinéma, théâtre, danse ou opéra) ou de partenariats avec les centres culturels du bassin pour des exercices d'application (écrit argumentatif ou écriture créative) en lien avec les objectifs assignés par la formation pour maintenir l'ouverture des horizons culturels des étudiants.

Ateliers d'écriture (forme courte ou longue) ou de mise en voix menés avec des professionnels en Lettres & Langue française pour préparer les épreuves orales.

#### Modalités d'évaluation :

L'exploitation des outils qui doivent être à présent maîtrisés dans leur appropriation et communication justifie d'un recours systématique à l'écrit. L'objectif assigné reste la rédaction en S5 et 6 du projet de l'étudiant qu'il doit « savoir finaliser dans la forme la plus respectueuse de la langue française et de ses usages. » Le semestre 3 et 4 concentreront l'attention sur les attendus d'un écrit pertinent et idoine.

## HUMANITÉS - LETTRE ET LANGUE FRANÇAISE

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

**Perfectionnement - projet**

UE17 - EC17.1

2h classe entière hebdomadaires

**S6**

**Perfectionnement - projet**

UE21 - EC21.1

2h classe entière hebdomadaires

**En troisième année, les acquis seront enrichis et aideront à la structuration du projet individuel de l'étudiant, avec la maîtrise finale de la méthodologie documentaire :**

- **Mise en perspective des compétences acquises dans le(s) domaine(s) des métiers d'art et du design ;**
- **Réflexion argumentée sur la place de la production et sa visée ;**
- **Application efficiente des savoirs et savoir-faire, pour justifier ses choix et sa recherche personnelle.**

**Objectifs de l'enseignement :**

S'initier à la recherche et écrire un mémoire :

À la fin de la troisième année, l'étudiant.e doit :

- Savoir mobiliser des savoirs, des références iconographiques et textuelles visant la construction d'une problématique.
- Connaître les ressources potentielles pour élargir le terrain de recherche du mémoire MADE.
- Comprendre et interroger les enjeux actuels de la discipline.
- Structurer une pensée ambitieuse à travers un texte long.

Nourrir le positionnement de designer graphique et alimenter la pratique :

À la fin de la troisième année, l'étudiant.e doit savoir :

- Analyser et exploiter des références en vue de se positionner dans le cadre d'un projet.
- Observer des démarches et des processus créatifs permettant de définir un projet professionnel.

**Modalités d'enseignement :**

TD/TP collectifs autour de la méthodologie de recherche.

Exercices écrits et oraux.

Accompagnement personnalisé dans l'écriture du mémoire MADE et dans le projet MADE.

**Modalités d'évaluation :**

Contrôle continu : évaluation transversale.

## HUMANITÉS - PHILOSOPHIE

SEMESTRES 1 & 2

**S1**

**Acquisition des fondamentaux**

UE1 - EC1.1

1h classe entière hebdomadaire

**S2**

**Acquisition des fondamentaux**

UE5 - EC5.1

1h classe entière hebdomadaire

**Durant la première année, le cours vise l'acquisition, par les étudiant-es, d'une culture philosophique associée à l'exercice de capacités méthodologiques indispensables (organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral). Il s'agit de développer une approche définitionnelle des notions, une démarche de questionnement et de problématisation.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Connaissance, savoir-faire et méthodologie :

À la fin de la première année, l'étudiant.e doit :

- Questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral
- Problématiser ; structurer une argumentation.
- Notions abordées : L'art et la nature, le langage, l'art et les arts, la technique et les techniques, les sciences et leur application, le rôle social et politique des savants et des artistes, sens et signification, expression et communication.

Champ d'expérimentation, thème :

- Esthétique, sciences humaines, monde contemporain.

**Modalités d'enseignement :**

Les cours pourront être orientés autour de l'étude de textes ou encore l'analyse d'œuvres.

Des échanges pourront se construire autour de retour sur les pratiques.

**Modalités d'évaluation :**

L'évaluation des étudiants porte sur divers travaux écrits.

## HUMANITÉS - PHILOSOPHIE

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

**Approfondissement -  
spécialisation**

UE9 - EC9.1

1h classe entière hebdomadaire

**S4**

**Approfondissement -  
spécialisation**

UE13 - EC13.1

1h classe entière hebdomadaire

**Durant la deuxième année, le cours vise l'acquisition, par les étudiant-es, d'une culture philosophique associée à l'exercice de capacités méthodologiques indispensables (organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral).**

**Il s'agit de développer une approche définitionnelle des notions, une démarche de questionnement et de problématisation.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Connaissance, savoir-faire et méthodologie :

À la fin de la deuxième année, l'étudiant-e doit :

- Questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral.
- Problématiser ; structurer une argumentation.

Notions abordées :

- La philosophie de l'art dans l'antiquité (Platon, Aristote) : le concept de Technè, valeur de l'image, l'inspiration et le processus créatif, la mimésis.
- La philosophie moderne de l'art et l'apparition de l'esthétique, l'analytique du beau (Kant et le jugement de goût, la question du génie).
- Le statut de l'œuvre d'art à l'époque numérique : ontologie de l'œuvre et logiques de production (Benjamin, CAE).
- L'œuvre d'art par rapport à l'objet technique. Symboles et signes. Identité et culture.

**Modalités d'enseignement :**

Les cours pourront être orientés autour de l'étude de textes ou encore l'analyse d'œuvres.

Des échanges pourront se construire autour de retour sur les pratiques.

**Modalités d'évaluation :**

L'évaluation des étudiants porte sur divers travaux écrits.

## CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

SEMESTRES 1 & 2

**S1**

**Acquisition de repères et  
d'outils méthodologiques  
fondamentaux**

UE1 - EC1.2

2h classe entière hebdomadaire

**S2**

**Acquisition de repères et  
d'outils méthodologiques  
fondamentaux**

UE5 - EC5.2

2h classe entière hebdomadaire

**Durant la première année, l'étudiant.e acquiert des connaissances culturelles et artistiques fondamentales en lien avec l'histoire du design graphique, de l'art et du design. Sont observées l'évolution des techniques, des pratiques, des pensées, ainsi que les enjeux, productions et acteur-rices des différentes périodes abordées.**

**L'étudiant-e est amené à analyser des documents visuels : observer ce qui les constitue, déduire les effets produits et comprendre les intentions qui les sous-tendent.**

**L'étudiant-e y développe à la fois une curiosité et une culture disciplinaire transversale à l'histoire du design graphique, de l'art et du design, qui pourra contribuer de façon significative à ses choix créatifs et visuels.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Disposer de repères chronologiques fondamentaux :

À la fin de la première année, l'étudiant-e doit :

- Acquérir des repères dans la chronologie des événements en lien avec l'histoire du design graphique, de l'art et du design.
- Identifier les grandes étapes et périodes de l'histoire matérielle, technique et culturelle en lien avec l'histoire du design graphique, de l'art et du design.
- Comprendre les grands courants de pensée qui contribuent à l'évolution de l'histoire du design graphique, de l'art et du design.

Disposer d'outils méthodologiques d'analyse et de recherche :

À la fin de la première année, l'étudiant-e doit savoir :

- Analyser une œuvre et l'inscrire dans un contexte précis de création et de production ;
- Confronter des références, et en dégager des questionnements ;
- Réaliser un travail de veille culturelle par le repérage d'œuvres, de produits, de tendances, d'événements, d'expositions ou de parutions.
- Traduire un propos et une pensée de manière hiérarchisée et didactique.

**Modalités d'enseignement :**

Apports théoriques

Cours magistraux (repères historiques, analyse d'œuvres, lectures de textes). Recherches en autonomie en amont et en aval du cours.

Apports pratiques

TD/TP<sup>1</sup> individuels ou collectifs (mise en pratique d'outils méthodologiques, exercices de veille, exposés).

Visites d'expositions.

**Modalités d'évaluation :**

Évaluation régulière des connaissances de cours.

Contrôle continu : évaluation régulière d'exercices pratiques écrits et/ou oraux.

## CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

**Acquisition de repères et d'outils méthodologiques spécifiques**

UE9 – EC9.2

2h classe entière hebdomadaires

**S4**

**Acquisition de repères et d'outils méthodologiques critiques**

UE13 – EC13.2

2h classe entière hebdomadaires

La progression chronologique est poursuivie durant la deuxième année de DNMADE et permet, en fin de cycle, d'avoir parcouru l'histoire du design graphique, de l'art et du design jusqu'à nos jours.

Des questionnements sont posés au regard de contextes particuliers ou par la confrontation de références. L'étudiant·e est amené·e à problématiser ; à interroger ce qu'il voit, ce qu'il reçoit et ce qu'il produit.

L'étudiant·e se positionne et développe un regard critique ainsi qu'une meilleure compréhension des enjeux actuels du design graphique.

**Objectifs de l'enseignement :**

Disposer de repères chronologiques spécifiques :

À la fin de la deuxième année, l'étudiant·e doit :

- Se repérer avec précision dans la chronologie des événements en lien avec l'histoire de l'art et le design graphique.
- Identifier les questionnements, problématiques et enjeux des courants et périodes en lien avec l'histoire du design graphique.
- Comprendre les grands courants de pensée qui contribuent à l'évolution du design graphique.

Développer des outils méthodologiques de recherche et de positionnement :

À la fin de la deuxième année, l'étudiant·e doit savoir :

- Porter un questionnement à partir de références.
- Formuler une problématique dans le champ du design graphique.
- Élaborer, déployer, structurer et argumenter une réflexion.
- Réaliser un travail de veille culturelle à partir d'une thématique.
- Convoquer des connaissances, des ressources textuelles et iconographiques au service d'un argumentaire.

**Modalités d'enseignement :**

Apports théoriques

Cours magistraux (repères historiques, analyse d'œuvres, lectures de texte).  
Recherches en autonomie en amont et en aval du cours.

Apports pratiques

TD/TP<sup>1</sup> individuels ou collectifs (mise en pratique d'outils méthodologiques, exercices de veille, exposés).

Visites d'expositions.

**Modalités d'évaluation :**

Évaluation régulière des connaissances de cours.

Contrôle continu : évaluation régulière d'exercices pratiques écrits et/ou oraux.

## CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

**Appropriation des connaissances au service du mémoire MADE**

UE9 – EC9.2

0,5h classe entière hebdomadaire

**S6**

**Appropriation des connaissances au service du projet MADE et projet professionnel**

UE13 – EC13.2

0,5h classe entière hebdomadaire

La troisième année vise la mise en pratique des connaissances et des outils méthodologiques vus durant les deux premières années.

Lors du premier semestre, les connaissances sont mobilisées au service de l'écriture du mémoire MADE. Durant le second semestre, la culture disciplinaire et artistique vient nourrir le projet MADE et contribue à développer chez l'étudiant·e un profil singulier de designer graphique.

Son regard critique et sa curiosité sur la discipline sont renforcés. La dernière année encourage l'exploration des thématiques et questions spécifiques au design graphique.

**Objectifs de l'enseignement :**

S'initier à la recherche et écrire un mémoire :

À la fin de la troisième année, l'étudiant·e doit :

- Savoir mobiliser des savoirs, des références iconographiques et textuelles visant la construction d'une problématique.
- Connaître les ressources potentielles pour élargir le terrain de recherche du mémoire MADE.
- Comprendre et interroger les enjeux actuels de la discipline.
- Structurer et rédiger une pensée à travers un texte long (environ 10000 signes\*).

Nourrir le positionnement de designer graphique et alimenter la pratique :

À la fin de la troisième année, l'étudiant·e doit savoir :

- Analyser et exploiter des références en vue de se positionner dans le cadre d'un projet.
- Observer des démarches et des processus créatifs permettant de définir un projet professionnel.

**Modalités d'enseignement :**

TD/TP<sup>1</sup> collectifs autour de la méthodologie de recherche.

Accompagnement personnalisé dans l'écriture du mémoire MADE et dans le projet MADE.

**Modalités d'évaluation**

Contrôle continu : évaluation transversale.

## PÔLE D'ENSEIGNEMENT

# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

**Ce pôle a pour objectif de constituer chez l'étudiant.e, un panel de connaissances, de méthodes et de compétences communes aux champs des métiers d'art et du design graphique. Ce socle transversal encourage l'exploration, l'expérimentation et la mise en pratique d'outils traditionnels et numériques.**

## OUTILS D'EXPRESSION ET DE RECHERCHE CRÉATIVE

SEMESTRES 1 & 2

### S1

#### Découverte et pratiques d'approches et d'outils d'expression fondamentaux

UE2 – EC2.1

2h classe entière + 3h demi-groupe hebdomadaires

### S2

#### Acquisition de pratiques exploratoires fondamentales

UE6 – EC6.1

2h classe entière + 3h demi-groupe hebdomadaires

**Durant la première année, l'étudiant-e se confronte à des méthodes exploratoires, découvre et pratique les outils d'expression fondamentaux pour engager une démarche expérimentale constituée d'approches et de médiums variés.**

**Au fil de l'année, l'étudiant-e apprend à interroger, croiser et adapter une variété de moyens et de supports pour explorer l'élaboration d'une écriture personnelle.**

#### Objectifs de l'enseignement :

Connaître et maîtriser des techniques graphiques, plastiques et volumiques :

- Apprendre à observer et représenter le monde (modes de représentation, points de vue et cadrages, l'espace et la composition du format).
- Explorer les possibilités expressives d'outils traditionnels, analogiques ou numériques (techniques de dessin, photographie, techniques de reproduction graphiques et sérielles).

Engager une démarche expérimentale personnelle :

- Explorer des écritures graphiques et plastiques personnelles.
- Identifier et organiser les étapes d'une démarche exploratoire.
- Acquérir une culture visuelle contemporaine.

Communiquer et valoriser sa démarche :

- Acquérir une posture réflexive et critique sur ses expérimentations.
- Communiquer et argumenter ses intentions.
- Restituer et valoriser son travail.

#### Modalités d'enseignement :

Apports pratiques :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de création initiant des projets variés et pouvant éventuellement associer des intervenants extérieurs.

Les contenus pourront faire varier les pratiques autour du dessin, de la couleur, du corps (modèle vivant), du volume (dessin, façonnage, relief), des rythmes, des gestes, de la lettre, du module, du motif, du récit...

Des supports et moyens de restitution variés seront élaborés, en passant de la 2D à la 3D sur des formats divers (planches de dessin, carnets de croquis, échantillons, maquettes, etc.).

Apports théoriques :

Des apports spécifiques seront abordés dans les divers contextes de projets rencontrés, afin de sensibiliser l'étudiant-e aux enjeux et techniques d'une pratique plastique et graphique contemporaine (ex. perspective, couleur, cadrage, composition, etc.).

#### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.

Évaluations régulières des compétences requises.

Restitutions de projet écrites et orales.

## OUTILS D'EXPRESSION ET DE RECHERCHE CRÉATIVE

SEMESTRES 3 & 4

### S3

#### Consolidation de pratiques exploratoires

UE10 – EC10.1

3h demi-groupe hebdomadaires

### S4

#### Approfondissement et élaboration d'une pratique exploratoire personnelle

UE14 – EC14.1

3h demi-groupe hebdomadaires

**Durant la deuxième année, l'étudiant-e renforce sa maîtrise des méthodes et des outils d'expression créative pour développer et affirmer une posture exploratoire plus personnelle.**

**Un territoire de recherche privilégié se dessinera progressivement à travers la formulation de parti-pris singuliers, l'élaboration d'un vocabulaire graphique et plastique précis, la constitution d'un champ de références culturelles et le développement de savoir-faire.**

#### Objectifs de l'enseignement :

Approfondir la maîtrise des techniques graphiques, plastiques et volumiques :

- Renforcer sa pratique des techniques.
- Développer des langages variés (pour documenter, figurer, s'abstraire, cartographier...).

Développer une démarche expérimentale personnelle :

- Choisir et mettre en œuvre des outils et des méthodes variés articulés aux diverses étapes d'un projet.
- S'affirmer, élaborer et se positionner dans la création et l'actualité contemporaine.
- Nourrir sa pratique par une veille active sur la création artistique, graphique contemporaine.

Communiquer et valoriser sa démarche :

- Renforcer une posture réflexive critique et médiatiser sa démarche selon une diversité de moyens adaptés.
- Rechercher, sélectionner et organiser des ressources documentaires pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.
- Expliciter ses idées et ses intentions.

#### Modalités d'enseignement :

Apports pratiques :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de création initiant des projets variés et pouvant éventuellement associer des partenaires extérieurs, dans ou hors les murs.

Apports théoriques :

Des apports méthodologiques et démonstrations pratiques spécifiques sont abordés afin d'accompagner l'étudiant-e dans une pratique plus personnelle.

#### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.

Évaluations régulières des compétences requises.

Restitutions de projet écrites et orales.

## OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

### Consolidation de pratiques exploratoires

UE18 – EC18.1

1,5h demi-groupe hebdomadaires

**S6**

### Approfondissement et élaboration d'une pratique exploratoire personnelle

UE22 – EC22.1

1,5h demi-groupe hebdomadaires

**Durant la troisième année, l'étudiant-e détermine son profil de designer graphique et s'empare avec singularité des méthodes et outils d'expression créative pour définir ses territoires et postures de recherche.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Maîtriser, s'approprier des techniques graphiques, plastiques et volumiques:

- Expérimenter au service d'une démarche expérimentale personnelle.
- Investir, explorer et croiser une diversité de médiums.

Affirmer sa pratique de designer graphique à travers des techniques et langages singuliers :

- Élaborer une identité graphique et plastique personnelle.
- Analyser sa production, faire preuve de recul critique, l'argumenter.
- Concevoir des dispositifs de restitution adaptés et personnels (restitution écrite, orale et scénographique – exposition/installation, supports éditoriaux, etc.).

**Modalités d'enseignement :**

Apports pratiques :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de création initiant des projets variés et pouvant éventuellement associer des partenaires extérieurs, dans ou hors les murs.

Les cours peuvent être mobilisés conjointement à d'autres enseignements afin de nourrir le mémoire et le projet MADE.

Apports théoriques :

Des apports méthodologiques et démonstrations spécifiques et individualisés sont traités afin d'accompagner l'étudiant-e dans une recherche personnelle.

**Modalités d'évaluation :**

Contrôle continu et évaluations régulières des compétences requises. Restitutions de projet à l'écrit (dossier de travaux hiérarchisé, commenté et relié) et à l'oral (présentation soutenue par un dispositif d'exposition et de médiation).

## TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

SEMESTRES 1 & 2

**S1**

### Fondamentaux de la culture typographique et des technologies d'impression

UE2 - EC2.2

2h classe entière hebdomadaires

**S2**

### Fondamentaux de la culture typographique et des technologies d'impression

UE6 - EC6.2

2h classe entière hebdomadaires

**L'enseignement traverse les questions des matériaux et technologies propres au design graphique. Durant la première année, l'étudiant-e acquiert les bases de la typographie à l'échelle de la lettre (micro-typographie) et de la page (macro-typographie).**

**Une connaissance des supports imprimés et numériques, tant dans leur matérialité que dans leur fabrication, est attendue.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Acquérir une culture typographique :

- Connaître les principes de base de la micro-typographie.
- Connaître le vocabulaire morphologique, savoir décrire et comparer les polices.
- Connaître les distinctions fondamentales : série, famille, classification.
- Savoir identifier des caractéristiques fonctionnelles pour la lisibilité d'un caractère.
- Être initié à des principes de base de la macro-typographie.
- Être sensibilisé à la notion de page et d'édition imprimée et numérique.

Acquérir une culture des technologies de fabrication :

- Connaître l'histoire des procédés d'impression images et textes.
- Connaître les grands repères de l'histoire des techniques associées à la numérisation, l'informatique, l'internet et du web.
- Être sensibilisé aux procédés d'impression.

**Modalités d'enseignement :**

Cours magistral.

Ateliers de pratique typographique.

Visite du musée de l'Imprimerie de Nantes.

Visite d'une imprimerie.

**Modalités d'évaluation :**

Contrôle continu.

Évaluation transversale.

## TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

**Renforcement de la culture typographique et développement d'une culture numérique**

UE10 - EC10.2

2h classe entière hebdomadaires

**S4**

**Renforcement de la culture typographique et développement d'une culture numérique**

UE14 - EC14.2

2h classe entière hebdomadaires

**Durant la deuxième année, l'étudiant-e développe ses connaissances et sa compréhension de la macro-typographie. Les technologies d'impression contemporaines, les supports et les technologies numériques sont étudiées. L'étudiant-e acquiert ces connaissances dans le but de concevoir et fabriquer des projets plausibles, adéquats et professionnels, en phase avec la chaîne graphique, les nouveaux médias et les nouvelles formes de communication et de création.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Approfondir et mettre en pratique une culture macro-typographique :

- Savoir appliquer les règles typographiques (espaces, conventions, ponctuation...).
- Savoir mettre en forme un paragraphe en respectant les principes typographiques fondamentaux (rythme, justifications, césure, approche...).

Approfondir une compréhension des technologies et processus de fabrication :

- Connaître et comprendre la chaîne graphique : les étapes de l'écran à l'objet imprimé, la gestion de la couleur.
- Savoir préparer un fichier pour une impression et connaître les repères pour réaliser une édition de type mémoire ou rapport de stage.
- Connaître les grands repères de l'histoire des techniques associées à la numérisation, l'informatique, l'internet et du web.

**Modalités d'enseignement :**

Cours magistral.

Ateliers de pratique typographique.

Coopération avec le lycée Coëtlogon pour approfondir la connaissance de la chaîne graphique ainsi que des procédés d'impression et de façonnage.

**Modalités d'évaluation :**

Contrôle continu.

Évaluation transversale.

## OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

SEMESTRES 1 & 2

**S1**

**Découverte des logiciels et des protocoles techniques associés**

UE2 - EC2.3

1h classe entière + 1h demi-groupe hebdomadaires

**S2**

**Développement d'une pratique numérique**

UE6 - EC6.3

1h classe entière + 1h demi-groupe hebdomadaires

**Le cours d'Outils et Langages Numériques ambitionne d'apporter à l'étudiant des connaissances en informatique et relatives aux logiciels, nécessaires pour mener à bien ses projets numériques en DN MADE, et le rendre techniquement autonome. L'étudiant y développe une culture généraliste du numérique (environnement de travail, logiciels, programmation).**

**Aux semestres 1 et 2, l'image numérique est au centre des apprentissages. Cette première année est également l'occasion d'être initié à l'animation de signes graphiques (motion design) et à la programmation (web, design génératif).**

**Objectifs de l'enseignement :**

Acquérir une culture numérique :

- Savoir manipuler différents périphériques (serveurs, imprimantes, scanners...) et différentes technologies de communication (filaire, WiFi, bluetooth).
- Savoir éditer, archiver, diffuser des fichiers aux formats d'images fixes.
- Comprendre les spécificités des mediums, imprimés, numériques (gestion de la couleur, des formats et des supports).
- Être sensibilisé aux imbrications techniques et économiques, aux notions de propriétés intellectuelles et de sécurité informatique.

Développer une pratique numérique :

- Pratiquer les logiciels de référence en milieu professionnel : traitement et retouche d'images, Motion Design, etc.
- Être sensibilisé à l'interactivité et aux langages de programmation.

**Modalités d'enseignement :**

Apports théoriques :

Les apports théoriques sont réalisés en classe entière. Des supports de communication sont projetés pour structurer ces apports. Le cours s'accompagne de démonstrations logicielles.

Apports pratiques :

La mise en œuvre individuelle, sur machine, d'une succession d'exercices d'application fondamentaux.

**Modalités d'évaluation :**

Épreuves ponctuelles régulières en temps limité (contrôle continu).



## OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

**Approfondissement des usages et des pratiques numériques**

UE10 - EC10.3

1h demi-groupe hebdomadaire

**S4**

**Approfondissement des usages et des pratiques numériques**

UE14 - EC14.3

1h demi-groupe hebdomadaire

Initiés en première année, deux thèmes sont principalement développés durant les semestres 3 et 4 : **le Motion Design et la programmation.**

**Le premier thème donne lieu à l'expérimentation de l'animation typographique, la manipulation de vidéos et l'appropriation des formats vidéos. Le second offre d'une part, l'opportunité de travailler la mise en page fluide et l'animation en webdesign, d'autre part, celle de générer du graphisme par la programmation, en manipulant textes, formes ou images dans un environnement de développement dédié, en creative coding.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Acquérir une culture numérique :

- Comprendre et connaître les fichiers liés au graphisme animé et interactif.
- Approfondir les imbrications techniques et économiques aux notions de propriétés intellectuelles et de sécurité informatique.

Développer une pratique numérique :

- Pratiquer les logiciels de référence en milieu professionnel : Motion Design, Technologies web (HTML, CSS), Creative coding.
- Explorer et expérimenter les logiciels de graphisme animé.
- Avoir une connaissance des caractéristiques techniques de l'image numérique animée.
- Explorer et expérimenter les langages de programmation (ex. intégration web, design génératif, etc.).

**Modalités d'enseignement :**

Apports théoriques :

Les apports théoriques sont réalisés en classe entière. Des supports de communication sont projetés pour structurer ces apports. Le cours s'accompagne de démonstrations logicielles projetées, réalisées en direct.

Apports pratiques :

La mise en œuvre individuelle, sur machine, d'une succession d'exercices d'application fondamentaux, en lien direct avec les apports théoriques, permet l'acquisition de savoir et de savoir-faire spécifiques au design graphique.

**Modalités d'évaluation :**

Épreuves ponctuelles régulières en temps limité (contrôle continu).

## OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

**Approfondissement de pratiques numériques avancées**

UE18 - EC18.3

2h demi-groupe hebdomadaire

**S6**

**Décloisonnement des pratiques numériques au service du projet de l'étudiant·e**

UE22 - EC22.3

2h demi-groupe hebdomadaire

**En troisième année, l'étudiant dispose d'une autonomie sur les outils et les pratiques acquises lors des semestres précédents. Il peut identifier et maîtriser les outils les plus pertinents pour ses projets spécifiques.**

**Dès lors, les objectifs des semestres 5 et 6 seront à la fois d'approfondir les compétences liées à la génération de signes graphiques et à leur animation, mais aussi de découvrir d'autres outils alternatifs et hybrides (ex: brodeuse numérique, casque AR/VR, découpe laser...), notamment dans les logiciels libres.**

**Objectifs de l'enseignement :**

- Connaître un large panel d'outils et de système propres à la création en design graphique.
- Savoir maîtriser la mise en page d'un document multipage avec les outils web et disposer d'une maîtrise avancée d'une édition numérique (pdf, epub).
- Être capable d'effectuer efficacement la mise en mouvement de signes graphiques et de proposer des dispositifs génératifs (type processing) et interactifs simples (site web, application...).
- Posséder une méthode de travail adaptée à l'apprentissage des compétences informatiques, ainsi qu'à la collaboration en milieu professionnel.

**Modalités d'enseignement :**

Apports théoriques :

Les apports théoriques sont réalisés en classe entière. Des supports de communication sont projetés pour structurer ces apports. Le cours s'accompagne de démonstrations logicielles projetées, réalisées en direct.

Apports pratiques :

La mise en œuvre individuelle, sur machine, d'une succession d'exercices d'application fondamentaux, en lien direct avec les apports théoriques, permet l'acquisition de savoir et de savoir-faire spécifiques au design graphique.

**Modalités d'évaluation :**

Épreuves ponctuelles régulières en temps limité (contrôle continu).

## LANGUE VIVANTE

SEMESTRES 1 & 2

### S1

#### Découverte et acquisition des fondamentaux

UE2 - EC2.4

1,5h demi-groupe hebdomadaires

### S2

#### Découverte et acquisition des fondamentaux

UE6 - EC6.4

1,5h demi-groupe hebdomadaires

**Cet enseignement permet de consolider la maîtrise de la langue anglaise dans un contexte professionnel. Il s'agit également de faciliter la communication avec des locuteurs étrangers. Ce cours est conçu comme un élément déterminant dans la formation générale de l'étudiant en métiers d'art et design qui doit lui permettre une approche interculturelle du domaine professionnel.**

#### Objectifs de l'enseignement :

À la fin de la première année, l'étudiant·e doit pouvoir :

- Comprendre le contenu essentiel d'un document (oral ou écrit) issu du domaine de la création ou du design.
- Rendre compte (à l'oral et à l'écrit) de procédés techniques en lien avec l'actualité et l'histoire des arts et du design.

#### Modalités d'enseignement :

Les enseignements sont dispensés en classe entière et en demi-groupes. Les travaux sont conduits majoritairement de manière collective, de façon à développer l'interaction, tant orale qu'écrite. L'objectif de ce cours est l'acquisition d'une aisance de communication orale et écrite à travers un enrichissement lexical et grammatical de la langue.

#### Modalités d'évaluation :

Les évaluations sont réalisées en contrôle continu et de manière régulière. L'enseignement prend appui sur le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) élaboré par le Conseil de l'Europe. Le niveau visé en anglais au terme de cet EC est le niveau B2.

## LANGUE VIVANTE

SEMESTRES 3 & 4

### S3

#### Approfondissement et spécialisation

UE10 - EC10.4

1h classe entière + 1h demi-groupe hebdomadaires

### S4

#### Approfondissement et spécialisation

UE14 - EC14.4

1h classe entière + 1h demi-groupe hebdomadaires

**Cet enseignement permet d'enrichir le vocabulaire spécifique dans un contexte professionnel. Il s'agit également de faciliter la communication avec des locuteurs étrangers. Ce cours, conçu comme un élément déterminant dans la formation générale de l'étudiant en métiers d'art et design, doit lui permettre une approche interculturelle du domaine professionnel, ainsi qu'une ouverture à l'international propre à faciliter sa mobilité : mobilité intellectuelle, mais aussi mobilité physique (périodes d'études ou de stages à l'étranger).**

#### Objectifs de l'enseignement :

À la fin de la deuxième année, l'étudiant·e doit pouvoir :

- Développer et solliciter une culture internationale de références.
- Présenter, communiquer et valoriser un projet.
- Constituer un lexique technique spécifique.
- Poursuivre une veille design et artistique (rechercher et analyser des références en lien avec les projets).

#### Modalités d'enseignement :

Les enseignements sont dispensés en classe entière et en demi-groupes. Les travaux sont conduits majoritairement de manière collective, de façon à développer l'interaction, tant orale qu'écrite. L'objectif de ce cours est l'acquisition d'une aisance de communication orale et écrite à travers un enrichissement lexical et grammatical de la langue.

#### Modalités d'évaluation :

Les évaluations sont réalisées en contrôle continu et de manière régulière. L'enseignement prend appui sur le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) élaboré par le Conseil de l'Europe. Le niveau visé en anglais au terme de cet EC est le niveau B2.

## LANGUE VIVANTE

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

**Approfondissement  
et spécialisation**

UE18 - EC18.4

1h classe entière hebdomadaire

**S6**

**Approfondissement  
et spécialisation**

UE22 - EC22.4

1h classe entière hebdomadaire

**Cet enseignement permet de consolider la maîtrise de la langue anglaise dans un contexte professionnel et dans un cadre de recherche en lien avec le projet final du DNMADE . Une veille design et artistique liée à une démarche de projet en langue cible sera réinvestie lors de la rédaction de l'abstract afin de montrer une maîtrise syntaxique élaborée et un lexique riche et adapté.**

### Objectifs de l'enseignement :

À la fin de la troisième année, l'étudiant·e doit pouvoir :

- S'exprimer à l'oral et à l'écrit sur des sujets professionnels de façon claire et bien structurée.
- Mobiliser des outils langagiers, syntaxiques et lexicaux spécifiques au domaine de la création et du design.
- Argumenter sa démarche de création en lien avec son projet personnel (à l'oral et à l'écrit sous la forme d'un "abstract", version anglaise résumée de l'argumentation du projet).

### Modalités d'enseignement :

Les enseignements sont dispensés en classe entière.

Les travaux sont conduits majoritairement de manière collective, de façon à développer l'interaction, tant orale qu'écrite. L'objectif de ce cours est l'acquisition d'une aisance de communication orale et écrite à travers un enrichissement lexical et grammatical de la langue.

### Modalités d'évaluation :

Les évaluations sont réalisées en contrôle continu et de manière régulière. L'enseignement prend appui sur le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) élaboré par le Conseil de l'Europe. Le niveau visé en anglais au terme de cet EC est le niveau B2.

## CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

SEMESTRES 1 & 2

**S1**

**Acquisition des fondamentaux**

UE2 - EC2.5

1h classe entière hebdomadaire

**S2**

**Acquisition des fondamentaux**

UE6 - EC6.5

1h classe entière hebdomadaire

**En semestre 1, l'étudiant·e aborde les contenus notionnels relatifs à la connaissance de l'entreprise et de son environnement : Étude de l'entreprise et de son environnement / Formation et exécution du contrat / Principaux aspects du droit / Recours à la justice pour régler les litiges.**

**En semestre 2, l'étudiant·e aborde les contenus notionnels et mobilise les connaissances acquises dans les domaines suivants : Gestion commerciale (devis, factures, TVA) / Statut dans l'organisation : salarié, travailleur indépendant / Structures juridiques des organisations / Innovation et propriété industrielle.**

### Objectifs de l'enseignement :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique des organisations.
- 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.
- Adapter sa communication dans le cadre des relations avec les partenaires de l'organisation.
- Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

### Modalités d'évaluation :

Évaluations écrites et/ou orales.

## CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

**Approfondissement et spécialisation**

UE10 - EC10.5

2h classe entière hebdomadaires

**S4**

**Approfondissement et spécialisation**

UE14 - EC14.5

2h classe entière hebdomadaires

**À travers des études de cas issues de son domaine d'activité, l'étudiant mobilise les savoirs et met en œuvre les compétences développées en S1 et S2. Mise en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise et propose des solutions, tout en justifiant ses choix opérés.**

**Objectifs de l'enseignement :**

À la fin du semestre 3 de DN MADE, l'étudiant-e doit pouvoir :

- Identifier les problématiques juridiques spécifiques à chaque secteur d'activité.
- Comprendre les principes de pilotage de l'organisation : logiques entrepreneuriale et managériale. Analyse de leurs enjeux. Les décisions et le processus de décision.

À la fin du semestre 4 de DN MADE, l'étudiant-e doit pouvoir :

- Comprendre la construction de l'offre commerciale de l'entreprise.
- Étudier la naissance d'une idée dans ses spécificités :
  - ▶ Le diagnostic de l'idée : diagnostic macro-environnement et micro-environnement puis l'étude de marché.
  - ▶ Le diagnostic interne (ressources tangibles/intangibles).
  - ▶ La présentation de la synthèse du diagnostic. Les outils de gestion indispensables à l'exercice de l'activité pour assurer le respect des délais fixés par les commanditaires : outils de gestion permettant de planifier les différentes tâches à réaliser durant le processus de production d'un produit et/ou service.

**Modalités d'évaluation :**

Évaluations écrites et/ou orales.

## CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

**Perfectionnement**

UE18 - EC18.5

2h classe entière hebdomadaires

**S6**

**Perfectionnement**

UE22 - EC22.5

2h classe entière hebdomadaires

**Durant la troisième année, l'étudiant-e renforce ses connaissances quant à l'exercice des professions du design puis contextualisera son projet professionnel.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Connaître les principales caractéristiques de l'exercice des professions du design :

À la fin du semestre 5 de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Étudier les modes d'exercice des professions du design (travail salarié, entrepreneuriat, société).
- Connaître l'entrepreneuriat au quotidien :
  - ▶ Élaborer un business model (étudier un marché, choisir son statut juridique, choisir son identité, choisir une politique de financement).
  - ▶ Appréhender le fonctionnement de son entreprise (formuler une offre, répondre à un appel d'offre, analyser son activité, protéger ses créations, assurer son activité, gérer la relation client, comprendre les bases de la comptabilité).

Contextualiser le projet professionnel :

À la fin du semestre 6 de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Analyser le contexte économique et juridique de son projet professionnel à l'aide des outils de gestion étudiés durant les trois années :
  - ▶ Réaliser un diagnostic de l'environnement du projet professionnel
  - ▶ Élaborer des documents commerciaux et/ou budgétaires par l'étudiant adaptés à son projet

**Modalités d'évaluation :**

Évaluations écrites et/ou orales.

## PÔLE D'ENSEIGNEMENT

# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

**Ce pôle d'enseignements s'organise autour de la pratique de projets de design graphique, réels et/ou fictifs, sur supports numériques et imprimés. Les apprentissages et méthodologies développés dans le cadre de ces enseignements sont spécifiques et indispensables à la formation du designer graphique.**

### **ATELIERS DE CRÉATION :**

**Les ateliers de création sont le lieu de développement des processus de création. Ces cours s'appuient sur des enseignements théoriques et pratiques qui sont appliqués à des cas concrets. Les ateliers de création sont propices à des dispositifs pédagogiques spécifiques tels que le co-enseignement et l'intervention de professionnels et d'experts associés.**

## TECHNIQUE & SAVOIR-FAIRE

SEMESTRES 1 & 2

### S1

Découverte de processus techniques traditionnels et numériques

UE3 - EC3.1

6h demi-groupe hebdomadaires

### S2

Découverte de processus techniques traditionnels et numériques

UE7 - EC7.1

6h demi-groupe hebdomadaires

Durant la première année, l'étudiant découvre et s'empare de techniques afin d'en faire des outils de création.

Ces outils, techniques et savoir-faire multiples (appareil photo, logiciels, outils traditionnels...) induisent des gestes, des processus et des potentialités créatives et conceptuelles. Ce cours permet de construire les outils nécessaires à la pratique et mise en œuvre de projet.

L'étudiant approfondira au cours des trois années sa maîtrise des différents savoir-faire.

#### Objectifs de l'enseignement :

Savoir engager une posture exploratoire :

- Savoir sélectionner, trier, comparer, classer, présenter et argumenter des réalisations obtenues au moyen de diverses démarches créatives.

Expérimenter une diversité d'ateliers de création :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Savoir composer un signe visuel unique (lettre, icotype...) et complexe (logotype, pictogramme, alphabet...) à l'aide d'outils de construction (grille) et de logiciels de dessin vectoriel.
- Savoir composer typographiquement un format simple pour organiser des informations ou des messages sur des supports imprimés ou numériques.
- Découvrir et s'initier à des techniques de production traditionnelles (impression, façonnage...) afin de produire des registres expressifs variés.
- Connaître et savoir mobiliser les interactions fondamentales avec des supports imprimés ou numériques.
- Connaître et savoir mobiliser à une ou plusieurs techniques d'animation traditionnelles ou numériques.

#### Modalités d'enseignement :

Pratiques et techniques :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de découverte, d'expérimentation et de création. Les ateliers, orientés vers l'acquisition de techniques et de processus créatifs variés, s'organisent en exercices et micro-projets individuels ou collectifs.

Les thématiques abordées pourront être la microédition, les techniques d'animation, à travers l'emploi de logiciels (CAO, suite Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effect...)...), outils et matériels variés (imprimante laser, risographie...), et d'espaces créatifs dédiés (studio photo, lieux partenaires).

#### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.

Évaluations régulières des compétences requises.

Restitutions de projet écrites et orales.

## TECHNIQUE & SAVOIR-FAIRE

SEMESTRES 3 & 4

### S3

Approfondissement de processus techniques traditionnels et numériques

UE11 - EC11.1

6h demi-groupe hebdomadaires

### S4

Approfondissement et exploration de processus techniques avancés

UE15 - EC15.1

6h demi-groupe hebdomadaires

Durant les semestres 3 et 4 l'étudiant approfondit les techniques préalablement pratiquées aux semestres précédents. À travers des démarches exploratoires, il étend sa connaissance des dispositifs techniques liés au champ du design graphique, notamment dans les territoires numériques afin d'accroître ses compétences créatives.

#### Objectifs de l'enseignement :

Savoir engager une posture exploratoire :

- Savoir sélectionner, trier, comparer, classer, présenter et argumenter des réalisations obtenues au moyen de diverses démarches créatives.

Expérimenter une diversité d'ateliers de création :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Savoir construire un système de signes.
- Savoir mettre en page diverses informations sur des formats imprimés et numériques.
- Approfondir les techniques de production (ex. impression, numérique, estampe, façonnage, etc.)
- Savoir manipuler et concevoir des supports numériques interactifs (structuration, mise en forme, navigation et interaction élémentaire, transition, scroll, zoom...)
- Approfondir les techniques d'animation traditionnelles ou numériques (rythme, interpolation, synchronisation du son, etc.)

#### Modalités d'enseignement :

Pratiques et techniques :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de découverte, d'expérimentation et de création. Les ateliers, orientés vers l'acquisition de techniques et de processus créatifs variés, s'organisent en exercices et micro-projets individuels ou collectifs.

Les thématiques abordées pourront être la microédition, les techniques d'animation, à travers l'emploi de logiciels (CAO, suite Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effect...)...), outils et matériels variés (imprimante laser, risographie...), et d'espaces créatifs dédiés (studio photo, lieux partenaires).

#### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.

Évaluations régulières des compétences acquises.

Évaluation des exercices et rendus demandés.

## TECHNIQUE & SAVOIR-FAIRE

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

Exploration et maîtrise de processus techniques avancés

UE19 - EC19.1

7h demi-groupe hebdomadaires

**S6**

Appropriation de processus techniques spécifiques au service du projet MADE

UE23 - EC23.1

7h demi-groupe hebdomadaires

**Durant les semestres 5 et 6, l'étudiant se spécialise et décroïonne les techniques préalablement pratiquées aux semestres précédents. À travers des démarches exploratoires, il étend sa connaissance des dispositifs techniques liés au champ du design graphique afin de développer sa posture créative.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Savoir engager une posture exploratoire :

- Savoir sélectionner, trier, comparer, classer, présenter et argumenter des réalisations obtenues au moyen de diverses démarches créatives, sur différents supports.

Expérimenter une diversité d'ateliers de création :

À la fin de la troisième année de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Mobiliser, s'approprier et approfondir les outils, techniques et savoir-faire étudiés aux semestres précédents.
- Explorer individuellement de nouveaux outils au service des projets (design d'identité, design éditorial, signalétique, design numérique, interface, motion design etc.).

**Modalités d'enseignement :**

Pratiques et techniques :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de découverte, d'expérimentation et de création. Les ateliers, orientés vers l'acquisition de techniques et de processus créatifs variés, s'organisent en exercices et micro-projets individuels ou collectifs. Les thématiques abordées pourront être la microédition (tangibile ou numérique ou augmentée), les techniques d'animation, les supports hybrides, à travers l'emploi de logiciels propriétaires, opensources..., outils et matériels variés (imprimante laser, risographie, liseuses, plotter, découpe laser, drawbot, picoprojecteurs, casques AR/VR...) et d'espaces créatifs dédiés (studio photo, fablab, lieux partenaires).

**Modalités d'évaluation :**

Contrôle continu.

Évaluations régulières des compétences acquises.

Évaluation des exercices et rendus demandés.

## PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

SEMESTRES 1 & 2

**S1**

Acquisition des fondamentaux de la méthodologie de projet

UE3 - EC3.2

4h demi-groupe hebdomadaires

**S2**

Acquisition des fondamentaux de la méthodologie de projet

UE7 - EC7.2

4h demi-groupe hebdomadaires

**Durant la première année, l'étudiant-e découvre les outils et méthodes (analytique, exploratoire, de finalisation, etc.) permettant de répondre à un projet en design graphique. L'étudiant-e apprend à mobiliser les moyens et les formes graphiques de manière créative en adéquation aux besoins identifiés. Sous forme d'ateliers de création, il-elle est amené-e à élaborer une diversité de langages visuels appliqués à des supports de communication variés (imprimés et numériques ; fixes et en mouvement).**

**Objectifs de l'enseignement :**

Acquérir une méthodologie de projet :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Repérer et structurer les étapes d'une démarche de projet en design.
- Communiquer ses intentions créatives.
- Savoir s'emparer d'outils d'analyse afin de formuler un positionnement créatif.
- Produire avec générosité (diversité et foisonnement).
- S'engager avec méthode dans l'étape de recherche en utilisant des outils traditionnels et numériques.

Acquérir une culture du domaine par la pratique de micro-projets :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Identifier les étapes constitutives d'un projet de design graphique à travers des contextes variés de production.
- Initier l'élaboration de signes visuels.
  - ▶ Concevoir un signe (ex. logotype, lettre, etc.).
  - ▶ Concevoir un système de signes (ex. pictogramme, collection, etc.).
- Appréhender l'organisation d'un message sur supports et formats variés.
  - ▶ Organiser un message sur un support imprimé (ex. affiche, flyer, etc.).
  - ▶ Initier à la manipulation (ex. dépliant, flyer) et à l'édition (ex. magazine, programme, etc.).

**Modalités d'enseignement :**

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de création et de découverte.

Les micro-projets abordent, par le biais d'une demande fictive ou réelle, une démarche de projet en design graphique dont la durée est variable.

Les projets peuvent être menés de manière individuelle ou en équipe.

Apports théoriques :

Des points théoriques et méthodiques portent sur des étapes du processus créatif.

Des apports culturels sur des supports de communication graphique sont abordés afin de sensibiliser l'étudiant-e aux enjeux de la création graphique contemporaine.

**Modalités d'évaluation :**

Contrôle continu.

Évaluations régulières des compétences requises.

Restitutions de projet écrites et orales.

## PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

### Consolidation de la méthodologie de projet

UE11 - EC11.2

4h demi-groupe hebdomadaires

**S4**

### Approfondissement de la méthodologie de projet

UE15 - EC15.2

3h demi-groupe hebdomadaires

**Durant la seconde année, l'étudiant-e consolide et met en pratique les outils méthodologiques et les formes graphiques vus en première année, dans le cadre de démarches créatives complètes ou partielles.**

**Cet enseignement prend la forme d'ateliers en demi-groupes (travail individuel et collectif). L'étudiant-e élargit les situations de projet en design graphique (durée courte, longue, projets fictifs ou en partenariat, ateliers d'expérimentation...).**

#### Objectifs de l'enseignement :

##### Renforcer la méthodologie de projet :

À la fin de la deuxième année de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Structurer une démarche de projet complète (de l'analyse au prototype).
- Analyser une demande complexe.
- Se positionner en cohérence avec le brief créatif.
- Diversifier, évoluer, organiser et argumenter les hypothèses et les outils.
- Prendre du recul : effectuer un choix, le vérifier, puis le valider.
- Développer et prototyper.
- Médiatiser son projet (valoriser, expliciter et défendre son positionnement).

##### Développer une culture du domaine par la pratique de micro-projets / projets :

À la fin de la deuxième année de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Mener des projets de design graphique abordant des contextes de production variés (design d'identité, édition, design de message, etc.) .
- Élaborer une grammaire visuelle sur une variété de supports (2D/3D) :
  - Concevoir une charte graphique.
  - Adapter des signes à différents contextes : au mouvement (ex: logotype, pictogramme, typographie...) et au volume (ex. signalétique, packaging...).
- Organiser un message sur différents supports et différents contextes :
  - Organiser un message dans une édition (ex. dépliant, flyer, affiche, magazine, programme, etc.).
  - Organiser un message sur un support numérique fixe ou en mouvement.

#### Modalités d'enseignement :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de création et de découverte. Les projets et/ou micro-projets abordent, par une demande fictive ou réelle, une démarche de projet en design graphique dont la durée est variable. Les projets peuvent être menés de manière individuelle, en équipe ou en partenariat avec un commanditaire extérieur.

##### Apports théoriques :

Des points théoriques et méthodiques portent sur des étapes du processus créatif.

Des apports culturels sur des supports de communication graphique sont abordés afin de sensibiliser l'étudiant-e aux enjeux de la création graphique contemporaine.

#### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.  
Évaluations régulières des compétences requises.  
Restitutions de projet écrites et orales.

## PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

### Appropriation de la méthodologie de projet et définition d'un projet personnel

UE19 - EC19.2

5h demi-groupe hebdomadaires

**S6**

### Affirmation de la méthodologie de projet et d'un positionnement de designer graphique

UE23 - EC23.2

5h demi-groupe hebdomadaires

**Durant la troisième année, l'étudiant-e détermine son profil de designer graphique et s'empare avec singularité des outils méthodologiques et des formes graphiques en les mettant au service de projets fictifs ou réels, de durées variables. L'année est particulièrement orientée autour du mémoire (S5) et du projet MADE (S6). Dans le cadre de cet enseignement, des micro projets, ainsi qu'un travail orienté autour du mémoire et du projet MADE sont menés. L'étudiant-e démontre sa capacité à concevoir et réaliser un projet de design à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de spécialisation choisi.**

#### Objectifs de l'enseignement :

##### S'approprier et adapter la méthodologie de projet :

À la fin de la troisième année de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Conduire une démarche complète de projet de manière autonome (analyse, recherche, développement, finalisation et prototypage).
- Analyser des situations multiples et complexes.
- Se positionner de manière singulière et adaptée dans le cadre d'une demande posée par un commanditaire (explicitée dans un brief).
- S'emparer de divers outils et méthodes de recherche pour les mettre au service d'un projet individuel.
- Aboutir les projets par le biais de prototypes fonctionnels et convaincants.

##### Affirmer un profil spécifique de designer graphique :

À la fin de la troisième année de DN MADE, l'étudiant-e doit :

- Affirmer un positionnement créatif personnel en phase avec l'actualité contemporaine du design graphique.
- Valoriser sa production par des supports de communication maîtrisés.
- Argumenter, convaincre et défendre son positionnement créatif à l'écrit et à l'oral.

#### Modalités d'enseignement :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers de création et de découverte. Les projets et/ou micro-projets abordent, par une demande fictive ou réelle, une démarche de projet en design graphique dont la durée est variable. Les projets peuvent être menés de manière individuelle, en équipe ou en partenariat avec un commanditaire extérieur.

##### Apports théoriques :

Des points théoriques et méthodiques portent sur des étapes du processus créatif.

Des apports culturels sur des supports de communication graphique sont abordés afin de sensibiliser l'étudiant-e aux enjeux de la création graphique contemporaine.

#### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.  
Évaluations régulières des compétences requises en transversalité avec d'autres enseignements.  
Restitutions de projet écrites et orales.



## COMMUNICATION & MÉDIATION DE PROJET

SEMESTRES 1 & 2

**S1**

**Fondamentaux des techniques de communication**

UE3 - EC3.3

1h classe entière hebdomadaire

**S2**

**Fondamentaux des techniques de communication**

UE7 - EC7.3

1h classe entière hebdomadaire

**Durant la première année, l'étudiant·e acquiert des connaissances fondamentales théoriques en étude du signe (sémiologie). L'étudiant·e utilise des outils méthodologiques et analytiques afin d'élaborer une argumentation écrite et visuelle d'un projet.**

**L'étudiant·e aborde et développe des modes de représentation à des degrés d'aboutissement variés (ébauche, esquisse élaborée, échantillon, schéma...), en vue de leur adaptation aux différentes étapes du projet. L'étudiant·e est amené·e à organiser visuellement ses intentions de projet au sein d'un support de communication papier ou numérique.**

### Objectifs de l'enseignement :

Constituer une base théorique en étude du signe :

- Maîtriser les effets formels et organisationnels sur la perception (lois de la Gestalt).
- Distinguer les différents degrés d'iconicité et typologies de signe :
  - ▶ Signes plastiques (la couleur, la composition, ...);
  - ▶ Signes iconiques (le pictogramme, le symbole, l'icône,...);
  - ▶ Signes textuels (la lettre...).
- Identifier des théories sémiotiques (R. Barthes, C-S. Peirce, F. Saussure, R. Jakobson).

Développer des outils de communication :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Savoir représenter un projet graphique à l'aide de différents médias.
- Savoir organiser ses idées (textes et images) en vue de favoriser la communication du projet.
- Pouvoir argumenter (par l'écrit et par l'image) des choix (ex. typographie, couleur, technique, lisibilité).
- Comprendre et utiliser le vocabulaire professionnel.

### Modalités d'enseignement :

Cours magistraux.

Applications pratiques des théories vues en cours à travers des exercices liés à la médiation de projet.

### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.

Évaluation des connaissances théoriques et des exercices pratiques.

## COMMUNICATION & MÉDIATION DE PROJET

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

**Approfondissement des techniques de communication**

UE11 - EC11.3

1h classe entière hebdomadaire

**S4**

**Perfectionnement des techniques de communication**

UE15 - EC15.3

1h classe entière hebdomadaire

**Durant la deuxième année, l'étudiant·e approfondi, s'approprie et met en application les théories sémiotiques étudiées en première année. Il·Elle aborde des aspects de la rhétorique visuelle et développe sa capacité à traduire un message par l'image fixe et en mouvement.**

**L'année vise au recours d'une diversité de modes de communication (storyboard, wireframe, manipulation tactile) dans le but d'esquisser, planifier et organiser des intentions de projet sur des supports variés.**

### Objectifs de l'enseignement :

S'approprier des théories en étude du signe :

- Comprendre et utiliser les théories sémiotiques spécialisées (ex. Jakobson et les fonctions de communication, les figures de rhétorique, les syntagmes et paradigmes).
- Comprendre la logique visuelle d'autres disciplines artistiques (cinéma, photographie, etc. - notions de plan, montage, séquençage...).

Approfondir des outils de communication :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Savoir argumenter une démarche et des choix à l'oral et à l'écrit (visuellement et par le texte).
- Développer des écritures de notation graphiques appliquées aux interfaces (arborescence, wireframe, gestuelle tactile) et aux animations (storyboard).

### Modalités d'enseignement :

Apports pratiques :

Mise en pratique des outils graphiques et théories sémiotiques à travers des exercices.

Apports théoriques :

Cours magistraux.

### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.

évaluation régulière des compétences acquises.

Évaluation des exercices pratiques.

## COMMUNICATION & MÉDIATION DE PROJET

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

Mise en pratique  
des théories et techniques  
de communication

UE11 - EC11.3

2h demi-groupe hebdomadaires

**S6**

Valorisation et médiation  
d'un profil professionnel

UE15 - EC15.3

2h demi-groupe hebdomadaires

**Durant la dernière année, l'étudiant·e met en pratique les théories et techniques de communication au sein du mémoire MADe puis du projet MADe. Il·Elle travaille des enjeux de médiation tant à l'oral que dans la conception de supports visuels permettant de faire comprendre sa démarche et sa production. L'étudiant·e valorise son profil de designer graphique au sein d'un book adapté à sa poursuite d'étude ou son insertion professionnelle.**

### Objectifs de l'enseignement :

#### Mettre en pratique des théories et techniques de communication :

- Connaître et comprendre la notion de brief et les notions d'objectif, de cible, de communication, de promesse, de ton, de contrainte...
- Mobiliser les théories sémiotiques au service du projet.
- Développer des écritures de notation graphique au service de l'animation et de l'interface.
- Approfondir la connaissance typographique (optimisation de la lisibilité, typographie à l'écran).

#### Valoriser un profil et une production :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Savoir conduire un oral de soutenance (mémoire MADe et projet MADe).
- Savoir valoriser son profil lors d'un entretien de recrutement post-DNMADE (poursuite d'étude ou professionnelle).
- Valoriser une démarche et une production au sein de supports de communication adaptés.

### Modalités d'enseignement :

Points théoriques collectifs.

Accompagnement individuel personnalisé dans la communication du mémoire MADe et du projet MADe.

### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.

évaluation des exercices pratiques.

Restitutions de projet écrites et orales.

## DÉMARCHE DE RECHERCHE

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

Exploration des protocoles  
de recherche

UE11 - EC11.4

1h classe entière hebdomadaire

**S4**

Consolidation de la  
méthodologie de projet

UE15 - EC15.4

1h classe entière hebdomadaire

**Durant la deuxième année, l'étudiant·e approfondira la diversité des pratiques de recherche en vue de l'élaboration d'angles créatifs. Il s'agira de favoriser une diversité d'outils dans le projet de design, de développer des méthodes et des protocoles singuliers.**

### Objectifs de l'enseignement :

#### Définir, problématiser et questionner un projet :

- Analyser des contextes, des demandes, des démarches et productions existants.
- Découvrir des outils, méthodes et protocoles de recherche (ex.: prise de note, collecte de documents, développement d'un lexique, etc.).
- Observer, identifier et proposer des angles créatifs diversifiés et pertinents au regard d'un projet de design.

### Modalités d'enseignement :

Les cours sont menés sous forme d'ateliers en lien avec la *pratique et mise en œuvre du projet*. Cet enseignement tendra à favoriser des temps de travail collectifs.

### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu.

## DÉMARCHE DE RECHERCHE

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

**Appropriation  
de la démarche de recherche**

UE11 - EC19.4

1h classe entière hebdomadaire

**S6**

**Appropriation  
de la démarche de recherche**

UE15 - EC23.4

1h classe entière hebdomadaire

**Durant la troisième année, l'étudiant·e affirmera  
des parti-pris graphiques et plastiques pertinents  
et singuliers.**

**Les semestres 5 et 6 seront l'occasion d'inventer,  
développer et préciser sa propre démarche de recherche.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Définir, problématiser et questionner un projet :

- Connaître et mettre en œuvre des démarches de recherche en design.
- Développer des outils pour analyser, documenter, investiguer un contexte ou une thématique.
- Analyser sa méthodologie, ses outils et ses process créatifs afin de les adapter.
- Être capable de mobiliser des dispositifs de résolution propres à une problématique créative.

**Modalités d'enseignement :**

Les cours sont menés sous forme d'ateliers en lien avec la *pratique et mise en œuvre du projet*.

**Modalités d'évaluation :**

Contrôle continu.

## PROFESSIONNALISATION

SEMESTRES 1 & 2

**S1**

**Découverte du milieu  
professionnel**

UE4 - EC4

1h demi-groupe hebdomadaire

**S2**

**Construction d'un parcours**

UE8 - EC8

1h demi-groupe hebdomadaire

**Durant la première année, l'étudiant·e découvre  
le contexte professionnel et la posture du designer  
graphique, ceci en lien avec l'actualité et les mobilités  
erasmus. L'étudiant·e s'enrichit de visites d'entreprises,  
de professionnels et d'institutions afin de mieux cerner  
les secteurs connexes à ces pratiques. En fin d'année,  
l'élaboration des premières pièces destinées  
à la recherche de stage se mettent en place.**

**Objectifs de l'enseignement :**

Découverte du milieu professionnel :

À la fin de la première année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Distinguer les différents statuts, missions et outils associés aux différents secteurs et métiers du design graphique.
- Identifier les ressources qui traitent de l'actualité professionnelle (magazines, forums, biennales...).
- Identifier les métiers associés au champ professionnel du design graphique.
- Découvrir les ressources, les acteurs et lieux d'activités propres au champ professionnel dans la ville de Rennes.
- Découvrir les possibilités et les situations de mobilités internationale (protocole ERASMUS).
- Engager la production de pièces destinés à la recherche de stage (CV, lettre de motivation, book...).

**Modalités d'enseignement :**

Cet enseignement prend la forme de cours théoriques, d'ateliers de recherches individuelles ou collectives, de visites (entreprises, institutions, musées, professionnels ...).

**Modalités d'évaluation :**

Les évaluations individuelles portent sur des synthèses ou comptes-rendus (oraux ou écrits).

Les démarches relatives aux périodes de stages sont suivies et évaluées dans le cadre de cet enseignement.

## PROFESSIONNALISATION

SEMESTRES 3 & 4

**S3**

### Précision du parcours professionnel

UE12 - EC12

1h classe entière hebdomadaire

**S4**

### Recherche et Période de stage, immersion dans le monde professionnel

UE16 - EC16.1

1h classe entière hebdomadaire

**Durant la deuxième année, l'étudiant·e. précise son parcours professionnel et construit une stratégie de recherche de stage allant de la prospection à la valorisation des futures pièces présentées en agence de design. L'étudiant·e. prépare ainsi sa posture de futur·e professionnel·le.**

#### Objectifs de l'enseignement :

Préciser son parcours professionnel :

À la fin de la deuxième année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Élaborer des pièces de recherche de stage (book, comptes de réseaux sociaux, CV...).
- Commencer à élaborer un parcours personnel et en connaître les aboutissements (diplômes, cursus...).
- Identifier des secteurs d'activité préférentiels.

Rechercher et trouver son stage:

À la fin de la deuxième année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Identifier les outils de communication avec les entreprises (réseaux sociaux...).
- Connaître les réseaux professionnels et leurs usages.
- Préparer un entretien de stage.
- Identifier les réseaux de diffusion et d'offre d'emploi ou de stage en France et à l'international.
- Avoir engagé une recherche active et obtenu un stage.

#### Modalités d'enseignement :

Cet enseignement prend la forme d'ateliers de recherches individuelles ou collectives et points de situation réguliers.

#### Modalités d'évaluation :

Les évaluations individuelles portent sur une note écrite ou un entretien de synthèse relatif aux activités conduites durant le semestre.

## PROFESSIONNALISATION

SEMESTRES 5 & 6

**S5**

### Confirmation du parcours professionnel

UE20 - EC20.1

1h demi-groupe hebdomadaire

**S6**

### Construction et confirmation de la poursuite d'études

UE24 - EC24.1

1h demi-groupe hebdomadaire

**La troisième année voit l'étudiant·e. confirmer son parcours professionnel et s'engager dans un processus de poursuite d'études professionnelles ou de recherches. L'étudiant·e. construit ainsi son identité professionnelle, sa future vocation et valide son niveau licence.**

#### Objectifs de l'enseignement :

Confirmer son parcours professionnel :

À la fin de la troisième année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Identifier les ressources et les parcours des écoles supérieures de design.
- Construire sa poursuite d'étude vers un métier, une formation ou des écoles supérieures de design.
- Affirmer son identité professionnelle au travers d'un profil, d'une posture et des pièces produites.
- Commencer à élaborer un projet professionnel.
- Développer une posture professionnelle responsable, déontologique et éthique vis-à-vis du métier.

Élaborer ses outils de valorisation :

À la fin de la troisième année de DN MADE, l'étudiant·e doit :

- Formaliser ses outils de communication et de prospection,

#### Modalités d'enseignement :

Cet enseignement prend la forme d'ateliers de recherches individuelles ou collectives, de compte rendus et points de situation réguliers sur les poursuites d'études..

#### Modalités d'évaluation :

Les évaluations individuelles portent sur des synthèses ou comptes-rendus (oraux ou écrits).

Les démarches relatives à la poursuite d'études sont suivies et évaluées dans le cadre de cet enseignement.

## STAGE

SEMESTRES 2 À 6

**S2**

Stage d'observation

**S4**

Stage en agence

UE16 - EC16.2

**S5**

Rédaction du rapport  
d'activités et évaluation

UE20 - EC20.2

**S6**

Confirmation du parcours  
professionnel

UE24 - EC24.2

**La première année donne la possibilité à l'étudiant.e de faire un stage de découverte et d'observation de deux semaines.**

**La deuxième année propose à l'étudiant.e. de s'engager dans une période de stage plus longue de 12 à 16 semaines.**

**Enfin la dernière année permet d'en rédiger un compte rendu, de le défendre à l'oral, prémisse à la soutenance de mémoire et de projet de fin d'études. Cette opportunité de stage peut prendre également la forme d'une mobilité internationale.**

### Objectifs des stages :

Confronter les étudiants.es à la réalité du contexte professionnel :

- Cette formation en entreprise permet la compréhension des rouages d'une activité de création.
- Plonger l'étudiant.e dans une observation directe de la réalité de terrain.
- Engager et responsabiliser l'étudiant.e en tant que futur.e professionnel.le.
- Dans le cadre international, cela offre une opportunité de découverte de pratiques professionnelles alternatives, d'apprentissage des langues et d'enrichissement de valeurs humaines.

Mettre en pratique ses connaissances et ses savoir-faire :

- Permettre la confrontation de ses acquis et de ses compétences au regard d'un niveau professionnel.
- Affiner et confirmer un projet professionnel.

### Modalités d'enseignement :

L'enseignement prend ici la forme d'un apprentissage en entreprise, dans une structure professionnelle sous la responsabilité d'un maître de stage.

### Modalités d'évaluation :

Les évaluations de ce stage sont de plusieurs natures :

- Le stage est évalué par le tuteur qui soumet le stagiaire à un dossier d'évaluation préalablement fourni par les enseignants.
- Le stage est évalué au travers de la rédaction d'un rapport d'activités et d'un compte rendu oral de son expérience professionnelle.

## ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE ET PARTENAIRES DU DNMADE

**L'équipe pédagogique intervenant auprès des étudiant·es est constituées d'enseignant·es, enseignant·es chercheur·euses et de professionnel·les.**

**La formation DNMADE est amenée à collaborer avec des structures extérieures dans le cadre de projets.**

## ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

### GESTION ET COORDINATION :

**Bruey Sarah**

Coordination de formation  
contact : dnmade.graphisme.rennes@gmail.com

**Gargam Tifenn**

Coordination Erasmus+  
contact : gargam.education@gmail.com  
instagram @indisciplinarites

**Mondolfo Delphine**

Directrice déléguée aux formations professionnelles et Technologiques.  
contact : ctx.indus.0350028r@ac-rennes.fr

### PÔLE PROFESSIONNEL - DESIGN GRAPHIQUE :

**Alonzo Laurent**

Enseignant de spécialité Design Graphique  
contact : alonzolaurent2@gmail.com

**Bruey Sarah**

Enseignante de spécialité Design Graphique  
contact : sarah.bruey@ac-rennes.fr

**Choisy-Bernard Eric**

Enseignant de spécialité Design Graphique

**Coillot Emmanuel**

Enseignant en outils et langages numériques / photographe  
contact : manucoillot@hotmail.com

**Le Guillerm Gaël**

Enseignant de spécialité Design Graphique  
contact : leguillerm.education@gmail.com  
instagram @work\_play\_think

**Paupinet Alice**

Enseignant de spécialité Design Graphique

**Tara Ophélie**

Enseignant de spécialité Design Graphique

**Vacelet Stéphane**

Enseignant de spécialité Design Graphique

### PÔLE HUMANITÉ :

**Bruey Sarah**

Enseignante en culture des arts et du design

**Buronfosse Xavier**

Enseignant en humanités-philosophie

**Gargam Tifenn**

Enseignante en humanité -lettre et langue française  
contact : gargam.education@gmail.com  
instagram @indisciplinarites

**Heyraud Hélène**

Enseignante-chercheuse (docteure en histoire de l'art) /  
enseignante en humanités-lettre et langue française

**Noellec Philippe**

Enseignant en humanités-philosophie

**Tara Ophélie**

Enseignante en culture des arts et du design

### PÔLE TRANSVERSAL :

**Carpier Elise**

Enseignante en langues vivantes Anglais

**Colinet Cécile**

Enseignante en langues vivantes Anglais  
contact : cecile.colinet@ac-rennes.fr

**Denis Chloé**

Enseignante en contextes économiques & juridiques

**Le Roy Caroline**

Enseignante en langues vivantes Anglais

**Gautier Patrick**

Enseignant en contextes économiques & juridiques  
contact : patrick.gautier@ac-rennes.fr

**Preveille Franck**

Enseignant en contextes économiques & juridiques  
Contact : franck.preveille@ac-rennes.fr

## PARTENAIRES HISTORIQUES

### PARTENAIRES INSTITUTIONNELS :

#### **Edulab, Rennes**

Lieu d'expérimentation et d'apprentissage dédié aux usages et aux cultures numériques, ouvert à tou.te.s.

#### **Les Champs Libres**

Établissement culturel de Rennes Métropole, constitué de la Bibliothèque de Rennes Métropole, du musée de Bretagne et de l'Espace des sciences et son planétarium.

#### **Le Kiosque, Mayenne**

Centre d'action culturelle Mayenne Communauté.

#### **Maison de la poésie, Rennes**

Lieu de rencontre autour des écritures contemporaines et de création avec résidence d'auteurs.

#### **Musée des beaux-arts de Rennes**

musée d'art et d'archéologie français présentant une collection d'art à visée encyclopédique, couvrant toutes les époques, de l'Antiquité à nos jours.

#### **Atelier-Musée de l'imprimerie, Nantes**

Musée-atelier qui expose les différentes techniques de composition manuelle ou mécanique, la gravure taille douce et la lithographie.

#### **Territoires, Rennes**

Institution urbanistique qui participe à la production de logements, réalise des équipements publics et contribue au développement économique de l'agglomération.

### PARTENAIRES PROFESSIONNELS :

#### **Atelier Beaux-Diables**

Conception d'identités visuelles - des logotypes, des affiches - des chartes graphiques - des illustrations, du packaging - des animations - des sites web.  
Direction artistique : Séverine Lorant.

#### **Atelier du Bourg**

collectif d'artistes-graphistes-imprimeurs réunis au sein de l'atelier-laboratoire du Marché Noir.  
Collaborateurs : Sixtine Gervais, Julien Lemièrre, Julien Duporté.

#### **Anouck Boisrobert & Louis Rigaud**

Duo d'illustrateurs et designers interactifs (ingénierie papier Pop up et interactivité numérique).

#### **Buroloco**

Florian Chevillard est designer graphique indépendant travaillant dans le domaine de l'édition et de l'identité visuelle.

#### **Le Jardin Graphique**

Collectif de graphistes/web designers collaborant principalement avec différentes structures culturelles.  
Collaborateurs : Stéphanie Triballier, Clarisse Guillochon.

#### **Paul & Thomas**

Paul Faure & Thomas Hanus forment un duo de designers graphiques.

#### **Pollen Studio**

Studio de création graphique : identité visuelle, édition, illustration, motion design. Direction artistique : Laurence Schultz, Réjane Boucault.

#### **Retour Chariot**

Collectif rennais de trois designeuses graphiques, composé de Justine Herbel, Oriane Charvieux et Solène Brochard.

#### **The Remingtones**

Groupe de musique rock rennais.

#### **Théophile Thomas**

Designer numérique et plasticien.



---

**DNMADE  
GRAPHISME**

**LANGAGES  
VISUELS**