



DN MADE - Design de message plurimédia et UX Design
Apprentissage

CATALOGUE DES COURS



Première année

La première année du DN MADE sera une année de propédeutique afin de préparer les jeunes au format spécifique de l'apprentissage et au parcours choisi par notre établissement (Design de message plurimédia et UX Design).

1/ Préparation au format spécifique de l'apprentissage

Acquisition de savoir être et savoir faire permettant l'intégration des apprentis en entreprise dès le début de la deuxième année.

- Savoir être : ils seront notamment travaillés dans le champ « professionnalisation » des enseignements pratiques et professionnels :
 - module « connaissance de l'entreprise »
 - constitution du dossier de l'apprenti (CV, lettre de motivation, book) et préparation aux entretiens
 - deux stages ; le premier de découverte à la fin du semestre 1 (2 semaines), le second d'intégration à la fin du semestre 2 (4 semaines)
- Savoir faire :
 - apprentissage des logiciels de PAO
 - écoute/questionnement/restitution d'un brief client
 - développement de la démarche créative à partir de projets plus ou moins ambitieux selon la progression pédagogique (projets réels notamment avec des partenaires habituels sur un temps court ; projets réels ou fictifs mis en place par l'équipe pédagogique sur un temps plus long)

2/ Sensibilisation au parcours Design de message plurimédia et UX Design

- Sensibilisation à la culture numérique = visite de lieux rémois tels que le Centre culturel Saint-Ex avec lequel nous réalisons des workshop (« La nuit numérique » chaque année puis exposition collective durant deux mois), La Fileuse, friche artistique...
- Expérimentation du lien entre thématique de projet et technique appropriée durant des ateliers et workshop organisés en partenariat avec des professionnels (exemple : workshop sur le thème « Déclaration d'espace » et la technique de la réalité augmentée)
- Diversité des projets menés et des techniques abordées
 - Animation (carte de vœux animée pour l'établissement, affiche print puis sa déclinaison animée, animation d'un logo...)
 - Vidéo (de l'écriture du story-board, à la captation jusqu'au montage)
 - Mapping vidéo ...

Table des matières

Enseignements génériques -----	2
Humanités	3
Philosophie et Sciences humaines	3
Lettres	5
Culture des arts, du design et des techniques	7
Enseignements transversaux -----	9
Outils d'expression et d'exploration créative	10
Technologies et matériaux	12
Outils et langages numériques	16
Langues vivantes étrangères	18
Contextes économiques et juridiques	20
Enseignements pratiques et professionnels -----	23
Ateliers de création	24
Savoir-faire technique	24
Pratique et mise en œuvre du projet	26
Démarche de recherche liée au projet	28
Communication et médiation du projet	30
Professionalisation et poursuite d'études	32

**Enseignements génériques
UE1/UE5 – 16 ECTS**

Humanités

Philosophie et Sciences humaines

Intervenant : Jean-Pierre DUPUY

Durée : 2h/semaine

Global annuel : 60 heures

Objectifs

-Acquisition d'une culture philosophique associée à l'exercice de capacités méthodologiques indispensables : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral.

-Acquisition des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et de la philosophie de l'Art.

Compétences

C1.1 Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'arts au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.

C1.2 Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

C1.7 Enoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

C2.2 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

C2.3 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

C2.4 Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

C2.5 Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

C3.3 Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

Contenu

L'enseignement de la philosophie et des sciences humaines se fera à partir des projets choisis dans une démarche à la fois théorique et appliquée en lien avec le parcours DN MADE proposé par l'établissement.

→Thème 1 : Percevoir : nature, culture, art, technique

→Thème 2 : Ontologie et phénoménologie

INTRODUCTION

Séance 1 : le fonctionnement

Séance 2 : la méthode du questionnement philosophique

Séance 3 : outils du questionnement philosophique

THEME 1 : PERCEVOIR : NATURE, CULTURE, ART, TECHNIQUE

Séquence 1 : nature de la perception

Séance 1 : exemple de l'analyse d'une image

Séance 2 : nature/culture dans la perception

Séance 3 : objectivité/subjectivité

Séquence 2 : la perception artistique

Séance 4 : art et imitation

Séance 5 : art et création

Séance 6 : art et beauté

Séquence 3 : la perception technique

Séance 7 : un nouveau paradigme

Séance 8 : histoire des systèmes techniques

Séance 9 : la 3^{ème} révolution industrielle

THEME 2 : ONTOLOGIE ET PHENOMENOLOGIE

Séquence 1 : ontologie : réel, réalité, virtuel

Séance 1 : réel et réalité

Séance 2 : virtuel et réel

Séance 3 : réalité virtuelle : le double effet

Séquence 2 : ontologie : de la réalité augmentée à l'hyper réalité

Séance 4 : réalité augmentée/homme augmenté

Séance 5 : simulation et simulacre

Séance 6 : hyper réalité

Séquence 3 : phénoménologie : noumène, phénomène, numérique

Séance 7 : la distinction kantienne

Séance 8 : l'approche phénoménologique

Séance 9 : l'approche épistémologique

Séance 10 : phénoménologie du numérique

Evaluations

- Exercices: 5 questions posées sur le cours, 3 questions discutées (oral) à partir de 2 exemples de projet, 2 questions sur le projet personnel, en PDF sur le Drive

- Fiche 1 à 4 : 1 à 2 pages, format A4 en PDF numérisé sur le Drive, philosophie appliquée à un projet personnel, 2 heures

Humanités

Lettres

Intervenant : Audrey PEZIN

Durée : 2h/semaine

Global annuel : 58 heures

Objectifs

- Consolidation et approfondissement d'un socle de connaissances.
- Exploration des différents modes de l'écrit et de l'oral.
- Acquisition de repères culturels fondamentaux.

Compétences

C1.1 Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'arts au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.

C1.2 Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

C1.7 Enoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

C2.2 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

C2.3 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

C2.4 Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

C2.5 Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Contenu

L'enseignement des lettres se fera à partir de l'étude de thématiques choisies parce qu'en lien avec le parcours DNMADE proposé par l'établissement.

→Thème 1 : Faire voir : Quoi ? Comment ? Pourquoi ?

→Thème 2 : Corps naturel, corps artificiel

1/ Acquisition, approfondissement des outils d'analyse

2/ Maîtrise des techniques d'expression écrite, orale et numérique

3/ Acquisition, approfondissement d'une culture littéraire

THEME 1 : FAIRE VOIR : QUOI ? COMMENT ? POURQUOI ?

Séquence 1 : Sensibilisation au thème et acquisition d'outils

- Séance 1 : introduction au thème
- Séance 2 : norme et écarts
- Séance 3 : lecture de l'image
- Séance 4 : association texte/image
- Séance 5 : évaluation de fin de séquence

Séquence 2 : L'impact de l'image

- Séance 1 : la photographie amateur
- Séance 2 : l'univers anesthésiant de l'écran
- Séance 3 : photographie et témoignage

Séquence 3 : Art et publicité

- Séance 1 : Petrus Christus et le cristal Saint-Louis
- Séance 2 : la publicité : entre manipulation et création
- Séance 3 : l'image de la femme à travers la mode et la publicité

THEME 2 : CORPS NATUREL, CORPS ARTIFICIEL

Séquence d'introduction au thème

Séquence 1 : Comment l'art s'empare-t-il du corps ?

- Séance 1 : mécanique du corps et corps mécaniques
- Séance 2 : le corps meurtri
- Séance 3 : Art et éthique
- Séance 4 : le maquillage et réflexion sur l'art
- Séance 5 : la figure du monstre

Séquence 2 : La science en question

- Séance 1 : Homme artificiel, où en es-tu ?
- Séance 2 : les apprentis sorciers
- Séance 3 : jouer avec le vivant
- Séance 4 : le transhumanisme

Evaluations

- Exercices d'application
- Analyse d'une image publicitaire en suivant la méthodologie mise en place en cours.
- Analyse d'un document associant texte et image
- Identification de la structure logique d'un document puis construction d'une argumentation
- Présentation orale d'un travail de recherches effectué à la maison
- Production d'une argumentation illustrée d'exemples précis tirés de connaissances acquises par l'étude du thème
- Présentation orale d'un travail de recherches effectué en temps limité
- Exercices de synthèse et d'argumentation à partir d'un corpus de documents d'origines et d'époques différentes sur une thématique commune

Culture des arts, du design et des techniques

Intervenant : Olivier LEPAGE

Durée : 2h/semaine

Global annuel : 60 heures

Objectifs

- Transmission de savoirs théoriques (notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques) constitutifs d'une culture artistique fondamentale.
- Transmission de savoirs théoriques constitutifs d'une culture spécifique aux métiers d'art et du design et répondant à une spécialisation progressive du cursus.

Compétences

C1.1 Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'arts au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.

C1.2 Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

C2.2 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

C2.3 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

C2.4 Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

C2.5 Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Contenu

-Mise en relation de l'approche historique et chronologique avec des enjeux contemporains

-Cours de culture du design : pensées, réflexions, visées créatives et intentions sociétales...

-Cours sur les articulations entre l'histoire des inventions techniques et la création artistique

-Analyses comparées d'œuvres, d'écrits, de documents techniques de natures et/ou d'époques différentes.

I/ SEANCE D'INTRODUCTION

- présentation de l'exercice et de la méthode pour y répondre de manière raisonnée.
- acquisition d'une méthode pour l'analyse d'images et du vocabulaire.
- Exercices autour de la méthode d'analyse d'images ; thématique choisie : *l'Ut pictura poesis*

II/ DU STATUT D'ARTISAN VERS CELUI DE L'ARTISTE

Séquence 1 : de l'Antiquité et du Moyen-Age

Séquence 2 : une nouvelle ère

III/ LES ARTISTES ET LA PRODUCTION DES IMAGES

Séquence 1 : les différentes formes d'images

IV/ LES ARTISANS DU XVIIème AU XIXème SIECLE

Séquence 1 : les différents styles

Séquence 2 : le livre

V/ LA MODERNITE, VERS UNE PROFESSIONNALISATION

Séquence 1 : la modernité artistique

Séquence 2 : la modernité des arts graphiques

Evaluation

Toutes les évaluations seront construites à partir de :

- la description et l'analyse de documents
- le repérage des idées essentielles
- la capacité à problématiser
- la construction ordonnée des idées dans un plan comparatif

**Enseignements transversaux
UE2/UE6 - 22 ECTS**

Outils d'expression et d'exploration créative

Intervenant : Denis TRIMOUILLE

Durée : 4h/semaine

Global annuel : 116 heures

Objectifs

- Découverte et pratique des outils d'expression fondamentaux.
- Définition d'une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques, volumiques.

Compétences

C1.2 Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

C1.4 Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société).

C1.5 Démontrer une pratique plastique personnelle et maîtrisée.

C1.6 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).

C3.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

C3.2 Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

C3.4 Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

C3.7 Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Contenu

Dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, média dans leur dimension physique comme analogique ou numérique.

SEQUENCE 1 – « RECOUVREMENTS »

Emergence de fondamentaux par exploration collective et personnelle

Des gestes, des traces et des regards

- manipuler (outils/médiums/supports) ;
- prélever (photographier, scanner, cadrer, sélectionner, collectionner).

Expression orale d'un recul critique

- enquête rétrospective autour des événements graphiques et plastiques obtenus, dans les termes de la discipline.

Des hypothèses et des choix

- générer du semblable, de l'opposable. Rebondir (ruptures et continuités) ;
- déployer (changer de supports, changer d'outils).

SEQUENCE 2 – « DEVOILEMENTS »

Transmettre une expérience (collaborative et individuelle)

Des cheminements s'exposent

- hiérarchiser, contextualiser, scénariser, expliquer, illustrer.

Des publications (découverte et analyse d'existants, recherche et production de solutions)

- production d'un objet numérique de partage (retour d'expérience) ;
- des prestations orales soutenues par des productions numériques.

SEQUENCE 3 – Seuil de lisibilité

- du ready-made au signe arbitraire ;
- combiner les degrés d'iconicité.

SEQUENCE 4 – Des volumes, des matières et des sons

- recherche de liens possibles entre le sonore et la matière physique ;
- installations (productions in-situ, oral autour des productions).

Evaluation

S1 – contribution à la dimension exploratoire collective, expression orale/terminologie, identification d'une amorce de démarche personnelle annoncée/conduite.

S2 – application/exploitation de méthode, articulation oral/supports.

S3, 4 – veille culturelle et technologique, mobilisation des acquis, co-opérabilité des moyens et des codes graphiques / plastiques en réponse à une demande conditionnée par des contraintes créatives imposées.

Technologies et matériaux

Intervenants : David MOURAS/Denis TRIMOUILLE, Intervenant pour l'enseignement scientifique

Durée : 3h/semaine

Global annuel : 87 heures

Objectifs

- Compréhension des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.
- Objectif spécifique à l'enseignement scientifique: compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre.

Compétences

C1.1 Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'arts au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.

C1.2 Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

C1.4 Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société).

C1.6 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services et des systèmes).

C3.2 Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

C3.3 Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

C3.4 Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

Compétences spécifiques à l'enseignement scientifique

- s'approprier une problématique scientifique, par exemple associée à un projet créatif: identifier les enjeux scientifiques du projet, effectuer des recherches documentaires...
- imaginer un protocole de résolution en lien avec une problématique scientifique, mettre au point une stratégie, ...
- mener à bien une stratégie de résolution, utiliser les équipements de façon adaptée, respecter les règles de sécurité, environnementales et sanitaires,...
- qualifier la réalisation relativement aux effets et fonctionnalités attendus, concevoir des améliorations dans les protocoles,...

- décrire à l'oral ou à l'écrit et avec précision les protocoles par l'usage d'un vocabulaire adapté, consigner de façon organisée les résultats obtenus,...

Contenu

-Expérimentation, conception et fabrication de formes en focalisant l'attention de l'apprenant sur les technologies, les matériaux traditionnels et industriels contemporains et leur mise en perspective de gestes et techniques traditionnels.

-Les technologies de la communication et de l'information, les procédés de conception, de fabrication et de transformation.

Séquences prises en charge par David MOURAS

SEMESTRE 1

Séquence 1 : les conditions de création

A travers trois actions : « *j'observe – j'absorbe – je formalise* »

- fabrication d'un « carnet de vie », témoin d'une veille culturelle et support de notes (croquis, références consignées, extraits de textes, éléments hypothétiques de création relevés à l'intérieur et à l'extérieur du cadre de formation). Ce carnet est un élément graphique singulier et à part entière et peut, le cas échéant, être constituant d'un dossier de présentation, notamment en phase de recherche – en transversalité avec les ateliers de création, communication et médiation du projet.
- Création d'une valise de références typographiques qui rend compte des grandes classiques extraites des classifications Vox et Thibaudeau indiquant l'auteur, la période et le contexte d'utilisation ainsi que des polices de caractère émergentes.
- Mise en application par le biais d'un parcours de reconnaissance (enseigne, logotype, presse...)

Séquence 2 : technique de création

A partir d'un thème donné :

- création de cartes cognitives de type « pieuvres », « *mon territoire de recherche n'est pas contraint par un format type Ax, ce sont mes recherches et associations, mon chemin de pensée qui déterminent un réseau, variable et tentaculaire* ». Cette carte est un élément graphique singulier à part entière et peut, le cas échéant, être un constituant d'un dossier de présentation, notamment en phase de recherche – en porosité avec les ateliers de création, communication et médiation du projet.
- Analyse et études de cas de design de message, exemples variant les champs.

Séquence 3 : fabrication de formes

Fabrication de formes et constituants graphiques.

Sensibilisation à l'expérimentation de matériaux et outils conventionnels des champs de l'art et du design, non ou moins conventionnels et industriels : « *j'ose l'utilisation d'un matériau ou d'un outil inattendu qui, par le prisme de la numérisation sera désigné comme réponse graphique adaptée à une demande, une problématique* ».

- mise en pratique dans le cadre d'exercices en Technologies et matériaux et lors de projets relatifs à la mention, mis en œuvre et médiatisés en ateliers de création.

SEMESTRE 2

Séquence 1 : prise de vue et captation

Utilisation de l'appareil photo numérique en condition professionnelle, fournisseur de base numérique et relayé par les logiciels dédiés.

- les bases techniques de prise de vue photographique avec le triangle d'exposition et l'installation d'un studio.
- Les bases techniques de captation vidéo dans des environnements naturels et artificiels.

« J'ai conscience que la maîtrise de l'outil photographique valorise mes productions ».

Analyse et étude de cas, cadres et valeurs de plan, analogies entre photographie, graphisme et cinéma – théorie du cinéma – démarche de photographes.

- mise en pratique dans le cadre d'exercices en Technologies et matériaux ou de projets relatifs à la mention, mis en œuvre et médiatisés en ateliers de création.

Séquence 2 : fabrication de formes

Fabrication de formes et constituants graphiques à travers des exercices pratiques et en transversalité avec les ateliers de création, pratique et mise en œuvre du projet, lors de projets.

- mise en pratique dans le cadre d'exercices en Technologies et matériaux et de projets relatifs à la mention, mis en œuvre et médiatisés en ateliers de création et révélés par l'expérience utilisateur.

Séquences prises en charge par Denis TRIMOUILLE

Imaginer la ville du futur

Séquence 1 – Réel/Virtuel

Réalité augmentée, réalité virtuelle et réalité mixte

- recherche de contextes et situations articulant matérialité/immatérialité, hier et aujourd'hui ;
- découverte de solutions technologiques innovantes ;
- proposition d'un dispositif interrogeant la relation matière/information.

Séquence 2 – la nature comme modèle ?

Science et utopie

- le vivant comme matériau de construction (se renseigner, imaginer, essayer) ;
- interaction homme/nature (se renseigner, imaginer, essayer) ;
- bio-mimétisme (se renseigner, imaginer, essayer).

Evaluation

Séquence 1 : évaluations formatives 1, 2 et 3

Séquence 2 : évaluations formatives 1, 2 et 3

Evaluation certificative

- Module « **sciences appliquées** » adapté aux cours de « technologies et matériaux » et dispensé en amont ou en collaboration avec les intervenants en fonction de leur progression pédagogique.

Séance « La suite de Fibonacci et le Nombre d'Or »

- Activités mathématiques : découverte du Nombre d'Or à travers la suite de Fibonacci, le calcul algébrique et la géométrie
- Définition du Nombre d'Or et de la proportion d'Or

- Exemples d'applications : spirale d'or, pentagone et pentagramme, pavage de Penrose...

Séance « La lumière »

- Les ondes électromagnétiques :
 - o Caractéristiques d'une onde électromagnétique et spectre électromagnétique global
 - o Domaine du visible, longueurs d'onde et fréquences
 - o Sources lumineuses, spectres d'émission
- Réflexion, réfraction et dispersion de la lumière :
 - o Lois de la réflexion et de la réfraction de la lumière
 - o Exemples d'utilisation
 - o Phénomènes de dispersion de la lumière

Séance « La couleur »

- Synthèses additive et soustractive
 - o Principe
 - o Applications : système RVB, colorimétrie, filtres, impressions, pointillisme...
- L'œil humain et la perception des couleurs
- Couleur des objets : Eclairage et couleur

Séance « Le son »

- Les ondes sonores
 - o Nature du son et caractéristiques
 - o Son pur et son complexe
 - o Echelle des niveaux d'intensité sonore
- Propagation du son
 - o Vitesse du son
 - o Atténuation du niveau sonore avec la distance d'éloignement

Séance « L'appareil photographique »

- L'œil comme instrument d'optique
- Les lentilles minces convergentes : principe de fonctionnement et construction d'une image – Optique géométrique
- Grandissement d'un système optique
- Fonctionnement de l'appareil photographique
- Les lentilles divergentes et les téléobjectifs

Evaluation

- Module « **sciences appliquées** » :
En cours ou à la fin de chaque séance, exercices d'application ou QCM de contrôle des connaissances.

Outils et langages numériques

Intervenants : Olivier TURBET

Durée : 3h/semaine

Global annuel : 87 heures

Objectifs

- Développement d'un rapport pratique et critique au numérique
- Exploration du potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception

Compétences

C1.2 Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

C1.4 Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société).

C2.1 Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

C3.4 Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

Contenu

Cet enseignement abordera les technologies sous forme d'exercices pratiques, mini-projets ou projets transversaux articulés avec les Ateliers de création.

- Logiciels relatifs à la publication assistée par ordinateur
- Notion d'image numérique (pixels, échantillonnage, profondeur et poids d'une image)
- Représentation numérique d'un nombre, notamment dans la base binaire et hexadécimale
- Bases de l'algorithmique et des langages de programmation : notions de variables, de type, tests conditionnels, boucles récursives, notion de classe et d'objet...

Séances 1 et 2 : Illustrator

Séance 3 à 6 : Photoshop

- Photoshop 3D – Illustrator
- Photoshop 3D / Webdesign
- Photoshop webdesign / Muse

Séances 7 et 8 : After Effect

- After effect / Photoshop
- After effect / Photoshop / Audition

Séance 9 : Premiere Pro / After effect 3D / Photoshop / Audition

Séance 10 : photo numérique / Lightroom / Photoshop

Séance 11 : Sketchup / Photoshop 3D / Fuse

Séance 12 à 14 : Blender 3D

- bases modélisation / Photoshop
- bases mapping ; lighting / Photoshop
- animation / After effect / Premiere pro / Audition

Séances 15 et 16 : Maya 3D

- modélisation – mapping / Photoshop

Séance 17 à 19 : Moteur 3D temps réel (unity ou unreal)

- Blender / Photoshop
- Aurasma

Evaluation

Langue vivante étrangère

Anglais

Intervenant : Régine ROBLOT

Durée : 2h/semaine

Global annuel : 60 heures

Objectifs

- Consolidation et développement de la maîtrise de la langue.
- Constitution d'un lexique technique spécifique au design et métiers d'art.
- Préparation des apprenants à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle.

Compétences

C1.2 Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.

C1.7 Enoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

C2.2 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

C2.3 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

C2.4 Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

C2.6 Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

Contenu

- Identification des situations de communication, des genres de discours auxquels sont exposés les apprenants et qu'ils doivent apprendre à maîtriser :
 - saisir les idées principales d'un discours standard
 - comprendre le contenu d'informations audio-diffusées
 - comprendre des instructions techniques simples
 - comprendre des articles et rapports sur des questions contemporaines et les points de vue exprimés
 - reconnaître des points significatifs dans des articles de journaux (papier/en ligne) traitant de sujets familiers
 - reconnaître les conclusions principales de textes argumentatifs

- Entraînement des apprenants à la mobilisation des moyens d'expression spécifiques au domaine des arts, des sciences, du design, de la création.
Dans le cadre de l'étude de textes fondateurs ou d'œuvres emblématiques, de productions historiques ou contemporaines dans le domaine de l'art, des métiers d'art et du design :
 - acquérir, développer et utiliser le lexique de la description, de l'interprétation et de la justification
 - savoir interpréter, justifier, apprécier et confronter ses idées

- Développement d'une capacité réflexive et argumentative, en particulier dans un contexte de conception et de présentation de projets ou de démarches de création, individuels ou collectifs.
 - savoir parler de son activité professionnelle et de ses projets : lexique du monde professionnel avec réactivation du lexique de la justification.

Evaluation

- Compréhension orale : rendre compte en Français d'une vidéo n'excédant pas 3 mn.
- Compréhension écrite : rendre compte en Français d'un document d'une vingtaine de lignes maximum.
- Expression orale en continu : présenter une œuvre significative : parler du contexte de sa création, expliquer, critiquer, en montrer l'importance – 5 mn.
- Expression écrite : argumenter son projet mis en œuvre en enseignement pratique et professionnel – 25, 30 lignes

Contextes économiques et juridiques

Intervenant : Joël WIDART

Durée : 1h/semaine

Global annuel : 30 heures

Objectifs

- Acquisition des contenus notionnels relatifs à la connaissance de l'entreprise et son environnement.
- Compréhension du secteur d'activité dans lequel évolue l'apprenant et appréhension des enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur.
- Acquisition de méthode d'argumentation, d'outils de traitement des situations-problèmes dans le cadre d'une réflexion intellectuelle, de techniques de communication et de compte rendu d'activité.

Compétences

C1.1 Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.

C1.3 Construire un protocole d'observation et rédiger un compte rendu complet et synthétique.

C2.2 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

C2.4 Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

C3.5 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

Contenu

Le contenu disciplinaire de cet enseignement s'appuie sur des situations réelles et contextualisées et sur des cas pratiques issus du domaine. Par conséquent, l'enseignement est adossé et contextualisé par le champ professionnel du diplôme.

-Environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle on exerce son activité professionnelle.

- Identification et mise en œuvre des compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail.

- Appréhension de la posture et des gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat. La première année vise à apporter des contenus notionnels relatifs à la connaissance de l'entreprise et son environnement. Ces apports permettent à l'étudiant de comprendre le secteur d'activité dans lequel il évolue et d'appréhender les enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur. Cet enseignement conduit aussi à développer l'acquisition de méthodes d'argumentation, d'outils de traitement des situations problèmes dans le cadre d'une réflexion intellectuelle, de techniques de communication et de compte rendu d'activité.

3 Thématiques seront abordées en 1ère année

Thème 1 : Approche générale des organisations (Séquence 1 à 9)

Thème 2 : La gestion de la production et l'activité financière (Séquence 10 à 12)

Thème 3 : Les choix stratégiques des entreprises (Séquence 13)

Séquence 1 : Le rôle économique de l'entreprise

- L'entreprise : une structure productive
- L'entreprise est une organisation structurée
- L'entreprise est un groupement humain

Séquence 2 : Le rôle de l'entrepreneur

- La destruction créatrice
- Joseph Alois Schumpeter : Notions de Grappes ou d'Essaims d'innovations

Séquence 3 : Répartition des entreprises selon l'activité économique et la taille

- Tableau de l'INSEE

Séquence 4 : Valeur Ajoutée : création de richesses et répartition

- La mesure de la richesse
- Le partage de la valeur ajoutée

Séquence 5 : La Répartition de la richesse

- Le PNB
- Un rapport conflictuel

Séquence 6 : La responsabilité sociale et sociétale des entreprises

- Des entreprises responsables
- L'engagement social
- L'engagement sociétal

Séquence 7 : Les composantes de l'environnement des entreprises

- L'environnement de l'entreprise
- Les composantes de l'environnement de l'entreprise
- Les interactions entreprise-environnement
- L'action de l'entreprise sur son environnement

Séquence 8 : Culture d'entreprise et évolution de la conception de l'Homme au travail

- Règlement intérieur de 1880 / Historique des acquis sociaux en France
- La vie chez Google
- Comment se forme la culture d'entreprise ?
- Les quatre styles de direction de Rensis Likert

Séquence 9 : La Gestion des Ressources Humaines

- Les différentes approches de la Gestion des Ressources Humaines
- Savoir lire et compléter un bulletin de paie

Séquence 10 : Les Coûts

- Coûts d'approvisionnement, de production, de distribution, de revient

-Coûts total, moyen, fixe, variable, marginal^[L1]_[SEP]

-Economie d'échelle, gains de productivité

Séquence 11 : Les amortissements

Amortissement linéaire, annuité, investissement, revente anticipée

Séquence 12 : La gestion de la production

-L'évolution de la gestion de la production

-La gestion des stocks^[L1]_[SEP]

-Analyse statistique appliquée à la gestion des stocks

Séquence 13 : Les choix stratégiques des Entreprises

-Les différentes options stratégiques^[L1]_[SEP]

-Identification de stratégies d'entreprise

Evaluation

Seront choisies parmi les cas d'entreprise traités.

**Enseignements pratiques et professionnels
UE3/UE4/UE7/UE8 – 22 ECTS**

Ateliers de création

Savoir-faire technique

Intervenant : Olivier TURBET

Durée : 2h/semaine

Global annuel : 58 heures

Objectifs

- Acquisition des techniques pour en faire des outils de création.
- Investissement et interrogation des savoir-faire dans les processus de conception et de création.
- Réinvestissement des savoir-faire connus et incontournables par la pratique et le rapprochement des connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements.

Compétences

C2.1 Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

C3.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

C3.2 Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

C3.4 Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

C3.5 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

C3.6 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

Contenu

-Le savoir-faire, dans tous les champs techniques et technologiques, est un outil de création et de conception qui coordonne la connaissance et l'action.

-Les langages numériques

-Les savoir-faire techniques

-Les techniques de réalisation

THEME 1 : GEOMETRIE DANS L'ESPACE ET OBJETS DU QUOTIDIEN

- perspective

THEME 2 : DEPASSER LE CADRE DE LA FEUILLE ET INVESTIR LES MURS

- anamorphose

THEME 3 : OBSERVER ET RETRANSCRIRE SELON DIFFERENTES METHODES GRAPHIQUES : les mains, le visage, le corps et ses mouvements

- dessin d'observation

THEME 4 : PARTIR DU COMPLEXE POUR ARRIVER A L'EPURATION EN VOLUMES ET COULEURS

- simplification et géométrisation

THEME 5 : METTRE UN SUJET EN SCENE ET CAPTER SON IMAGE OBJET D'UNE INTERVENTION GRAPHIQUE

- photo et interventions plastiques

THEME 6 : SCENARISER ET SEQUENCER UNE ACTION

- BD narration et temporalité
- Hors cadre

Evaluation

Ateliers de création

Pratique et mise en œuvre du projet

Intervenants : David MOURAS

Durée : 4h/semaine

Global annuel : 120 heures

Objectifs

- Transmission, création et innovation en métiers d'art et de design.
- Découverte puis maîtrise des différentes phases d'un projet de création à travers des micro-projets individuels et collectifs.

Compétences

C3.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

C3.2 Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

C3.4 Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

C3.5 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

C3.6 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

C3.7 Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Compétences spécifiques au champ disciplinaire :

- définir les conditions d'existence d'un projet
- transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact
- explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer
- concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés

Contenu

-Pratique de micro-projets individuels et collectifs durant lesquels tous les outils de conception, de formalisation, les ateliers sont explorés pour tisser des liens entre la pensée, le geste, le dessin, la concrétisation des idées.

SEMESTRE 1

Séquence 1.x – Prise de contact, micro-projet.

- Notion de groupe, travail en équipe, individualité et partage de compétences à travers l'initiation au dessin vectoriel et les fonctions élémentaires du logiciel Adobe Illustrator.

- Création du portrait d'un collègue de classe mettant en évidence ses marqueurs identifiables (physique, caractère, vestimentaire, culturel, accessoire, hobbies...).

« *J'identifie le groupe, je me positionne au sein de ce groupe* ».

- Fabrication d'une « photo de classe ».

Séquence 2.x – Pratique de projets et micro-projets individuels et collectifs

Processus de conceptualisation - Stratégie de création – Moyens de production

« *Mes concepts et productions témoignent d'une maîtrise des différentes phases d'un projet - j'ai conscience que mon travail sera moins valorisé par une finalité que par un parcours de création détaillé*».

« *Je sais identifier la problématique, évaluer les enjeux, de manière à désigner les moyens et mobiliser les outils nécessaires au bon déroulement du projet* ».

« *J'ai conscience du rôle et des attentes du designer dans une chaîne de production* ».

Mise en application, le cas échéant des techniques vues en technologie et Matériaux.

- Règles de composition graphique, études de cas, analyse et analogies en graphisme, peinture, cinéma, photographies et web design.
- Lois de la Gestalt et méthodes empiriques avec des exemples de créatifs contemporains – les méthodes empiriques qui deviennent des règles.

SEMESTRES 1 et 2

Séquence 1.x Projets permettant à l'étudiant de structurer sa démarche créative, de mettre à profit sa singularité graphique, de répondre à des attentes sociétales, de s'écarter des poncifs, tout en visant à optimiser l'expérience utilisateur et à renforcer la mention.

Selon un plan d'action et des fonctions assurées (cf):

- F1. Compréhension du problème
- F2. Analyse
- F3. Recherches
- F4. Évaluation
- F5. Développement
- F6. Préparation, fabrication
- F7. Communication
- F8. Conduite et gestion de projet

Ainsi que des aptitudes (cf):

- Théoriques
- Méthodologiques
- Pratiques
- Comportementales

Projets et micro-projets dont les processus de création et de production seront évalués en Ateliers de création, Pratique projet et valorisés par la fabrication voire l'édition d'un dossier de présentation et l'entraînement ponctuel à l'oral en Ateliers de création, Communication et médiation du projet.

Evaluation

Ateliers de création

Démarche de recherche liée au projet

Intervenants : Alain SABON, Denis TRIMOUILLE

Durée : 4h/semaine

Global annuel : 108 heures

Objectif

-Acquisition des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et de design.

Compétences

C3.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

C3.4 Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

C3.5 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

C3.6 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

C3.7 Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Contenu

- Pratique et expérimentation, théorie et mise en pratique d'une culture riche et variée.

-Apprentissage progressif des techniques et technologies disponibles et utiles au parcours de l'étudiant.

-Les processus de conceptualisation et de conception : recherche d'informations, enquête, analyse, synthèse, problématisation

Séquences prises en charge par Alain SABON

Objectifs :

- L'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- L'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création ;
- L'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception et de production ;
- La participation à la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que de sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle.

- Savoir repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation : collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- Savoir observer, analyser et évaluer les pratiques des usages et leurs évolutions ;
- Savoir analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usage.

Evaluation

Séquences prises en charge par Denis TRIMOUILLE - cinq étapes de la méthode *Pensée Design*

SEQUENCE 1

Empathie

- Connaître le contexte et les comportements des utilisateurs pour créer des innovations porteuses de sens.

SEQUENCE 2

Définition (méthode des 5 pourquoi ?)

- Développer une synthèse de la personne ou du groupe pour qui l'on designe ;
- Articuler un point de vue sous la forme d'une problématique.

SEQUENCE 3

Idéation

- Produire des idées en quantité;
- Associer des idées à une expérience;
- Différencier les idées de l'existant.

SEQUENCE 4

Itération (prototypage : ébaucher, maquetter, modéliser, tester)

- Choisir un modèle (business model);
- Prendre du recul en construisant;
- Apprendre en testant.

SEQUENCE 5

Test (lancer le projet)

- Recadrer, redéfinir, reprioriser, remettre à plat.

Evaluation

S1 - S2 - S3 - S4 : chaque séquence est clôturée par une évaluation formative

S5 : évaluation certificative

Ateliers de création

Communication et médiation du projet

Intervenant : David MOURAS

Durée : 2h/semaine

Global annuel : 60 heures

Objectifs

- Communication d'une démarche de projet.
- Réalisation de supports de médiation favorisant la lisibilité de la démarche de projet ainsi que la compréhension par autrui des éléments produits.
- Acquisition d'une culture des règles essentielles de composition, de typographie et de mise en page aidant à atteindre l'exigence de lisibilité d'un propos exposé.

Compétences

C2.1 Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

C3.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

C3.2 Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

C3.4 Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

C3.5 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

C3.6 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

C3.7 Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre

Contenu

- Règles essentielles de composition, de typographie et de mise en page.
- Modalités d'expression spécifiques aux métiers d'art et de design.
- Prise de parole pour soutenir une démarche
- Exposé d'un travail conduit en équipe

Applications régulières des principes de médiation dans le cadre de projets menés en ateliers de création – pratique de projets.

Témoignage photographique des dispositifs et situations de travail au fil des projets comme constituants d'un dossier de présentation.

Création de lignes éditoriales d'après feuilles de style et grilles modulaires qui valorisent les démarches créatives et productions et rendent compte des règles essentielles de composition, de typographie, de mise en page et de combinaisons texte/images harmonieuses.

Evaluation

Entraînement à l'oral ponctuel face à l'ensemble de l'équipe pédagogique permettant de conditionner l'écoute, d'explicitier les processus de création et de remettre en question les aspects créatifs, techniques, formels mais aussi sémantiques, sémiotiques, rhétoriques.

Faire preuve de distance critique.

Professionalisation et poursuite d'études

Intervenants : Hélène DUMORTIER, Audrey PEZIN

Durée : 1h/semaine

Global annuel : 30 heures

1^{er} stage : 70 heures

2^{ème} stage : 133 heures

Objectifs

- Insertion professionnelle qualitative dans un ou des domaine(s) de création.
- Capacité à poursuivre des études dans tout autre diplôme de niveau I

Compétences

C3.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

C3.4 Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

C3.5 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

C3.6 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

C3.7 Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Contenu

1/Module « **Connaissance de l'entreprise** » pour préparer au format de l'apprentissage

Séance 1 : Qu'est-ce qu'un contrat de travail ?

Séance 2 : La rémunération du travail

Séance 3 : Les congés payés

Séance 4 : La protection sociale

Séance 5 : La réglementation du travail

2/Module « **Préparation du dossier du futur apprenti (CV, lettre de motivation, book)** »

Séance 1 : Les démarches pour créer un binôme avec une entreprise d'accueil

Séance 2 : Le CV

Séance 3 : La lettre de motivation

Séance 4 : L'entretien de recrutement

Séance 5 : La constitution du book à présenter durant l'entretien

-3/Réalisation de stages afin de consolider, d'enrichir son parcours et d'amorcer la suite de la formation sous le format de l'apprentissage.

Evaluation

1/Module « Connaissance de l'entreprise » :

A la fin de chaque séance, exercice de mise en situation :

- Reconnaître les différents types de contrats - Compléter un contrat de travail avec les mentions obligatoires
- Interpréter une fiche de paie
- Calculer ses congés payés sur une période donnée
- Remplir un Cerfa d'arrêt de travail et préciser les démarches à faire en cas d'arrêt maladie ou d'accident de travail
- Connaître le rôle du règlement intérieur et ses champs d'application

2/Module « Préparation du dossier du futur apprenti » :

Seront évalués les éléments suivants :

- Le CV : la qualité graphique, la présence des attendus
- La lettre de motivation : la qualité rédactionnelle et formelle, les attendus
- Le book : la qualité éditoriale, la pertinence des travaux choisis et la pertinence de leur présentation argumentative

3/ Réalisation de stages

- 1^{er} stage : remise d'un compte rendu présentant l'entreprise et ses principales activités
- 2^{ème} stage : remise d'un rapport de stage et présentation orale des activités réalisées