
CATALOGUE DE COURS

DNMA De **3^{ème} année**
mention *Numérique*

Parcours

DESIGNER GRAPHIQUE OPTION MOTION DESIGN
DESIGNER GRAPHIQUE OPTION DESIGN D'INTERFACE

Avant-propos Le Diplôme National des Métiers d'Arts et de Design est une formation sur 3 ans, à plein temps.

La mention Numérique propose 2 parcours :

- designer graphique option motion design
- designer graphique option design d'interface

En tant que designer graphique numérique, l'étudiant-e suit toutes les étapes d'un projet, de sa conception à sa réalisation. Quel que soit le parcours choisi, qui le spécialise, il-elle aborde notamment le graphisme, la création d'images, de messages et de contenus audio-visuels, la conception d'interfaces, la direction artistique, le motion design.

Le projet de design au cœur du dispositif pédagogique global, est enrichi des autres enseignements venant se greffer en prolongement, en accompagnement, ou en acquisitions fondamentales.

**Parcours DESIGNER GRAPHIQUE
OPTION DESIGN D'INTERFACE**

Effectif : 8 étudiant-e-s

Le designer graphique numérique interactif donne forme et vie à des dispositifs dans des champs prospectifs et secteurs émergents : applications mobiles, design web, jeux vidéo, AR, VR, environnements immersifs.

Scénarisation et animation d'interfaces multisupports : UX/UI design, game design, narration interactive, édition numérique inscrits dans des champs professionnels et socio-culturels variés.

**Parcours DESIGNER GRAPHIQUE
OPTION MOTION DESIGN**

Effectif : 8 étudiant-e-s

Le motion designer donne forme à des éléments graphiques en mouvement pour produire du sens dans des projets audio-visuels.

Il engage une réflexion créative sur l'image animée, la typographie en mouvement et le design sonore, la réalisation d'habillages de chaînes et de programmes, de génériques de films ou de vidéos/teasers, d'identités visuelles, d'illustrations adaptées à tous les médias numériques, productions artistiques et événementielles.

TROISIÈME ANNÉE (S5 / S6)

Parcours numérique

DESIGNER GRAPHIQUE / MOTION DESIGN

DESIGNER GRAPHIQUE / DESIGN D'INTERFACE

Les 5^e et 6^e semestres sont ceux de l'autonomie et de la démonstration d'une exigence professionnelle dans le domaine du design graphique numérique. L'étudiant se positionne et construit son projet de recherche dans la création numérique.

Le projet personnel est accompagné et soutenu par les enseignements génériques, transversaux, pratiques et professionnels.

Le S5 est dédié à l'écriture du mémoire et le S6 est consacré à l'élaboration et conduite du projet de diplôme. L'engagement créatif de ce projet découle de la réflexion ouverte par le mémoire.

Les enseignements se déclinent en semaines, en quinzaines, en mois ou en semestre. Le volume horaire est ici rapporté à la semaine :

**ENSEIGNEMENTS
GÉNÉRIQUES**

Humanités et cultures

Lettres

Philosophie

Culture des Arts, du Design et des techniques

**ENSEIGNEMENTS
TRANSVERSAUX**

Outils d'expression et d'exploration créative

Technologie et matériaux dont Labo Son

Outils et langages numériques

Langue vivante (anglais)

Contextes économiques et juridiques

**ENSEIGNEMENTS PRATIQUES
& PROFESSIONNELS**

Savoir-faire et excellence technique

Pratique et mise en œuvre du projet

Démarche de recherche

Parcours de professionnalisation & poursuite d'études

APERÇU DE L'ANNÉE

PROJET Aux semestres 5 et 6, un ou deux projets sont proposés aux étudiants qu'ils soient fictifs ou de commande en partenariat. Il s'agit de professionnaliser les démarches de conception en design graphique numérique, de l'enquête au brief, de l'exploration et de la recherche au développement d'une idée, de la direction artistique à la production d'argumentaire, de la présentation de ses recherches à leur réalisation finalisée.

SUIVI PERSONNALISÉ L'équipe enseignante accompagne l'étudiant pour la construction de son projet personnel, des premières intuitions autour du mémoire jusqu'à la soutenance finale. Les questions d'orientation professionnelle ou de poursuite d'études ponctuent régulièrement l'année.

WORKSHOPS L'organisation de workshops initie l'expertise professionnelle dans des domaines prospectifs et de veille technologique du numérique et de co-working tels que : processing, javascript, gamedesign, réalité virtuelle et réalité augmentée, au service de la créativité.

MÉMOIRE ET PROJET DE DIPLÔME Le semestre 5 est dédié à l'écriture d'un mémoire de 10.000 signes et le semestre 6 à la création et au développement du projet de diplôme. Ces deux productions sont soutenues à l'oral devant un jury de professionnels et d'enseignants : le mémoire en fin de semestre 5 et le projet de diplôme en fin de semestre 6. Elles permettent de singulariser le territoire de recherche et l'engagement du futur designer dans une démarche originale.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 17 / UE 21 Humanités et cultures
enseignement constitutif	EC 17.1 / EC 21.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	2 heures quinzaine
objectifs de l'enseignement	Semestre 5 : - Élaborer une bibliographie commentée. - Construire un mémoire, c'est-à-dire un effort réflexif personnel et méthodique qui peut prendre la forme d'une synthèse de lectures véritablement appropriées, d'un entretien de recherche avec ses conclusions, ou d'autres formes encore à expérimenter donnant leur place à des documents visuels participant également au questionnement. Semestre 6 : - Rédiger une note d'intention créative explicitant les partis pris fondamentaux ayant présidé au projet.
compétences visées	- Identifier et hiérarchiser des connaissances précises collectées dans des livres, des articles de niveau universitaire, des podcasts ou toutes autres sources susceptibles de nourrir la réflexion. - Construire une réflexion personnelle en tenant compte des savoirs les plus contemporains ou les plus légitimes au regard de la problématique identifiée.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Le cours se partage entre contenus méthodologiques liées au mémoire et suivi individuel des étapes d'élaboration de l'écriture du mémoire puis des éléments rédactionnels solidaires du projet.
modalités d'évaluation	Bibliographie commentée et différents éléments rédactionnels.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 17 / UE 21 Enseignements Génériques
enseignement constitutif	EC 17.2 / EC 21.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	0,5 heure semaine associée à l'enseignement d'outils d'expression et d'exploration créative
objectifs de l'enseignement	Enrichir et argumenter les apports culturels en lien avec le mémoire et le projet de diplôme. - approfondir un regard critique sur la création ; - dégager une problématique et une argumentation personnelle.
compétences visées	- analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation ; - mobiliser une culture artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus des contextes de création ; - savoir argumenter à l'oral comme à l'écrit en faisant preuve d'esprit critique ; - identifier et organiser diverses ressources spécialisées.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	- prise de notes dans le cadre du cours magistral ; - débats et analyse collective critique de l'oeuvre et du contexte de sa création. - méthodologie de recherche (CDI et Bibliothèques) appliquée à une recherche thématique ; - établissement d'une bibliographie ; - notes de lecture et analyses de questions en relation avec le cours.
modalités d'évaluation	- évaluation sur la posture argumentaire et critique ; - évaluation orale et écrite ; - évaluation de l'engagement individuel ; - évaluation des carnets.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 18.1 / EC 22.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	2 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création ;- Exploiter et approfondir la fabrication de nouvelles images ;- Affirmer une démarche singulière ainsi qu'une écriture et posture personnelles par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative ,- Les projets sont associés au projet personnel de l'étudiant.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Maîtriser les différents outils dans leur dimension physique comme analogique ou numérique ;- Adapter ses modes et codes de représentation en fonction du projet ;- Développer un sens critique et une argumentation référencée ;- Être curieux et mobile.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Pratique systématique de médiums et de techniques variés ;- Démarche prospective dans l'observation et la restitution des réalités sensibles analogiques et numériques ;- Carnet de croquis ;
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">- Contrôle continu.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 18.2 / EC 22.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	1,5 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Maîtrise des connaissances culturelles et techniques dans le domaine de la création numérique multimédia ;- Investigation de supports numériques, imprimés, vidéo et audio.- Expérimentations appliquées au projet personnel.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Capacité à expérimenter la mise en œuvre des moyens techniques ;- Savoir analyser un projet numérique en utilisant un vocabulaire spécifique et précis ;
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Expérimentation des différentes techniques et supports numériques.
modalités d'évaluation	Contrôle continu (écrit/oral)

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 18.3 et 22.3 OUTILS & LANGAGES NUMÉRIQUES
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	2 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Maîtrise des logiciels de création numérique ;- Développement d'une réflexion pratique et critique face à la technologie numérique.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Maîtrise des logiciels spécifiques au motion design et au design d'interface ;- Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la spécialité- Mettre en œuvre les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de projet
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Exercices pratiques, mini-projets, workshops, ou projets transversaux articulés avec les cours de pratique et mise en œuvre du projet, de techniques et savoir-faire...- Apports théoriques et pratiques
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">- Contrôle continu, travaux dirigés et exercices ponctuels rendus sous forme de dossiers numériques.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 18.4 / EC 22.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	1 heure semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Consolidation des stratégies de compréhension et d'expression orales et écrites en lien avec le projet personnel de l'étudiant.e ;- Développement d'un argumentaire de démarche de création ;- Rédaction d'un abstract.
compétences visées	- Le niveau requis en fin de DN MADE 3 est le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les 4 compétences langagières (compréhension orale, compréhension écrite, production orale et production écrite)
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	L'enseignement de l'anglais pourra s'appuyer sur des ressources audio/ audiovisuelles et écrites authentiques, les projets pédagogiques de la section et le travail effectué dans les autres matières, et prendre en compte l'actualité, notamment culturelle.
modalités d'évaluation	Évaluation des compétences langagières en contrôle continu.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 18.5 / E 22.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES ÉCONOMIE GESTION
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	9 heures année
objectifs de l'enseignement	Rappeler brièvement les statuts juridiques possibles d'un designer numérique pour ensuite amener l'élève à construire une proposition de devis de prestation. 1) Le designer salarié 2) Le designer indépendant a) Le micro-entrepreneur b) L'artiste auteur
compétences visées	L'élève doit être capable de : -Présenter le contexte du projet individuel ; -Identifier le client : statut juridique, cible... ; -Préciser le statut juridique du designer numérique; -Fournir quelques éléments de chiffrage (estimation du temps de travail, ...etc) ; -Établir un devis avec les différentes mentions. - Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Cours magistral avec utilisation d'un vidéoprojecteur et recherche en ligne sur des sites officiels voire professionnels.
modalités d'évaluation	Rendu d'une fiche récapitulative liée au projet individuel de l'élève.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 19.1 / EC 23.1 SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	2,5 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les techniques et savoir-faires graphiques, plastiques et numériques ; - Maîtriser les codes de lectures et de fabrication de l'image digitale : en mouvement ou interactive ; - Mise en oeuvre de dispositifs créatifs autour d'interfaces graphiques ou d'images animées numériques.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. - Définir les enjeux de développement d'un projet numérique ; - Mobiliser le vocabulaire et la culture spécifique du numérique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>Cet enseignement alterne entre théorie et pratique. Sous la forme de projets, workshops ou micro-projets, des pratiques guidées pour certains apprentissages, des exercices très ouverts pour développer l'autonomie de l'étudiant.e et l'inviter à chercher par lui-même et développer son usage personnel des pratiques numériques et des outils de création digitale. Transversalité avec la démarche de projet.</p>
modalités d'évaluation	<p>Contrôle continu : projets, micro-projets, travaux pratiques, exposés oraux, etc., permettant de rendre compte de l'acquisition des méthodes et des codes du numérique.</p>

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 19.1 / EC 23.1 SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE - LABO SON
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	2 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Maîtrise des techniques et savoir-faires appliqués à l'audio-visuel.- Maîtrise de l'écriture de scénario, de la prise de vue, du montage, de la prise de son et du mixage.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons.- Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques- Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	L'enseignement s'organise autour d'exercices pratiques et ouverts, associant son et image, ou parfois orientés autour du son seul. Après visionnage et analyse d'exemples visuels ou sonores, les élèves travaillent en petits groupes à l'élaboration de films, prétexte à l'exploration de méthodes et techniques visant la synergie audio-visuelle.
modalités d'évaluation	Les élèves rendent des films ou pistes sonores qui sont évalués, analysés et notés.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 19.2 / EC 23.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	9 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser la méthodologie spécifique à la démarche de projet graphique numérique ; - Maîtriser la conception et la réalisation d'un projet de création dans les domaines du motion design ou du design d'interface.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. - Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. - Saisir les multiples aspects d'un projet - Réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques - Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés. - Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>Cet enseignement alterne entre théorie et pratique par un travail en équipe, collectif ou individuel.</p> <p>Sous la forme de projets réels avec nos divers partenariats, ou sous la forme de workshops, afin de développer l'autonomie de l'étudiant au sein d'un projet professionnel de design numérique passant de l'expérimentation (plastique et technique, analogique et/ou numérique) jusqu'au développement et production.</p> <p>Le dispositif pédagogique privilégié est celui du cours interactif, basé sur le dialogue et l'échange, encourageant la mise en commun de la réflexion et des connaissances, ainsi que le transfert de compétences.</p>
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Évaluation formative (présentation orale) ; - Évaluation sommative (exercices pratiques).

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 19.3 / EC 23.3 DÉMARCHE DE RECHERCHE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	1 heure semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Maîtrise de l'argumentation et la conceptualisation de projet ;- Maîtrise de l'esprit critique par l'analyse de l'existant ;- Gestion du travail en autonomie.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.- Mettre en œuvre les outils et méthodes permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Projets interdisciplinaires mobilisant plusieurs supports et compétences ;- Pratique de l'oral : présentation devant le groupe ;- Pratique de l'écrit pour la formulation d'hypothèses et d'analyses.
modalités d'évaluation	Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, etc.).

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 19.4 / EC 23.4 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	0,5 heure semaine associée à l'enseignement «Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude»
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Concevoir, rédiger et choisir les modes de communication adéquats- Soulever des enjeux de conception liés aux formes de diffusion innovantes.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.- Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicites.- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Formulation d'argumentaires écrits ou oraux, spécifiques à la communication de démarche de projet.
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">- Évaluation formative (présentation orale) ;

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 20 /UE 24 Professionnalisation
enseignement constitutif	EC 20.1 / EC 24.1 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	1 heure semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Ouverture sur les différentes réalités professionnelles du secteur du numérique ;- Accompagner l'étudiant dans la construction de son parcours de professionnel et (ou) sa poursuite d'études ;
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.- Identifier les enjeux des domaines du design graphique numérique au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique- S'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Réunions de travail et de discussion, rencontre de partenaires, visites, enquêtes et observations en lien thématique avec les différentes échéances du parcours et la vie de classe.- Rencontres avec des professionnels du design numérique ou des anciens étudiants, actuellement en DSAA ou en Master.
modalités d'évaluation	Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie, bilans et conseils.
